

Irina Gradinari

### Techno-somatische Prozesse. Weibliche Körper als Waffe

2012

<https://doi.org/10.25969/mediarep/1008>

Veröffentlichungsversion / published version  
Zeitschriftenartikel / journal article

#### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Gradinari, Irina: Techno-somatische Prozesse. Weibliche Körper als Waffe. In: *Navigationen - Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*, Jg. 12 (2012), Nr. 1, S. 59–80. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1008>.

#### Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:467-8211>

#### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

#### Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

# TECHNO-SOMATISCHE EXZESSE

## Weibliche Körper als Waffe

VON IRINA GRADINARI

Ungefähr seit dem Jahrtausendwechsel ist im Horror- und Science-Fiction-Film und insbesondere im Exploitation-Kino ein neues Paradigma zu beobachten: eine zahl- und variationsreiche Verschmelzung des weiblichen Körpers mit einer Waffe, die die Frauenfigur militarisiert und visuell ermächtigt, indem sie sie mit phallischen Symbolen ausstattet. Nach der Fusion mit einer Waffe besiegt der so entstandene weibliche Cyborg seine männlichen Kontrahenten und zerstört alle mit den Männerfiguren assoziierten sozialen Funktionsstellen und bestehenden (Macht-)Institutionen. An deren Stelle tritt das Matriarchat als Rückkehr zu einem »natürlichen« Zustand gegenüber der männlichen Zivilisation, die als ein gewalttätiges, korruptiertes System entlarvt wird. Dieses zwingt die Frauen in die Opferrolle, die sie abwehren und durch Gewalt überwinden – so könnte eine stark vereinfachte und reduzierte Zusammenfassung aktueller Filme, die den weiblichen Körper als Waffe zeigen, klingen.

Die Popularität dieser Frauenimages kann als Allmachtfantasie einer Kultur durch die Militärtechnik, als filmische Emanzipation der Frauenfiguren zur Kriegerin oder als Abwehr<sup>1</sup> der Technisierung verstanden werden. Aufgrund der historischen Entwicklung in Europa, die sich spätestens seit der Aufklärung am technisch-wissenschaftlichen Fortschritt orientiert, wurde der Körper zunehmend diszipliniert und zugunsten bestimmter Leistungen (um-)funktionalisiert.<sup>2</sup> So können die filmischen Cyborg-Fantasien, in denen der Körper aus heterogenen Fragmenten des Organischen und Nicht-Organischen zusammengesetzt wird und auf diese Weise grundsätzlich bestimmte Körpereigenschaften verstärkt und hervorgehoben werden, als Kritik an der funktionalen Reglementierung des Körpers durch die Kultur betrachtet werden.

Aus der sozial-historischen Entwicklung der letzten zwei Jahrzehnte heraus kann die Frau als Kriegerin als ein Effekt der Öffnung des US-amerikanischen und europäischen Militärs für Frauen verstanden werden, auch wenn Soldatinnen oder Offizierinnen keinesfalls Gleichberechtigung bei Karriereaufstiegsmöglichkeiten, Gehalt und Waffenumgang erreichten.<sup>3</sup> So können die Cyborgs als Resonanz solcher sozialer Änderungen gelten, die sowohl Faszination an Kriegerinnen als auch die Abwehr dieser emanzipatorischen Entwicklung zum Ausdruck bringen. Die Filme wurden von männlichen Regisseuren gedreht, die ihre Frauenfiguren

1 Zum Beispiel in den Theorien des Posthumanismus vgl. Gray: Cyborg Citizen.

2 Kamper/Wulf: »Die Parabel der Wiederkehr«, S. 1 f.

3 Vgl. Ahrens u.a.: Frauen im Militär.

durch die Waffen ermächtigen, sie aber zugleich verletzen und bis ins Objektartige entstellen.

Die feministische Lesart von Donna Haraway entwirft mit den Cyborgs alternative wissenschaftliche Utopien, die die sinnstiftenden Prozesse einer Kultur nicht mehr über die Kultur-Natur-, Mann-Frau- oder Täter-Opfer-Differenzen konstituieren, wodurch hierarchische Ausschlussmechanismen außer Kraft gesetzt werden: »Der Cyborg ist eine Art zerlegtes und neu zusammengesetztes, post-modernes kollektives und individuelles Selbst.«<sup>4</sup> Einige Filme heben gerade das Heterogene, ja das Brikolageartige von Weiblichkeit und Waffen hervor und verweisen somit auf die Vielfalt, ja oft auch auf widersprüchliche Polysemie, die dem (modernen) Körper genuin ist.

