

LaraCroft:ism

Lara Croft, eine der ersten weiblichen Heldenfiguren eines Computer- bzw. Videospiele, ist einem breiten Publikum bekannt, durch ihre Präsenz in Zeitschriften, Werbespots und Musikclips. Den Beginn des Lara Kults in Großbritannien¹ und seine Verbreitung in Deutschland hat Manuela Barth, die als Künstlerin in London und München lebt, verfolgt und das Projekt *LaraCroft:ism* angeregt, das im Oktober 1999 im kunstraum münchen gestartet wurde. Gemeinsam haben wir dazu ein Magazin, eine Veranstaltungsreihe und eine Website konzipiert, um so jeweils Lesarten der Cyberheldin zu diskutieren, die die zugrundeliegenden Diskurse von Technik und Kosmetik bis zu Spielfilm und Pornografie sichtbar machen.²

Im Verlauf des Projekts sind weitere Schwerpunkte hinzugekommen, von denen ich zwei parallel zu dem Bildensemble von Manuela Barth skizzieren möchte. Zum einen stellt sich die Frage, welche Bedeutung die durchtrainierte, kämpferische Lara Croft als Modell der postfeministischen Powerfrau hat. Außerdem soll am Beispiel von Lara Croft die Cyborgmetapher als Ausdruck posthumaner Heterogenität und Auflösung von Körpergrenzen diskutiert werden.

Knappe Shorts, Stiefel, ein kurzes Top mit tiefem Ausschnitt, herausfordernd bis verführerischer Blick über den Brillenrand oder durch einen Vorhang von Haarstrahlen hindurch, ein betont durchtrainierter und ebenso betont weiblicher Körper – das könnte der Steckbrief von Lara Croft sein, aber die Beschreibung paßt auch auf eine steigende Anzahl von Frauenfiguren, die die Werbung und Unterhaltungsindustrie hervorbringen. Dieser Typus des 'tough girl' ist alles andere als neu, hat aber im Verlauf der 90er Jahre wieder an Aktualität gewonnen und scheint gegenwärtig in der Figur von Lara Croft sein zentrales Modell gefunden zu haben. In der neuen *West* Werbung sieht man z.B. durch ein Fenster eine junge Frau im 'Lara Outfit' an einem Seil in großer Höhe herabschweben. Ganz entspannt gönnt sich diese Akrobatin eine Zigarettenpause zwischen Himmel und Erde.

Eine weitere Doppelgängerin von Lara Croft kämpft sich gerade durch den neuen James Bond Film, *The World Is Not Enough*. Als Atomexpertin Christmas Jones (Denise Richards) gehört sie neben Elektra King (Sophie Marceau), der Erbin eines Ölimperiums, zu den weiblichen Hauptfiguren des Films. Beide sind nicht einfach mehr oder weniger unspezifische Bond-Girls, sondern – sofern das in einem Action-Film möglich ist – präsentieren sie sich als eigene Charaktere, die kompetent, unabhängig und 007 in vielen Situationen überlegen sind. Aus der Perspektive einer feministischen Repräsentationskritik, die zwischen Unterdrückungs- und Befreiungsmodellen unterscheidet, scheinen die Bewegungspotentiale von Frauen hier deutlich vergrößert. Fragwürdig wird dieser Befund, wenn man weiter differenziert und die beiden weiblichen Hauptrollen miteinander vergleicht. Elektra King erscheint trotz des britischen Namens, den sie von ihrem Va-

ter geerbt hat, als orientalische Schönheit, die sich vor allem mit ihren russisch-asiatischen Vorfahren mütterlicherseits identifiziert. Perfekt gestylt mit folkloristischer Designer Couture und schillerndem Schmuck spielt sie die Rolle der exotischen Femme Fatale. Sie ist die erste Frau, die als Widersacherin von Bond auftritt. Die sonst oft weiblich besetzte Rolle als Gehilfe des Bösen wird diesmal von einem Mann, dem skrupellosen Renard, übernommen. Beide planen einen Atomanschlag, der die Pipelines konkurrierender Ölkonzerne in der Umgebung von Istanbul vernichtet, um damit Elektra Kings Ölimperium uneingeschränkte Macht zu sichern. Dr. Christmas Jones ist nicht nur very british, durchtrainiert und gekleidet wie Lara Croft, sondern auch noch Nuklearwaffenexpertin. Damit bringt sie alle Voraussetzungen mit, um gemeinsam mit James Bond die aus der Kontrolle geratene Technik zu sichern und die atomare Katastrophe in letzter Minute abzuwenden. Erst nachdem alle Gefahren bewältigt sind, beginnt ein Flirt zwischen Christmas Jones und 007, während Elektra King, nicht ohne Erfolg, sofort versucht hat, den Topspion mit den 'Waffen einer Frau' von der Ausführung seines Auftrags abzubringen.

