

COOLE KÄMPFERINNEN

Inspiriert wurde die Bezeichnung »coole Kämpferinnen«, die ich für diese spezielle Gruppe von Frauenfiguren in der Populärkultur gewählt habe, durch einen gleichnamigen Artikel von Alexandra Rainer (2001) in der Oktoberausgabe des feministischen Magazins »an.schläge«, welches sich in jenem Monat den Themenbereichen »PowerFrauen« und »Frauen-Power« widmete. Vor allem Rainer beschäftigte sich mit den Kämpferinnen unter den Powerfrauen, stellte ihnen jedoch kein allzu »cooles« Zeugnis aus. Sie gesteht diesen starken und attraktiven Heldinnen zwar zu, dass sie »sich vieler – vor allem weiblicher – Fans« erfreuen und sowohl von lesbischen als auch von heterosexuellen Frauen verehrt werden, doch »feministische Hoffnungen erfüllen diese Leinwandheldinnen noch lange nicht« (Rainer 2001: 34). So sieht es zumindest diese Kritikerin. Für mich hingegen sind diese Frauen, wie auch schon die Stadtneurotikerinnen zuvor, coole postfeministische Heldinnen, welche die schöne neue Serienwelt bereichern und treffsichere »Anschläge« auf die bestehende Geschlechterordnung verüben.

Bezeichnend für die coolen Kämpferinnen ist, dass sie ebenso ein medialer Trend sind wie die Stadtneurotikerinnen, der etwas zeitversetzt mit diesem aufgetreten ist, aber dennoch ganz ähnliche Charakteristika bezüglich der Porträts von Frauen aufweist. Zwei Jahre nachdem Sylvester in ihrem Artikel »TV's latest trend: Neurotic women?« Neurotikerinnen als den neuesten Trend auf den Fernsch Bildschirmen diagnostizierte, machte Jennifer Steinhauer am 5. November 2000 in ihrem Artikel mit dem viel sagenden Titel »Pow! Slam! Thank You, Ma'am« in der »New York Times« einen neuen Trend aus – den der starken Frauen: »Ladies, get out your boxing gloves and bustiers. This year's heroines of prime time and the big screen are muscular and trained in martial arts, and they have no compunctions about slapping, immolating, and kicking their way through life [...] They are restoring world order and ending bad dates with swift, punishing blows« (Steinhauer 2000: 5).

Nachdem Frauen die ehemals männliche Domäne der Großstadtneurotiker wie Woody Allen und Jerry Seinfeld für sich erobert haben, ging es nun auch den starken Männern an den Kragen, als die »Violent

Femmes«, wie sie von Stephanie Mencimer (2001) bezeichnet werden, die letzte Bastion der Männlichkeit – das Action- und Science-Fiction Genre – stürzten: »This year, the muscle-bound stars of action-film blockbusters of the genre by, of all things, a bunch of girls. Girl-power flicks like *Charlie's Angels*, *Crouching Tiger*, and *Tomb Raider* are topping the \$100 million mark once dominated by men like Schwarzenegger« (Mencimer 2001: 15).

KILL ALLY!

Für Mary Spicuzza (2001) sind es die »Wimpettes«, wie sie die von mir als Stadtneurotikerinnen bezeichneten und diskutierten Frauen nennt, die die Popularität von »butt-kicking babes« wie Buffy und den Powerpuff Girls schüren, da sie diese »Schwächlinge« und »Jammerlappen« um eine verlockende Komponente bereichern, nämlich die der physischen Stärke und Überlegenheit. Traditionellerweise wurden Frauen nach ihrem Geschick, Femininität in ihrem Aussehen und ihrer Persönlichkeit zu vermitteln, beurteilt, was insbesondere bedeutete, schlank, schwach, zart, verletzlich und für Männer verfügbar zu sein (vgl. Christopher 2004: 259).

Nun lässt sich aber immer mehr ein kultureller Trend ausmachen, der sich diesen traditionellen Erwartungen an Frauen und ihre Weiblichkeit widersetzt, da sich vor allem junge Frauen weigern, feminin auszusehen und sich auch dementsprechend zu geben. Stattdessen versichern sich Frauen ihrer Stärke, sowohl ihren Körper betreffend als auch ihre Persönlichkeit. Während eine Frau wie Ally McBeal oft als die »quintessenzielle Frau der späten 90er« (Kingwell 1998) beschrieben wird, verkörpert sie für Kingwell gleichzeitig auch das Problem, das Frauenfiguren wie sie mit sich bringen: »Too often, when a female character does come front and centre, she is, like Ally, handcuffed by second-guessing and faux acuity, becoming a perverse, and pernicious, caricature of Modern Womanhood [...] For a true 1990s TV heroine, you have to look in a less obvious place to »Buffy the Vampire Slayer«, a show about a young woman really struggling with the limits of love and death, will and destiny« (Kingwell 1998).

Doch Buffy, die (wie bereits erwähnt) im selben Jahr wie Ally das Licht der Fernsehwelt erblickte (abgesehen von dem »Buffy«-Film, auf dem die Serie basiert und der 1992 floppte), ist nicht die einzige Heldin, die entsprechend Kingwells Parole »Buffy slays Ally« (1998) die Allys dieser Welt »abschlachtet«, denn an ihrer Seite kämpfen noch unzählige andere Film- und Fernsehheldinnen und »butt-kicking babes« (Spicuzza 2001).

GIRLS KICK ASS

So wie Ally, Carrie, Sydney, Susan, Grace und Caroline auf Vorläuferinnen wie Mary Tyler Moore und Murphy Brown zurückgehen, reicht die Tradition von toughen Heldinnen in der amerikanischen Populärkultur (einmal abgesehen von Ausnahmeerscheinungen wie Calamity Jane und Annie Oakley – beides reale Frauen, die zu Westernromanheldinnen wurden – und der Arbeiterinnenikone Rosie the Riveter im Zweiten Weltkrieg) zurück auf Wonder Woman, gefolgt von der britischen Emma Peel in der Serie »The Avengers« (»Mit Schirm, Charme und Melone«) sowie von Drei Engel für Charlie und Bionic Woman, Ellen Ripley aus der »Alien«-Quadrilogie und Sarah Connor aus »Terminator« und »Terminator 2 – Judgment Day« (vgl. Inness 2004: 2f.), die den Weg für eine schier unglaubliche Anzahl von weiblichen Actionheldinnen ebneten, die zusammen mit »Ally McBeal« und »Sex and the City« auf der Bildfläche erschienen sind und zu einem ebenso großen kulturellen Phänomen wurden.

Wie auch die neurotischen Frauen stehen die Kämpferinnen, Actionheldinnen und Superfrauen für einen »Wandel der Geschlechterrepräsentation in der Populärkultur« (Early 2003: 55). Für Frances Early repräsentiert insbesondere Xena diesen Wandel, ebenso wie »das weit verbreitete Gefallen an starken, unbesiegbaren und kompromisslosen Heldinnen, die – oft in der Rolle der Kriegerin – das Verständnis und die Bedeutung vom heutigen Frausein in Frage stellen« (ebd.). Vor Xena gab es zwar auch schon Superheldinnen, aber keine von ihnen besaß »die Macht, die Konstruktion und das Verständnis von Geschlecht im wirklichen Leben zu verändern« (Inness 1999: 166), wie es die jetzigen Heldinnen tun; oder wie es zum Beispiel auch Frauen wie Ally und Carrie auf ihre Art tun.

»The female action-adventure hero is composed equally of herstory, affirmative action, equal opportunity, and repudiation of gender essentialism and traditional feminine roles« (Helford 1999). Entsprechend Helfords Ausführung spiegelt die Entwicklung weiblicher Actionheldinnen die gesellschaftliche Entwicklung realer Frauen sowie des Feminismus wider und trägt wiederum zu neuen Veränderungen bei. Gleichzeitig sind sie damit auch Indikatorinnen für den Wandel, welchem sich die Darstellung von Frauen in der Populärkultur unterzogen hat – eine Huldigung von toughen, unabhängigen Frauen, die nicht mehr auf einen Mann warten, um von ihm gerettet zu werden. Um diesen Trend und seine Popularität zu verstehen, muss man berücksichtigen, so argumentiert Inness ganz im Sinne von Helford und ihrer Verbindung dieses Trends mit dem Einfluss des Feminismus, inwiefern der Feminismus über die letzten Jahrzehnte in die verschiedensten Bereiche der amerikanischen Gesellschaft eingedrungen ist und die Rolle von Frauen verändert hat (vgl. Inness 2004: 5). Zu diesen Veränderungen – die besonders im Zu-

sammenhang mit weiblichen Superheldinnen zu sehen sind – gehören das Infragestellen von »natürlichen« weiblichen Eigenschaften wie Sanftmut und Fürsorglichkeit, der Annahme, dass Frauen männlichen Anforderungen nicht gewachsen sind, sowie von Geschlechterstereotypen im Allgemeinen. Im Zuge dieser Kritik drangen immer mehr Frauen in männliche Domänen ein, wurden Soldatinnen, Polizistinnen, Feuerwehrfrauen, Profisportlerinnen und Bauarbeiterinnen und bewiesen, dass sie, wenn nötig, genauso fähig, tough und aggressiv wie Männer sind. Dazu kam, dass sie nicht nur körperliche Kraft beweisen wollten, sondern auch ihre Fähigkeit, Führungspositionen einzunehmen und Autorität und Macht ausüben zu können: »Everywhere from the workplace to the sports field, the feminist movement created a new vision of womanhood, one tougher than before. This cultural shift helped create an environment where women could adopt more aggressive roles than those they had been able to have in the 1950s and earlier decades« (Inness 2004: 6).

All diese Umwälzungen haben Implikationen im buchstäblichen und übertragenen Sinne: Zum einen in Verbindung mit dem Boom an Selbstverteidigung, Kampfsportarten und körperlicher Fitness unter Frauen, um dem jahrhundertealten Vorurteil, dass Frauen das schwächere Geschlecht sind, entgegenzuwirken und körperlich Männern nicht mehr unterlegen zu sein – wofür natürlich Actionheldinnen ein zwar eher unrealistisches, aber doch inspirierendes Vorbild und einen wunderbarer Ansporn darstellen; und zum anderen, dass Frauen die körperliche Stärke der Heldinnen als psychische und emotionale Stärke umdeuten und sie so auf das eigene Leben umlegen können.

»Tough women are shaking up women's roles beyond American popular culture [...] show their female audience members that they can challenge generations-old stereotypes about what it means to be a woman. For centuries, women have been taught to be physically and mentally nonaggressive if they wish to be accepted by society. They were also expected to wait for men to save them. Now, the media's tough women are teaching real women dramatically different ideas about what it means to be a female. For example, being aggressive is desirable, and women should not wait for men to save them. Such changing celluloid notions about what it means to be a woman are influencing real life« (Inness 2004: 15).

Der Trend von realen Frauen, zu trainieren und muskulös zu werden, ist somit auch als eine neue Ästhetik zu deuten, die jedoch über das Aussehen hinausgeht und feministische Implikationen hat, vor allem im Sinne von Gender-Bending und um sich so gegen weibliche Stereotypen zu wehren. Sie distanzieren sich ganz offensichtlich vom »Cinderella-Komplex« und dem »Frailty Myth« und entwickeln eine ganz neue Einstellung gegenüber ihrem Äußeren und ihrer Körperlichkeit im Allgemeinen. Auf diese Art und Weise befolgen sie Dowlings Ratschlag, dass Frauen, anstatt sich zu sagen: »I'm sexy«, vielmehr sagen sollten: »I ha-

ve a big intellect and bold spirit – and I can kick your ass« (Dowling 2000: xxii). Im selben Zusammenhang hat Gerard Jones einen Wandel im Verhältnis von Frauen zu Macht, Sexualität und Aggression festgestellt und zwar, dass »es sich hierbei nicht so sehr um den letzten Modetrend handelt, sondern dass diese Bilder belegen, dass Frauen das männliche Monopol auf Macht und Aggressivität angreifen und sie so einen Wandel in den althergebrachten Konstruktionen von Geschlecht bewirken« (Jones 2002: 149).

Mit diesen Veränderungen kamen auch die Veränderungen in der Populärkultur und ihrer Darstellung von Frauen (und umgekehrt), wobei vor allem die weibliche Actionheldin als ein Zeichen von sich verändernden Rollen für Frauen, gesehen werden kann. Für Yvonne Tasker ergeben sie sich »aus einem sich verändernden politischen Kontext, in dem die bestehenden Bilder von Geschlecht immer mehr durch populärkulturelle Formen in Frage gestellt wurden« (Tasker 1993: 15). Zugleich findet man in dieser speziellen kulturellen Periode selbst die Antwort auf die Frage, warum gerade jetzt eine solche Wust an Amazonas und cross-dressenden Kriegerinnen präsentiert wird: »it is precisely at historical moments at which gender categories have been ›opened out‹ under pressure of social change and political contestation that mainstream literary Amazons pop up in western cultures« (Graham 1994: 197). Amazonas und Kriegerinnen stehen dabei stellvertretend für die vielen Subjektpositionen und Identitätsentwürfe von Frauen, die sich im Zuge von nachhaltigen gesellschaftlichen Veränderungen geöffnet (opened out) haben. Wenn man dazu noch bedenkt, dass all dies kurz vor der Jahrtausendwende geschehen ist, ist ihr Auftauchen noch verständlicher, denn Jahrhundertwenden scheinen generell dafür prädestiniert zu sein, kulturellen und gesellschaftlichen Wandel zu schüren, wie es Elaine Showalter in »Sexual Anarchy« erklärt: »The crises of the fin de siècle [...] are more intensely experienced, more emotionally fraught, more weighted with symbolic and historical meaning, because we invest them with the metaphors of death and rebirth that we project onto the final decade and years of a century« (Showalter 1991: 2).

POSTHUMANE HELDINNEN

Was die coolen Kämpferinnen, zu denen ich Superheldinnen, Vampirjägerinnen, Soldatinnen, Hexen, Agentinnen, Raumfahrerinnen, Kriegerinnen und Cyborgs zähle, auszeichnet, ist das neue Heldinntum – im übertragenen Sinn das neue Frausein –, das sie verkörpern. Das Neue daran ist ihre charakterliche Komplexität und Ambivalenz, ihre sexuelle Ambiguität sowie ihre queere Hybridität in Bezug auf ihre Geschlechtsidentität. Dies sind nicht nur ihre Markenzeichen, sondern auch die Punkte, in denen sie sich wohl am meisten von ihren männlichen Pen-

dants absetzen und die gleichzeitig auch ihre große Popularität ausmachen. In seinem Artikel »Warrior Women« in »Psychology Today« ging Michael Ventura (1998) der Popularität von Serien, in denen »Warrior Women« wie Nikita, Xena und Buffy die Titelheldinnen sind, auf den Grund und kam zu genau demselben Schluss, nämlich, dass die Faszination dieser Frauen sowie der Serien im Allgemeinen auf ihrer Ambiguität und Ambivalenz beruht, die so typisch für unsere Zeit und Generation ist.

Sie alle stehen vor moralischen Entscheidungen, doch um diese zu treffen, gibt es keine klaren Trennlinien mehr zwischen Gut und Böse, Recht und Unrecht, Moral und Amoral, und so versuchen die Charaktere, diese Grenze zu finden und stellen immer wieder fest, dass sie nicht existiert: »Hell, in other words, knows no boundaries. Butch/femme, straight/gay, good/evil, sweet/bitter, control/chaos – everything's blurred« (Ventura 1998). Es gibt nicht eine Strategie, die sie bei jedem Problem anwenden, sondern sie müssen bei jedem Problem aufs Neue abwägen, welche Taktik sie zur Lösung des jeweiligen Problems anwenden werden. Auch Ross betont in diesem Zusammenhang »die Bedeutung der Flexibilität, die von den Heldinnen in Bezug auf Moral und Wahrheit bewiesen werden muss« (Ross 2004: 240). Venturas blumige Umschreibung für die Notwendigkeit eines solchen Denkens und Handelns lautet folgendermaßen:

»John Wayne would sooner nuke Nikita's world than tolerate it, even if it means blowing up the planet; Humphrey Bogart, trapped in Buffy's high school, would get drunk and stay drunk; Errol Flynn, faced with Xena, would drop his sword and abandon the field. The old dramatic conception of the male hero depends upon strong boundaries and clear choices. In a world increasingly without boundaries, those guys would just look lost« (Ventura 1998).

Auch Rhonda V. Wilcox sieht das so, wenn sie bemerkt, dass die Stärke dieser Frauen gerade darin liegt, dass sie Schwächen haben, dass sie nicht wie ihre männlichen Pendants (Hercules, James Bond, Indiana Jones, Superman, Batman u.v.m.) perfekt, tugendhaft, rein, moralisch, gut, sondern viel komplexer und ambivalenter gezeichnet sind und damit auch besser mit den komplexen Anforderungen, die eine ambivalente und ambigüöse Welt an ihre Heldinnenhaftigkeit richtet, zurande kommen (vgl. Wilcox 2003): »*Buffy* is a television series that delights in deliberately and self-consciously baffling the binary; the juxtaposition of mundane reality and surreal fantasy in the lives of the Slayer and her friends a world in which the sententious morality of black-and-white distinctions is itself demonized as an unnatural threat from an ancient past« (Pender 2002: 35).

Heldinnen wie Buffy haben Schwächen, dunkle Seiten, sind wütend und gewalttätig, sexuell ambivalent, aber gerade das macht sie zu Heldinnen, die Zuschauerinnen bewundern und mit denen sie sich gleichzei-

tig identifizieren können. Während die weiblichen Heldinnen wie geschaffen für diese »Hölle« zu sein scheinen und die Zuschauerinnen es genießen, ihnen dabei zuzusehen, wie sie »in the realm of the betwixt-and-between, morally, sexually« (Ventura 1998) die Führung übernehmen, können die meisten männlichen Helden indessen getrost in den Ruhestand gehen.

Sie kämpfen nicht im Zentrum, sondern in den Randbereichen der Gesellschaft, an der Grenze, die mit Gloria Anzaldúa nicht unbedingt als klare Trennlinie verstanden wird, sondern vielmehr als vager, unbestimmter Ort, der aus den emotionalen Überresten einer künstlichen, unnatürlichen Grenze gebildet wird, der sich in ständiger Veränderung befindet und in dem die Regeln der Gesellschaft nicht greifen. Dieses Grenzland ist nebulös, mysteriös, unzivilisiert, gesetzlos, chaotisch, aber zugleich bietet es auch die Möglichkeit, neue Regeln für sich selbst zu finden und neue Identitäten (besonders auch im Sinne von Geschlechtsidentitäten und Sexualitäten) auszuloten. In Bezug auf die Serie »La Femme Nikita« beschreibt Ng dieses Grenzland der unbegrenzten Möglichkeiten folgendermaßen: »On the border, it creates a new order« (Ng 2003: 109).

Die neuen Heldinnen beweisen in noch nie da gewesener Form, dass das Überleben in so einer postmodernen Welt möglich ist, aber nur, wenn man »Ambivalenz nicht nur toleriert, sondern lernt, sie zu genießen« (ebd.), wie es die vor allem weiblichen Fans bereits in Scharen tun.

»One way of understanding the tough woman of the action heroine shows is that she exposes with especially vivid clarity the complex uncertainties – the blurry instability – of current cultural understandings of gender and sexuality. In this regard, the tough woman, especially in her metahuman defiance of even categorization by species, serves as a helpful example of the fluidity of sexual and gendered roles in our ›posthuman‹ moment. Neither quite male nor female, hero nor heroine, animal nor human, immortal nor mortal, the tough woman of the action heroine genre boldly resists a network of categorizing programs, remaining intransigently unclassifiable« (Greven 2004: 125).

Den Ausführungen von Greven kann ich mich nur voll und ganz anschließen, würde ich diese Sichtweise ja nicht nur als eine, sondern vielmehr als die eine Lesart ansehen, um diese Heldinnen (wie auch schon die Stadtneurotikerinnen) in einem feministisch-kulturwissenschaftlichen Rahmen zu konzeptualisieren; denn mehr als alles andere symbolisieren sie den Wunsch oder den Versuch, traditionelle und oft problematische Kategorien (Geschlecht, Sexualität) zu hinterfragen und zu überwinden: »The action heroine genre itself represents a transgressive assault on the misogynistic and homophobic codes of our heteronormative, racist, misogynistic culture« (Greven 2004: 125).

Besonders beeindruckend fand ich gerade in diesem speziellen Zusammenhang eine Modelinie von »Glarkware«, die sich im Feber 2005 unter dem Betreff »Slayer Washroom« mit den folgenden Worten an potenzielle Kundinnen und Kunden richtete:

»Dukes« and »Duchesses«. »Hombres« and »Señoritas«. »Jacks« and »Jills«. There are many cutesy gimmicks restaurants use to sex-segregate their restroom facilities. But what about those would-be urinators who don't fit neatly into either the girl or the guy category? What if you're more than a girl – you're a high-kicking, demon-killing, supernaturally anointed warrior for good? Where do you pee then? Where's your washroom sign? Fortunately, we found it, and put it on a shirt« (www.glarkware.com/securestore/c188252p16511227.2.html, Hervorhebung im Original).

Der »Slayer Washroom« geht dabei sogar noch um einen entscheidenden Schritt weiter als die Unisex-Toilette bei »Ally McBeal«, anerkennt er doch nicht nur die Gleichheit zwischen den Geschlechtern, sondern auch die Notwendigkeit von neuen Kategorien. Gerade eine ambivalente Figur wie Buffy, die sich als Jägerin außerhalb althergebrachter Geschlechterkategorien bewegt, macht solche Überlegungen erforderlich, wie sie die ModemacherInnen bei »Glarkware« angestellt haben.



Abbildung 26: Das neue Toilettensymbol für Jägerinnen von Glarkware

SHEROES

Neben explizit feministischen Botschaften und geschlechterparodistischen Darstellungen, mit denen Kritik an traditionellen Repräsentationen von Frauen und Weiblichkeit geübt wird (und auf die später eingegangen wird), zeigt sich in dem ermächtigenden Postulat »Girls kick ass« eine entscheidende feministische Strategie, die allein schon der Bezeichnung »Sheroes« innewohnt, nämlich die der Umdeutung und Neuerzählung männlicher Heldengeschichten. Eine der größten Erzählungen der westlichen Kultur ist die des rechtschaffenen Kriegers, des verantwortungsvollen Bürgers, der für das allgemeine Wohl, für das Gute und gegen das Böse kämpft; eine Erzählung, die grundlegend für die männliche Identitätskonstruktion sowie die Aufrechterhaltung gesellschaftlicher Strukturen und Institutionen ist. Mit den Sheroes in Film und Fernsehen hat sich die einmalige Möglichkeit ergeben, »sich seine Geschichte und die Rolle von Frauen in ihr neu vorzustellen« (Early/Kennedy 2003: 3). Damit eröffnet sich auch die Möglichkeit, die männliche Geschichte in Frage zu stellen und die männliche Erzähltradition durch alternative Heldinnen- und Kämpferinnengeschichten zu stören. Allein durch die Präsenz einer weiblichen Heldin kann der männlich definierten Raum des Heldentums sowie all die Erwartungen und Konnotationen, all die stereotypen Bilder in Verbindung mit Heldentum, verändert werden. Eben diese Möglichkeiten basieren theoretisch gesehen auf dem Konzept der »open images« (Early/Kennedy 2003: 3), welche offen dafür sind, neu interpretiert und neu gelesen zu werden, und so konventionelle Wahrnehmungen und Erwartungen zu durchkreuzen. »Auf der konnotativen Ebene sind Zeichen offen für Sinntransformationen, für eine Ausschöpfung ihres polysemen Potentials« (Winter 2001: 134). Und eben auf dieser Ebene der Vieldeutigkeit ist das Potenzial zu verorten, um »den kulturellen Rahmen von Heldentum und Heldenhaftigkeit neu zu entwerfen« (ebd.).

The story needs to be told

Frauen waren bis auf einige wenige Ausnahmen von dieser Tradition weitgehend ausgeschlossen. Wenn es weibliche Kriegerinnen gegeben hat, dann wurden sie, wie etwa Johanna von Orléans, als tugendhafte Jungfrauen oder religiös Besessene dargestellt, die in jedem Fall eine transgressive Position einnehmen und deren Taten heruntergespielt oder vollkommen aus dem historischen Gedächtnis einer Gesellschaft gelöscht werden müssen, um keine allzu große Gefahr für die Stabilität und Unumstößlichkeit der patriarchalen Ordnung und Erzählung zu sein (vgl. Early/Kennedy 2003: 1). Somit hatten weibliche Kämpferinnen keine Möglichkeit, zu Heldinnen zu werden, Teil der Geschichte und des kulturellen Gedächtnisses einer Gesellschaft und auch nicht, eine eigene Tra-

dition oder Genealogie zu bilden. Umso wichtiger ist es, die Geschichte nach solchen Frauen zu durchsuchen und ihr Andenken wiederzubeleben und ihre Geschichte zu erzählen, wie es Andrew mit seiner »Buffy-Dokumentation« in der Episode 7.16 »Storyteller« tut, aus der auch das Zitat »The story needs to be told« stammt. Ebenso wurden Xenas Held- inntaten von der Bardin Gabrielle, Xenas Gefährtin, niedergeschrieben und so für die Nachwelt aufgehoben.

Damit kommt es zu einer Aneignung westlicher Mythen von Helden- tum, welches weitgehend Männern vorbehalten war, und darüber hinaus zu alternativen (feministischen) Erzählungen, in denen Mythen rekon- struiert, umgedeutet, umgeschrieben und neu erzählt werden (z.B. aus ei- nem anderen Blickwinkel, mit einem anderen Schwerpunkt, indem feh- lende Teile ergänzt werden, den Vergessenen, Ignorierten, Verstummten eine Stimme verliehen wird). Darin beruht auch die Signifikanz solcher Erzählungen für Early und Kennedy: »If the stories she tells enable fans to reimagine and reclaim the heroic narrative for young women, then the new woman warrior is a potential ally to the feminist project of reinvent- ing the world« (Early/Kennedy 2003: 10). Durch weibliche Kriegerinnen wird die Welt demnach wahrlich neu erfunden. In diesem Zusammen- hang verleiht auch Greven seiner Hoffnung Ausdruck, »dass toughe Frauen eine wahrhaft radikale Gewalt im positiven Sinne in unserer Ge- sellschaft darstellen« (Greven 2004: 125).

