

Cyborg: Dramaturgie

Kofferwort aus *cybernetics* und *organism*

Seit den frühen 1960er Jahren ist *Cyborg* als Bezeichnung für ein Wesen, das biologische und mechanische Teile integriert, geläufig geworden. In der Robotik werden *true cyborgs* von allen anderen Mensch-Maschine-Integrierten abgehoben – darunter versteht man solche Lebewesen, in denen Maschinen essentielle Lebensfunktionen übernommen haben. Im Film ist *Cyborg* meist eine allgemeinere Sammelbezeichnung für humanoide künstliche Lebensformen. Damit wird die Figur in die Tradition älterer Vorstellungen von künstlichen Wesen – etwa Frankensteins Kunstmensch, Androiden oder Roboter – eingerückt. Donna Haraway machte darauf aufmerksam, dass mit dem Cyborg Teile der sonst dem Sakralen zugeordneten Macht, Leben und Lebensformen zu schaffen, auf den Menschen zurückfalle. Außerdem impliziere das Cyborg-Modell eine Entmachtung der Sexualität. Funktional sind Cyborgs als Projektionsfiguren für gegenwärtige Konzepte von Humanität und Identität zu verstehen. An einer Figur wie Data aus der Fernsehserie *Star Trek* können Fragen der Fähigkeit zur Verantwortung, zur Emotionalität, zum Umgang mit moralischen Dilemmata etc. durchgespielt werden, so dass identitätsphilosophische Größen wie die Leib-Geist-Koppelung oder Probleme einer künstlichen Intelligenz dramatisiert und diskursiviert werden können.

Literatur: Donna Haraway: A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. In: *Simians, cyborgs and women: The reinvention of nature*. New York: Routledge 1991, S.149-181.

From:

<https://filmlexikon.uni-kiel.de/> - **Das Lexikon der Filmbegriffe**

Permanent link:

<https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/c:cyborgdramaturgie-6867>

Last update: **2012/10/12 18:52**