Die kurze Beschreibung macht bereits den verborgenen Text deutlich, zu dem sich hinter der Figur der kaltblütigen Ölmagnatin traditionelle Diskurse von Fremdheit und monströs-gefährlicher Weiblichkeit verbinden. Einige der zugrundeliegenden 'Männerphantasien' beschreibt bereits der Vorspann des Films, in dem glänzende, völlig in schillerndes Öl getauchte Frauenkörper sich rhythmisch zur Musik bewegen, zerfließen und neu formieren. Die hier präsentierte durchlässige und prozeßhafte Körperlichkeit wird in der westlich-patriarchalen Kultur als verwerflich dem Frauenkörper zugeschrieben. Sie unterläuft Trennungs- und Ordnungsmechanismen, die eine klare Differenzierung von selbst und anderem, außen und innen, männlich und weiblich garantieren. Das mit sich selbst identische Subjekt erweist sich so als spezifisch männliches Ideal, das seine fragile Konstruktion auf polare Differenzen und Auslassungen stützt. Elektra King repräsentiert die Gefahr der Entgrenzung auf verschiedenen Ebenen: Ihre verführerische, promiskuitive Sexualität ist eine Bedrohung für den Agenten James Bond und ihre alle Grenzen sprengende Macht- und Besitzgier, der sie mit atomarer Gewalt nachgehen will, läßt sie zu einem Risiko für die gesamte Weltordnung werden. Die negativen Aspekte des Weiblichen verbinden sich dabei mit den verdrängten Ängsten vor einer unkontrollierten oder unkontrollierbaren Technik, die ebenfalls auf das Bild der Frau projiziert werden.³

Christmas Jones, repräsentiert gegenüber diesen bedrohlichen, weiblich konnotierten 'Abweichungen' die vermeintlich universelle, d.h. männliche, Norm. Ihr trainierter Körper ist Mittel, um ihre Mission zu erledigen, sie nutzt ihn nicht zur Verführung, und ist auch nicht seinen Schwächen unterworfen. Ihr fachliches Wissen setzt sie ein, um die technische Bedrohung abzuwenden bzw. wieder unter Kontrolle zu bringen. Es läßt sich argumentieren, daß sie eine kritische Positionierung erfährt, indem sie als Frau die männlich konnotierte Heldenrolle des unabhängigen, aktiven und geistig/wissenschaftlich überlegenen Subjekts einnimmt. Daß ihr Name an den Action-Heroe Indiana Jones erinnert, dessen Vor-