Ein besonders radikaler und bedeutender Punkt dabei ist, die väterli- che Autorität, das Gesetz selbst, in Frage zu stellen und die weibliche Autorität in den Vordergrund zu rücken, wie es etwa Buffy tut, wenn sie in 5.22 »Der Preis der Freiheit« sagt: »Ich bin das Gesetz«, und diese Überzeugung immer wieder unter Beweis stellt, wenn sie unkontrolliert von patriarchalen Konventionen außerhalb des Gesetzes gegen Vampire, Dämonen und alle anderen bösen Mächte kämpft. Weiters zu berücksich- tigen ist, dass Kämpferinnen wie Buffy das traditionelle Heldentum in Zweifel ziehen, indem sie keine einsamen Einzelkämpferinnen sind, son- dern zeigen, dass sie in einer Gemeinschaft, in einem Team bestehend aus Frauen und/oder Männern am besten und erfolgreichsten kämpfen. Entgegen Helfords feministischen Einwand in Bezug auf den Film »Tank Girl«, dass Frauen im Postfeminismus immer alleine kämpfen und so keine weibliche Solidarität entstehen kann, betonen Serien wie »Buffy«, »Charmed«, »Xena«, »Birds of Prey« und besonders auch ein Film wie »Drei Engel für Charlie« die Bedeutung von »female bonding« als »den ersten Schritt, um tough genug zu werden, um sich dem Patriarchat zu widersetzen« (Ross 2004: 245; vgl. Miller 2004). Darüber hinaus werden nicht nur weibliche Gemeinschaften hervorgehoben, sondern eine weib- liche Genealogie betont, eine Linie von auserwählten Frauen, auf die die meisten Kämpferinnen zurückgehen, seien es die Amazonen bei »Xena«, die Jägerinnen bei »Buffy« oder die Bladewielderinnen bei »Witchbla- de«.

Auf diese Weise wird ebenso der Wahrheitsanspruch der männlichen Erzählungen durch das Gegenüberstellen von weiblichen Mythen (z.B. über einen möglichen weiblichen Ursprung der Geschichte, über weibliche Genealogien und mythologische Traditionen) in Frage gestellt.



Abbildung 27: *Messiah (I'll be your messiah)*

Außerdem wird der Kanon der westlichen Tradition von Helden und Göttern nachhaltig gestört, so etwa durch die Möglichkeit von weiblichen Retterinnen- und Jesusfiguren, wie es Buffy in dem Fankunstwerk »Messiah« ist. Damit wird ein neuer Blick auf den patriarchalen Helden der westlichen Tradition und Geschichte gerichtet. Für Early und Kennedy repräsentieren insbesondere Sheroes wie Buffy und Xena eine solche Störung und Neuschreibung. Zum einen funktioniert Buffy als »ein offenes Image einer ermächtigten, transgressiven Kriegerin im Kontrast zu dem geschlossenen Image des ikonenhaften, männlichen Kriegers« (Early 2003: 57f.), und zum anderen hinterfragt und verändert sie, wie Xena es ebenfalls tut, was es überhaupt bedeutet, ein Held zu sein. Besonders Xena stellt für Inness »eine der größten Herausforderung für die Dominanz des männlichen Helden in den 90er-Jahren« (Inness 1999: 166) dar; eine Sichtweise, die auch in den Aussagen von »Buffy«- und »Xena«-Fans bestätigt wird.

Was für viele Mädchen die ermächtigendste Fantasie bei »Buffy« ist, ist die der Girl Power oder auch Frauenpower, wie es viele Fans beschreiben. So verbindet ein Fan ihr Gefallen an der Serie damit, dass man

sieht, »dass auch Frauen Helden sind!« (E-Mail vom 10.3.2003), oder eine andere damit, »dass sie sehr viel Frauenpower darstellt. Nicht nur Buffy sondern besonders Willow und Dawn sowie Anya zeigen dies« (E-Mail vom 4.3.2003), für die sie viele Zuschauerinnen bewundern:

»Ich bewundere diese starke Frau, sie ist die Jägerin, man muss sich mal denken, dass das Wohl der Welt in ihren Händen liegt, dass nur sie die Welt vor den Mächten der Finsternis retten kann, sie ist die Auserwählte, sie wurde in diese Rolle hinein geboren, man legte ihr das Wohl der Welt ans Herz« (E-Mail vom 5.3.2003).

»Die Welt braucht mehr Heldinnen, nach Superman, Spideyman, Batman. Nicht nur im Fernsehen, sondern auch im richtigen Leben, und solche Frauen geben den Anstoß, sich auch mal gegen scheinbar stärkere Personen oder »Mächte« zu stellen« (E-Mail vom 4.3.2003).

»Mir gefällt Buffy am besten. Ihre Stärke und Kraft kann man bewundern, sie ist eine Art Superwoman, die alles meistern kann. Sie vereint alles was sich eine Frau wünschen kann: Leidenschaft, Schönheit, Stärke, Unabhängigkeit und Mut« (E-Mail vom 4.3.2003).

Ganz ähnliche Aussagen lassen sich auch unter den »Xena«-Fans finden, die in Nikki Staffords »How Xena Changed Our Lives: True Stories By Fans For Fans« (2002) beinahe dieselben Aspekte bei ihrer Lieblingssuperheldin hervorheben:

»a true female action hero. Xena was the first female action hero in the history of American television who did not depend on men to be strong. She was independent in every way« (zit. in Stafford 2002: 246, Hervorhebung im Original)

»a better warrior than any man« (ebd.: 187).

»it is very empowering for women to see a capable and confident woman raised to the stature of heroic icon amidst the male heroes of the day« (ebd.: 30).

»The story of Herc and lolaus was just not as compelling to me because it was the sort of story we've all heard and seen before so many times, the archetypal hero and his journey, blah blah blah. The big strong guy saving people from the baddies. Xena was much more original and interesting because you had a hero who was flawed, who had a dark side, and who battled her own inner demons as well as external ones. It had a real psychological and emotional level to it that people found they could relate to, probably more than they could relate to a boringly good hero like Herc who almost never did anything bad or felt bad about himself« (ebd.: 222).

»In an almost unimaginable setting, so long ago, X:Wp's creators taught us that no one is perfect. They gave us a role model that was flawed. The idea of the perfect »hero« has been done, and done again« (ebd.: 38).

Für Jessica Amanda Salmonson stellt bei Xena »schon das Aufheben von Schwert und Schild« (Salmonson 1979: 14) – bei Buffy wäre es der Pflock und das schützende Kreuz – einen »revolutionären Akt von Frauen dar, egal ob er in Wirklichkeit oder in der Kunst geschieht« (ebd.). Es ist eine Geste der Revolution, die sich in ihrer Aneignung und Anpassung des archetypischen, männlichen Heldenformats fortsetzt und so eine Revolution in der Populärkultur ins Rollen gebracht hat. Kaum verwunderlich, dass Xena zu dem »herausragendsten Symbol weiblicher Ermächtigung« (Stuttaford 1999) wurde, auch wenn sie Schwächen besitzt: »Buffy and the other butt-kicking babes may be flawed heroines, but even teen magazines like *Seventeen* show that they're changing the ways young women think. I remember countless adolescent nightmares about being stalked by serial killers; the young women surveyed in an issue about dreams said they most often dreamt that they were Buffy, slaying vampires and demons« (Spicuzza 2001).⁹

Zu dieser Ermächtigung trägt vor allem auch gerade der Umstand bei, dass sie – wie man den Fanaussagen entnehmen kann – eben keine perfekten und makellosen Heldinnen sind, dass sie eine ambivalente und ambigüose Ausprägung von weiblicher Heldinnenhaftigkeit und Identität verkörpern, zu der ihre oft genannte »dunkle Seite«, die sie am meisten von den typischen männlichen Helden unterscheidet, beiträgt. Gerade die Tatsache, dass Xena nicht perfekt ist, macht die Identifikation mit ihr möglich:

»I think it's hard to identify with someone who is always good, always does the right thing, and always wins the day. The character of Xena is a flawed one. She's constantly fighting her darker side, the side that acts aggressively first and thinks logically afterwards. Although Xena had many skills, the viewer watched her battle inner demons, make mistakes, errors in judgment, and fail at being a selfless hero. She was human and therefore approachable« (zit. in Stafford 2002: 223f.).

»I love it when characters grow and change. Xena was not like the perfect, never-break-a-nail Wonder Woman. She was not only complex and flawed, but often bloody, dirty, and even smelly. No girly-fight action for this heroine. She could give it out and she could also take it. A true warrior, Xena was crude and violent yet her compassion and need to protect was evident. The combination was amazing and captivating. I love Lucy Lawless's portrayal of Xena: beautiful, dangerous, confident, mi-

9 Passend dazu kann hier eine Parallele zu Madonna und den Träumen von Fans über ihr Idol, die in dem Buch »I dream of Madonna« gesammelt wurden, gezogen werden (vgl. Turner 1993).

schievous, sexy, brave, and smart. She never apologizes for being a girl and never expects special favors, either. Xena was obviously comfortable with her body whether being a warrior or playing the seductress, clothed or not. Xena would not need the Vagina Monologues. To me this is empowering« (ebd.: 167f.).

Bedeutend für die Faszination und Identifikation mit Xena ist insbesondere die Komplexität ihres Charakters, der nicht mit den einfachen Konzepten von Gut und Böse beschrieben werden kann. Xena ist vielmehr eine Grenzgängerin, ein Pendel zwischen den Extremen von Gut und Böse, das nie wirklich zu Ruhe kommt, und genau diese Eigenschaft macht den Reiz ihres Charakters aus und lädt zum Fantasieren und Identifizieren mit ihr ein sowie zum Übernehmen ihrer freisinnigen Einstellung:

»A major asset of Xena was her stand against discrimination. Whether it was against racism, sexism, homophobia, or persecution because of one's beliefs, Xena changed me, in the sense that I don't think in terms of ›good and bad‹ anymore. Nothing's ever that black and white. All people possess a core that contains the ›heart of darkness‹ but every human being also has the ability to do good things. It's up to you to choose« (zit. in Stafford 2002: 48f.).

Xena ist geprägt von vielen Widersprüchlichkeiten, die sie ähnlich den Stadtneurotikerinnen jedoch aufzuheben vermag, indem sie sie in sich zu vereinen versteht – angefangen von ihrer maskulinen und femininen Seite, der Vereinigung von Kriegerin und Prinzessin (wie es schon im Titel der Serie »Xena: Warrior Princess« widerhallt), ihrem harten Äußeren und ihrem weichen, verletzlichen Kern bis hin zu den langen dunklen Haaren und den unglaublich blauen Augen, die von Fans immer wieder erwähnt werden und die schon auf den ersten Blick die widersprüchlichen Aspekte ihres Charakters andeuten; wie es auch ihre zwei Waffen der Wahl verdeutlichen: das weibliche Chakram und das phallische Schwert.

Allein schon Xenas Name, der ›die Andere‹ bedeutet, impliziert, dass sie anders als alle anderen Frauen ist, eine Kämpferin, eine Amazone, eine Heldin, die es in dieser Art noch nie zuvor gab und darüber hinaus eine höchst wahrscheinlich lesbische Frau. Durch ihre Andersheit wird sie, und auch ihre Gefährtin Gabrielle, zu einer Außenseiterin. Bemerkenswert ist hierbei, dass die Serie nicht ein Modell von weiblicher Anpasstheit und Konformität vorlebt, sondern Frauen in ihrer Position als Außenseiterin bestärkt, indem sie ihnen zwei Nonkonformistinnen als Role Models anbietet. Anstatt Frauen Konformität mit bestehenden Weiblichkeitsidealen nahe zu legen, sie in vorgefertigte stereotype Rollen zu pressen, die mit Passivität, Unterwürfigkeit und Abhängigkeit am engsten verbunden sind, leben die beiden Frauen eine alternative Weiblichkeit. Sie vermitteln ihren Fans, dass frau sein soll, wie sie ist und sein möchte, egal was andere denken oder sagen.

In gewisser Weise postuliert Xena mit Irigaray »ein ›Anderes‹, das nicht einfach ein anderes desselben ist [...] sondern eine selbstbestimmte Frau, die sich mit Gleichheit nicht zufrieden gibt und deren Andersheit und Differenz in der Gesellschaft symbolisiert wird« (Whitford 1991: 25). Luce Irigaray würde Xena sowohl in Bezug auf ihre Weiblichkeit als auch auf ihre Sexualität so sehen, und zwar ganz im Sinne eines spezifisch weiblichen, homoerotischen Genießens und Vergnügens. Aus diesem Blickwinkel stellt sich »die *Differenz* von Frauen als ein Quell von kulturellen Möglichkeiten dar, anstatt als bloße Grundlage ihrer Unterdrückung« (ebd.: 27, Hervorhebung im Original), womit ebenso ein »Über- und Umdenken von jahrhundertealten, soziokulturellen Wertvorstellungen« (Irigaray in Whitford 1991: 31) bezüglich Frauen und Weiblichkeit einhergehen. All dies begründet abermals die Ermächtigung von Frauen durch Xena und Gabrielle, besonders von lesbischen Frauen:

»Watching Xena felt good to me. I was proud of her. I felt exhilarated when the hero rode up and it was Xena. A woman, and even more, a woman whose soul mate and co-hero is a woman. Two bonded female heroes. It was like an alternative lifestyle was being validated in the popular media« (zit. in Stafford 2002: 168).

»While I can't explain why many women – lesbians in particular – are drawn to the show, I know that for me and some of my friends, it's the depiction of two strong women, on their own, without the aid of any men, living their lives as they see fit. There is no concern with how they look or conversations about what to wear and how to act to attract a man, even when the relationship was more ambiguous. The tribes of Amazons [...] are the best examples of women forming their own nation« (ebd.: 45).

Die Post-»Xena«-Generation

Was in Verbindung mit »Xena« unerlässlich ist, zu erwähnen, ist das Finale der Serie, in dem Robert Tapert, der Produzent, das Xenaversum vollkommen auf den Kopf gestellt und alle frauenfreundlichen Errungenschaften für null und nichtig erklärt hat. »Xenas« Ende ist kein Triumph, wie es sich für eine wahre Heldin gebührt hätte, sondern eine erniedrigende, unnachvollziehbare und unnötige Niederlage, entsprechend einem frauenfeindlichen und patriarchalen Klischee, dass Frauen, die sich gegen die männliche Ordnung stellen (nicht heiraten wollen, sich nicht unterordnen, nicht gehorchen etc.), am Ende in »Thelma & Louise«-Manier bestraft werden müssen. Sobald sie zu subversiv werden und die patriarchale Ordnung zu sehr bedrohen, muss ihre Macht eingeschränkt werden und sie müssen sterben (vgl. Crosby 2004), wie es Xena musste und mit ihr das gesamte Serienuniversum. Auch wenn sich viele Fans durch ihren Tod betrogen fühlten und wütend und enttäuscht zurückblieben, kann

man Xenas nachhaltigen kulturellen Einfluss nicht leugnen und schon gar nicht rückgängig machen: »Xena has changed forever the way women see themselves and the way women are portrayed on screen. The woman-as-victim scenario, once so common in popular culture, has lost its credibility, and female helplessness is no longer an acceptable counterpoint to male heroism. Post-*Xena*, women recognize the warrior in themselves« (zit. in Stafford 2002: 172).

»Xena« hat die Welt verändert, sowohl die Fernsehwelt, in der seit dem Ende der Serie die Post-»Xena«-Epoche angebrochen ist, als auch die wirkliche Welt, besonders die von unzähligen Frauen. Genauso nachhaltig wie sie die Medienlandschaft geprägt hat, hat sie das Leben ihrer Fans geprägt, bereichert und verändert: »Her courage has changed my world. And for that I am most grateful. I am a different person because of what Xena has taught me« (zit. in Stafford 2002: 253).

Ganz im Sinne der Post-»Xena«-Ära konstatiert Caudill »einen bedeutsamen Wandel im Archetypus des Helden, zu dem ein Wiederentdecken der Gesichter von weiblichen Heldinnen – Isis, Pele, Inanna, Demeter – und ein Antreten des gewalt(tät)igen Erbes dieser Göttinnen gehören« (Caudill 2003: 39). Wenn auch keine Göttin, so ist Xena dennoch eines dieser heldinnenhaften Gesichter, eine Frau, die für sich »ein Bild beanspruchte, das so mächtig war wie das dieser antiken Gottheiten und welches den Blick, den unsere Kultur auf Frauen wirft, für immer verändern sollte« (ebd.), wie es schon Naomi Wolf (1996) am Beispiel der Göttin Nike in »Die Stärke der Frauen« angeregt hat.

Mit ihrem Konzept des Powerfeminismus spricht sich Wolf vehement gegen den Opferfeminismus aus, gegen ein »Streben nach Macht, indem man Ohnmacht und Opferrolle der Frauen in den Vordergrund stellt« (Wolf 1996: 15), und für eine Form von Feminismus aus, der Frauen in ihrer Vielfalt sieht und in ihrer Individualität bestärkt, optimistisch die Stärke von Frauen und des Feminismus selbst betont (ebd.). Feminismus soll wieder als »Theorie weiblichen Selbstbewußtseins« (Wolf 1996: 19) verstanden werden, zusammen mit der »Schaffung einer neuen weiblichen Psychologie der Macht« (ebd.), nach der Frauen das verzerrte Selbstbild von Ohnmacht ablegen und sich als stark und mächtig sehen müssen. Selbstwertgefühl, Selbstbewusstsein, Selbstvertrauen (in sich selbst und in Fähigkeit, die Welt zu verändern) sowie Selbstbestimmung sind für sie die Voraussetzung jeglichen Fortschritts (vgl. Wolf 1996: 27). Was dabei von besonderer Bedeutung ist, sind ermächtigende Fantasien und Bilder für Frauen, welche die so genannten Opferfeministinnen noch immer verabsäumen bereitzustellen:

»Während sich die Phantasie vieler Frauen mit Bildern ihrer neuen Macht beschäftigte, produzierte die feministische Bewegung nach wie vor die falschen Bilder: Bilder der Hilflosigkeit, des Schweigens, des Schmerzes und der Niederlage, riefen Frauen mit Bildern von Frauen ohne Mund auf, zur Wahl zur gehen und verteilen

Kleiderbügel als Sinnbild für illegale Abtreibungen und ihre Konsequenzen [...] Solche Bilder und Appelle konnten die Phantasie von Frauen nicht in dem Maß beflügeln wie die neuen, kraftvollen Bilder [...] zumal die neuen Bilder weiblicher Stärke auf alte Archetypen zurückgehen: auf Diana, Schützerin und Rächerin der Frauen, auf die Königin von Saba, Herrscherin über Reichtum und Macht, und auf Nike, die weibliche Personifikation des Sieges« (Wolf 1996: 77f.).

Einen Ausbruch aus der Opferhaltung führen für Wolf Filme wie »Thelma & Louise«, »Club der Teufelinnen«, »Die Teufelin« und »Grüne Tomaten« vor, in denen scheinbar harmlose Frauen zu Racheengeln und eiskalten Killerinnen werden. Bei Frauen sind diese Filme äußerst beliebt, da diese Rachefantasien die Botschaft enthalten, dass Frauen genug von Demütigung und Ausnutzung haben und sich dagegen zur Wehr setzen. Dasselbe trifft auf eine Comicheldinnen wie »Hothead Paisan« oder »Tank Girl« zu, die mit Gewalt gegen männliche Täter vorgehen und es ihnen mit denselben Mitteln heimzahlen, oder auf Selina Kyle, auch bekannt als Catwoman (aus »Batmans Rückkehr«), die zur Rächerin gedemütigter Frauen wird. »Just do it« ist ein ermächtigender Slogan für Frauen und die göttliche Namenspatronin der Sportmarke »Nike« ist für Wolf eine bessere feministische Ikone als die verstümmelte Amazone:

»Sie ist so stark, daß niemand es wagen würde, sie zu beleidigen, aber zugleich strahlt sie eine solche Anmut aus, daß der Betrachter eher bezaubert als eingeschüchtert ist. Im Unterschied zum Lieblingssymbol der letzten Feminismuswelle, der Amazone, die in einer Frauengesellschaft lebt und sich die rechte Brust abschneidet, um ihre Waffe besser handhaben zu können, läßt sich die Siegesgöttin nicht vom Geschlechterkrieg aufzehren, sondern steht im Glanz ihrer Macht souverän darüber. Macht und Weiblichkeit sind in ihr versöhnt; sie widersprechen sich nicht, sondern ergänzen und verstärken sich gegenseitig. Die breiten kraftvollen Flügel sind genauso Teil der Göttin wie ihre weichen, nur leicht verhüllten Brüste« (Wolf 1996: 87).

Dieses Abwenden vom Entweder-oder-Denken, einem weiteren Merkmal des Opferfeminismus, hin zum Sowohl-als-auch-Denken, das unter anderem schon von Gloria Steinem propagiert wurde und großen Anklang fand, ist ein markantes Zeichen dieser neuen Welle des Feminismus (Wolf 1996: 151f.).

Leider war es lange Zeit das Schicksal von starken Frauen, für ihre Stärke bestraft zu werden; obgleich man den Freitod der zwei Frauen auch anders interpretieren könnte. Anstatt den Selbstmord von Thelma und Louise als »the final and complete erasure of female agency in sacrifice« (Crosby 2004: 155) zu sehen, bietet sich auch eine andere Interpretation ihrer Fahrt in den Abgrund an, nämlich »suicides as resistance to patriarchy's incorporation or a transcendence of its reality, an imagina-

tive feminist move forward dedicated to mythic if not immediately realizable alternatives« (ebd.: 153).

Auch wenn »Thelma & Louise« als Wendepunkt im »tough chick«-Kino angesehen wird, die beiden als starke Frauen, die sich gegen Männer und Sexismus zur Wehr setzen, so ist es leider doch traurig, aber wahr, dass intelligente und attraktive Frauen in Filmen allzu oft als psychotisch und böse dargestellt werden, wie beispielsweise Sharon Stone in »Basic Instinct« oder Glenn Close in »Eine verhängnisvolle Affäre«: »Brilliant women, erotic women, scheming women and powerful women are so threatening by virtue of the simple fact that they exist that they cannot be allowed to live« (Spicuzza 2001).

Ebenso vermitteln diese Frauen aber auch die Botschaft, dass eine »defiant/deviant« (Tasker 1994: 175) Frau, besonders im Hinblick auf ihre sexuellen Präferenzen, wie es die Heldin Catherine Tramell (gespielt von Sharon Stone) in »Basic Instinct« ist, auch große Macht besitzt und zwar Macht im Sinne von »transgressiver Macht« (Tasker 1994: 173) als Bad Girl und Femme Fatale: »Here the deadly woman's danger is not only that posed by a serial killer, but that of a figure who does not respect boundaries« (Tasker 1994: 173). Das Ignorieren und Überschreiten von Grenzen, das Verschwimmen von Grenzlinien, die Fluidität von Identität und Sexualität sowie ihre Ambiguität und Ambivalenz sind all jene Aspekte, auf denen ihre Macht ruht und derer sich auch die neuen Heldinnen bedienen, aus der sie ihre besondere Stärke für ihre Kämpfe – vor allem gegen eine patriarchale Gesellschaftsordnung – schöpfen.

Anstatt die Heldin für ihre transgressive Persönlichkeit zu bestrafen, wie es bei Xena traurigerweise noch der Fall war, widerfährt Max, dem Dark Angel, oder auch Buffy nicht ein solches Schicksal, sondern sie treten triumphierend aus den finalen Kämpfen. Bemerkenswert ist dabei auch, dass sie beide, auch wenn sie in beiden Serien sterben, wiederaufstehen – wie schon Ellen Ripley von »Alien³« auf »Alien 4 – Die Wiedergeburt« mit Hilfe des Klonens – sei es durch Technologie oder Magie. Beide stehen wieder auf (Buffy sogar zweimal) und sie sind stärker als zuvor, noch entschlossener gegen ihre GegnerInnen zu kämpfen und für ihre Ideale einzustehen, ganz antithetisch zu der Sichtweise, nach welcher der Tod tougher Frauen als patriarchale Reaktion auf die politische Bedrohung, die sie darstellen, verstanden wird: »Patriarchy criminalizes and then violently eradicates the »monstrous-feminine« or metes out the ultimate punishment to women who have become just too tough and too strong« (Crosby 2004: 153).

Problematische Sheroes

Lange Zeit war es für ProduzentInnen nicht nur problematisch, toughie Heldinnen leben zu lassen, sondern sie überhaupt zu kreieren, da Tough-

ness immer mit Maskulinisierung assoziiert wurde und die Gefahr zu groß war, unfeminine Frauen zu zeigen. So kam es zu Frauenfiguren wie Wonder Woman und den drei Engeln für Charlie, bei denen größtes Augenmerk darauf gerichtet wurde, ihre Femininität zu wahren, um der Tendenz entgegenzusteuern, dass weibliche Actionheldinnen auf ihre Verkörperung von Männlichkeit reduziert und sie lediglich als ›figurative males‹ und kinematische Transvestiten (Drag Kings oder sogar Drag Queens) interpretiert werden. Für viele sind sie nicht mehr als ein (schwacher) Abklatsch männlicher Actionhelden, was in Beschreibungen wie »Dirty Harriet« in Bezug auf Jamie Lee Curtis in »Blue Steel« (Brown 2004: 48), »Indiana Jonesette« für Lara Croft (Inness 2004: 16), die auch auf Sydney Fox in »Relic Hunter« angewendet werden könnte, und »weiblichen James Bonds« (»Alias«, »Drei Engel für Charlie«) spürbar wird, ebenso wie in »Fembo« und »Rambolina« für Ellen Ripley (Brown 2004: 57) und »Pambo« und »Lust Action Hero« in Verbindung mit Pamela Andersons Rolle als Actionheldin in »Barb Wire« (ebd.: 51) oder auch in weiterer Folge als Stripperella.

Besonders problematisch an einer solchen Sichtweise ist, dass weibliche Kämpferinnen diesen Heldenstatus nur erlagen, indem sie Männer werden und dem patriarchalen System dienen. Nur so können Frauen an der Geschichte teilnehmen, sie aber nicht ändern, genauso wenig wie das Image des Kämpfers selbst. Die Kämpferin ist in dieser Sichtweise lediglich eine mindere Version desselben und bestärkt die Geschichte, anstatt sie zu verändern (Early/Kennedy 2003: 2).

