

Astrid Deuber-Mankowsky: Lara Croft. Modell, Medium, Cyberheldin
 Frankfurt/M.: Suhrkamp Verlag 2001 (edition suhrkamp: Gender Studies),
 109 S., ISBN 3-518-11745-9, € 8,50

Astrid Deuber-Mankowsky, an der Humboldt-Universität in Berlin tätige Kulturwissenschaftlerin und Mitherausgeberin des „Forum[s] für feministische Theorie und Philosophie“ mit dem Titel *Die Philosophin*, hat in der renommierten Suhrkampreihe „Gender Studies“ eine Studie zur „erste[n] positiven weiblichen Identifikationsfigur“ (S.14) der Computerspiele vorgelegt. Die Rede ist natürlich von Lara Croft, die längst schon nicht mehr nur Heldin der PC-Spiele „Tomb Raider“ ist, sondern zu der weiblichen Cyber-Ikone schlechthin avancierte – dabei allgegenwärtig in der „universalen Mediengesellschaft“ (S.16), in Comic-Heften und den Druckerzeugnissen der Werbung ebenso wie im Internet, wo sie mit nicht weniger als 100.000 Webseiten vertreten ist, und seit 2001 (verkörpert durch Angelina Jolie) auch auf der Leinwand. Nun gab es weibliche Identifikationsfiguren auch schon vor Lara Croft, man denke nur an Ellen Ripley in den „Alien“-Filmen – und vielleicht auch an Emma Peel, die überaus erfolgreiche Serienfigur der sechziger Jahre. Doch handelt es sich bei Lara Croft um den ersten ‚echten‘ Multimediastar.

Daher beschränkt Deuber-Mankowsky ihre Untersuchung des „virtuelle[n] Geschlecht[s] und seine[r] metaphysischen Tücken“ (so der Untertitel der Studie) aus guten Gründen nicht nur auf die Spielfigur, sondern wendet sich Lara Croft als multimedialem Phänomen zu. Anknüpfend an das von Theresa de Lauretis in dem Buch „Alice doesn't“ entwickelte Theorem, dem zufolge „nur eine weibliche Figur die Funktion eines ‚Cultural Icon‘ der Mediengesellschaft übernehmen“ könne, geht Deuber-Mankowsky der Frage nach, warum sich eine Figur weiblichen Geschlechts besser als eine männliche eignet, „um die Botschaft des neuen Mediums zu verkünden“. Den Grund hierfür sieht die Autorin „in der besonderen Universalität, die ein universales Medium erfordert“, nämlich „[z]ugleich alles und nichts [...] repräsentieren“ zu können (S.35). Diese „schwindelerregenden Doppel-

deutigkeit“ erfülle Lara Croft. (S.37) Als „Traumfrau“ sei sie „Quelle des Begehrens, *etwas* zu repräsentieren“, und zugleich selbst das Medium, durch das sich dieses Begehren objektiviere. „Anders als die einzelnen, die in der Anonymität der vielen verschwinden“, stehe ihre „imaginierte weibliche Gestalt über der Masse, weil und solange sie jenseits der Realität der vielen steht“ (S.37).

Als in feministischen Theorien bewanderte Wissenschaftlerin fragt die Autorin zum einen, was die Analyse des Phänomens Lara Croft zum besseren Verständnis der Bedeutungsverschiebung beiträgt, die der Begriff des Geschlechtlichen derzeit mit atemberaubendem Tempo erfährt, und zum anderen, ob die Figur, die zugleich als „Pin-up“ und als „aufmüßiges, männervergrätzendes Grrl“ – das Wort verweist lautmalerisch auf die offensiv-aggressive Haltung der ‚Grrls‘ – aufträte, durch ihre multimediale Präsenz nicht nur die Grenze zwischen Virtualität und Realität überschritten habe, sondern aufgrund ihres ‚männlichen‘ Charakters und Auftretens und ihres weiblichen Äußeren auch diejenige zwischen den Geschlechtern (S.13). Ihren ‚männlichen‘ Charakter erkenne man, so die Autorin, „an ihrer Abenteuerlust, an ihrer Autonomie, an ihrem Handeln“ und dass sie eine Frau ist, „sieht man ihr an“ (S.63). Nun könnte man den ersten Punkt betreffend einwenden, dass die genannten Eigenschaften nicht im „Tomb Raider“-Kosmos männlich konnotiert sind, sondern durch das vorherrschende und vorgängige Gender-Verständnis, das durch die Abenteuerlust Lara Crofts, ihre Autonomie und ihr Handeln ja gerade durchbrochen wird. Durch ihre Ausführungen zum zweiten Punkt gewinnt Deuber-Mankowskys Argumentation jedoch beträchtlich an Plausibilität: Lara Crofts „Frausein“ reduziere sich, „in sehr traditioneller Weise“ auf ihre „überdimensionierten weiblichen Attribute“ (S.63). Damit werde die „Gleichung Frau = Körper“ reproduziert, die in eins die „Reduzierung der Frau auf den Körper“ (S.92) bedeute. Der „Pixelbrei“ (S.10) Lara Croft, so das Ergebnis der Kulturwissenschaftlerin, ‚personifiziere‘ die „paradoxe Tatsache“, dass sich „Nivellierung der sexuellen Differenz und die Befestigung der dualistischen Geschlechterordnung“ nicht notwendig ausschließen müssen, sondern dass sie sich vielmehr sogar „in einer verwirrenden und doch gesetzmäßigen Weise“ gegenseitig stützen können (S.16). Denn auch dann noch, wenn sie „ihren Mann steht“, bleibe sie eine Frau und lasse „die Hierarchie der Werte ebenso unangetastet wie deren Fundierung im Geschlechterverhältnis“ (S.63). Letztlich macht Deuber-Mankowsky in der Cyber-Ikone also eine „Statthalterin der hierarchischen Geschlechterordnung“ aus, die all jene Geschlechterbilder „im Schlepptau“ trage, die von der feministischen Theorie und den Gender Studies seit geraumer Zeit „entziffert und dekonstruiert werden“ (S.16). Die Referenz auf die – althergebrachte – Geschlechtermetaphysik transportiere mittels der „Identifikation der weiblichen Attribute mit dem unsterblichen Körper das Phantasma der erfüllten Realität in die virtuelle Welt“. So erscheine das „abstrakte Wunschverweisungssystem“ in der weiblichen Gestalt der Cyber-Ikone Lara Croft ihren männlichen und weiblichen Fans „menschlicher als die Menschen“ und die

„Traumfrau“ weiblicher als die tatsächlichen Frauen. Damit, so schließt die Autorin, „zementieren die neuen Medien mit ihren technischen Möglichkeiten die dualistische Geschlechterordnung auf einem neuen abstrakteren Level“ (S.93). Unabhängig von der logischen Unzulässigkeit, von einem einzelnen Phänomen auf *die* neuen Medien insgesamt zu schließen, ist dem wohl zuzustimmen und Lara Croft erweist sich als letztlich sehr konservative Heldin.

Rolf Löchel (Marburg)