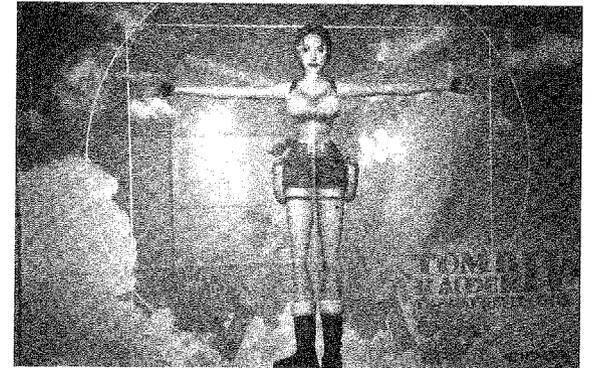
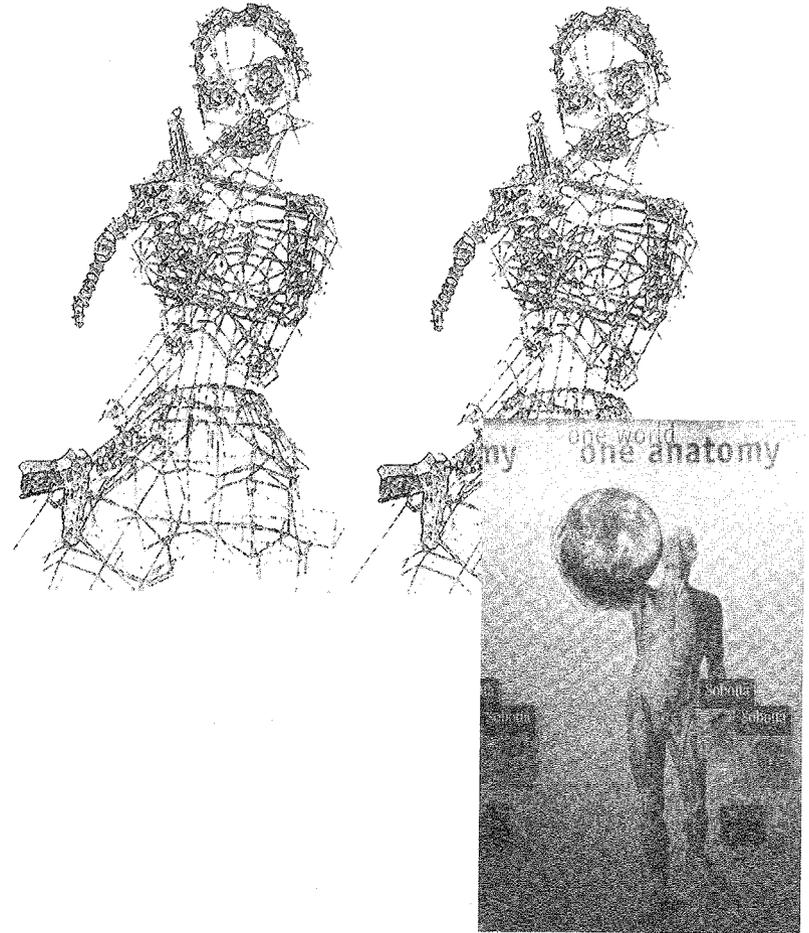
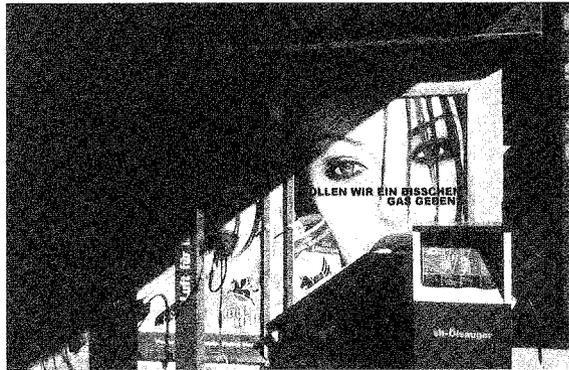


bild für die Figur und die Abenteuer von Lara Croft prägend waren, ist in diesem Sinne wohl kaum ein Zufall.⁴ Die fragwürdigen Aspekte der Konzeption des männlichen Körpersubjekts, das u.a. auf Ausschluß, Entkörperlichung und Disziplinierung angelegt ist, werden durch solche Aneignungen jedoch nicht offenbar. In diesem Sinne läßt sich hier auch nicht von einer Geschlechterparodie sprechen, denn eine Gestalt wie Dr. Jones kopiert eher männliche Körper- und Genderkonzepte als Vorbild, statt deren vermeintliche Homogenität und universellen Anspruch zu hinterfragen.⁵ Auch die eingangs beschriebene Akrobatin aus der West Werbung agiert ungebrochen im männlichen Heldenschema und strahlt 'Coolness' und Körperbeherrschung aus. Das knappe Outfit entspricht der fetischisierenden Ästhetik, mit der auch die nackten Beine, Arme und der Ausschnitt von Lara Croft inszeniert werden. Der 'unnatürliche' Glanz ihrer Haut wirkt wie eine Schutzschicht, eine Versiegelung des weiblichen geschlechtlichen Körpers.⁶

Die kurze Beschreibung der kämpferischen Frauenfiguren à la Croft zeigt, daß mit dieser postfeministischen Errungenschaft weder die Konstruktion der Geschlechterdifferenz noch deren hierarchische Wertung unterlaufen wird. Sie durchbricht zwar die Einheit von Sex und Gender, und nimmt 'männlich' codierte Gendernormen auch für biologisch 'weibliche' Subjekte in Anspruch, gleichzeitig wird damit aber auch der Anspruch der Überlegenheit und Universalität männlicher Körper- und Subjektkonzepte bestätigt, statt ihre verborgenen Antagonismen freizulegen.