I wish I were a man

Geschlechtstransgression und die ganz bewusste Maskulinisierung stehen im Mittelpunkt der Handlung von Filmen wie »Tödliche Weihnachten« (»The Long Kiss Goodnight«) mit Geena Davis als Samantha/Charly und »Die Akte Jane« (»G.I. Jane«) mit Demi Moore als Lieutenant Jordan O’Neil, in denen die vorerst sehr weiblich gezeichneten Hauptdarstellerinnen im Laufe des Films immer maskuliner werden, die Grenzen traditioneller Weiblichkeit durchbrechen und die feminine Maskerade ablegen. Beide eignen sich die sonst den Männern vorbehaltene phallische Macht an, und zwar nicht nur in Form von Waffen und Muskeln (Muskelfraft), sondern indem sie das Inbesitznehmen derselben offen aussprechen mit »Suck my dick!« (einem Satz, der von beiden Frauen gebraucht wird).

»By assuming the traits of maleness, they gain access to a form of power (both physical and social) that has been systematically denied to women while simultaneously demonstrating that the association of ›maleness‹ with ›power‹ is not innate but culturally defined since anyone can mobilize even the most basic of male privileges;

the privilege to assert phallic authority through reference to an actual phallus« (Brown 2004: 56).

Als ihr Vorgesetzter Jordan versichert, »I'm not out to change your sex, Lieutenant«, erkennt er die Tragweite der Geschlechtspolitik, die hier am Werk ist. Sicherlich, ihr (biologisches) Geschlecht muss und soll nicht geändert werden, was aber sehr wohl geändert werden muss, sind die Wertigkeiten und Vorurteile, die Doppelmoral, die mit den Geschlechtern verbunden sind. Diese Tatsache wird Jordan sehr bald klar und so fordert sie auch ihre Umsetzung ein, wenn sie auf »Same rules for everyone, Sir« besteht und sich so ganz klar gegen das vom Militär praktizierte »Gendernorming«, d.h. eine Geschlechteranpassung ausgehend von einem natürlichen Defizit bei Frauen, ausspricht. Ansonsten würde sie wirklich nur zu einem »poster girl for women's rights« gedrillt werden, was sie auf keinen Fall möchte, wäre es doch nur eine Scheinmaßnahme, die nicht weit genug gehen würde, vor allem nicht im Sinne von einer radikalen Dekonstruktion von Geschlecht, und zwar nicht nur, was die Geschlechtsidentität (gender) betrifft, sondern auch das biologische Geschlecht (sex):

»Patriarchal oppression consists of imposing certain social standards of femininity on all biological women, in order precisely to make us believe that the chosen standards for »femininity« are *natural*. Thus a woman who refuses to conform can be labeled both *unfeminine* and *unnatural*. It is in the patriarchal interest that these terms (femininity and femaleness) stay thoroughly confused. Patriarchy, in other words, wants us to believe that there is such a thing as an essence of femaleness, called femininity« (Moi 1988: 247, Hervorhebung im Original).

Dementsprechend besteht das patriarchale Interesse insbesondere darin, die Verquickung von Weiblichkeit und Femininität, auf die sich das patriarchale System stützt, um Frauen auszuschließen und zu unterdrücken, aufrechtzuerhalten. Somit muss es das feministische Interesse sein, wie es auch Jordans primäres Interesse ist, diese Verknotung zu entwirren und den weiblichen Körper nicht länger als Rechtfertigung für frauenfeindliches Denken vorschieben zu können, welcher in seiner gesellschaftlichen Konstruktion für eine solche Argumentation nur allzu gelegen kommt: »frail, imperfect, unruly, and unreliable, subject to various intrusions which are not under conscious control« (Grosz 1994: 14). Als hilfreich erweist sich dabei das Konzept der Korporealität, nach dem der Körper selbst geschrieben ist und als ein Text verstanden wird, der neu gelesen werden kann und muss.

Besonders in »Körper von Gewicht« geht Butler (1997) auf den Körper ein, der für sie in seiner Materialität nicht verloren geht, wie es ihr viele KritikerInnen vorwerfen, sondern den sie als kulturell und gesellschaftlich bestimmt sieht. Der Körper steht nicht oppositionell zu der

Kultur auf der Seite der Natur, ist keine neutrale Oberfläche, sondern ist genauso ein kulturelles Produkt, auf dem Bedeutungen eingeschrieben werden, ein Ort, an dem um Bedeutungen gekämpft wird (vgl. Grosz 1994: 60f.). Wenn der Körper als kulturelles Produkt betont wird, wird zugleich verhindert, dass die Spezifität des weiblichen Körpers als Erklärung und Rechtfertigung für die andere (sprich: ungleiche) soziale Stellung von Frauen dient (vgl. ebd.: 14). In diesem Kontext wird Jordans Ausspruch »Gee, I wish I were a man« umso verständlicher, den sie als Antwort auf die Frage, warum sie zur Armee wollte, gibt:

»I don't know if there's any single reason, but my father was Navy. And he had this old-time recruiting poster in his den. It showed a girl trying on a sailor's uniform while saying, »Gee, I wish I were a man! I'd join the Navy!«. Was maybe 10 years old when I first saw it, and even then it felt wrong. Made me mad. And I don't think a month has gone by that I haven't thought about that poster. Gee, I wish I were a man« (Jordan in G.I. Jane).

Doch Jordan tut viel mehr, als »nur« zu einem Mann zu werden. Einerseits bestätigt sie zwar bis zu einem bestimmten Grad die Annahme, dass es Frauen in der Männerwelt nur zu etwas bringen können, wenn sie selbst zu Männern werden. Sie verändert aber nicht bloß ihren Körper, sondern vielmehr die Zuschreibungen und Wertigkeiten, die an den Körper einer Frau gekoppelt sind. Als Höhepunkt ihrer »Umwandlung« eignet sie sich mit dem Ausspruch »Suck my dick!« sogar symbolisch den Phallus an und indem sie das tut, bringt sie die männliche Ordnung wohl am nachhaltigsten durcheinander. Ihr Kamerad Wickwire hat daher sicherlich Recht, wenn er zu Jordan meint, »It's not so much that they hate you. They're more afraid of you«, denn auch hier bestätigt sich wiederum Halberstams These, dass keine Geschlechtsidentität so bedrohlich ist wie »the female male« (vgl. Halberstam 1998), wie ihn schon Samantha bei »Sex and the City« verkörperte.

Angeichts dieser Lesart einer männlichen Frau wie Jordan O'Neil wird besonders klar, was in der Kritik an der Maskulinisierung von toughen Frauen allzu oft ausgeblendet wird, nämlich die Veränderungen und Erneuerungen, welche die weiblichen Figuren dadurch an ihren männlichen Pendants sowie am Frausein selbst vornehmen. Diese weiblichen Charaktere sind transgressive und subversive Figuren, die vor allem aufgrund ihrer Ambivalenz und Komplexität offen für multiple Lesarten sind und, oft im Gegensatz zu ihren männlichen »Vorbildern«, zu neuen Definitionen von Frausein beitragen wie auch zu grundlegenden Veränderungen im Geschlechtersystem an sich – wie es auch der Science-Fiction-Charakter Aeryn Sun auf beeindruckende Weise veranschaulicht.

Here comes the Sun

Ganz im Sinne von Science-Fiction als »Hauptquelle für Metaphern, durch die die Unsicherheiten der postmodernen Kultur und Gesellschaft ausgelotet werden können« (Wolmark 1995: 231), und im Sinne von feministischer Science-Fiction, die im Speziellen »die Auslöschung von kritischen und kulturellen Grenzen« (ebd.) besonders in Bezug auf Geschlecht wohl am deutlichsten versinnbildlicht und die »postmodernen Ängste bezüglich der Definition von Subjektivität in utopische Möglichkeiten der Redefinition von Geschlechtsidentität und dem Verhältnis der Geschlechter« (ebd.) transformiert, repräsentiert die Science-Fiction-Serie »Farscape« mit dem Charakter der Aeryn Sun eine neue, nicht essenziellistische Sicht von Geschlecht, in der zwischen männlichen und weiblichen Positionen gewechselt werden kann und so die existierenden Definitionen von Geschlecht in Frage gestellt werden.

Indem sie sich traditionellen Erwartungen an Frauen und ihre Weiblichkeit widersetzt, illustrieren Aeryn und ihre Popularität insbesondere »die größere Bandbreite an Möglichkeiten für weibliches Verhalten« (Christopher 2004: 259). Für Christopher stellt der Weltall überhaupt *den* Ort dar, an dem Weiblichkeit am radikalsten in Frage gestellt werden kann und wo man sich weibliche Toughness am dramatischsten und neuesten vorstellen kann (vgl. Inness 2004: 13), denn nur in der Science-Fiction besitzt man die Freiheit, sich wirklich neue Geschlechterrollen und alternative Sexualitäten auszudenken: »Because science fiction can invent whole new universes, species, and cultures, it is not limited to the representation of actual human gender practices« (Christopher 2004: 258).

Besonders revolutionär ist dabei für Renny Christopher die Serie »Farscape«: »set in a universe that is truly science fiction – a universe of experimental, alternative sex and gender roles that appeal to viewers who like their men to be women, their women to be men, their chicks to be tough, and their guys to be soft« (ebd.: 277). Doch das wirklich Großartige daran ist, dass es nicht bei einem Rollentausch bleibt, wie man bei dieser Beschreibung annehmen könnte, sondern dass es zu einer Verqueerung der Geschlechter kommt. Die Grenzen zwischen den Geschlechtern und Sexualitäten verschwimmen. Frauen wie Aeryn »beruhigen unsere Angst vor Veränderungen im Bereich der Geschlechter und machen uns mit der Vorstellung vertraut, dass das biologische Geschlecht und geschlechtsspezifisches Verhalten von einander getrennt betrachtet werden sollten« (Christopher 2004: 278). Ihre komplexe Geschlechtsidentität erfüllt eben diese Rolle und sie kann so sicherlich zu einem Umdenken in Geschlechterrollen beitragen.

Aeryn Sun stammt von einem Planeten, auf dem Frauen und Männer vollkommen gleichgestellt sind und auf dem angenommen wird, dass beide Geschlechter gleichermaßen tough und aggressiv (maskulin) sind

und somit gleichermaßen geeignet, als Peacekeeper (die Hauptaufgabe dieser Spezies in der Galaxie) zu arbeiten. In ihrer Beziehung zu dem Astronauten John Crichton, der von der Erde stammt und bei einem Testflug durch ein Wurmloch in das alternative Universum bzw. ein weit entfernten Teil des Weltalls von »Farscape« gerät, etabliert sie so ein neues Modell einer Geschlechterbeziehung, in der traditionelle Geschlechterrollen ins Wanken geraten (Geschlechterrollen getauscht und aufgehoben werden, Crichton feminisiert wird), wobei dies jedoch von beiden nicht als irritierend oder abnormal empfunden wird. Auf diese Weise kreiert die Serie eine neue Vision von Geschlecht, die so auf der Erde (noch) nicht existiert.

Aeryn Sun ist mit Abstand die beliebteste Figur der Serie, vor allem bei hetero- und homosexuellen Frauen aufgrund ihres transgressiven Charakters und ihrer unorthodoxen Beziehung zu Crichton. Sie ist eine *toughe* Soldatin, sehr männlich im Verhalten und Aussehen (mit Ausnahme ihrer langen Haare, die jedoch auf ihrer Welt auch kein Geschlechtsmerkmal sind, da sowohl männliche und weibliche Peacekeeper lange Zöpfe tragen), die ein sehr alternatives Modell von Weiblichkeit anbietet, das außerdem zu queeren Lesarten förmlich einlädt.

In puncto Science-Fiction und Geschlecht sind auch Major Samantha Carter und Dr. Daniel Jackson aus der Serie »Stargate« bemerkenswerte Charaktere. Die beiden sind zwar kein Paar wie Aeryn und John, nichtsdestotrotz kommt es bei ihnen zu einer interessanten Rollenverkehrung. Während das Publikum den gängigen Vorstellungen entsprechend wohl eher erwarten würden, dass die Frau die Expertin für Sprachen und Vermittlung zwischen verschiedenen Völkern und Kulturen ist und der Mann das Physikgenie, stellt die Serie diese Erwartungen von Anfang an auf den Kopf, denn es ist genau umgekehrt. Major Samantha Carter, fast immer Sam genannt, was typischerweise schon auf ihre Maskulinisierung hindeutet, ist eine Art G.I. Jane. Sie ist doppelt männlich konnotiert als eine Soldatin bei der Army und Physikerin, die voll und ganz in ihrer Arbeit aufgeht. Im Kontrast zu ihr ist Dr. Daniel Jackson Archäologe und vor allem Sprachenexperte (daher auch oft Vermittler und Diplomat) und außerdem ein Zivilist, der sich außerhalb der männlich-militärischen Hierarchie befindet.

Sexy Sheroes

Neben der Maskulinisierung weiblicher Actionheldinnen ist die Sexualisierung, die Koppelung von Attraktivität und physischer Stärke, für feministische KritikerInnen ein ebenso großes Problem in Bezug auf *toughe* Frauen. Je stärker (sprich männlicher) Frauen werden, desto größer wird proportional dazu auch die »Betonung von traditionell femininem Aussehen und Verhalten« (Helford 1999). Femininität ist zu einem »be-

deutenden Teil der normativen Darstellung von ermächtigten Frauen in den Medien« (ebd.) geworden. »Ripley has been replaced by butch but sexily clad Xena; Connor is outdone by increasingly blonde teen heart-throb Buffy the Vampire Slayer« (ebd.). Der allgemeine Tenor in der Kritik an diesen und auch anderen Frauen in der Populärkultur ist oft, dass sie entgegen all dem Fortschritt, den sie repräsentieren, noch immer den Zwängen von Attraktivität und physischer Schönheit unterliegen. Gewalt, Stärke, Macht und das damit einhergehende Einbrechen in männliche Domänen werden nur toleriert bzw. sind nur in dem engen Rahmen populär, wenn die Heldinnen die Grenzen von Attraktivität (assoziiert mit einem weiblichen, sexualisierten Körper, physischer Schönheit und Jugend), Heterosexualität und Weißheit nicht überschreiten. Und viele stellen sich die Frage, wie befreiend und subversiv die toughen Frauen dann überhaupt sein können. Haben Frauen, die als stark und tough dargestellt werden, wirklich Zugang zu Macht oder trägt ihre Toughness und Gefährlichkeit allein zu ihrem Status als fetischisierte Lustobjekte bei?

Einerseits ist die toughe Frau potenziell transgressiv und somit fähig, die herkömmliche Wahrnehmung von Frauen, ihrer Rolle und ihres Könnens, zu erweitern. Andererseits läuft sie aber dennoch Gefahr, strikte Geschlechterdichotomien mit all den damit verbundenen Vorurteilen und Stereotypen aufs Neue einzuschreiben: »being nothing more than sexist window-dressing for the predominantly male audience« (Brown 2004: 48). Dies ist gewiss ein Risiko, das man nicht leugnen kann, aber was man ebenso tun kann, ist, einen Schritt zurückzutreten, um das gesamte Bild zu betrachten und das mögliche transgressive Potenzial, das auch in ihrer Sexualisierung ruht, erkennen zu können. Dabei wird sehr bald augenscheinlich, dass diese Frauen, obgleich sie attraktiv und feminin wirken mögen, die ihnen zugeschriebene Rolle in der Gesellschaft nicht anmutig und demütig einnehmen: »Popular culture's tough women – no matter how traditionally feminine and beautiful they might appear – offer insights into how women are fighting to escape conventional gender role expectations, that, in the past, have kept them from being aggressive, whether in real life or the media« (Inness 2004: 7).

Wichtig dabei ist es, die Möglichkeit in Betracht zu ziehen, dass Actionheldinnen, wie sehr stereotypisiert und sexualisiert sie für viele auch sein mögen, eine ganz neue Vorstellung von Toughness kreieren, in der »böse Mädchen nicht bloß eine Augenweide sind« (Inness 2004: 10), die den Fantasien ihrer männlichen Betrachter entsprechen, denn bei genauerer Betrachtung, wird man feststellen, dass sie nicht als solche abgetan werden sollten, sondern dass man ganz deutlich eine befreiende Botschaft für Frauen bei ihnen erkennen kann (vgl. ebd.). Auf keinen Fall darf man eine verkürzte Sicht auf sie richten, denn sonst kann man ihre Komplexität nicht wahrnehmen.

Stark, smart und sexy

»The real liberating and stereotype-breaking potential of female characters in action roles is that they can assume positions of power while also being sex symbols. This has subversive potential because it mocks masculine presumptions and undeniably illustrates that even the most cartoonishly feminine of heroines can also be tough, self-reliant, and powerful« (Brown 2004: 72). Diese Sichtweise erinnert ganz stark an die Frauen aus »Sex and the City« und deren Beschreibung als »stark, smart und sexy«, und bewahrheitet sich noch stärker bei den coolen Kämpferinnen, die wie »Barb Wire«, Browns Paradebeispiel für seine Überlegungen, stark, smart und sexy sind.



Abbildung 28: Pamela Anderson als Barb Wire

»The excessive presentation of Anderson's cartoonishly sexualized body seems on the surface to counter any transgressive potential that the film might hope for. But it is exactly this overfetishization of her sexuality and her violent abilities that facilitates an understanding of all modern action heroines as questioning the naturalness of gender roles by enacting both femininity and masculinity at the same time« (Brown 2004: 58).

Eine transgressive Frauenfigur wie Barb Wire übt daher nicht nur durch ihre Toughness Kritik an hegemonialen Erwartungen an Weiblichkeit, sondern vor allem durch ihre Sexualisierung und Fetischisierung, mit der sie ebenso zeigt, dass sich Weiblichkeit (Sexualisierung) und Männlichkeit (Toughness) nicht ausschließen. Ein Charakter wie sie verkörpert für Brown »beide Geschlechter und macht sich auf diese Weise über die Vorstellung einer einheitlichen Geschlechterposition lustig« (Brown 2004: 63).

»Wenn der Begriff ›Geschlechtsidentität‹ die kulturellen Bedeutungen bezeichnet, die der sexuell bestimmte Körper annimmt, dann kann man von keiner Geschlechtsidentität behaupten, daß sie aus dem biologischen Geschlecht folgt« (Butler 1994: 22). Vielmehr deutet sie auf eine »grundlegende Diskontinuität zwischen den sexuell bestimmten Körpern und den kulturell bedingten Geschlechtsidentitäten hin« (ebd.: 23), und weicht damit grundlegend von der Annahme ab, dass Geschlecht und Geschlechtsidentität zwangsläufig in einem mimetischen Verhältnis zu einander stehen. Sobald man »den kulturell bedingten Status der Geschlechtsidentität als radikal unabhängig vom anatomischen Geschlecht denk[t], wird die Geschlechtsidentität selbst zu einem freischwebenden Artefakt. Die Begriffe *Mann* und *männlich* können dann ebenso einfach einen männlichen und einen weiblichen Körper meinen wie umgekehrt die Kategorie *Frau* und *weiblich*« (Butler 1994: 23, Hervorhebung im Original).

In Verbindung mit Barb Wire wäre auch die Figur der Domina, die als Vorlage für viele der Actionheldinnen und Bad Girls dient, eine Umsetzung von Butlers Überlegungen bezüglich Geschlecht und Geschlechtsidentität, denn als eine transgressive Figur vereint sie Männlichkeit und Weiblichkeit in sich. Sie ist Subjekt und Objekt, mächtig und machtlos, bereitet Vergnügen und ist begehrenswert und doch gefährlich und bedrohlich. Meistens werden Dominas mit der Kastrationsangst der Männer in Verbindung gebracht, »aber am progressivsten sind sie, wenn sie als Figuren verstanden werden, welche die Zerbrechlichkeit von oppositionell binären, kulturellen Kategorien aufzeigen« (Brown 2004: 69). Bei Actionheldinnen ist dieses Spiel mit traditionellen Zeichen von Geschlechtsidentität kaum zu übersehen:

»Like the dominatrix, the action heroine refuses the terms of the social contract of sexual difference. She does not just dress up as a male or simply enact masculinity. She dresses up as both male and female, enacting both masculinity and femininity. Thus she illustrates by example not only that gender is primarily a performance of culturally determined traits and conventions but also that these traits and conventions do not have to symbolize sexual difference« (Brown 2004: 69).

Die beiden Bilder von Pamela Anderson, eines aus dem Film »Barb Wire« und das andere ein »Esquire«-Cover, das drei Jahre nach dem Film

entstanden ist, veranschaulichen dieses Spiel mit Zeichen ganz wunderbar. Auf beiden vereint sie ihre sexualisierte Weiblichkeit (lange blonde Haare, große Brüste, zierlicher Körper) mit männlichen Attributen wie Munitionsgürteln, Waffen, Lederjacke oder Männerunterwäsche. Darüber hinaus ist Pamela Andersons Darstellung ein schönes Beispiel für eine »campy performance«, bei der eine schon beinahe hysterische Maske von Weiblichkeit zur Schau gestellt wird und Weiblichkeit durch Maskerade, Drag, Cross-Dressing, Gender-Bending manipuliert wird. Auf diese Art und Weise wird die Natürlichkeit von Geschlecht und Geschlechtsidentität und somit auch die diskursive patriarchale Macht, die Weiblichkeit definiert und naturalisiert, in Frage gestellt. Diese toughen und sexy Frauen untergraben durch die Übertreibung und das Parodieren von traditionell weiblichen Stereotypen phallozentrische Diskurse über Weiblichkeit (vgl. Whiteley 2000: 16). Sie spielen mit Widersprüchen oder bekämpfen durch Androgynität bzw. Maskulinisierung die patriarchale Definitionsmacht über Weiblichkeit. Sie verwenden Stereotypen, um sie zu entnaturalisieren und zu destereotypisieren.



Abbildungen 29a und 29b: Weiblich und männlich vereint

Camp ist nicht allein auf Barb Wire anwendbar, sondern ebenso auf Kämpferinnen wie Xena, Buffy, Dark Angel, Lara Croft, Nikita, Alias, die drei Engel für Charlie Natalie, Alex und Dylan, die Birds of Prey, die alle dieses mimetische Modell verdeutlichen, bei dem Weiblichkeit als Maskerade entlarvt wird, besonders wenn zugleich männliche und weibliche Versatzstücke zur Verfügung stehen, um ihre Identität(en) zu kreieren – wie es in dem Fankunstwerk »Superhero« geschieht.

»The tough action heroine is a transgressive character not because she operates outside of gender restrictions but because she straddles both sides of the psychoanalytic gender divide. She is both subject and object, looker and looked at, ass-kicker and sex object« (Brown 2004: 51f.). Actionheldinnen kombinieren männliche und weibliche Ikonografie miteinander, was nicht nur gelingt, wenn Frauen, ihr Verhalten und ihr Körper, maskulinisiert werden, sie androgyn dargestellt werden, sondern auch wenn zugleich Toughness (Männlichkeit) und Sexiness (Weiblichkeit) unterstrichen werden: »She refutes any assumed belief in appropriate gender roles via an exaggerated use of those roles« (Brown 2004: 49).



Abbildung 30: Superhero (*In every generation there is a Chosen One. She alone will stand against the vampires, the demons and the forces of darkness. She is the Slayer.*)

Ähnlich wie bei Buffy, die besonders oft mit feministischem Camp in Verbindung gebracht wird, verhält es sich bei Xena, vor allem was ihre Beziehung zu ihrer Mitkämpferin und Weggefährtin Gabrielle betrifft: »Xena and Gabrielle as a butch/femme couple, a queer hybrid in which desire and love set different gender performances against each other [...] Queer hybrids explore the way that gender b(l)ending and non-normative sexualities can denaturalize and transgress Western sex/gender systems« (Kennedy 2003: 42).

Leider stehen viele Feministinnen diesen Babes (immer noch) sehr kritisch gegenüber und können ihre Popularität nicht nachvollziehen. Ein Beispiel dafür wäre Rachel Fudges Kritik an Buffy:

»Yup, she's strong and sassy all right, but she's the ultimate femme, never disturbing the delicate definition of physical femininity [...] the Buffster, for all her bravado and physical strength, is a girly girl through and through [...] Buffy's unreconstructed, over-the-top girliness in the end compromises her feminist potential. Though this excessive femininity veers toward the cartoonish, in the end it's too earnest – too necessary – to be self-parody« (Fudge 1999).

Was KritikerInnen wie Fudge jedoch nicht zu bedenken scheinen, ist, dass die Verwendung von Mimikry und Parodie in Serien wie »Xena« und »Buffy« die Absurdität von Frauen als Spektakel illustriert und die Künstlichkeit von Weiblichkeit (und auch Männlichkeit) – und damit auch ihre Veränderbarkeit – unterstreicht: »This elaborate artifice could serve to underline the very constructedness of conventional ideals of femininity« (Kennedy, Hervorhebung im Original). Und eben diese Erkenntnis von Künstlichkeit von Weiblichkeit kann dazu führen, dass sie ob ihrer Konstruiertheit verändert und neu konstruiert wird.

Post-Woman

Die Faszination der coolen Kämpferinnen liegt nicht allein darin, dass sie für Frauen untypische Rollen repräsentieren und neue Subjektpositionen anbieten, sondern auch in ihrer Darstellung und Positionierung in den Texten, die als »Post-Woman« gelesen werden können. Für sie ist es möglich, »zwischen den Binären zu existieren« (Brown 2004: 48), und so der dualistischen Sichtweise von Geschlecht zu entkommen, indem sie unterschiedliche (männliche und weibliche) Elemente in einer Person vereinen und damit die Vorstellung einer stabilen, essenzialistischen Geschlechtsidentität erschüttern. Sicherlich ist es für viele nahe liegend, Actionheldinnen, die in einem männlich geprägten Genre operieren und mit männlichen Attributen (Aggressivität, Gewalt, Macht, Waffen) in Verbindung gebracht werden, auf der männlichen Seite des binären Geschlechtersystems zu verorten oder sie ob ihrer ausgeprägten femininen Seite trotz aller männlichen Attribute als rein weiblich einzustufen. Doch solch ein Vorgehen führt lediglich in eine Sackgasse, die in der Re-etablierung und Festigung einer Geschlechterdichotomie mündet und kein wirkliches Potenzial zu Veränderung in sich birgt, außer der Möglichkeit einer Rollenumkehr.

Einen Ausweg aus dieser Sackgasse bietet, wie bereits angedeutet, eine Interpretation von Actionheldinnen als Post-Women im Zusammenhang mit dem Konzept des »becoming« (Brown 2004: 51), insbesondere

des »becoming-woman«, welches für Deleuze und Guattari eine Überqueren, Unterbrechen und Verändern der binären Linien des Geschlechterdualismus bedeutet (vgl. Grosz 173). Becomings basieren nicht auf Mimesis, Imitation oder Ähnlichkeit. Sie sind keine Re-Präsentationen oder Spiegelbilder, und das »becoming-woman« ist auch kein Zur-Frau-Werden im herkömmlichen Sinn. Vielmehr steht es für die Destabilisierung von Femininität und weiblicher Identität: »If one is a woman, it remains necessary to become-woman as a way of putting into question the coagulations, rigidifications, and impositions required by patriarchal [...] power relations« (Grosz 1994: 176). Es bezieht sich auf mehr, auf etwas anderes, auf etwas »Drittes«, das aus zwei diskursiv widersprüchlich Positionen, wie Mann und Frau, entsteht und im Kontrast zu rigiden Identitäten, Subjektpositionen und Sexualitäten steht: »Becoming-woman involves a series of processes and movements beyond the fixity of subjectivity and the structure of stable unities. It is an escape from the systems of binary polarization of unities that privilege men at the expense of women« (Grosz 1994: 177).

Das Computerspiel »Beyond Good & Evil« deutet beispielsweise schon in seinem Titel auf eine solche Position hin, die sich jenseits von Gut und Böse, jenseits von dualistischen Sichtweisen und Einschränkungen befindet, und die von der Protagonistin Jade, und mit ihr von den SpielerInnen, eingenommen wird. Jenseits von Gut und Böse befindet sich im Sinne des »Post-Woman«-Konzepts auch Ellen Ripley, die Heldin der »Alien«-Quadrilogie:

»As the only character, male or female, who can transcend her original state of being and cognitively adapt to an external threat, Ripley becomes a form of post-woman operating in the productive spaces between strict cultural formations [...] Ripley is best understood as moving beyond the restrictive gender dichotomy. She functions not in terms understood as male or female but as a transcendent and progressive character« (Brown 2004: 51f.).

Besonders progressiv ist dabei der rasierte Kopf von Ripley in »Alien³«, mit dem der Film kein modisches, sondern viel mehr ein politisches Statement abgibt (vgl. Graham 1994: 209), das in seiner symbolische Wirkung und Aussagekraft im Zusammenhang mit der Dekonstruktion von Geschlecht verstanden werden muss. So eine Performanz spielt laut Tasker »mit vergeschlechtlichten und sexuellen Identitäten und macht sie ambigüös und uneinordenbar« (Tasker 1994: 175). Für Graham repräsentiert Ellen eine phallisch-feminine Sexualität (vgl. Graham 1994: 209), die in ihrer Entwicklung während der Trilogie immer deutlicher wird – angefangen bei ihrem weiblichen Verständnis und ihrer Intuition in »Alien«, dem ersten Teil, zu der Kämpferin mit phallischen Waffen und der gleichzeitigen Mutterrolle für das kleine Mädchen Newt in »Aliens«, bis hin zu der kahl rasierten Frau, die in »Alien³« selbst zum »Alien« wird. In

diesem dritten Teil befindet sie sich wahrlich in einem dritten Raum, zwischen ihrem maskulinisierten Äußeren, dem deerotisierten und lesbisch kodierten Körper, der überseht ist mit Wunden und blauen Flecken, und der monströsen Weiblichkeit (dem Alienfötus), die sie in sich trägt (vgl. Graham 1994: 210). Im Laufe der Trilogie wurden Ellen Ripley und ihr Geschlecht immer ambivalenter: »Ripley has effectively become ›parthenogenetically‹ hermaphrodite rather than chaste androgyne – the unrepresentable, floating in the ›out there‹. The power of her image is becoming uncontrollable and unlocatable in either gender. She can neither be situated as a phallic protagonist nor as ›feminine other‹ – her destination can only be death« (Graham 1994: 210f.).

Doch mit »Alien 4 – Die Wiedergeburt« widersetzt sie sich diesem Schicksal und wird vom Drehbuchautor Joss Whedon, dem Erfinder von »Buffy the Vampire Slayer«, wiedergeboren und begründet damit außerdem den von Greven festgestellten Trend, dass Kämpferinnen immer weniger menschlich und immer über-menschlicher werden, sei es mit Hilfe von Technologie, Gentechnik oder einer weiblichen Mythologie und Genealogie, der sie entstammen. David Greven datiert den Anfang eben dieses Trends mit der 1997 geklonten Ellen Ripley in »Alien 4« (vgl. Greven 2004: 124), die durch das Klonen zu einem Hybrid aus Mensch und Alien wurde. Nicht zu vergessen ist bei diesem kinematischen Wendepunkt die Androidin Call. Wie Ellen ist sie ein höchst interessanter und komplexer Charakter. Sie ist es, die Ellen mit ihrer geklonten Existenz konfrontiert: »You're a thing. A construct. They grew you in a fucking lab« (Call). Dabei scheint sie indessen zu vergessen, dass sie selbst nichts anderes ist – woran sie aber nur allzu schmerzlich erinnert wird, als sie von den Männern der Crew als »robot«, »goddam synthetic« und »toaster oven« beschimpft wird. Sie ist ein so genannter LM7:

YRIESS (zu Ripley): The latest and best. They were supposed to revitalize the synthetic industry. Instead they buried it.

RIPLEY (schaut zu Call): They were too good.

VRIESS: Oh yeah. Overrode their own behavioral inhibitors. Didn't feel like being told what to do. The government ordered a recall. Fucking massacre.

HILLARD: I always heard there were a few that got out alive, but, man, I never thought I'd see one.

So wie Ellen ein Hybrid aus Mensch und Alien ist, verkörpert auch Call eine hybride Identität, da sie trotz ihrer »Unmenschlichkeit« als Android menschlicher ist als wohl alle anderen Humanoiden im Film. Bei beiden Frauen wird ihre Konstruiertheit mehr als deutlich sowie ihre ambivalente Position im »Alien«-Universum, die sie zu den zwei Überlebenden des Films macht, die als »Fremde« (stranger), wie Ellen sich selbst bezeichnet, auf die Erde zurückkehren. Im Horrorfilm wären sie beide die »Final

Girls«, die aufgrund ihrer nicht klar definierbaren Geschlechtsidentität, als Einzige überleben (vgl. Clover 1992).

LADY MACPEZZINI UND DIE WITCHBLADE

Eine eben solche Überlebende ist die tragende Figur der Serie »Witchblade«, deren ambivalente Konstruktion von Geschlecht vom ersten Augenblick der Serie wahrnehmbar ist. Die Maskulinisierung von Sara Pezzini, der Hauptfigur, sowie die damit einhergehende Störung der traditionellen Geschlechterordnung beginnt mit der ersten Szene, in der Sara zum ersten Mal zu sehen ist. Man sieht, wie sie aufsteht und sich für die Arbeit fertigmacht. Sie trägt weiße, eng anliegende Männer-Boxershorts. Darüber zieht sie hellblaue Jeans, lädt ihre Pistole und steckt sie in die Halterung an ihrem Gürtel und eine zweite, kleinere Pistole in ihren Stiefel und streift die Hose darüber, zieht ihre schwarze Lederjacke an und schnappt sich, kurz bevor sie ihre karg und spärlich eingerichtete Wohnung verlässt, ihren Motorradhelm, und schließt die Tür hinter sich, auf dem ein rot-schwarz kariertes Holzfällerhemd hängt.

Die Kameraführung ist in dieser Szene besonders bedacht darauf, ihren Kopf nicht zu zeigen, um eine eindeutige geschlechtliche Festlegung zu vermeiden. Erst als Sara nach einer rasanten Motorradfahrt durch New York ihren Helm abnimmt, sieht man, dass sich der Kopf einer Frau darunter verbirgt, mit langen, mittelbraunen Haaren und einem ungeschminkten Gesicht. Ihre kleinen, silbernen Ohrstecker sind, zusammen mit den langen, offen getragenen Haaren, das einzig weibliche Merkmal an ihr. Sie steigt von ihrem Motorrad, um einen Moment darauf wieder in einen typisch männlichen Bereich einzutauchen, in das 11. Revier der New Yorker Polizei, ihren Arbeitsplatz.

Gleichzeitig wird in derselben Anfangssequenz aber auch schon ein typisch weiblicher Subtext spürbar, besonders da die Fahrt zu ihrem Arbeitsplatz von U2s Lied »Mysterious Ways« mit den sich wiederholenden Textzeilen »it's all right, she moves in mysterious ways« begleitet wird und einen mysteriösen, rätselhaften Schleier über sie legt. Diese Mysteriosität kann sich natürlich auf ihre doch recht ambigüose Geschlechtsidentität beziehen, die für die ZuschauerInnen ein Rätsel sein dürfte, aber auch, vielleicht mehr sogar noch auf ihre Weiblichkeit, auf das Frausein im Allgemeinen, dass aus philosophischer und psychoanalytischer Sicht immer schon ein Mysterium und Rätsel darstellte – ein Aspekt, der sich im Laufe der Pilotepisode als tragender Pfeiler der Handlung herauskristallisieren wird. Unterstrichen wird dieser Eindruck durch Einblendungen von Statuen, Skulpturen und Kunstwerken während ihrer Fahrt. Nach dem Verlassen der Wohnung ist das Erste, das man sieht, die Freiheitsstatue, gefolgt von antiken Skulpturen und Fresken, die Göttinnen und Götter zeigen, Kriegerinnen und Krieger, mit

Schwertern, Schilden, Streitwägen, sowie einem Wandgemälde, welches die Mona Lisa zum Motiv hat. Gleichzeitig sind immer wieder Teile der Witchblade in die Szene geschnitten.

Sara Pezzini wird auf diese Weise sehr ambivalent positioniert – einerseits männlich konnotiert aufgrund ihres Aussehens und Berufs, andererseits schwingt eine Form von weiblicher Ikonografie und Allegorisierung in dieser Szene mit, mit der Sara in Verbindung steht. Sie ist eine moderne Kriegerin, eine Polizistin, die für Gerechtigkeit kämpft (die besonders den Tod ihres Vaters, ihrer besten Freundin und ihres Polizeipartners rächen möchte), die in einer langen Tradition weiblicher Kämpferinnen und Hexen steht. Wie Miss Liberty steht sie für Freiheit, Gerechtigkeit und Gleichheit und kämpft täglich für diese Ideale, die so oft von allegorischen Frauen repräsentiert werden. Gleichzeitig ist sie aber auch ein Mysterium, so unergründlich wie das Lächeln der Mona Lisa. Und diese Ambivalenz scheint es zu sein, die sie zu der Auserkorenen für die Witchblade macht – wie aus einem Gespräch zwischen Kenneth Irons (dem »Besitzer« der Witchblade) und seinem Untergebenen Ian Nottingham hervorgeht:

IRONS: Findest du sie nicht faszinierend, Nottingham?

NOTTINGHAM: Faszinierend und sehr rebellisch.

IRONS: Eine Frau auf dem Höhepunkt ihrer Schönheit und Kraft. Aber davon gibt es so viele. Was zeichnet sie eigentlich aus? Warum Sara Pezzini? Sie wurde auserwählt. Warum nur?

NOTTINGHAM: Sie ist unerschrocken und zugleich verletzlich und zart.

(1.01 »Die Waffe der Götter«)

Nicht jede beliebige Frau kann die Trägerin der Witchblade werden, nur jene, die das richtige Maß an Ambivalenz besitzt, wie es ganz klar aus Nottinghams Worten hervorgeht, um so auch dem ambivalenten Charakter der Witchblade gerecht zu werden.

»For thousands of years it has existed. An intelligent, symbiotic weapon of incredible power. A living gauntlet that becomes one with its wearer. The Witchblade: Only women of unmatched strength of mind, body and will have ever successfully worn it. Its legacy has created a warrior bloodline back through time and forward into the future. Joan of Arc wielded the blade as did other great warrior women throughout the ages. But to wear the Witchblade is to be both its master and its servant, as this mysterious weapon draws to it what it needs and casts aside what it does not. Stirring to life at times of crisis – during wars, famines, pestilence – the Witchblade has been used to cut a swath of blood and viscera through the ranks of previously insurmountable evil. For decades it has lain dormant, but now in the early days of the 21st century, the Witchblade has chosen a new bearer of its power... and its curse« (www.bladetv.com).

Als Sara einen Verbrecher in ein Museum verfolgt und es zu einem Schusswechsel zwischen den beiden kommt, trifft eine Kugel einen Schaukasten, hinter den Sara springt und aus dem genau in diesem Moment ein metallener Handschuh, der wie ein Teil einer Ritterrüstung aussieht, auf Saras Arm fällt. Sofort bemerkt sie, dass von diesem Handschuh eine besondere Kraft ausgeht und benutzt ihn, um sich mit seiner Hilfe zu schützen und die auf sie zufliegenden Kugeln abzuwehren. Nach dem Kampf verwandelt sich der Handschuh in einen Armreifen, der in ihr Träume und Visionen auslöst, sowohl von vergangenen Ereignissen als auch von zukünftigen, sie selbst betreffend (als Trägerin der Witchblade) sowie die Fälle, an denen sie als Polizistin arbeitet.

Wie Sara selbst ist auch die Witchblade ambivalent in Bezug auf geschlechtsspezifische Zuschreibungen. Sie ist sowohl weiblich in der Form eines Armreifens, der als ein Schmuckstück getragen werden kann, als auch männlich als Teil einer Ritterrüstung und phallische Waffe: »as abstract genital, simultaneously penile and uterine« (Greven 2004: 129).



Abbildungen 31a - c: Sara mit der Witchblade

Genauso ambivalent ist sie auch in ihrer Auswirkung auf die Trägerin, als Medium für Visionen und als Waffe und Schild, zum Angreifen und Schützen. Sie lässt sich wie Sara nicht auf ein Geschlecht festlegen: »Sarah [sic] Pezzini as tough woman is the floating signifier of Witchblade – a figure of power with no clear tie to either gender, visibly potent but finally ungraspable, unattainable [...] as a zone of undecidability, from whence she draws her peculiar power« (Greven 2004: 147). Greven vergleicht Sara darüber hinaus mit Lady Macbeth, die wie Sara »mit ihrem Wunsch, geschlechtslos zu sein, und mit ihrer Zurückweisung jeglicher Spuren konventioneller Weiblichkeit, insbesondere der Mutterschaft, Geschlechterkategorien verschwimmen lässt« (ebd.). Doch als Frau in einer patriarchalen Kultur bleibt es Lady Macbeth verwehrt, phallische Macht auszuüben. Ganz anders bei Sara, der es möglich ist, diese Macht zu erhalten: »The construct of the tough woman, then, allows Sarah [sic] to achieve what Lady Macbeth cannot: to wield murderous phallic power without having to be unsexed. Neither quite male nor female, opposed to both males and other females, a new sex and gender

complete within themselves, tough women are a parthenogenetic feat of self-centered heroism« (Greven 2004: 148).

Sara kann sich all die merkwürdigen Erlebnisse, die sie seit dem Erhalt der Witchblade erlebt hat, nicht erklären und glaubt schon, verrückt zu werden, als sie auf einmal vom Geist ihres kürzlich ermordeten Kollegen Danny heimgesucht wird, der ihr einige sporadische Hinweise geben kann, was mit ihr geschieht:

»Ich will dich über ein paar Dinge aufklären, die ziemlich ungewöhnlich sind. Ein spirituelles Netz. Öffne die Pforten der Wahrnehmung und sieh nach, wer geklopft hat ... Du hast deine Seele noch nicht erkannt. Du entstammst einem Kämpferschlecht aus der Vergangenheit, das niemals untergeht. Du bist Teil einer gewaltigen Macht, eine Kriegerin. Das ist dein Erbe und dein Schicksal. Das ist deine Bestimmung. Wirf einen Blick in deine Seele, dann wirst du es selber spüren... Du bist auserwählt. Folge deiner Bestimmung« (Danny in 1.01 »Die Waffe der Götter«).

Von Danny ermutigt, ihre Seele zu erforschen, herauszufinden, wer sie ist und was es mit der Witchblade auf sich hat, fragt sie ihren Vorgesetzten und engen Freund ihres verstorbenen Vaters nach ihrer Herkunft, ihrer Identität. Auf die Frage »Wer bin ich?« erfährt sie von diesem, dass sie adoptiert wurde, was ein erster Hinweis auf ihre Identität und ihr weiteres Schicksal ist. Kurz darauf nimmt sie mit einem gewissen Kenneth Irons Kontakt auf, einem wohlhabenden Industriellen und dem Besitzer der Sammlung, aus dem der Handschuh/Armreif stammt, von dem sie sich weitere Informationen erhofft und auch erhält, wie es die ZuschauerInnen schon vor ihr getan haben, als er Nottingham die wichtigsten Informationen zur Witchblade und ihren Trägerinnen verrät:

»Es steht geschrieben, dass es keinem Mann vergönnt sein würde, das¹⁰ Witchblade zu führen. Die Vorsehung hat eine Frau dafür bestimmt. Ich habe es versucht, aber mein Wille war nicht stark genug, das Witchblade zu halten. Es verbrannte meine Hand. Ich riss es endlich außer mir vor Schmerz vom Handgelenk. Dieses Ereignis sollte mich für alle Zeiten an das Witchblade binden. Nun bin ich ein Teil von ihm geworden, auch ein Teil seiner seherischen Kraft, die mir nur in eingeschränkter Form zuteil wurde; was gleichermaßen Fluch und Segen bedeutet. Ich kenne seine Gedanken und ich weiß, was es will [...] Um das Witchblade zu beherrschen, muss man die Frau beherrschen, die es trägt.« (Irons in 1.01 »Die Waffe der Götter«)

Sara muss gegen Männer – vor allem gegen Irons – kämpfen, die ihre Macht kontrollieren und an sich reißen wollen; gegen Männer vergleichbar mit Macbeth, der davon besessen ist, die Macht der Hexen, die über

10 Zu erwähnen ist an dieser Stelle, dass in der Pilotfolge noch mit dem Neutrumartikel »das« auf die Witchblade Bezug genommen wird, sie in den nachfolgenden Episoden hingegen als »die« Witchblade bezeichnet wird.

sein Schicksal bestimmen, zu kontrollieren (vgl. Greven 2004: 147). Irons verschweigt Sara zwar, dass er versucht hat, die Witchblade zu tragen, daran aber gescheitert ist, sowie seinen Wunsch, die Witchblade nun über Sara zu beherrschen, verschafft ihr aber mehr Klarheit über die Witchblade und ihre Macht. Beim Betrachten der Bilder vergangener Kämpferinnen und Trägerinnen der Witchblade in seinem Haus versucht Sara mehr darüber und ihre Rolle dabei herauszufinden:

SARA: Woher haben sie ihr Wissen über das Witchblade?

IRONS: Ich lese recht gern.

SARA: Und warum gehört es nicht zu ihnen?

IRONS: Es gibt ein Gesetz. Das Witchblade ist nur für eine Frauenhand bestimmt.

SARA: Wieso?

IRONS: Wegen ihrer elementaren Energie. Frauen stehen der Natur näher als die Männer. Für das Witchblade sind die Frauen das starke Geschlecht. Glauben sie an Vorsehung, Sara?

SARA: Ich bin überzeugt, dass alles viel vernetzter ist, als wir annehmen.

IRONS: So ist es.

SARA: Was steckt eigentlich hinter dem Witchblade? Was ist das?

IRONS: Ein Mysterium, im Gewand eines Rätsels, versteckt in einem Geheimnis.

SARA: Hätten sie das vielleicht etwas präziser?

IRONS: Die Sprache ist ein Labyrinth, Sara, ein Spiegelkabinett, in dem wir uns leicht verirren. Ich möchte ihnen helfen. Wir können gemeinsam das Rätsel lösen. Das Witchblade verfügt über geheimnisvolle Kräfte, aber nur der Frau, die es trägt, werden diese Kräfte zuteil. Spüren sie nicht, wie sich ihr Leben verändert?

SARA: Ja, und das nicht zu knapp. Ich würde sagen, ich bin bald reif für die Klapsmühle.

IRONS: Und ist es ihnen unmöglich, mit irgendjemandem darüber zu reden, außer mit mir? Warum ist das wohl so, Sara?

SARA: Ich bin nicht scharf auf das Witchblade. Sie dürfen's gern zurück haben, Mr. Irons.

IRONS: Sie zerschneiden mit dem Witchblade den Schleier, der die Sinne verdeckt. Sie werden in die Tiefe des Universums blicken und dabei auf Erkenntnisse stoßen, die dem gewöhnlichen Menschenverstand nicht zugänglich sind – was schon geschehen ist.

SARA: Wie meinen sie das?

IRONS: Nun, Sara, sie wissen es selbst. Sie stecken mittendrin.

SARA: Nichts für ungut, Mr. Irons. Verschonen sie mich damit. Mein Leben ist kompliziert genug.

IRONS: Sara, sie wurden auserwählt, das Witchblade zu führen, so wie all diese Frauen. Sie haben ihr Schicksal in der Hand.

SARA: Was soll er Blödsinn?

IRONS: Das Witchblade hat sie auserwählt, Sara. Das müssen sie akzeptieren. Sie gewinnen oder verlieren es. Wenn sie sich nicht als würdig erweisen, wird es sie sofort verlassen.

SARA: Ich glaube nicht daran. Alles nur Hokuspokus. (Sara versucht, die Witchblade von ihrem Arm zu nehmen, schafft es aber nicht) Ich will dieses verdammte Ding loswerden.

IRONS: Sie können es nicht ablegen, Sara. Das Witchblade hat sich für sie entschieden und ihr Herz hat sich für das Witchblade entschieden. Spüren sie das nicht? Ich kann ihnen helfen, wenn sie nur wollen. Ich kann sie lehren, es zu gebrauchen, es zu beherrschen, mit ihm eins zu werden. Warum wehren sie sich gegen die Vorsehung? Wir müssen uns dazu bekennen. Ihr Weg führt sie zum Witchblade und mein Weg führt mich zu ihnen. Carpe diem, Sara. Nutze den Tag. Nehmen sie das Witchblade. Sie sind längst ein Teil davon. Sie tragen sogar das Mal. Die Kreise bedeuten die guten und bösen Seiten des Witchblades.

(1.01 »Die Waffe der Götter«)

Die Natur der Frau

In Irons' Erläuterungen kommt es zu einer essenzialistischen Gleichsetzung von Frau und Natur, die als logische Erklärung dafür dient, warum es nur Frauen erlaubt ist, die Witchblade zu führen. Aufgrund ihrer biologischen Disposition – ihren reproduktiven Fähigkeiten, die mit beinhalten, einerseits (Geburts)Schmerzen zu ertragen und zum anderen die Linie von Bladewielderinnen zu erhalten und fortzusetzen – und ihrer natürlichen Verbundenheit zu elementaren, kosmischen Kräften, sind Frauen prädestiniert dafür, von der Witchblade auserwählt zu werden. Als besonders beunruhigend empfinde ich an dieser Sichtweise die Gefahr der Naturalisierung und Essenzialisierung von Weiblichkeit, die sehr leicht in der Ausbeutung von Frauen und ihrer »natürlichen« Fähigkeiten mündet. Eine solche Macht, die den Frauen angeboren ist, erregt den männlichen Wunsch, sie zu kontrollieren, zu beherrschen und für die eigenen Zwecke zu missbrauchen, wie es Kenneth Irons wiederholt versucht. Jedoch darf man nicht außer Acht lassen, dass Frauen in diesem speziellen Fall nicht die übliche Zweitrangigkeit und Minderwertigkeit aufgrund ihrer »Natur«, sondern vielmehr eine ermächtigende Aufwertung von Weiblichkeit erfahren; was besonders deutlich wird, als Irons meint, dass Frauen für die Witchblade das »starke Geschlecht« sind. Sara übernimmt diese positive Sichtweise für sich und erwidert in einer anderen Episode Nottinghams Frage »Es ist nie ein Mann, sondern es ist immer eine Frau, die die Witchblade trägt. Haben sie sich je gefragt warum?« mit »Wir sind die Besseren« (Sara zu Nottingham in 1.03 »Die Schlange«).

Serien wie »Buffy« und »Charmed« gehen von derselben Prämisse aus, denn auch hier können nur Frauen Jägerinnen sein und nur weibliche Nachkommen werden Hexen und können über übernatürliche Kräfte ver-

fügen (zumindest bis Pipers Sohn zur Welt kommt). Und auch die Probleme, die sich daraus ergeben, sind dieselben. Sie leben mit der ständigen Bedrohung von Männern (die für die patriarchale Ordnung stehen), die sie be- und überwachen und ihre Kräfte an sich reißen möchten, um sie für ihre Vorhaben zu missbrauchen. Gleichzeitig erleben sie aber auch eine ähnliche Ermächtigung, da ihnen eine Macht zugesprochen wird, die ihnen in einer patriarchalen Welt sonst verwehrt bleibt und die ihnen gleichzeitig die Möglichkeit verschafft, das Patriarchat mit den eigenen Waffen zu schlagen. So gelingt es Sara Pezzini, sich mit Hilfe der Kraft der Witchblade jeglicher männlicher Kontrolle zu entziehen und sich aus männlicher Dominanz zu befreien. Darüber hinaus wird die männliche Autorität durch das Aufzeigen einer weiblichen Mythologie gestört, in der eine Linie von Frauen (Kämpferinnen, Herrscherinnen, Wissenschaftlerinnen, Spioninnen) Geschichte geschrieben hat und deren historische Relevanz, gesellschaftlicher Einfluss und kulturelle Errungenschaften unübersehbar sind, wobei »die Blade die maßgebliche Metapher für die intermittierenden Ausbrüche von beeindruckender weiblicher Kriegswut in der Geschichte ist« (Greven 2004: 128).