Lara Croft gilt nicht nur als postfeministische Ikone, sondern hat als computer-generierte Gestalt auch die Qualitäten eines Cyborg. Diese in den 60er Jahren entwickelte Konstruktion aus Mensch und Maschine machte die Wissenschaftshistorikerin Donna Haraway später zur Grundlage einer posthumanen, d.h. auf Technologie basierenden Kritik an traditionellen biologisch argumentierenden Genderkonzepten.⁷

Ansatzpunkt für ihre Konzeption des Cyborg ist die Polarität von Natur und Technik, die auch im gynozentrisch orientierten Feminismus nicht unterlaufen, sondern bestätigt wird durch die pauschale Identifizierung von Technik mit patriarchaler Herrschaft und Kontrolle. Haraway schlägt dagegen vor, sich vielmehr die Möglichkeiten des technischen Samplings anzueignen zur Schaffung hybrider Wesen, die gegenüber dem männlichen Subjektstatus als kritische Modelle von Heterogenität und Nicht-Identität erscheinen.⁸ Bildet in diesem Sinne die digital konstruierte Figur Lara Croft im Gegensatz zu ihren mehr oder weniger 'realen Schwestern' in Film und Werbung ein weiterführendes Konzept?

Es gibt bereits eine umfassende wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Haraways Theorie, und ich möchte die Diskussion an dieser Stelle nur in einem Punkt aufgreifen, und zwar bezüglich des von ihr vertretenen Körper- bzw. Naturverständnisses. Haraways Anliegen ist es, die Festschreibung von Frauen auf das Naturhafte zu durchbrechen, ähnlich wie die bereits vorgestellten Ikonen kämpferischer Weiblichkeit z.B. Zuschreibungen von Passivität und Schwäche unterlaufen sollen. In diesem Sinne „The cyborg skips the step of original unity, of identification with nature in the Western sense.“⁹ Diese Zurückweisung des Na-

turhaften als Phantasma ursprünglicher Homogenität, Harmonie und als Bereich kreatürlicher Weiblichkeit ist in ihrer Pauschalität problematisch. Wie ich bereits kurz im Zusammenhang mit der Figur der Elektra King umrissen habe, impliziert Körperlichkeit auch Aspekte des Prozeßhaften und Kontingenten, die die Homogenität und Transzendenz männlicher Subjektbildung durchaus in Frage stellen. Indem Haraway diese Aspekte körperlicher Existenz ausschließt, verlegt sie die Konzeption des Cyborgs ausschließlich in den Bereich der wissenschaftlichen und kulturellen Praktiken und Technologien.¹⁰ Die materiell-körperhafte Existenz auf diese Konstruktionen zu reduzieren, bedeutet das Ausschließen der nicht verfügbaren prozeßhaften Aspekte von Körperlichkeit und bestätigt die traditionelle Aufwertung von Rationalität und technologischer Naturbeherrschung. Gerade diese konventionellen Konzepte finden sich auch in der populären Repräsentation des Cyborg, wie das Beispiel Lara Croft zeigt.¹¹

Als 'echtes' Body-Sampling vereinigt sie auf sich unterschiedliche Zuschreibungen und Fiktionen: Ihre Arme und Knie sind fast zerbrechlich schmal, während die Schenkel durchtrainiert muskulös wirken, die überlängten Gliedmaßen und dünne Taille entsprechen den digital bearbeiteten Aufnahmen von Fotomodellen und die extremen Rundungen von Po und Busen erinnern an fetischisierte Frauenbilder in Comics. Brüche und Auslassungen, die das Phantasmatische der Figur erkennen ließen, werden aber geglättet durch die Einfügung aller Daten in 3D-Polygon-Modelle mit differenzierten Texturen und Schattierungen, durch die für das Auge ein homogener Körper entsteht. Als Kampfmaschine oder fetischisierte Weiblichkeit bestätigt das Konstrukt auch auf der symbolischen Ebene die Überlegenheit männlicher Subjektkonzeptionen. Folgerichtig zeigt das Werbeplakat für die neue Folge des *Tomb Raider* Spiels die Figur Lara Croft im vitruvischen Proportionsschema von Leonardo. Eingepaßt in ein Raster aus Kreis und Quadrat, das keine Abweichung erlaubt, erscheint ihre Figur anstelle des männlich-antiken Ideals. Der beherrschenden und siegreichen Geste der ausgebreiteten Arme läßt sich in Abwandlung des neuen Bond-Titels nur noch entgegnen: Men's world is not enough!