In ihrem Gespräch mit Irons erfährt Sara, dass sie von einer weit zurückreichenden Linie von Frauen abstammt, die alle dazu auserwählt waren, die Witchblade zu tragen. Zu ihnen zählen Myrene, eine Amazonenkönigin, Artemisia 480 v. Chr., Kleopatra 45 v. Chr., Boudicca 61 n. Chr., eine keltisch-britische Kriegerkönigin, die gegen die römische Herrschaft in England gekämpft hat, Cathain 70 n. Chr., eine keltische Kriegerin und Göttin, die auf verschiedenen mythologischen Figuren Irlands zurückgeht, Septima Zenobia 250 n. Chr., Regentin der römischen Kolonie Palmyra, Itagaki 1199, Johanna von Orléans 1428, Königin Isabella 1481 von Kastilien und Aragon, unter deren Regentschaft Christopher Kolumbus Amerika entdeckte, Florence Nightingale 1854, Marie Curie 1900, Elizabeth Brontë, eine fiktive britische Spionin im Zweiten Weltkrieg, die zusammen mit einem SS-Offizier die Witchblade aus Hitlers Privatsammlung stahl und mit ihrer Hilfe den Enigma-Code ausspionieren konnte, der den Alliierten half, den Krieg zu gewinnen. Brontë hatte eine Tochter, die die Witchblade zwar nie selbst getragen hat, aber Sara das Leben schenkte, welche wiederum die Witchblade am 11. November 2000 empfing. »Sara has existed throughout time; she is only the latest incarnation of an essential woman warrior« (Greven 2004: 128). In der Serie wird diese Essenz darin sichtbar, dass die anderen Witchblade-trägerinnen von derselben Schauspielerin (Yancy Butler) wie Sara gespielt werden. Bei ihrem Treffen mit Elizabeth Brontë erklärt diese Sara:

ELIZABETH: Wir sind verwandt, aber nicht auf die Art wie du meinst. Wir sind dieselbe Person.

SARA: Ich bin also nicht deine Reinkarnation, sondern ich bin du.

ELIZABETH: Und ich bin du und wir sind zugleich auch jede der anderen Trägerinnen.

(1.08 »Periculum«)

Am Ende des Pilotfilms sieht man, dass Irons' Kunstsammlung von Bladewielderinnen um ein weiteres Gemälde ergänzt wurde, welches Sara im zeichnerischen Stil einer Comicheldin (die sie ja »in Wirklichkeit« als Vorlage für ihren Seriencharakter ist) zeigt, mit Jeans, einem bauchfreien schwarzen Tanktop, mit der Witchblade als Handschuh an der einen Hand und mit einer Pistole in der anderen Hand. Ihre Arme sind dabei überkreuzt, was auch symbolisch dafür ist, dass diese beiden Diskurse, die weibliche Macht der Witchblade und die männliche Waffengewalt als Polizistin, sich in Sara überschneiden und in ihr vereint werden.

Queere Heldin

Ganz ähnlich überschneiden sich auch die beiden unterschiedlichen Diskurse von Männlichkeit und Weiblichkeit, wenn in der Serie immer wieder betont wird, dass nicht jede beliebige Frau auserwählt wird, sondern nur eine, die nicht nur über stereotyp weibliche Charakteristika verfügt, sondern noch dazu über männliche Eigenschaften wie Disziplin, Wachsamkeit und Willensstärke, die nötig sind, um mit der Witchblade umgehen zu können und sie in den Griff zu bekommen. Somit ist es nicht nur die angebliche Irrationalität und Emotionalität von Frauen, die sie zum starken Geschlecht für die Witchblade macht, sondern auch ihre eigentlich typisch männliche Fähigkeit, rational und diszipliniert zu sein, sich nicht allein von ihren Emotionen leiten zu lassen, sondern Willensstärke zu beweisen. Diese widersprüchlichen Aspekte sind wiederum ein Indiz für die (notwendige) Ambivalenz von Kämpferinnen sowie für das Verschwimmen von Geschlechtergrenzen und das Potenzial, das darin liegt:

»Considering the essentialist bases upon which the Witchblade favors women, it is interesting that the Witchblade enables Sarah [sic] to embody essential female sexual power while wielding phallic male strength [...] Armored and sensual, phallic and feminine, the Witchblade-wielding Sarah [sic] is an ingenious compromise between the normatively reproductive woman tied to Nature and the Western, phallic masculine hero« (Greven 2004: 129).

Sie symbolisiert archetypisch essenzialistische Weiblichkeit (da sich die Witchblade nur Frauen als Trägerin aussucht) und ist zugleich eine transgressive Figur, deren Geschlecht und Sexualität als äußerst ambivalent dargestellt wird. In ihr kollabieren Dualismen wie Natur und Kultur, Biologie und Technologie, Hetero- und Homosexualität, Vergangenheit

und Gegenwart sowie Mann und Frau; ganz der postmodernen Brüchigkeit aller dichotomen Konstrukte entsprechend. Weiters stellt sich Sara gegen die essenzialistischen Zuschreibungen von Frauen, die sich besonders auf reproduktive Fähigkeiten beziehen, da sie selbst kinderlos ist und bis zum Ende der Serie auch bleibt; was nur ein Aspekt ihrer generellen Gleichgültigkeit gegenüber Konventionen und Erwartungen an sie als Frau ist, die sie mit der Einstellung von Hexen gemein hat, denen ebenfalls eine »angeborene Starrsinnigkeit in Bezug auf ihre Gleichgültigkeit gegenüber normativem Begehren und damit ein zerstörerischer Angriff auf Normalität« (Greven 2004: 132) nachgesagt wird.

Besonders deutlich wird diese Einstellung in ihrer Repräsentation als queere Heldin insbesondere in der Episode 1.04 »Die Jäger von Annuvin«, in der sie Mordfälle in der Schwulenszene ermittelt. Von Anfang an ist klar, dass während Sara vollkommen vorurteilsfrei an den Fall herangeht, ihr Partner Jake McCarty eine Ausgeburt an Homophobie ist, die ihm Sara auch prompt vorwirft:

SARA: ...dass du unter extremer Homophobie leidest.

JAKE: Ach, red doch keinen Schwachsinn.

SARA: Was? Du wolltest doch nicht mal ins Badlands (eine Schwulenbar) gehen.

JAKE: Ach, hör doch auf.

SARA: Du kannst nicht mal das Wort Lover aussprechen. (Jake geht in Richtung Herrentoilette) Hey Jake, gib's zu. (Sara folgt ihm in die Herrentoilette)

JAKE: Hey, hey. Du darfst hier nicht rein.

SARA: Keine Angst, Jake. Ich bin eine »Frau«. (Sara setzt »Frau« mit ihren Fingern unter Anführungszeichen) Niemand wird dich für schwul halten.

JAKE: Hör schon auf, Pez.

SARA: Erst wenn du zugibst, dass es dich ankotzt.

(1.04 »Die Jäger von Annuvin«)

Interessant an dieser Szene ist, natürlich neben Saras lobenswert kritischen Haltung gegenüber Homophobie, zum einen, dass sie zum überwiegenden Teil auf einer Herrentoilette stattfindet – ein Ort, der notorisch für homosexuelle Praktiken ist; zum anderen, dass Sara damit buchstäblich Geschlechtergrenzen überschreitet, einen für Frauen verbotenen Ort betritt und darüber hinaus ihre eigene Geschlechtsidentität unter Anführungszeichen setzt und sie damit noch einmal relativiert. Doch das ist nicht der einzige Vorfall dieser Art. Als ein zweiter Mord geschieht und sie abermals im Badlands ermitteln müssen, konfrontiert Sara Jake wieder mit seinen Vorurteilen und versucht, sie zu entkräften. Nachdem sie beim ersten Mal alleine im Badlands war, besteht sie dieses Mal auf seine Begleitung:

SARA: Wir gehen ins Badlands.

JAKE: Pez.

SARA: Hey, McCarty, komm drüber weg.

JAKE: Wir verschwenden unsere Zeit damit. Wer wird schon glauben, dass ich schwul bin.

SARA: Denkst du, jeder ist schwul, der da rein geht?

JAKE: Ja.

SARA: Und du kannst das bei jedem erkennen?

JAKE (zögert kurz): Ja.

SARA: Du wärst dir bei mir aber nicht sicher. (Jake schaut sie verwirrt an) Jake, ein gut aussehender Typ wie du fragt sich nie, warum ich ihn nicht anmache?

JAKE: Tz, hör doch auf. (Sara schaut ihn ernst und eindringlich an) Das ist doch Unsinn.

SARA: Ich mein's ernst. Wir gehn da hin, undercover.

(1.04 »Die Jäger von Annuvin«)

In der nächsten Szene sieht man die beiden undercover, Jake auf schwul gestylt und Sara als Mann verkleidet. Doch anstatt sich auf den Fall zu konzentrieren, lässt Jake die frühere Aussage von Sara keine Ruhe und er fragt nach, ob sie wirklich auf Frauen steht. Doch bevor sie antworten kann, befiehlt sie Jake, sie zur Tarnung zu küssen, was er auch nach dem Protest »Du bist ein Kerl« macht. Die Antwort auf seine Frage bleibt sie ihm und den ZuschauerInnen jedoch schuldig.

Schuldig bleibt auch Elisabeth Brontë, Saras »Großmutter«, die Antwort auf Saras Frage: »Sind wir am Leben oder tot?« (1.08 »Periculum«). Diese Frage erinnert ganz stark an die typische Frage der Hysterikerin, ob sie Mann oder Frau ist, und die wie Sara keine Antwort darauf erhält. Doch bei Sara erübrigt sich eine solche Frage in gewisser Weise, ist sie doch einem psychotischen Zustand, ausgelöst durch das Tragen der Witchblade, näher als einem hysterischen. In diesem Zustand, den Sara selbst beschreibt, als sie zu Irons meint, sie sei »reif für die Klapsmühle«, besitzt sie die einmalige Fähigkeit, die Wirklichkeit so wahrzunehmen, wie sie wirklich ist. Sie kann durch ihre Visionen hinter die Spiegel schauen, zwischen denen sie und Irons bei ihrem Gespräch stehen und in denen sie unendlich gespiegelt werden, und sich so aus der ewigen Spiegelung, die vergleichbar ist mit einer hysterischen Position, befreien. Nicht nur in der Pilotepisode, sondern auch in den Folgen darauf verweist Irons in seinen Gesprächen mit Sara auf ihren besonderen Blick, der die Schleier der Wahrnehmung durchdringen und in die Tiefe des Universums sehen kann. Die Blade führt ihre Trägerin hinter das Schattenspiel, hinter den Schein der Dinge. Die Umrisse verschwimmen und man verlässt die sichere, bekannte Welt. In 1.02 »Black Dragons« spricht er Sara auf ihre Visionen an: »Sie können Dinge sehen, die kein anderer sieht, Sara. Sie sehen das Drumherum, die Grauzonen, die Ge-

sichter im Schatten?«. Diese von ihm angesprochenen Grauzonen kann man abermals mit der Komplexität und Ambivalenz der millennialen Realität in Verbindung bringen, die vor allem Frauen erkennen können und mit der sie aufgrund ihrer geschlechtsspezifischen Sozialisation und kulturellen Disposition besser als Männer zurande kommen (vgl. Ventura 1998). Besonders deutlich wird sie auch in dem Mal, das alle Trägerinnen tragen (und auch Irons, der versucht hat, sie zu tragen), bestehend aus zwei sich überschneidenden Kreisen, welche die gute und die böse Seite der Witchblade symbolisieren. In diesem Zusammenhang ist auch Sara als ambivalente Grenzfigur zwischen Gut und Böse zu sehen wie alle Trägerinnen vor ihr. Auf diese Weise erklärt auch Jeanne d'Arc Sara das Erscheinen der Witchblade: »Die Blade erscheint, um ein Gleichgewicht herzustellen, aber sie ist keineswegs gut in dem Sinne, wie du es verstehen würdest. Sie wird beherrscht von zwei absoluten Gegensätzen« (1.08 »Periculum«). Elizabeth Brontë beschreibt die Witchblade als einen »Zweig gebrochen vom Baum der Erkenntnis von Gut und Böse« (1.08 »Periculum«).

So gesehen ist die Witchblade nicht nur ein Sinnbild für Ambivalenz, sondern auch der Schlüssel zur Erkenntnis und zum Verständnis der Komplexität der Realität. Besonders signifikant ist dabei die Fähigkeit, Scham zu empfinden, d.h. die sexuelle Differenz zwischen den Geschlechtern zu erkennen, den konstruierten Ursprung binärer Geschlechterlogik auszumachen und sie so überwinden zu können. Was zu dieser Überwindung beiträgt ist im übertragenen Sinn auch die körperliche Verschmelzung der Trägerin mit der Witchblade, die während des Periculus geschieht und bei der die DNA der Trägerin verändert wird. Auf diese Weise wird sie zu einer Art Cyborg, die durch die Vereinigung ein »metal gender« verkörpert, welches jenseits des binären Geschlechtersystems existiert (mehr dazu bei Lara Croft und Seven of Nine).

VIOLENT FEMMES

Wie Sara bewegen sich auch Sydney Bristow in »Alias – Die Agentin« und Nikita in »La Femme Nikita« in ihrer Tätigkeit für geheime Organisationen in so mancherlei Grauzone, vor allem in moralischen Grauzonen. Wie Sara sind sie ambigüöse Charaktere in einem Niemandsland zwischen Heldin und Schurkin. Sie sind, wie Ventura Nikita so treffend beschreibt, »a demon, one of the living dead, but darkly on the side of light« (Ventura 1998). Bei »La Femme Nikita« ist dieses Niemandsland die Section One, eine geheime Regierungseinrichtung zum Schutz westlicher Länder vor terroristischen Aktivitäten, die sich außerhalb der Grenzen des Gesetzes und der Moral bewegt, und bei »Alias« ist es SD-6, eine Sektion, die Teil einer weltumspannenden Allianz ist, die sich gegen gouvernementale Einrichtungen positioniert. Mit ihrer beider Kol-

laboration mit den jeweiligen Organisationen verfolgen sie das übergeordnete Ziel, diese Einrichtungen von innen heraus zu zerstören bzw. sie anders zu leiten, wie es bei Nikita der Fall ist. Während Nikita, fälschlich einer schweren Straftat beschuldigt, gezwungen wird, für Section One zu arbeiten, wird Sydney freiwillig Mitglied von SD-6, jedoch in der falschen Annahme, für eine Untersektion der CIA zu arbeiten, für die sie gleich zu Beginn der Serie eine Doppelagentin wird.

In Bezug auf Nikita schreibt Ng, dass »sie mit all den Backlash-Stereotypen, die mit aggressiven Frauen assoziiert werden, aufräumt« (Ng 2003: 106), was auch auf Sydney zutrifft, die ebenfalls nicht vor dem Gebrauch von Gewalt zurückschreckt. Die Bereitschaft, Gewalt anzuwenden, kann als ein transgressiver Akt gedeutet werden, da sie damit all die Vorstellungen, »nach denen sich Frauen sittsam, feminin, geziert, nicht aggressiv und nicht gewalttätig verhalten sollen« (Tung 2004: 100), radikal in Frage stellt. Dies geschieht vor allem vor dem Hintergrund, dass »Gewalt ein wesentlicher Teil der männlichen Geschlechtskonstruktion ist und sich somit antithetisch zu Weiblichkeit verhält. Jegliche Existenz von (gewalttätigen) Heldinnen ist damit von vornherein transgressiv« (ebd.). Indem sie durch ihre Gewalttätigkeit die Grenzen von Weiblichkeit überschreiten, schaffen sie gleichzeitig transgressive und störende Bilder von Frausein, woraus wiederum das Vergnügen von den zusehenden Frauen resultiert und ihre Beliebtheit beim weiblichen Publikum erklärt werden kann: »It is this fantasy that carries with it the possibility of destabilizing notions of women's victimization, powerlessness, and physical vulnerability, and in doing so, it is an overwhelmingly tempting proposition« (Tung 2004: 105). Sydney wie auch Nikita oder wie auch all die anderen »violent femmes« in der Populärkultur spiegeln den Zusammenbruch von traditionellen Rollenbildern wider:

»The man is the hero and the woman is the faithful sidekick or damsel in distress. Although the woman warrior's role may seem designed to uphold mainstream social norms with the imposition of order upon the criminal fringes, it brings to light the power found in the borderlands of society and allows the woman (such as Nikita) to protest these norms. This protest also reveals the instability of such roles and is a step toward new role models for women« (Ng 2003: 114f.).

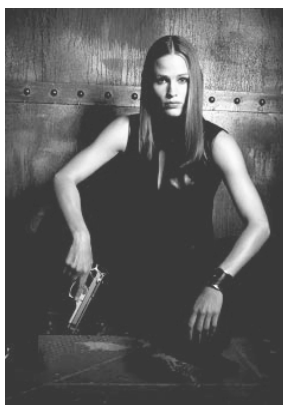
Nikita und andere Actionheldinnen kreieren neue gesellschaftliche Diskurse, in denen Frauen und besonders auch ihr Körper neu konstruiert werden, neue Zusammenhänge geknüpft werden (zwischen Frauen und Gewalt, körperlicher Stärke, Aktivität und Attraktivität), aus denen wiederum neue Handlungsräume für Frauen entstehen, was dabei hilft, das kulturelle Skript umzuschreiben, in dem neue Rollen und neue Handlungsstränge für Frauen entstehen.

Cherchez la femme!

Vor allem für Frauen, die entsprechend dem Vorspann zu der Serie »La Femme Nikita«, in dem die Aufforderung »Cherchez la femme!« (Sucht die Frau!) von einer weiblichen Stimme gehaucht wird, Frauenfiguren als Role Models suchen, bieten diese Charaktere ermächtigende Identifikationsmöglichkeiten, besonders in Bezug auf eine andere Art des Frauseins. Wenn man sich auf die Suche nach der Frau begibt, kann man dabei mit Lacan feststellen, dass »la femme n'existe pas«, dass es die Frau, nach der man sucht, nicht gibt. Was man vielmehr findet, ist die Konstruiertheit von Weiblichkeit, die jeglicher Essenz entbehrt und sich einem typisch postmodernen, nicht essenzialistischen Verständnis von Identität und Weiblichkeit verschreibt.

Ein ganz entscheidender Aspekt ihrer Identität besteht darin, dass sie sich von männlich patriarchalen Zuschreibungen von weiblicher Identität befreit, von den Anrufungen, die ihr sagen, wie und was sie ist, und stattdessen ihre Identität selbst kreiert und so Subjektivität erlangt. Ein weiterer Aspekt, der in diesem Prozess von höchster Relevanz ist, ist das bewusste Annehmen patriarchaler Zuschreibungen (im Sinne von Mimikry und Maskerade), um das Patriarchat – symbolisiert in den beiden Organisationen, für die Sydney und Nikita arbeiten – mit seinen eigenen Waffen zu schlagen.

Besonders bemerkenswert an den Waffen, mit denen sie ihre Gegner bezwingen, ist, dass es sich dabei nicht um Waffen im herkömmlichen Sinn handelt, auch nicht um ihre bereits erwähnte Bereitschaft, zu gewalttätigen Mitteln zu greifen, um ihre Ziele zu erreichen, sondern um die verführerischste Waffe einer Frau: ihr Aussehen.



Abbildungen 32a und 32b: Nikita und Sydney mit ihren Waffen

Ganz klar wird das in der Pilotepisode von »La Femme Nikita«, in der Madeline, die Leiterin der Section One, Nikita rät: »Look at yourself. Admire yourself. See your beauty. You can learn to shoot. You can learn to fight. But there's no weapon as powerful as your femininity« (1.01 »Nikita«). Natürlich ist solch eine Aussage höchst problematisch, beinhaltet doch die Betonung und Zurschaustellung des weiblichen Körpers die Gefahr, Frauen zu degradieren und zu entmächtigen. Zugleich darf man nicht vergessen, dass es die Frauen selbst sind, sowohl Nikita als auch Sydney, welche die Kontrolle über diese Repräsentation besitzen. Sie entscheiden selbst darüber, wie sie sich wem präsentieren und kontrollieren so den Blick, dessen Macht sich auf ihrer Seite befindet.

Wenn Michael, Nikitas Ausbilder und Partner, sie unterweist, »No matter what state of mind you're in, you have to be able to perform« (1.01 »Nikita«), wird die Performanz von Weiblichkeit, die sie bei ihren Missionen unter allen Umständen aufrechterhalten muss, besonders deutlich; wie auch in einer Aussage von Sydney, als sie einen männlichen Gegner, während sie ihn überwältigt und zu Boden drückt, fragt: »Glauben sie etwa, dass es bequem ist, solche Sachen zu tragen?« (Sydney in 2.13 »Phase Eins«). Wie für Nikita ist auch für Sydney Weiblichkeit wirklich nur eine Maske, ein Mittel zum Zweck, um Männer mit ihren eigenen Waffen zu schlagen. In einem Fankunstwerk, das den Titel »She Melts« trägt, werden Screenshots aus eben dieser Szene verwendet und mit dem folgenden Text unterlegt.

Besonders auffallend an der Formulierung ist der Begriff »bend«, der gleich zweimal verwendet wird und auch mit mindestens zweierlei Bedeutung versehen ist. Zum einen kann man den Text und die Verwendung von »bend« im Speziellen dahingehend interpretieren, dass Sydney brechen würde, besonders ihr starker und freier Wille, würde sie sich den patriarchalen Erwartungen beugen. Zum anderen schwingt dabei vor allem die Komponente des Gender-Bending mit, welches man im weitesten Sinne mit Cross-Dressing und der Maskerade von Drag Queens und female impersonators in Verbindung bringen kann. Wie auch bei dem Film »Bend It Like Beckham«, dessen Titel sich sowohl auf Beckhams besondere Art, den Ball ins Tor zu schießen, als auch auf die Fußball spielenden und somit gender-bendenden Mädchen (eine Bedeutung, die beim »deutschen« Titel »Kick It Like Beckham« leider verloren geht); nicht zu vergessen, dass auch David Beckham auf seine metrosexuelle Art ein Gender-Bender ist.

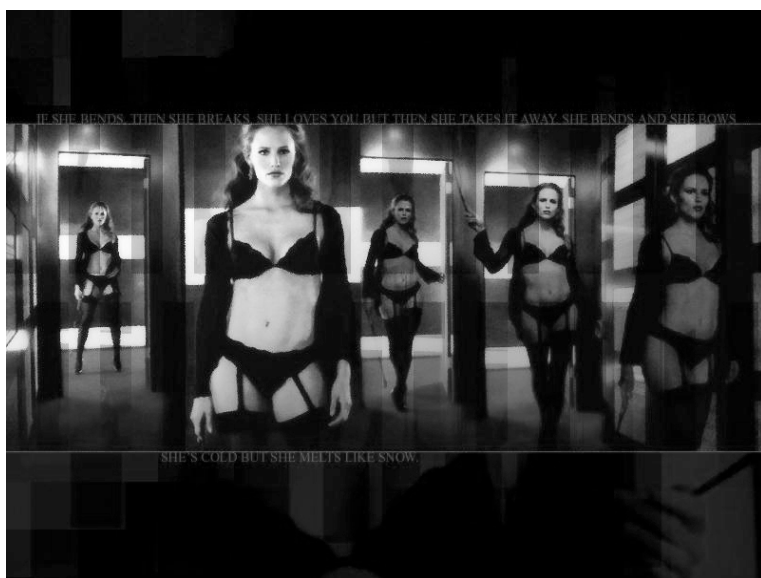


Abbildung 33: *She Melts (If she bends, she breaks. She loves you but then she takes it away. She bends and she bows. She's cold but she melts like snow)*

Und nichts anderes ist es, was Sydney in ihren Maskierungen und Impersonationen von den verschiedensten Frauenstereotypen tut: Eine Praktik, die schon im Titel der Serie »Alias«, welches für die verschiedenen Rollen, die sie als Geheimagentin spielt, steht, eingeschrieben ist. Im Handumdrehen kann sich Sydney in einen sexy Vamp, ein dummes Blondchen, eine Sexbombe, eine Geisha, ein Call Girl, eine Nachtclubsängerin, eine Diva, einen Punk oder in ein Zimmermädchen verwandeln, wie man in den Bildern sehen kann.



Abbildungen 34a - c: *Sydney als Studentin und Agentin*

Durch ihre Verwandlungsgabe und Anpassungsfähigkeit, die Maskeraden, die sie annimmt und die Spektakel von Weiblichkeit, die sie kreiert, erlangt sie Macht. In einem Fankunstwerk, das mit »Truth Be Told« den-

selben Titel wie die »Alias«-Pilotepisode trägt, beschreibt die Künstlerin Sydney mit den Worten: »The woman's got the strength, the woman's got the power« (www.bitter-twist.net/cowart). Besonders bemerkenswert ist dabei der Umstand, dass diese beschriebene Macht nicht nur von ihrer überragenden Intelligenz und ihren Kampfkünsten herrührt, sondern von ihrem Talent, männliche Wunschfantasien zu verkörpern, sich in Rollen zu begeben, die diesen Fantasien entsprechen. Dadurch kann sie Macht ausüben, Männer manipulieren, ihre Autorität unterwandern und darüber hinaus, die männlich dominierte Allianz, der sie als Agentin angehört, von innen heraus zerstören.

In diesen Maskeraden steckt indessen auch das Potenzial, die Fantasien von Frauen zu erwecken und ermächtigend zu wirken. Als eine moderne Cinderella verkörpert sie für Frauen vor allem die faszinierende Vorstellung, dass in jedem normalen Durchschnittsmädchen, in einer unscheinbaren Studentin und Bankangestellten, die Sydney im normalen Leben ist, eine toughe Agentin stecken kann, die noch dazu das Talent hat, sich in die verschiedensten Rollen hineinzusetzen, unterschiedliche Identitäten anzunehmen und damit auch auszuprobieren.

Darüber hinaus wird durch das An- und Ablegen der Masken wiederum die Konstruiertheit von Weiblichkeit unterstrichen und jeglicher Vorstellung von einer natürlichen weiblichen Essenz entgegengewirkt. Weiblichkeit und besonders die Maskerade der Weiblichkeit wird brüchig. Diese Brüchigkeit wird in dem Fankunstwerk »Shards of Me«, in dem Sydney in so viele Teile zerbrochen ist, dass sie nicht mehr zu einer kohärenten Einheit zusammengesetzt werden können, entsprechend eines postmodernen Identitätsverständnisses ausgedrückt.

Worauf diese »shards« in ihrer Bruchstückhaftigkeit ebenso hindeuten, sind die widersprüchlichen Positionen, die sie versucht, in sich zu vereinen – wie es auch Nikita tut. Schon der Titel der Serie mit der Nebeneinanderstellung von »femme« und »Nikita« deutet auf diesen Widerspruch und den Versuch, ihn aufzuheben, hin. Einerseits ist Nikita eine Frau, andererseits ist sie – wenn man bedenkt, dass der Name Nikita in seinem Ursprungsland ein männlicher Vorname ist (mit Nikita Chruschtschow als bekanntesten Namensvetter) – männlich konnotiert. Ganz am Rande wäre hier auch Elton Johns »Nikita«, eines seiner bekanntesten Lieder, zu erwähnen, dessen Namensgeber/in immer noch rege Diskussionen, Spekulationen und Geschlechterverwirrung auslöst. Im Video singt Elton John das Lied zwar für und über eine weibliche Nikita, doch das Lied würde auch eine männliche Lesart (vor allem auch vor dem Hintergrund Elton Johns sexueller Präferenz) zulassen.

Diese Geschlechtersymbolik setzt sich in Nikitas Äußerem fort, ihren strahlend blonden Haaren und der schwarzen, zwar modischen, aber doch schlicht-strengen Kleidung im Kontrast zu den Haaren, in der femininen Attraktivität und den maskulinen Attributen wie Kampfkunst, physische Stärke, Waffen, Gewaltbereitschaft, welche alle in ein und derselben

Frau vereint sind. In dieser Ikonografie und Charakterisierung verschwimmen die (Geschlechter)Grenzen in einem »chaotischen Grau« (Ng 2003: 110), durch welches »Nikita es vermeiden kann, zu einer Drag-Stereotype eines männlichen Kämpfers in einer weiblichen Schale zu werden« (ebd.). Dies ist eine Feststellung, die auch auf alle anderen sexy Sheroes zutrifft und neue postfeministische Sichtweisen zulässt.



Abbildung 35: *Shards of Me* (*shards of me too sharp to put back together, too small to matter, but big enough to cut me into so many little pieces*)

LARA CROFT: GENDER RAIDER

Das Videospiel »Tomb Raider« mit seiner Heldin Lara Croft löste äußerst unterschiedliche Reaktionen in der feministischen Debatte aus, welche von Titulierung der Spielheldin als »female enemy number one« (Jones) für Feministinnen der alten Schule bis zum Feiern derselben als postfeministische Ikone reichten. Wie sich schon bei Ally McBeal die Frage »Woman of the 90s or Retro Airhead?« stellte, so fragt auch Helen W. Kennedy in ihrem Artikel über Lara Crofts Feminismus: »Feminist Icon or Cyberbimbo?«. Und genau wie bei Ally nimmt auch hier schon allein die Art der Fragestellung eine Entweder-oder-Antwort vorweg. Gleichzeitig spiegelt sich in solch einer Herangehensweise an eine höchst komplexe und ambivalente Figur wie Lara Croft die allgemein praktizierte, einseitige Diskussion in feministischen Kreisen wider, die stets in einer theoretischen Sackgasse mündet. Zugegeben, Kennedy ist sich dieser

Problematik bewusst, wenn sie absichtlich provokant eine solche Fragestellung wählt und auch in weiterer Folge in ihrem Artikel lamentiert, dass die Thematik ›Lara Croft‹ zu schnell auf eine »whether she is a positive role model for young girls or just that perfect combination of eye and thumb candy for the boys«-Entscheidung hinausläuft, durch welche jedoch umso schneller »die Grenze der Brauchbarkeit des existierenden feministischen Rahmens erreicht wird, in dem solche Arten von vergeschlechtlichem Vergnügen, wie es Spielcharaktere und kulturelle Ikonen wie Lara Croft anbieten, verstanden werden sollen« (Kennedy).

Leider unternimmt Kennedy, dem ungeachtet, in ihrer eigenen Diskussion keinen Versuch, einen neuen und effizienteren Weg einzuschlagen. Zwar sichert sie einerseits mögliche feministische Gefahrenstellen ab und zeigt andererseits das positive Potenzial der Cyberheldin auf, doch dabei verharrt sie immer noch in den Polaritäten eines Entweder-oders, anstatt sie weder als Indiana Jonesette noch als Cyberbimbo zu sehen. Kennedy schließt sich in ihren Ausführungen zum Beispiel der Sichtweise von Lara als »Spektakel«, als Sexual-, Lust- und Fetischobjekt an, wie sie etwa auch bei Schleiner zu finden ist: »Lara Croft is the monstrous offspring of science, an idealized eternally young female automaton, a malleable, well-trained technopuppet created by and for the male gaze« (Schleiner 2000). Mit einer Figur wie Lara wird demnach nicht nur die männliche Blicklust befriedigt, sondern vielmehr auch die Angst vor der Frau als monströses Andere befriedet:

»Technology becomes a means of extending or transcending the body as the final site of the monstrous feminine other, as well as providing opportunities for the playing out of fantasies of conquest and control of this ›other‹. These hypersexualized versions of virtual femininity are strategies of containment which need to be understood as such. The trenchant encoding of the technological imaginary as a masculine preserve and the positioning of femininity as an aesthetic rather than agentic (i.e. the player is the agent) presence within this landscape serves to maintain the exclusion of girls and women from the pleasures of the interface, erotic or otherwise« (Kennedy).

Andererseits unterzieht sie Laras Körper, wie auch den Trinitys in »Matrix«, einer anderen Lesart und sieht sie mit Mary Russo (1995) als »stunting bodies«, als Frauen, die »durch die Aus- und Aufführung von außergewöhnlichen körperlichen Leistungen das herkömmliche Verständnis des weiblichen Körpers unterminieren« (Kennedy), ganz im Sinne der »volatilen Körper« bei Grosz (1994). Darüber hinaus möchte Kennedy mit Mike Ward »Lara Crofts unaufhaltsam steigenden Status als Sexsymbol« (Ward 2001) auf die Spur kommen und stößt alsbald mit ihm auf einen verstörenden Aspekt dieses Sexsymbols, und zwar in Bezug auf ihren Objektstatus und die Blickverhältnisse, die damit traditionellerweise einhergehen:

»Trouble is, Lara might look back. For anyone who recognizes the Lara Croft trademarks in this photo of current Real-World-Lara title holder Lara Weller – the leveled pistols, the tan shorts, the holster straps around the legs – what's most striking is that Lara is facing the camera. In fact, it may be more accurate to say that Lara is facing the camera down. If so, the camera has already lost, and you along with it. Lara's guns are drawn. In a moment, the camera will be a bullet-riddled, smoking heap« (Ward 2001).

Im Gegensatz zu der Lara Croft im Spiel, die sich dieses Blickes nie bewusst zu sein scheint, ist Lara Weller, eine der fleischgewordenen Lara Crofts, ein sexuelles Spektakel, das zugleich große Wut gegenüber diesem Spektakel ausdrückt: »She appears pissed that someone is looking and offers to pay back the sexual gaze, not with sexual dominance, but simple annihilation« (ebd.). Dieser Eindruck entsteht nicht nur bei einem Look-alike wie Lara Weller, sondern auch bei Angelina Jolie, die Lara Croft auf der Kinoleinwand mimit.



Abbildungen 36a und 36b: Lara Weller als Lara Croft, Angelina Jolie als Lara Croft

Lara Weller schaut den BetrachterInnen des Fotos genau in die Augen. Sie blickt zurück und signalisiert so, dass sie sich ihres Blickobjektstatus sehr wohl bewusst ist. Zugleich stört sie durch dieses Zurückschauen den »Kreislauf des Begehrens« (Kennedy), richtet dabei sogar ihre Pistolen auf die BetrachterInnen, die sie jede Sekunde abfeuern kann, wobei das

Vernügen, das das unbeobachtete Betrachten dieses Lustobjektes zuvor ausgelöst hat, verloren geht. Sie selbst gewinnt indessen eine Subjektivität außerhalb dieses fantasmatischen Kreises.

Weiters räumt Kennedy ein, dass durch eine ledigliche Wahrnehmung von Lara Croft als Objekt männlicher Fantasien von vornherein eine Diskussion ausgeschlossen wird, die es erlaubt, einen anderen Blick auf Lara zu werfen und sie zum Beispiel auch gleichermaßen als die Verkörperung einer weiblichen Fantasie zu sehen für hetero-, bi- und homosexuelle Frauen: »The encapsulation of both butch (her guns/athletic prowess) and femme (exaggerated breast size, tiny waist, large eyes, large mouth) modes of representation makes Lara open to potentially queer identification and desire« (Kennedy).

Zusammen mit ihrem Blick und dem dadurch erlangten Subjektstatus bricht Lara aus der typischen Rolle, die Frauen bisher in Computerspielen zugekommen ist (als Nebenfigur, die den männlichen Helden des Spiels unterstützt oder von ihm gerettet wird), aus, was vor allem für weibliche Spielerinnen sehr reizvoll ist und eine willkommene Abwechslung darstellt. Diese Erfahrung beschreibt Nikki Douglas, als sie sich an ihre Reaktion auf das Spiel und besonders Lara erinnert: »There was something refreshing about looking at the screen and seeing myself as a woman. Even if I was performing tasks that were a bit unrealistic [...] I still felt like, Hey, this is a representation of me, as myself, as a woman. In a game. How long have we waited for that?« (Douglas 1998).

Ganz dem Zeitgeist der 90er entsprechend, verkörperte Lara ›Girl Power‹ in Reinkultur und öffnete so die männlich dominierte Spielkultur für Mädchen und Frauen, indem sie ihnen einen ganz neuen Platz darin eröffnete, der eine verlockende Alternative zu Barbie-Dressups bot. Darüber hinaus bot sie ihnen ermächtigende Fantasien von Frausein an, die so gut wie mit allen weiblichen Stereotypen brachen. Obwohl sie eine Lady adliger Abstammung ist, verhält sie sich alles andere als ladylike, und was noch ›verschwerend‹ hinzukommt: Sie muss dafür nie büßen. Zu keinem Zeitpunkt im Spiel oder auch im Film ist sie häuslich orientiert. Für sie ist Kochen – wie für Carrie in »Sex and the City« – ein unnatürlicher Akt, was auch durch die funktionsuntüchtige Küche ihres Landhauses, in der jegliche Kochutensilien fehlen, symbolisiert wird. Ganz untypisch bei der Präsentation eines weiblichen Raums ist das Fehlen tieferer menschlicher Beziehungen, sowohl zu Frauen als auch zu Männern. Anstatt auf die Suche nach einem potenziellen Partner zu gehen, begibt sie sich viel lieber auf die Suche nach verborgenen Schätzen, wobei sie als unabhängige Einzelgängerin absolut autark ist.

Auch hier stimmt ihr abgeklärt cooles Verhalten mit der Neudefinition von Weiblichkeit in der Mädchenkultur der 90er-Jahre, wie sie von McRobbie beschrieben wird, überein: »Bilder von selbstsicheren, frechen und ehrgeizigen Mädchen in ihren Doc Marten Stiefeln springen aus den Zeitschriftenseiten« (McRobbie 1999: 16). Dabei sind die Docs nur eines

ihrer vielen bedeutungsschwangeren Markenzeichen, zusammen mit der funktionalen, sportlichen Kleidung mit Riemen und Laschen für Waffen und Zubehör, dem Tanktop, das allen Kämpfen standhält, und der kurzen Hose, die genug Beinfreiheit zum Laufen, Springen, Klettern und Kämpfen lässt, und um ihre typisch standfeste, breitbeinige Pose einzunehmen, ohne dabei unerlaubte Einblicke zu gewähren. Aufgepeppt wird das sportliche Outfit mit jugendlich coolen Accessoires wie der orange-rötlich getönten Sonnenbrille und dem Gürtel mit einer überdimensionalen Schnalle, sowie einem Rucksack, der zugleich Unabhängigkeit, Ungebundenheit und Mobilität signalisiert.

Was an Laras Look anzumerken wäre, ist, dass er trotz der schmucklosen Funktionalität und Sportlichkeit sehr sexy wirkt, was insbesondere auf die opulente Weiblichkeit ihres Körpers, die sich darunter abzeichnet, zurückzuführen ist. Aus diesen Merkmalen ergibt sich eine ambivalente Mischung aus Männlichkeit und Weiblichkeit – für Lara das wohl typischste Markenzeichen von allen. Sie ist geprägt von Widersprüchen, die sie in sich sehr erfolgreich vereint. Sie mag zwar durch ihre Körperlichkeit sehr feminin wirken, doch darauf lässt sie sich niemals reduzieren, geschweige denn davon einschränken. Zwei Strategien sind bei Lara hier am Werk: Zum einen kann ihr digitaler, aber auch fleischgewordener Exzess der Weiblichkeit in Angelina Jolie, wie schon bei Barb Wire diskutiert, im Sinne von feministischem Camp interpretiert werden, denn »Lara could be considered a female drag performer in that the bodily signifiers of femininity are grossly exaggerated to the extent where they threaten to collapse« (Kennedy). Zum anderen bricht sie in männliche Domänen ein, übt den doppelt männlich konnotierten Beruf der Wissenschaftlerin und Grabräuberin aus. Ihren weiblichen Rundungen stellt sie phallische Waffen gegenüber.

Auch die Assoziation von Frau und Tod, die im Namen »Tomb Raider« mitschwingt, ist höchst verstörend, wenn man bedenkt, dass Frauen traditionellerweise mit Reproduktion, Geburt und Leben gleichgesetzt werden: »When women are identified with death, rather than life, this ›cultural norm‹ is changed drastically, and men's exclusive right to battle is challenged« (Herbst 2004: 33). Ein Bruch mit kulturellen Normen von Weiblichkeit findet sich in der lautmalerischen Affinität von ›tomb‹ (Grab) und ›womb‹ (Bauch), wobei Lara im übertragenen Sinn auch zu einer »womb raider« wird, da sie zu einer »ganzen Reihe von futuristischen Frauen gehört, die keiner reproduktiven Tätigkeit mehr nachgehen müssen [...] und deren Bauch (womb) durch Technologie ersetzt wurde« (ebd.). Angesichts dieser Ambivalenz und Ambiguität kann ich mich nur Claudia Herbst anschließen, wenn sie konstatiert, dass »weder Reproduktion noch Destruktion als rein männlich oder weiblich angesehen werden kann, und dass so die Bedeutungen von Geschlecht neu interpretiert werden« (ebd.). In diesem Zusammenhang erfüllt Lara die cyberfeministischen Hoffnung, bei der entsprechend Donna Haraways »Cyborg Mani-

fest« die Befreiung von Frauen von ihren Körpern und der damit einhergehenden Rollen, Erwartungen und Einschränkungen in der Technologisierung zu finden ist.

In ihrem Oszillieren zwischen den Geschlechtern vereint Lara ihre aggressive Entschlossenheit und Kampfbereitschaft mit einem hyperweiblichen Pin-up-Stil. Als ironisierte Ikone einer Heldin ist sie ein wandelnder Widerspruch: »at once a sex symbol and a rejection of the objectifying gaze, the videogame's Lara Croft – mute, unreal, and looking the other way – is a virtual contradiction, at once a sort of riot grrrl and a sort of fetish« (Ward 2001). Ganz ähnlich verhält es sich auch mit Sydney Fox alias »Relic Hunter«, die ein eben solcher »positiver Widerspruch« (Gargett 2002, in Bezug auf Lara Croft) ist, eine eigenwillige Mischung aus Indiana Jones und Lara Croft.

»Contradictory as it might seem, Lara Croft has never been a primary sexual persona. It doesn't configure to label Lara a »sex-symbol« – Lara is a symbol, if anything, of aspirational gender reassignment« (Gargett 2002). Mit dieser Deskription Laras Symbolträchtigkeit gibt Adrian Gargett sicherlich die beste Antwort auf die Frage: Feministische Ikone oder Cybertussi? Diese Antwort führt er in seinem Artikel »Lara Croft: The Post-Human Feminine Cyborg« (2002) noch weiter aus, indem er gleich zwei Antwortmöglichkeiten bereitstellt, die Lara gerecht werden. Mit Posthumanismus und Cyborgismus stellt er zwei Konzepte bereit, die sehr eng miteinander verknüpft sind und beide auf eine Figur wie Lara Croft angewendet werden können, um sie einer postfeministischen Lesart zu unterziehen.

Die virtuelle Heldin Lara Croft ist ein berühmtes Beispiel für Frauenfiguren der 90er-Jahre, bei denen sich Geschlechterdiskurse mit digitaler Technologie verschränken und einen Teil der kulturellen Praxis darstellen. Es besteht zwar immer die Gefahr, vor allem in der feministischen Debatte, dass die Manifestationen eines Charakters wie Lara Croft zu einer fetischistischen Repräsentation degenerieren, doch die von Gargett angewendeten Theorien steuern diesem Trend entgegen, besonders im Sinne einer posthumanistisch-feministischen Philosophie, in der ein Subjekt sowohl deessenzialisiert wird als auch über Handlungsfähigkeit verfügt: »Lara Croft's enhanced and technologically manipulated body makes every naturalness, even her gender, look naïve. As a feminine phenomena Croft shows how technology enables her to transgress all kinds of boundaries of her body, of her gender and even her »human-ness«. She effectively aestheticizes the loss of inalterable identities« (Gargett 2002).

Mit dem Verlust des Verständnisses von unveränderbarer Identität kommt es allerdings nicht nur zu einer Ästhetisierung nicht essenzialistischer, posthumaner Identitätsmodelle, sondern auch zu der Schaffung neuer Bedeutungen und Repräsentationen von Weiblichkeit und Geschlecht, wie es bei Lara Croft der Fall ist. Entsprechend dieser posthumanen Philosophie ist sie eine »glossy blankness« (ebd.), eine »Abstrak-

tion« (ebd.) und eine »essenzielle Leerstelle« (ebd.), die mit den unterschiedlichsten Bedeutungen gefüllt werden kann. Eine solche Sichtweise ist natürlich mit Gefahren verbunden, aber vielmehr auch mit dem Potenzial, sie mit neuen Bedeutungen vor allem von Weiblichkeit und Frausein zu versehen. Da Weiblichkeit vom Schleier der Natürlichkeit befreit und so ihre Künstlichkeit enthüllt wird, eröffnet der Posthumanismus einen Raum, in dem Geschlecht (sowohl Männlichkeit als auch Weiblichkeit) neu ausgehandelt werden kann und ganz neue Repräsentationen von Weiblichkeit entstehen können.

DIE CYBORG

Neben oder besser zusammen mit dem Posthumanismus eröffnet der Cyborgismus ebenso diese Möglichkeit mit der Cyborg, deren Persönlichkeit aus einer posthumanen Assemblage von Identitätsbruchstücken besteht und die sie selbst re-kodieren kann: »Die Cyborg ist eine Art zerlegtes und neu zusammengesetztes, postmodernes kollektives und individuelles Selbst. Es ist das Selbst, das Feministinnen kodieren müssen« (Haraway 1985: 41). Gerade in dieser Rekodierung und Rekonstruktion verspricht der Cyborgismus ein neues Weiblichkeitskonstrukt: »breaking down the clear distinctions between organism and machine and the similar distinctions that have structured the Western self« (Gargett 2002). Cyborgs und »virtuelle Babes«, wie Morton (1999) Frauen wie Lara Croft nennt, sind die postmodernen Symbole par excellence, die für eine schier unendliche Resignifikation zur Verfügung stehen. Sie sind ein ironischer politischer Mythos, wie Haraway ihn in ihrem »Cyborg Manifest« angelegt hat. Dieser Mythos fand so großen Anklang, dass sich Cyborgs in unübersehbarer Anzahl vor allem im Science-Fiction Genre vermehrten: »Mit dieser Figur, die Allegorie gesellschaftlicher Wirklichkeiten, politisches Programm und Mittel seiner Umsetzung in einem ist, wird das Verhältnis von Subjektivität und Technologie auf eine neue Weise thematisiert« (Pritsch).

Anstatt Cyborgs lediglich als eine Weiterführung des binären Geschlechtersystems zu sehen, wie es so oft in Form von negativer Maskulinität in militaristischen, kämpfmaschinenartigen Cyborgs geschieht, oder in der Form von Sexbots wie es bei weiblichen Cyborgs der Fall ist, in denen der sexuelle Unterschied von Männern und Frauen aufs Neue betont wird, sollte sie als Grenzfigur jenseits traditionell binärer Strukturen gesehen werden, die Dichotomien aller Art (Kultur/Natur, Mensch/Maschine, Fiktion/Realität, Mann/Frau) aus den Angeln hebt, diese Unterschiede verschwimmen lässt und neue Konfigurationen und Kodierungen von Weiblichkeit zulässt. Angesichts dieser kulturellen und politischen Tragweite ist das feministische und kulturwissenschaftliche Interesse an Cyborgs (und in Verbindung damit auch am Cyberspace) kaum

verwunderlich, gerade in dem postindustriellen, postmodernen Klima der letzten Jahre, in dem eine Metapher wie die der Cyborg besonders gut zu den gesellschaftlichen und technologischen Entwicklungen (zusammen mit den Ängsten, aber auch den Hoffnungen, die mit ihnen einhergehen) passt: »The once stable boundaries between time and space, human and machine, self and other have become increasingly uncertain, raising interesting and challenging questions about accepted definitions of space, place and identity in the post-Enlightenment present« (Wolmark 1999: 1).

In solch einem gesellschaftlichen Klima schlägt Donna Haraway vor, das postmoderne Selbst über die Figuration der Cyborg zu denken sowie den Begriff des Menschlichen zu denaturalisieren und zu hybridisieren. Im Mittelpunkt stehen insbesondere die Oppositionen Mensch/Tier und Mensch/Maschine. Mit diesen Dichotomien implodiert zugleich auch Geschlecht und Weiblichkeit als eine auf binären Strukturen basierende Kategorie. Haraway argumentiert für die Verwirrung von Grenzen und die Vorstellung einer Welt ohne Geschlecht. Indem Haraway eine postmoderne Cyborg-Subjektivität kreiert, fordert sie genau den Binarismus heraus, auf dem die modernistischen Vorstellungen von Subjektivität begründet sind. Rigide, dualistische Unterscheidungen haben sich in Folge poststrukturalistischer Theorien als unhaltbar erwiesen, wobei Haraways Weiterdenken dieser Kritik sowohl ein Produkt postmodernen und poststrukturalistischen Denkens ist als auch ein Beitrag dazu.

»The cyborg is a contradictory boundary creature: on the one hand, it is the product of the masculinist technologies that, in the 1980s, sought to produce a so-called defensive Star Wars weapon that had every possibility of leading to some kind of final apocalypse. On the other hand, because it is a hybrid creature, the cyborg marks a refusal to sustain the very dualisms that structure existing relations of power and control within science and technology [...] the contradictions of the cyborg are the key to its usefulness as a metaphor for exploring alternative ways of thinking and acting politically« (Wolmark 1999: 4).

Was als Cyborg verstanden wird, ist in sich widersprüchlich und paradox. Die Cyborg als ein Mischwesen – ein kybernetischer Organismus, für den das Kürzel ›Cyborg‹ steht – wird zur metaphorischen Leitfigur einer feministischen Politik, die sich auf Technik und Naturwissenschaften beruft, um die materiellen wie auch diskursiven Übergänge zwischen Menschen und Maschinen, Tieren und Dingen, Natur und Kultur zu erfassen. Wie schon die Hysterikerinnen und Stadtneurotikerinnen zuvor, ist auch die Cyborg – ähnlich wie alle anderen Kämpferinnen in der aktuellen Populärkultur – durch Paradoxien gekennzeichnet und über sie definiert. »Ihre Widersprüche sind ihre Essenz« (Springer 1991: 52), wenn man überhaupt von Essenz sprechen möchte, wie es Springer tut. Vielmehr sind sie das glatte Gegenteil, ist die Cyborg-Zukunft für uns

doch ein unbeschriebenes Blatt: »a clean slate, or a blank screen, onto which we can project our fascination and fears« (ebd.: 53).

Seven of Nine

Die Cyborg stellt somit einen Impuls für den Feminismus dar, ein neues Verhältnis zu Technologie zu entwickeln, denn an der Schnittstelle von Technologie und dem Körper kann es durch deren Verschmelzung zu neuen Identitätsentwürfen kommen, die im Zusammenhang mit feministischen Gedanken zur Befreiung und Ermächtigung von Frauen beitragen können. Sehr schön ist diese Vorstellung von Steve Dixon in seinem Konzept des »Metal Gender« veranschaulicht, welches in der Populärkultur wiederum wohl am besten in der Figur der Seven of Nine aus der Serie »Star Trek: Voyager« verkörpert wird.



Abbildungen 37a - c: Seven auf ihrem Weg von der Cyborg zur Frau

Als ehemalige Borgdrohne verfügt Seven immer noch über zahlreiche, mehr oder weniger sichtbare Borgimplantate, die in Dixons Worten mit »K.I. Cyborg-Prothesen« oder auch als »künstlich metallische Intelligenz« (Dixon) beschrieben werden können, welche er als »eine neue Form von Geschlecht innerhalb der kultursoziologischen Theorie« (ebd.) sieht, durch die es zu neuen Diskursen um Geschlecht in der feministischen Diskussion kommen kann. Entsprechend der butlerschen Annahme, nach der »Geschlecht ein Fabrikat und die Vorstellung eines wahren Geschlechts eine Fantasie ist, die auf der Oberfläche der Körper eingeschrieben ist« (Butler 1999a: 363), wird diese Fantasie des Metalls in den menschlichen Körper eingeschrieben als eine andere und neue Einschreibung von Geschlecht, die kaum noch etwas mit den dogmatischen Kategorien der Männlichkeit und Weiblichkeit gemein hat (Dixon).