1 „The ultimate Game Girl“ in: THE FACE, No. 5, June 1997, S. 64-70, ist der erste Artikel über Lara Croft in einem Lifestyle Magazin.

2 Siehe: www.laracroftism.de

3 Vgl. z.B. Mary Ann Doane, Technophilia: Technology, Representation and the Feminine, in: M. Jacobus, E. Fox Keller, S. Shuttleworth (Hg.), Body/Politics: Women and the Discourse of Science, New York/London 1990, „[T]here has also been a curious but fairly insistent

history of representations of technology which work to fortify – sometimes desperately – conventional understanding of the feminine. A certain anxiety concerning the technological is often allayed by a displacement of this anxiety onto the figure of the woman or the area of the feminine.“ S. 163.

4 „Um im Spiel voranzukommen, muß sie Hindernissen und Feinden entgegentreten, ohne zu Zögern die Initiative ergreifen und geradewegs ihr Ziel ansteu-

- ern; Umwege, Abkürzungen und Ausweichmanöver läßt die vorgegebene Struktur nicht zu. Diese Form der Unabhängigkeit und Selbstbehauptung entspricht dem Stereotyp des männlichen Helden. Hier fällt besonders die Parallele zu Indiana Jones auf, der sich genau wie Lara Croft, als Archäologe auf die Suche nach Schätzen begibt.“ Barbara U. Schmidt, *Lara Croft – A 'Good Girl' going Everywhere*, in: Manuela Barth (Hg.) *LaraCroft:ism*, München 1999, S. 28.
- 5 Vgl. Judith Butler, *Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity*, New York/London 1990, S. 138. „The notion of gender parody defended here does not assume that there is an original which such parodic identities imitate. Indeed, the parody is of the very notion of an original; just as the psychoanalytic notion of gender identification is constituted by a fantasy of a fantasy, the transfiguration of an Other who is always already a 'figure' in that double sense, so gender parody reveals that the original identity after which gender fashions itself is an imitation without an origin.“
- 6 Siehe Vivian Sobchack, *The Address of the Eye*, Princeton/N.J.: Princeton University Press, 1992, „[F]etishistic looking denies the threatening difference of the female [...] turning her body or parts of her body into an icon in which the subject finds himself, his phallus.“ S. 179.
- 7 Siehe z.B. Donna Haraway, *Lieber Cyborg als Göttin: für eine sozialistisch-feministische Unterwanderung der Gentechnologie*, in: *Argument-Sonderband* 105, 1984, S. 66-84.
- 8 Haraway definiert Cyborg folgendermaßen: „A cyborg exists when two kinds of boundaries are simultaneously problematic: 1) that between animals (or two other organisms) and humans, and 2) that between self-controlled, self-governing machines (automatons) and organisms, especially humans (models of autonomy). The cyborg is the figure born of the interface of automaton and autonomy.“ Dies. *Primate visions: Gender, Race and Nature in the World of Modern Science*, London/New York 1989, S. 151.
- 9 Donna Haraway, *A Cyborg Manifesto*, in: *Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature*, London 1991, S. 151.
- 10 Symptomatisch für die Trennung von Körper und Geist bzw. Bewußtsein ist in diesem Sinne Haraways Äußerung „We are excruciatingly conscious of what it means to have (Hervorhebung d. V.) a historically constituted body“ A.a.O., S. 157.
- 11 Die rentable Entwicklung und Durchsetzung neuer Technologien basiert natürlich auf der Akzeptanz bekannter Muster durch die das Neue vermittelt wird. In diesem Sinne ergänzen sich patriarchale und kapitalistische Interessen.