Eine weitere höchst interessante Figur neben Seven of Nine ist die Terminatrix aus dem dritten »Terminator«-Film »Rebellion der Maschinen«, die – ähnlich dem T1000 in »Terminator 2« – aus reinem Metall besteht und jede beliebige Form annehmen kann, in diesem Fall zum überwiegenden Teil die einer äußerst attraktiven Frau, die als Cyborg gleichzeitig über ein feminines Äußeres, das zugleich auch männlich sein könnte, und eine innere Vergeschlechtlichung bestehend aus Metall und

Maschine verfügt. Mit Gargett kann man sie nach diesen Parametern als »drei-geschlechtlich« verstehen und beschreiben: »tri-gendered and tri-sexed – as man, woman and machine« (ebd.). In Figuren wie Seven oder der Terminatrix verwirklicht sich der Traum, wie ihn Suleiman träumt, »nicht nur über die Vorherrschaft der vereinheitlichenden Zahl Eins hinwegzukommen, sondern auch über die Zahl Zwei, welche Differenzen und Antagonismen bestimmt« (Suleiman 1986: 24).

»The separate gendering of intelligent metal enables new models of thought about machine and cyborg gender, extending the male/female binary into a trinity of male/female/metal« (Dixon). Für Dixon verspricht die Proliferation von Cyborg-Prothesen in unserer Gesellschaft ein neues soziokulturelles Signifikations- und Klassifikationsprinzip, welches jenseits der bis jetzt üblichen Taxonomie von Männlichkeit und Weiblichkeit verortet werden kann. Doch leider hält die Cyborg dieses Versprechen nicht immer, zumindest nicht im Fall von »Star Trek: Voyager« und der Cyborg Seven of Nine. Eigentlich wäre sie wie Lara Croft ein ganz großartiges Beispiel für eine Frau, die aus dieser dualistischen Taxonomie ausbricht, wäre sie nicht dem ständigen Druck unterworfen, sich anzupassen und ihren subversiven Status aufzugeben (vgl. Sobstyl 2003: 125). In ihrer erzwungenen Umwandlung von einer männlich konnotierten Borgdrohne (maskulin, rational, stark, emotionslos, vernünftig, technisch versiert, militärisch, effizient, distanziert, lakonisch) zu einer menschlichen Frau (feminin, emotional, fürsorglich, sozial, gesellig, mütterlich) wird sie unter dem Deckmantel von Individualität, Emanzipation, Freiheit, Selbstbestimmung immer mehr in eine stereotyp weibliche Rolle gedrängt. Ihre Bedrohung als Cyborg/Borgdrohne wird ersetzt durch ihre Zuweisung von »sicheren« Rollen als pflichtbewusste Tochter, Ersatzmutter, Geliebte und Ehefrau, wobei »sie nicht einmal ihr Cyborgstatus vor dem erdrückenden Gewicht ihres biologischen Geschlechts schützen kann« (ebd.: 132). Sie kann nicht Frau sein und frei sein: Eine traurige Erkenntnis, von der auch ihre ständige Ambivalenz gegenüber ihrem Status als Individuum und dem Wunsch, in das Borgkollektiv zurückzukehren, rührt. Mit Sicherheit wäre sie, wie Haraway, lieber Cyborg als Frau (so wie Haraway lieber Cyborg als Göttin wäre).

Trotzdem ist Seven eine faszinierende Figur, vielleicht gerade weil sie nichtsdestoweniger auch immer noch Cyborgfantasien verkörpert: »a powerful, yet vulnerable, combination of sex toy and techno-sophisticate« (González 1995: 276). Mit Hilfe weiblicher Maskerade geht sie als menschliche Frau durch, die eine nahezu perfekte Performanz von Weiblichkeit aufführt, während sie unter dieser Maske immer noch die Cyborg versteckt und so auch immer noch »die Ambiguitäten und Widersprüchlichkeiten von Subjektivität« (Wolmark 1995: 237) verkörpert. Auch wenn sie für viele »ein Symbol für die Unfähigkeit der Populärkultur ist, sich eine Welt vorzustellen, in der die Freiheit, die allen Menschen zugesprochen wird, auch Frauen zuteil wird« (Sobstyl 2003: 131),

stellt Seven in diesem Kontext dennoch auch weibliche Subjektivität, Frausein und weibliches Begehren in Frage.

Von Batman zu Batgirl und den Birds of Prey

Glücklicherweise gibt es aber auch Frauenfiguren in der Populärkultur, denen es gelingt, Cyborgs im Sinne von »Mädchen, die versuchen, nicht zu Frauen zu werden« (Penley/Ross 1991: 20), zu sein und zu bleiben. Ein buchstäbliches Mädchen, das dabei sofort in den Sinn kommt, ist Batgirl aus dem Film »Batman und Robin«, in dem es zu einer überaus interessanten Konfrontation zwischen Poison Ivy und Batgirl kommt, bei der die quintessenzielle Frau gegen das Mädchen verliert.



Abbildungen 38a und 38b: Poison Ivy vs. Batgirl

Vorauszuschicken ist, dass Poison Ivy durch einen chemischen Unfall in einem Pflanzengenlabor erst zu dieser Frau (also auch eine Art Cyborg) wird, die von sich selbst sagt: »Quite literally, I don't think I'm human anymore. The animal-plant toxins had a rather unique effect on me. They replaced my blood with aloe, my skin with chlorophyll and fill my lips with Venom [...] I am nature's arm, her spirit, her will. Hell, I am mother nature«. Sie positioniert sich selbst auf der Seite der weiblichen Natur in Dichotomie zu der männlichen Kultur, Zivilisation und Technologie und hat es sich als eine Art Erdgöttin zu ihrer Mission gemacht, jegliche Kultur auszulöschen. Ganz klar entscheidet sie sich gegen Haraways berühmte Deklaration, »she would rather be a cyborg than a Goddess« (Haraway 1991), und möchte in wahrlich radikaler radikalfeministischer Manier die Erde in einen rein weiblichen Raum verwandeln, der allein aus Natur besteht und über den sie herrscht.

In klarem Kontrast dazu transzendiert das Batgirl die essenzialistischen Vorstellungen von Weiblichkeit und verschreibt sich vielmehr technologisierten Verkörperungen (ihre größte Leidenschaft sind Motorräder und Motorradrennen, darüber hinaus ist sie ein Computergenie), in

denen Geschlecht – und vor allem die binären Kategorien von Mann und Frau – aufgehoben wird. Ihr Kommentar zu Poison Ivy bei ihrem finalen Kampf ist der folgende: »You're about to become compost. Using feminine wiles to get what you want. Trading on your look. Exploiting men's weakness for sex. Read a book, sister. That passive-aggressive crap went out in the seventies. Chicks like you give women a bad name«. Daraufhin packt sie Poison Ivy bei den Haaren, schlägt ihren Kopf gegen ihr Knie und legt sie in Handschellen.



Abbildung 39: *Birds of Prey*

Zusammen mit Poison Ivy landen auch die radikalfeministischen Theorien der 70er-Jahre auf dem Komposthaufen und der Siegeszug der Girlkultur ist unaufhaltsam. Inzwischen konnten sich im Film auch Batman und Robin aus den Fängen bzw. Ranken von Poison Ivy befreien und ein

erstaunter Batman fragt Batgirl, wer sie ist. Als sie mit »Batgirl« antwortet, lautet seine für das Jahr 1997 überaus passende Replik: »That's not awfully PC. How about Batwoman? Batperson?«. Auch wenn Batgirl auf diese Bemerkung nicht weiter eingeht, so ist sie doch einerseits ein Beleg dafür, wie bewusst sich die ProduzentInnen mit feministischen Themen auseinandergesetzt haben, und andererseits ist sie ein klarer Tribut an eine neue Form des Feminismus, der sich in der Girlkultur etabliert hat, in der »Girliness« gefeiert wird und als eine neue Art des Frauseins großen Anklang findet, so großen Anklang sogar, dass in der Serie »Birds of Prey« gänzlich auf Batman und Robin verzichtet wird und die »Batbabes« nun das Zepter über New Gotham (und nicht mehr Gotham City) in Händen halten.

Auch wenn das Werbeplakat für die Serie verheißt, »Batman's little girl is all grown up«, so bedeutet dass jedoch noch lange nicht, dass sie kein Mädchen mehr ist. Vielmehr bedeutet es, dass eine neue Ära in New Gotham angebrochen ist, in der die »Töchter« der Superhelden nun endlich Heldinentaten vollbringen dürfen. Wie es Chocano in ihrem Artikel »Holy Batbabes!« so schön beschreibt, war Batman immer schon ein Barometer für soziokulturelle Temperaturschwankungen:

»Since Batman made his 1939 debut in a six-page DC Comics story called »The Case of the Chemical Syndicate«, he has been, among other things: a casual killer of criminals whose creators eventually confiscated his lethal weapons and replaced them with a tool belt brimming with ingenious crime-fighting gadgets; an effete dork who, in the early 1940s movie serial, only got around to rescuing his girlfriend after he'd packed for the weekend and discussed the pros and cons of ambling into action with his universally loathed sidekick Robin; a mysterious, unattached, shadowy figure suddenly turned gregarious Batfamily man (complete with Batpets) after a 1954 book insinuated that he and Robin were more than just hero and sidekick; a campy, conflicted do-gooder in the 1960s TV show, with an ironic view of his profession, a caveload of even more ingenious gadgets and a thing for one of his arch-enemies; a brooding fish out of water inspired by gothic horror in the grim comic book series of the '70s and '80s; an award-winning Saturday morning cartoon hero in the '90s who shared an hour with Superman (the guy who had prompted his creation 50-some years before); and George Clooney. Even Bob Kane, Batman's creator, has noted how each new decade has produced an updated Batman to fit the times. So what does it mean that in his latest incarnation, he has given up on the life of crime-fighting and left town?« (Chocano 2002)

Die Antwort darauf fällt nicht schwer: Batman unterliegt nicht mehr nur kleinen kulturellen Temperaturschwankungen, sondern was die Birds of Prey indizieren, ist ein völliger gesellschaftlicher Klimawechsel. Batmans Welt wurde zu einem der populärkulturellen »ass-kicking girly universes with just the right amount of knowing in-jokes, smart-ass ref-

erences and campy frivolity« (ebd.). Die Herrscherinnen dieses Universums sind Barbara Gordon/Oracle, vormals bekannt als Batgirl, Helena Kyle/Huntress, Tochter von Selena Kyle/Catwoman und Batman, und Dinah (Black Canarys Tochter). Die Vorgeschichte dieses Dreigestirns besteht darin, dass der Joker, einer von Batmans Erzfeinden, Catwoman getötet und Batgirl so schwer verletzt hat, dass sie seit dem an den Rollstuhl gefesselt ist. Batman verließ daraufhin die Stadt und Barbara kümmerte sich seit damals um Helena. Zusammen kämpfen sie in Batmans Namen als Oracle und Huntress gegen die Bösewichte der Stadt, wobei sich ihnen in der ersten Folge der Serie Dinah, ein junges Mädchen mit metahumanen Fähigkeiten, anschließt. Mit vereinten Kräften – Oracles Cyberspacekenntnissen, Huntress' Jagd- und Kampfkünsten und Dinahs übersinnlichen Fähigkeiten – kämpfen sie gegen die Bösewichtin Dr. Harleen Quinzen: »Making the top bad guy in this Amazonian universe a bad girl is a nice touch« (Chocano 2002).

Catwomen

Nicht vergessen darf man in diesem Zusammenhang die bereits zuvor erwähnte Catwoman, die schon 1991 im Film »Batmans Rückkehr« zur Rächerin gedemütigter Frauen wurde. Einen besonders interessanten Aspekt dieses Charakters beschreibt Naomi Wolf, wenn sie bemerkt:

»Sie bedient sich der typisch weiblichen Tätigkeit des Nähens zur Herstellung eines ganz untypischen weiblichen Kriegsgewandes: einer zweiten Haut aus schwarzem Latex, die sie zu einer Mischung aus Domina und Superfrau macht. Dieses Gewand ist das perfekte Outfit für ihre neue Rolle als Vorkämpferin der neuen weiblichen Psyche: Es zeigt verführerisch alle Kurven, verbirgt ihre Waffen – einziehbare Krallen, die erotischen Berührungen nicht im Wege stehen – und schützt sie vor Vergewaltigungen. Es verkörpert die weibliche Sehnsucht nach voll ausgelebter Sexualität bei gleichzeitiger Unverletzbarkeit« (Wolf 1996: 290).

Sie ist ein Wunschtraum in einer frauenfeindlichen Realität, der mit Halle Berry als Catwoman in Erfüllung gegangen ist, welche wiederum verschiedene theoretische Konzepte in sich vereint. Wie Lara Croft, Seven of Nine und die Birds of Prey ist auch Catwoman eine Art Cyborg, eine Grenzfigur zwischen Mensch und Tier, die auch sehr schön mit dem Konzept von »becoming-woman« in Verbindung gebracht werden kann, wobei sich dieses auch noch auf das »Cat« in Catwoman ausweiten lässt und so auch von einem »becoming-cat« gesprochen werden kann, auf eine neue Form des Frauseins und des Daseins überhaupt.

Madder Max

In dieser Beziehung erinnert auch der Dark Angel Max mit ihrer durch Katzensgene veränderte DNA an Catwoman, wobei sie aber immer noch mehr Girl bleibt, als sie zu einer Woman wird (im Sinne einer derart definierten Cyborg-Existenz). Darüber hinaus verkörpert eine Figur wie Max wie keine andere die Vorstellung einer hybriden Identität, einer Cyborg als »theoretisierte und fabrizierte Hybride aus Maschine und Organismus« (Haraway 1985: 34), vor allem, wenn man die Definition von »Hybridität« als »Mischling« (González 1995: 273) mit bedenkt. Sie ist wahrlich eine wilde »Promenadenmischung« aus Mensch und Tier, Mann und Frau (worauf nicht nur ihr männlicher Vorname verweist) sowie aus verschiedenen Ethnien. Als eine Cyborg stellt Max mit Haraway die feministische Vision eines hybriden Wesens dar, in sowohl politische Utopien von neuen gesellschaftlichen Machtverhältnissen als auch die Konsequenzen einer dekonstruktivistischen Rekonzeptionalisierung des (vergeschlechtlichten) Subjekts realisiert werden.

Sie ist eine mögliche Umsetzung poststrukturalistischer Subjektkritik und eine Inspiration und Bereicherung für feministische Kritik. Sie ist der lebende Beweis dafür, was Technologie bewirken kann: Die Entstehung neuer Bedeutungen, Veränderungen im Verständnis von Identität, Geschlecht, Körper, Grenzen und gesellschaftliche und kulturelle Umwandlungsprozesse. Durch eine Figur wie Max werden Vorstellungen von Grenzen, Dichotomien und Hierarchien entkräftet und ad absurdum geführt, was alles wiederum die politische Bedeutung von Poststrukturalismus, in diesem Fall besonders in Verbindung mit Feminismus, verdeutlicht. Als fiktive, retro-futuristische Figur, die zum Teil schon Realität geworden ist, liegt ihre politische Bedeutung darin, dass sie uns einen Ausweg aus dem Labyrinth von Dualismen zeigt, ebenso wie eine alternative Subjektivität, die zu neuer Handlungsfähigkeit verhelfen kann. Als Konstrukt steht sie für die Möglichkeit, neue Geschlechtervorstellungen zu entwickeln, da sie jegliche essenzialistische Identitätskonstitution (sei es in Bezug auf Geschlecht, Sexualität oder Ethnie) als fragwürdig erscheinen lässt.

Frauen wurden, wie nun die Figur der Cyborg, immer als Grenzgeschöpfe verstanden und an den Rändern der patriarchalen Ordnung positioniert; und gerade aus dieser Positionierung kann Macht geschöpft werden, stellt sie doch eine Ausgangsposition politischer Handlungsfähigkeit dar ebenso wie eine alternative Form von Subjektivität zu der weißen, männlichen Norm, eine neue Daseinsform, jenseits der Mann/Frau-Binarität. Mit ihrer hybriden Identität verweigert sie die Festlegung auf einen homogenen Ursprung oder eine Essenz, sondern reflektiert in Anlehnung an González vielmehr die Interaktion zweier ungleicher Kulturen: »anything derived from heterogeneous sources or composed of elements of different or incongruous kinds; bred from two distinct races,

breeds, varieties, species or genera« (González 1995: 273). Durch ihre heterogene Existenz subvertiert sie bestehende Strukturen und Vorstellungen und, so transgressiv verstanden, repräsentiert sie als eine Cyborg »ein bedeutsames Mittel im Kampf um Bedeutungen, um so auch eine radikalere Politik zu entwickeln, die gegenläufig zu den traditionellen Kategorien von Differenz (Rasse, Geschlecht, Klasse) agiert« (Wolmark 1995: 4).

Das soll natürlich nicht heißen, dass ihr posthumanes Dasein jede Konzeption von Weiblichkeit auslöscht und dass es somit auch keinen Bedarf mehr an weiblichem Widerstand und Feminismus im Allgemeinen gibt. Vielmehr verdeutlicht Max die Wichtigkeit und auch die Möglichkeit, Weiblichkeit neu zu denken und alternative Formen von weiblicher Subjektivität zu schaffen, wie es auch ein Konzept wie das des »Mestiza-Bewusstseins« von Anzaldúa ermöglicht. Max ist in diesem Zusammenhang auch die populärkulturelle Frauenfigur, die der »neuen Mestiza«, wie sie Anzaldúa (1987) beschreibt, wohl am nächsten kommt. Das an den Grenzen und Rändern der Gesellschaft entstehende Mestiza-Bewusstsein besteht vor allem darin, zu erkennen, dass die eigene Vielfältigkeit von Identitäten es unmöglich macht, sich anhand von viel zu begrenzten und simplizistischen Kategorien definieren und einordnen zu lassen, und dass es von immanenter Bedeutung ist, sich diese Vielfältigkeit und Veränderbarkeit zu bewahren (vgl. Sandoval 1995: 252; Freedman 2002: 93). Darüber hinaus wird das Ablehnen einer eindeutigen Einordnung entsprechend Ethnie oder Geschlecht zu einem politischen Akt des Widerstands, wobei das Für-sich-Beanspruchen von uneindeutigen Identitäten zur Entnaturalisierung bestehender Identitätskonzepte beiträgt sowie zu der generellen Destabilisierung von Grenzen in der Postmoderne, die immer mehr verschwimmen und immer undeutlicher werden.

The future is now¹¹

»In the year 2019 the US has been devastated in the wake of the Pulse – an electromagnetic shockwave unleashed by nuclear terrorists in 2009. This is Max's world, an unforgiving place even for a genetically engineered soldier like her. On the run from her creators and constantly in search of her past, Max joins forces with the idealistic cyberjournalist ›Eyes Only‹.«

So die Show Publicity des Senders für die Serie »Dark Angel«, die durch diese kurze Beschreibung schon sehr deutlich macht, dass Max in einer

11 Zitiert aus der Beschreibung »Sensuous, mysterious and powerful, Jessica Alba and the cast of TV's daring new drama prove the future is now« vom Cover des TV Guide, 25. November-25. Dezember 2000, <http://www.darkangelfan.com/cgi-bin/view.cgi?screencaps/promos/promoda5.jpg>.

durch und durch postmodernen Welt lebt, die von Ambivalenzen und Ambiguität durchtränkt ist: »In a world as relative as this one (and much like our own), survival depends on an ability to shapeshift emotionally, culturally, and politically, to imagine a reality beyond your body and desires, to cross over, as it were« (Fuchs). Auch wenn sie es manchmal selbst nicht so sieht, sehen will oder kann, ist Max wie geschaffen für diese Welt: Als Cyborg in einer post-pulse Welt, in der sich Haraways »Hoffnung auf eine monströse Welt ohne Geschlecht« (Haraway 1985: 35) realisiert hat, denn »Cyborgs sind Geschöpfe in einer Post-Gender-Welt. Nichts verbindet sie mehr mit Zweigeschlechtlichkeit, präödipler Symbiose, nichtentfremdeter Arbeit oder anderen Versuchungen, organische Ganzheit durch die endgültige Unterwerfung der Macht aller Teile unter ein höheres Ganzes zu erreichen« (Haraway 1985: 35).

Sie ist geprägt von kulturellen Verunsicherungen, Verwirrungen und »Streitigkeiten über Geschlecht und Sexualität« (Springer 1991: 53), die von Cyborgs wie Max versinnbildlicht werden (wie in gewisser Weise auch schon von den Stadtneurotikerinnen). In ihr destabilisieren die harawayschen Monster, allen voran Frauen und Cyborgs als »eigenwillige Grenzfiguren« (Haraway 1985: 36), die Mythen der westlichen Kultur, vor allem durch ihre exzessive Weiblichkeit, die mit keiner existierenden Kategorie gefasst werden und so aus der binären Gefangenschaft fliehen kann. Sie lässt das binäre Geschlechtersystem kollabieren und repräsentiert darüber hinaus etwas, das noch nicht existiert, »a thing to be achieved« (Shildrick 1996: 8) wie Shildrick es/sie nennt...



Abbildung 40: *She is the shape of things to come*

... oder »the shape of things to come«, wie sie auf dem Promotion-Poster so passend genannt wird, ganz im Sinn eines »future female subject«,

wie es MacCannell (2000) mit Hysterikerinnen in Verbindung gebracht hat.

Um die Welt von »Dark Angel« als »post-gender Welt« verstehen zu können, greife ich Sadie Plants Ausführungen zum binären Maschinen-code auf, um die Tragweite des elektromagnetischen Impulses im Jahr 2009, der jegliche Technologie ausgepult hat, vor allem auch im Hinblick auf eine binäres Geschlechtersystem fassen zu können:

»Whether they are gathering information, telecommunicating, running washing machines, doing sums, or making videos, all digital computers translate information into the zeros and ones of machine code. These binary digits are known as bits and strung together in bytes of eight. The zeros and ones of machine code seem to offer themselves as perfect symbols of the order of western reality, the ancient logical codes which make the difference between on and off, right and left, light and dark, form and matter, mind and body, white and black, good and evil, right and wrong, life and death, something and nothing, this and that, here and there, inside and out, active and passive, true and false, yes and no, sanity and madness, health and sickness, up and down, sense and nonsense, west and east, north and south. And they made a lovely couple when it came to sex. Man and woman, male and female, masculine and feminine: one and zero looked just right, made for each other: 1, the definite, up-right line; and 0, the diagram of nothing at all: penis and vagina, thing and hole... hand in glove. A perfect match. It takes two to make a binary, but all these pairs are two of a kind, and the kind is always kind of one. 1 and 0 make another 1. Male and female add up to man. There is no female equivalent. No universal woman at his side. The male is one, one is everything, and the female has ›nothing you can seek‹. Woman ›function as a hole‹, a gap, a space, ›a nothing – that is a nothing of the same, identical, identifiable... a fault, a flaw, a lack, an absence, outside the system of representations and auto-representations‹. Lacan lays down the law and leaves no doubt: ›There is woman only as excluded by the nature of things‹, he explains. She is ›not-all‹, ›not whole‹, ›not-one‹, and whatever she knows can only be described as ›not-knowledge‹. There is ›no such thing as The woman, where the definite article stands for the universal‹. She has no place like home, nothing of her own, ›other than the place of the Other which‹, writes Lacan, ›I designate with a capital O‹« (Plant 1998: 34f.).

In dieser Passage aus »Zeros + Ones« verdeutlicht Plant das Konzept von Binärität, welches besonders durch den plastischen Vergleich mit dem digitalen Maschinencode bestehend aus Nullen und Einsen fassbar wird, mit den Nullen und Einsen als Symbol für den westlichen Dualismus, der unser Denken und Leben seit Jahrhunderten kolonisiert. Mit den neuesten technischen Entwicklungen in der Postmoderne wurde dieser Dualismus jedoch brüchig. Identitäten, im Netz und im realen Leben, verschwimmen immer mehr. Grenzen zwischen Mensch und Maschine, Mann und Frau werden verschoben und verschwinden zunehmend. Der

Impuls hat es erlaubt, bei Null anzufangen und eine ganz neue gesellschaftliche Ordnung entstehen zu lassen: »engaging in the kind of ›border crossings‹ that are made possible by the collapse of accepted categories and boundaries within postmodernism« (Wolmark 1999: 7). Eben dieser Kollaps wurde in der Serie durch den Impuls versinnbildlicht.

Eine sehr passende Parallele kann dabei auch zu der Generation X gezogen werden, zu der »no future«-Generation, der Max zweifellos angehört. Ein besonderes Indiz für diese Zugehörigkeit ist ihr Beruf als Fahrradkurierin, womit sie einer der hirnlosen Tätigkeiten nachgeht, die viele AmerikanerInnen ausüben müssen, um sich über Wasser zu halten. Max arbeitet für den Jampony Kurierdienst, der neben der Metapher für die Generation X aber auch einen höchst interessanten Mikrokosmos der Gesellschaft, in der Max lebt (und im übertragenen Sinn wir alle leben), darstellt: In ihm hat ein weißer Mann mit dem passenden Namen Normal das Sagen. Dabei repräsentiert er die Norm, das männliche Universal, auf dem die patriarchale Dominanz basiert; zumindest glaubt er das noch immer, obwohl er eher den letzten Rest des Patriarchats, das immer mehr zu bröckeln beginnt, repräsentiert – wie auch die phallische Space Needle, von der aus Max immer wieder das nächtliche Seattle betrachtet und über ihr Leben sinniert, die jedoch nicht mehr viel mehr ist als eine Ruine, eine bruchstückhafte Erinnerung an frühere Zeiten. Niemand nimmt Normal wirklich ernst, während er selbst sich hingegen verzweifelt an die Bruchstücke seiner Autorität klammert, die er über seine ethnisch und sexuell bunt gemischten Angestellte (Herbal, Sketchy, Original Cindy, Max) auszuüben sucht. Sketchy ist ein junger, weißer, effeminierter Mann, der in regelmäßigen Abständen ins Fettnäpfchen tritt und sich durch Tollpatschigkeit und Verwirrtheit auszeichnet, während Herbal den schwarzen, spirituellen Gegen- und Ruhepol zu ihm darstellt. Er findet sich durch seinen Glauben sehr gut in der neuen Gesellschaft zurecht, verliert nie die Hoffnung und den Mut, und gibt diesen auch gern an andere weiter.

Doch wer sich wohl am besten in dieser postapokalyptischen Welt zurechtfindet, das sind die Frauen der Serie, die zugleich auch ein breites Spektrum an neuen Weiblichkeitsentwürfen darstellen; allen voran Kendra (Max' Mitbewohnerin), Original Cindy (Max' Arbeitskollegin und spätere Mitbewohnerin) und natürlich Max selbst.



Abbildungen 41a - c: Kendra, Original Cindy, Max

Kendra ist eine sehr feminine Blondine, die ganz unverhohlen mit ihren weiblichen Reizen spielt und die ›Waffen einer Frau‹ einsetzt, um das zu bekommen, was sie möchte. Dabei ist sie aber schon so übertrieben feminin, dass ihre Performanz von Weiblichkeit unter Camp abgelegt werden kann und sie sich so schon selbst als Performanz und Konstrukt entlarvt. Kendras ›Negativ‹ ist Original Cindy, eine überaus selbstbewusste, schwarze, stolze und lesbische Frau, die sich von niemandem etwas sagen und sich durch nichts und niemanden unterkriegen lässt. Sie ist gleich dreifach ›anders‹ und damit auch dreifach störend für die gesellschaftliche Ordnung, als (1) Frau, die (2) schwarz und (3) lesbisch ist und sich so allen gängigen Normen von Femininität widersetzt.

Was Max anbelangt, so wirkt sie auf den ersten Blick wie eine Mischung aus den beiden Freundinnen. Doch es steckt viel mehr hinter Max als ihre feminine Fassade annehmen lässt. Ihr Name deutet auf die männlichen Aspekte ihrer Identität hin und auch ihr Nachname Guevara hält, was er verspricht. Sie ist eine Rebellin auf der ganzen Linie. Sie widersetzt sich ihrer genetisch und durch Gehirnwäsche erlangten Programmierung, die sie zu einer Supersoldatin machen hätte sollen. Sie weigert sich, als genetisches Produkt mit Strichcode im Nacken wie eine Ware behandelt und als ›ultimate fighting machine‹ (www.darkangelfan.com), wie sie in der Serien-Promotion beschrieben wird, für militärische Zwecke missbraucht zu werden. Und vor allem widersetzt sie sich der ihr zugeschriebene Rolle einer Chimäre: ››the perfect female‹ completely fabricated by and for a patriarchal agenda‹ (Crosby 2004: 156), wie sie Logan aka ›Eyes Only‹ (ihr späterer Vertrauter, Mitkämpfer und Freund) im Pilotfilm bezeichnet. Sie mag zwar ein männliches Hirngespinnst sein, die Kopfgeburt eines Mannes, aber sie hat es geschafft, sich aus dieser Vorbestimmung zu befreien und dem Patriarchat nicht weiter zu dienen, sondern es vielmehr mit seinen eigenen Waffen zu bekämpfen.

Kaum vorstellbar, dass angesichts dessen Max für viele nicht mehr ist als ein ››sexy, buff, Britneyesque babe‹ (Fuchs), wo sie doch in ihrer Personalunion von ››Lips! Hips! Superpowers!‹ so viel komplexer und vielschichtiger ist.

Looks like an angel

In der Feberausgabe 2001 des Magazins ›Glamour‹ war eine Geschichte über Jessica Alba alias Max mit eben diesen Worten betitelt, wobei leicht der Eindruck entstehen kann, dass Max nicht nur aussieht wie ein Engel, sondern auch ein Engel ist. Vielmehr ist sie eine moderne Pandora, ein außergewöhnlich schönes Artefakt, das durch die Beteiligung mehrerer Göttinnen und Götter kreiert wurde: ››She is artificial, made up, cosmetic. As a manufactured object, Pandora evokes the double meaning of the word fabrication. She is made, not born, and she is also a lie, a deception.

There is a dislocation between her appearance and her meaning [...] Her appearance dissembles« (Mulvey 1996: 55). Als ein solches Artefakt, eine Chimäre, entspricht Max eben dieser doppelten Bedeutung von Konstruiertheit und Täuschung – worauf schon das ›Dark‹ vor dem ›Angel‹ hinweist und die auch aus dem Ausspruch »Ich bin der Engel deiner Albträume!« (www.vox.de, Hervorhebung im Original) hervorgeht. Ihr schönes, feminines Äußeres versteckt – wie auch bei Seven, Huntress oder Catwoman – ein technologisch und genetisch aufge bessertes, manipuliertes und konstruiertes Inneres, das sich jeglicher Vorstellung von Natürlichkeit widersetzt, so wie sich Max ihrer biologischen Bestimmung widersetzt. Indem sie alle herkömmlichen Vorstellungen von Frausein von innen und außen auslöscht, kann sie sich aus der Definitionsmacht befreien und eine ganze neue Bedeutung von Weiblichkeit für sich und ihre ZuschauerInnen schaffen.

Sie ist nicht nur ein Mädchen, das ihre männlich-militärische Seite einfach leugnet und sexy in den Tag hinein lebt. Stattdessen macht sie sich diese Seite, ihre übermenschliche Stärke, ihre physischen Fähigkeiten (Sehen, Laufen, Springen, Hören wie eine Katze) und überlegene Intelligenz, die sie zu einer perfekten Soldatin hätten machen sollen, zu Eigen, um alle möglichen Grenzen von Körper, Geschlecht und Menschlichkeit im Sinne einer posthumanen Existenz zu überschreiten. Sie gibt sich nicht einfach ihrer genetischen Prädisposition hin und erfüllt ihr biologisch vorgegebenes Schicksal, sondern schöpft gerade aus dieser genetischen Manipulation – aus ihrer Konstruiertheit, derer sie sich nur allzu bewusst ist – Macht und Handlungsfähigkeit, um gegen ihre Schöpfer und damit gegen die männlichen, militärisch technologischen und wissenschaftlichen Diskurse vorzugehen. Indem sie diese mit einem weiteren Diskurs, und zwar dem ihrer monströsen Weiblichkeit, koppelt und sie in sich vereinigt, stellt Max neue Bedeutungen her. Als wissenschaftlich technologisches Versuchsobjekt gelingt es ihr auf diese Weise trotz allem Subjektivität und Handlungsfähigkeit zu erlangen und setzt so die Tradition fort, in der »artificial life in films continues, in the Frankenstein tradition, to threaten the lives of its creators« (Springer 1991: 52). Wie Franksteins Monster macht sie sich selbstständig, widersetzt sich ihrem vorbestimmten Zweck und verfolgt stattdessen ihre eigene Bestimmung – und zwar andere ihrer Art zu befreien und ihren Erschaffer zu vernichten. Einen feministischen Spin bekommt diese Tradition, wenn dies gelingt und die Cyborg unbehelligt weiterleben darf und kann, wie es bei Max zwar erst nach vielen Schwierigkeiten und Rückschlägen, aber immerhin am Ende der Fall ist.

Darüber hinaus wird ihr persönlicher Kampf gegen die militärische Einrichtung Manticore, die sie erschaffen hat, zum Kampf für eine bessere, gerechtere Gesellschaft, als sie sich dem Cyberjournalisten Logan Cale anschließt, der es sich zum Ziel gemacht hat, als »Eyes Only« gegen die Korruption, Vetternwirtschaft, Monopolisierung, Verschwörung,

Diskriminierung, soziale Ungerechtigkeit und Ausgrenzung und andere Missstände, die in diesem orwellschen Polizeistaat herrschen, vorzuziehen, um wirklich wieder von Null beginnen und die Möglichkeiten, die durch den Impuls geschaffen wurden, realisieren und ausschöpfen zu können. Zusammen möchten sie eine »Freak Nation« etablieren, wie es der Titel der letzten Folge der Serie so verheißungsvoll verkündet.

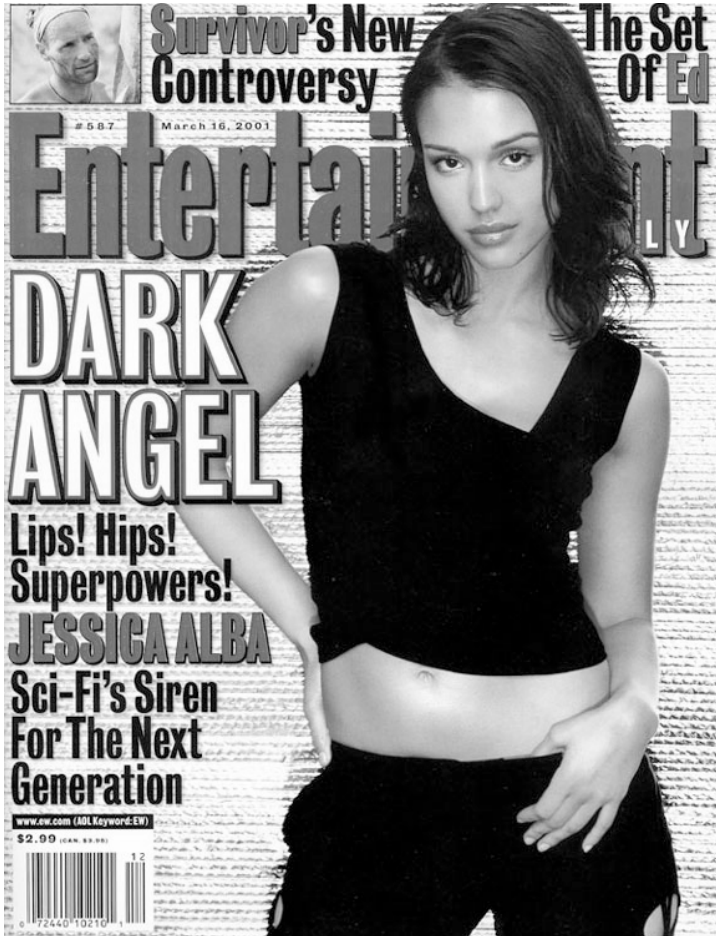


Abbildung 42: Lips! Hips! Superpowers!

BUFFY – IM BANN DER WEIBLICHKEIT

Während die ›wanna-be-Buffy‹ Max in einer buchstäblichen postapokalyptischen Hölle lebt, fristet Buffy ihr Dasein auf dem Höllenschlund und wartet auf die bevorstehende Apokalypse (man erinnere sich an ihren berühmten, bereits in der Einleitung erwähnten One-Liner: »If the apocalypse comes, beep me«). Um Buffy wie Max als eine Cyborg zu definieren, müsste man allerdings zuerst die Definition von Cyborgismus beträchtlich ausdehnen. In der Serie kommt wohl der ›Buffybot‹ (ein Roboter, der nach Buffys Ebenbild erschaffen wurde, um ursprünglich als Sexbot zu dienen und der nach ihrem Tod ihre Jägerinnenpflichten übernommen hat) einer Art Cyborg am nächsten. Als perfekte Androidin kann man sie in Bezugnahme auf Mulvey und das von ihr auf Cyborgs und Androidinnen umgelegte Konzept der Pandora als moderne Pandora beschreiben – wie auch die echte Buffy, deren zierliches und attraktives Äußeres ebenso täuschend und irreführend ist wie das von Max.

Des Weiteren verkörpert auch Buffy eine hybride Identität, da ihre übermenschlichen Kräfte dämonischen Ursprungs sind, zurückgehend auf einen Dämon, mit dem die erste Jägerin gekreuzt wurde und den seit dem alle Jägerinnen in sich getragen haben. Wie die Cyborg ist Buffy eine Grenzfigur: »The Slayer, who fights the forces of darkness, is, like the vampires, a liminal character, on the edge between light and dark« (Wilcox). Sie befindet sich jenseits dualistischer Identitätskonzeptionen und widersetzt sich herkömmlichen Normalitätsstandards besonders im Bezug auf Weiblichkeit, indem sie ständig Geschlechtergrenzen überschreitet. Sie bewegt sich zwischen Tag und Nacht, Licht und Dunkelheit, Gut und Böse und Leben und Tod und im übertragenen Sinn auch zwischen Männlichkeit und Weiblichkeit – wie es die beiden Fankunstwerke »Between the light and darkness« und »Living or Dead« auf schöne Weise verdeutlichen.

Mit dieser Liminalität, welche die beiden Mädchenkämpferinnen auf jeden Fall gemeinsam haben, ist ihr subversives Potenzial verbunden und die Bedrohung, die sie als starke Frauen für die männliche Ordnung darstellen. Besonders deutlich wird dieser Aspekt schon in der allerersten Episode von »Buffy«, in der ganz klar wird, dass Buffy die Macht = Pflock = Phallus besitzt und sie dadurch eine Geschlechterumkehr vollzieht, welche hegemoniale Diskurse, die um die männliche Vormachtstellung ranken, in Frage stellt. Als ihr am ersten Schultag der Pflock aus der Tasche fällt und ihr Schulkollege Xander (der als Mann eigentlich die phallische Macht besitzen müsste) ihn aufhebt und verwundert anschaut, wird deutlich, dass er nicht den blassensten Schimmer davon hat, was er damit anfangen soll. Doch nicht alle Männer sind so wie Xander und so steht Buffy ein langer Kampf bevor, nicht nur gegen die Vampire und Dämonen, die Sunnydale unsicher machen, sondern gegen die patriarcha-

le Macht im Allgemeinen, von der sie sich im Laufe der Serie immer mehr lossagt und befreien kann und gegen die sie kämpft, was sie von »Buffy the Vampire Slayer« zu »Buffy the Patriarchy Slayer« (daringivens.home.mindspring.com/btps.html) avancieren lässt.



Abbildung 43: *Between the Light and Darkness*

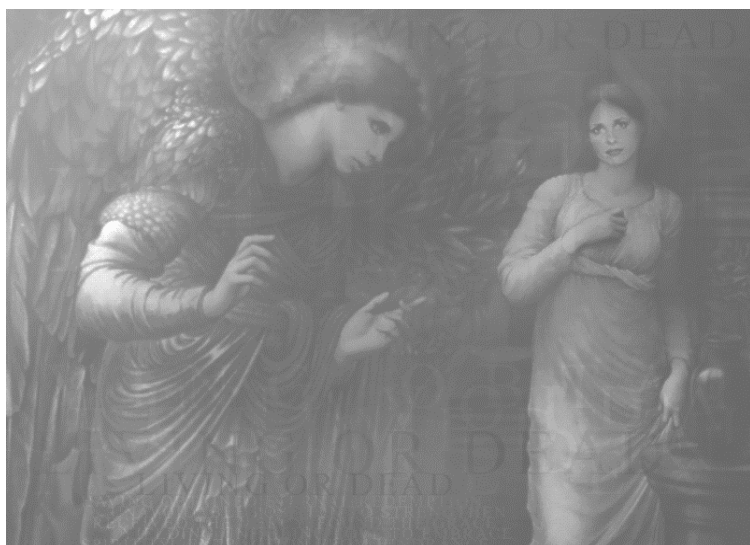


Abbildung 44: *Living or Dead*

Buffy the Patriarchy Slayer

Schon allein die Tatsache, dass nur Mädchen auserwählt sein können und es keine männlichen Jäger gibt, ist ein Indiz für die (Zer)Störung der männlichen Ordnung und Dominanz, das seit Bestehen derselben in sie eingeschrieben ist und von Anbeginn ein konstitutives Element der männlichen Ordnung war und half, sie aufrecht zu erhalten. Verbunden mit der Aufgabe, die bestehende Ordnung vor den Übergriffen der dunklen Mächte zu schützen, und der Kraft, die damit verbunden ist, eröffnet sich gleichzeitig die Möglichkeit, diese Ordnung zu verändern, sie zu unterwandern und zu subvertieren, die eigenen Waffen gegen sie zu richten. So kommt es im Laufe der Serie immer wieder zu Situationen, in denen Buffy sich gegen die männliche Ordnung auflehnt und die Muster dieser Ordnung durchbricht.

Einer der augenscheinlichsten Brüche mit der patriarchalen Ordnung und den damit verbundenen patriarchalen Fantasien bezieht sich, so auch Rhonda V. Wilcox in »Who Died and Made Her the Boss? Patterns of Mortality in *Buffy*« (2002), auf die Nachfolge der Jägerin durch ihren Tod, der (wie der Tod des Königs bzw. der Königin oder des Papstes) die Berufung einer neuen Jägerin bewirkt. Buffy steht in einer lange zurückreichenden Tradition von Jägerinnen, die wie Kronprinzessinnen ihrem Schicksal und der damit verbundenen Verantwortung nicht entgehen können. Doch in Buffys Ära kommt es zum ersten Mal zu einer Abweichung in diesem Muster, als in der letzten Episode der ersten Staffel (1.12 »Das Ende der Welt«) durch ihren nur einige Sekunden lang andauernden Tod eine neue Jägerin, Kendra, aktiviert wird und so erstmals die Situation entsteht, in der es zwei Jägerinnen zur selben Zeit gibt, die mit vereinten Kräften gegen das Böse kämpfen. Die patriarchale Ordnung wird noch dazu nicht nur einmal, sondern zweimal durch das Erscheinen einer zweiten Jägerin subvertiert und darüber hinaus durch das negative Portrait der beiden Jägerinnen neben Buffy, die sich entsprechend der patriarchalen Ideologie verhalten. Kendra wird im Kampf getötet und Faith wird durch den Wunsch nach männlicher Macht korruptiert, delinquent und herb enttäuscht.

Die zweite Jägerin Kendra steht im harschen Kontrast zu Buffy, besonders im Hinblick auf ihre Einstellung zu ihrer Berufung und ihrer Verpflichtung der patriarchalen Gesellschaft gegenüber. Während Buffy Familie und FreundInnen hat, eine »normales« Leben und eine »normale« Identität neben ihrer Jägerinnenidentität, wuchs Kendra bei ihrem Wächter auf und wurde so von frühester Kindheit an auf ihre Aufgabe vorbereitet. Sie hat keine FreundInnen, keine eigene Identität und auch kein eigenes Begehren. Ihr einziger persönlicher Besitz ist ihr Pflock: »It is only too appropriate that Kendra's one marginally personal possession is a phallic symbol, given the forces she had been taught to serve. She has

absorbed the view of mainly masculine, hierarchical Watchers, and she advises Buffy against having friends or emotions« (Wilcox 2002: 6).

Doch gerade diese zwei Elemente, ihre Emotionen und ihre FreundInnen sind Buffys entscheidende Vorteile, die keine Jägerin zuvor jemals hatte: »A slayer with family and friends. That sure as hell wasn't in the brochure« (Spike in 2.03 »School Hard«). Während Kendra Buffy von ihren Emotionen abbringen möchte, weil sie meint, sie würden sie schwach und verwundbar machen, belehrt Buffy sie eines Besseren; nämlich, dass sie erst durch ihre Emotionen stark und mächtig wird, dass ihr ihre Emotionen Macht verleihen: »My emotions give me power« (Buffy in 2.10 »What's my Line? (2)«). Bei Buffy bezieht sich diese Aussage auf mehrere Emotionen. Gemeint sein können Emotionen im Sinne von »weiblicher Intuition« und ihren Instinkten, aber auch im weitesten Sinne ihre Unkonventionalität und ihre Stärke, die sie von ihren Vorgängerinnen unterscheidet. Im Gegensatz zu ihnen, so die Serienmythologie, unterdrückt sie ihre Emotionen nicht, besonders nicht ihre Wut und Leidenschaft im Kampf gegen die Dämonen, so wie es das Jägerinnenhandbuch vorsehen würde. Vielmehr bricht sie mit den Konventionen und Traditionen der überwiegend männlich dominierten Ordnung der Wächter, möchte nicht den männlich geprägten Vorstellungen einer Kämpferin und Jägerin entsprechen, sondern untergräbt diese, indem sie ihre eigenen Regeln aufstellt.

Immer wieder artikuliert Buffy ihren Wunsch, ein normales Leben zu führen, nur ein Mädchen zu sein. Sie ist frustriert darüber, die Jägerin zu sein und deshalb nicht tun zu können, was sie tun möchte. Sie ist wütend, weil sie nicht einmal die Wahl hatte. Sie wurde vor vollendete Tatsachen gestellt, vor Tatsachen, die andere für sie entschieden haben. So wie es Buffys Schicksal ist, die Jägerin zu sein, so ist es das Schicksal von Mädchen, Mädchen zu sein. Diesem Schicksal muss sich jedes Mädchen stellen und das Beste daraus machen. In diesem Sinne stellt Buffy eine ermächtigende Fantasie dar, denn Mädchen sehen Buffys Entwicklung von Widerstand und Ablehnung bis hin zum Akzeptieren ihres Schicksals und darüber hinaus, sogar stolz darauf zu sein. Sie erkämpft sich Freiheiten, findet sich immer besser zurecht, befreit sich von Zwängen und Regeln, die ihr von der Gesellschaft (besonders in Form ihrer Mutter, ihres Wächters und des Wächterrates) auferlegt werden. »I don't take orders. I do things my way«, erklärt sie in 2.10 »What's my Line? (2)«. Auf diese Weise erhält sie immer mehr Kontrolle über ihr Schicksal und erfährt ein Gefühl von Macht, das mit ihrer rebellischen Außenseiterinnenidentität verbunden ist.

It's all about power

Mit diesem Zitat beginnt die siebente und letzte Staffel der Serie »Buffy« (7.01 »Lessons«). Von Staffel zu Staffel wächst Buffys Widerstand gegenüber dem Rat der Wächter, der die symbolische Ordnung wohl am anschaulichsten verkörpert, und die Kontrolle, die er auf Buffy ausübt, bis sie sich schließlich vom ihm lossagt und »freischaffende« Jägerin wird, wie es schließlich in der Folge 5.12 »Checkpoint« geschieht, in der wie in keiner anderen die zugrunde liegende patriarchale Ideologie bloßgestellt wird. Bei der Überprüfung von Buffy und ihren Fähigkeiten als Jägerin durch den Rat der Wächter unterrichtet sie Travers über die herrschenden Machtverhältnisse von Wächtern und Jägerinnen, »the resolute status of the players in our little game«, wie er es so schön nennt: »The council fights evil. The slayer is the instrument by which we fight. The council remains, the slayers change. It's been that way from the beginning« (Wächter Travers in 5.12 »Checkpoint«). Doch dieses Argument lässt Buffy nicht gelten. Die Dinge müssen nicht so sein und bleiben, wie sie immer schon waren, sondern sie können sich auch ändern; was für Buffy in erster Linie bedeutet, dass sie sich nicht (wie Kendra und Faith) instrumentalisieren lässt – wie es auch aus dem Fankunstwerk »Superhero, Me« und dem dazugehörigen Text ganz eindeutig hervorgeht.



Abbildung 45: *Superhero, Me (just take what you need, take what you need from me. just put on this cape, and i will save the world. oh it was so easy. superhero, me.)*

In dieser Einstellung wird sie nicht nur von ihren FreundInnen unterstützt, sondern vor allem auch durch ihren eigenen Wächter, der sie bei ihrer Konfrontation mit dem Rat der Wächter mit den Worten: »She's not your bloody instrument and you have no right to do any of this!« (Giles in 5.12 »Checkpoint«) verteidigt, da er ihre Besonderheit und Einzigartigkeit erkannt und zu schätzen gelernt hat. »It's a power play, that's what it is. It's about who has the power«, erklärt ihr ein frustrierter Giles in derselben Episode. Er weiß um die Macht des Rats der Wächter und möchte Buffy so gut wie möglich vor ihm beschützen und ihr so viel Freiraum wie möglich verschaffen. Doch diesen Freiraum schafft sich Buffy selber, als sie etwas Entscheidendes erkennt: »I've had a lot of people talking at me the last few days. Everyone just lining up to tell me how unimportant I am. And I've finally figured out why. Power. I have it. They don't. This bothers them« (Buffy in 5.12 »Checkpoint«). Bei ihrem nächsten Treffen spielt sie diese Erkenntnis gegen den Rat aus, tritt den Wächtern selbstbewusst gegenüber und meint: »You know what? I'm gonna have to do it my way, guys« (Buffy in 5.12 »Checkpoint«). Das tut sie dann auch, wie sie es immer schon getan hat – so sehr auf ihre Art, dass sie am Ende die gesamte Ordnung auf den Kopf stellt und die Jägerinnengeschichte im Finale der Serie vollkommen neu schreibt:

»I hate this. I hate being here. I hate that you have to be here. I hate that there's evil, and that I was chosen to fight it. I wish, a whole lot of the time, that I hadn't been. I know a lot of you wish I hadn't been either. But this isn't about wishes. This is about choices. I believe we can beat this evil. Not when it comes, not when its army is ready, now. Tomorrow morning I'm opening the seal. I'm going down into the hellmouth, and I'm finishing this once and for all. Right now you're asking yourself, »What makes this different? What makes us anything more than a bunch of girls being picked off one by one?«. It's true. None of you have the power that Faith and I do. So here's the part where you make a choice: What if you could have that power... now? In every generation, one slayer is born... because a bunch of men who died thousands of years ago made up that rule. They were powerful men. This woman (Buffy zeigt auf Willow) is more powerful than all of them combined. So I say, we change the rule. I say, my power should be our power. Tomorrow, Willow will use the essence of the scythe to change our destiny. From now on, every girl in the world who might be a slayer will be a slayer. Every girl who could have the power... will have the power... can stand up, will stand up. Slayers... every one of us. Make your choice. Are you ready to be strong?« (Buffy in 7.22 »End of Days«)

Und währenddem Buffy diese Worte aus dem Off spricht, sieht man, wie Willow den Zauber vollzieht, bei dem es ihr mit Hilfe ihrer übernatürlichen Kräfte gelingt, Buffys Superkräfte an alle Mädchen auf der ganzen Erde, die das Potenzial zur Jägerin haben, weiterzugeben und so die Jägerinnenkräfte in allen potenziellen Jägerinnen zu wecken. Man sieht,

wie Mädchen auf der ganzen Welt von einem Augenblick zum anderen die Stärke einer Jägerin in sich spüren. Mit diesem Zauber haben Buffy und Willow nicht nur die Welt vor dem Urbösen gerettet, sondern, wie Willow am Ende bemerkt, sie vollkommen verändert: »We changed the world. I can feel them, Buffy. All over. Slayers are awakening everywhere« (Willow in 7.22 »End of Days«).

Welch ein ermächtigenderes, fantastischeres und revolutionäreres Ende könnte man sich für eine Serie wünschen? Kein anderes Serienfinale hat bis jetzt wohl eine so ermächtigende Botschaft in sich geborgen, wird in ihm doch der Wunsch von Mädchen und Frauen wahr, an Buffys Superkräften teilhaben zu können. Anstatt die Macht von Mädchen und Frauen einzuschränken, sie für ihre Transgressionen zu bestrafen, sie wie Xena sterben zu lassen, geht Buffy zusammen mit den vielen neuen Jägerinnen triumphierend aus dem finalen Kampf gegen das Urböse hervor.