Die anthropologische Philosophie liest den Cyborg u.a. als Metapher der Gegenwart, die zum Überdenken der Vergesellschaftungsprozesse in einer technisch-medialen Gesellschaft auffordert. Die notorischen Differenzen und ihre Bedeutungen, so Dierk Spreen,<sup>5</sup> werden gerade am Cyborg sichtbar und fordern zur Analyse seiner Genese auf. Während der männliche Cyborg bei Spreen die Differenzen hervorhebt, wird der weibliche bei Haraway hingegen als Figur der Auflösung konzipiert. Die filmischen Cyborgs zeichnen sich in ihrem Umgang mit Differenzen durch Ambivalenz aus: Einerseits überwinden die Kriegerinnen mit ihren Waffen alle traditionelle Hierarchien, stellen aber zugleich eine nicht auflösende Geschlechtsdifferenz her, denn betont werden weibliche Stereotype wie Sinnlichkeit, Schönheit, Zerbrechlichkeit und vor allem Mutterschaft.

Diese Aufzählung von verdichteten kulturellen Symptomen ist unvollständig. Deutlich wird an der Zahl und Vielfalt der Cyborg-Deutungen die Aktualität des Themas Mensch-Technik-Beziehungen, die die Revision und Redefinition gängiger anthropologischer Ansätze zu Computertechnologien, zur Ethik und vor allem zum Platz des Körpers in der Kultur motivieren. Dieser Beitrag fokussiert aber die genuin cineastische Logik, zumal fast alle Autor/innen in ihrer Argumentation Sci-Fi-Filme zumindest erwähnen. Denn gerade die Filme deklinieren diverse Cyborg-Utopien und Untergangsszenarien durch. Die Frau als Waffe knüpft vor allem an ästhetische Kinotraditionen in Hinsicht auf die Geschlechterdarstellung an, um diese zu überwinden und neue auszuhandeln. So können die Filme nicht nur als Vergegenwärtigung aktueller Cyborg-Diskurse oder Paradigmenwechsel in sozialen Geschlechterrollen, sondern allem voran in den filmischen Weiblichkeitsdarstellungen, deren Transformationen seit langem verschiedene Genres und Computerspiele vorbereiteten, gesehen werden.

Diese Körpermodifikationen machen zugleich auch digitale Film- und Computertechnologien selbst sichtbar, mit denen erst die Darstellung der Waffe als eines integralen Teils des Körpers möglich wurde. Nicht nur der Körper erhält die Potenz der digitalen Technologien, sondern diese selbst werden durch die

---

4 Haraway: Die Neuerfindung der Natur, S. 51.

5 Spreen: »Der Cyborg«, S. 179.

Körper-Waffe-Symbiose erotisiert und fetischisiert, aber auch universalisiert und naturalisiert. Digitale Filmtechnologien erscheinen mit etablierten Weiblichkeitsbildern als begehrte sexuelle Objekte, die zudem in den meisten Cyborg-Filmen auf ›natürliche Urtriebe‹ zurückgeführt werden. Das Wechselspiel zwischen den neuen Fähigkeiten der Frauenfiguren, die die digitale Filmtechnik ermöglicht, den etablierten filmischen Geschlechterimages und den dadurch aufgerufenen Genrelementen codiert, so die These, die neue Ideologie der digitalen Technologien. Sie versprechen neue Lebensarten, die die Schwächsten zu den Stärksten machen, die Ordnung der Disziplin und der Pflicht suspendieren und das Spiel als eine alternative Welt der individuellen Verwirklichung und der Freude nach eigenen Regeln anbieten. Diese neue Ordnung, die eher als ein archaischer und anarchischer ›Naturzustand‹ imaginiert wird, verspricht Befriedigung jenseits des patriarchalischen Gesetzes, das auf Handlungsebene in den Herrschaftsstrukturen der männlich codierten Gesellschaft, auf der Ebene der Repräsentation in der klassisch narrativen Dramaturgie des Erzählkinos zunächst reaktiviert wird, um im Fortgang des Films überwunden zu werden. Zusammengeführt anhand verschiedener Traditionen, lässt sich aus sozial-anthropologischer Perspektive zudem die Aussage treffen, dass sich die Filme gegen das Arbeitsethos der bürgerlichen Ordnung wenden, die traditionsreich mit männlichen Körpern assoziiert wird. Sie entwickeln dabei neue Körper-Visionen, die den Körper ins Zentrum rücken, und ermöglichen es dem (weiblichen) Körper, sich in neuen Funktionen zu entfalten.

## I. INKORPORIERTE TECHNOLOGIEN UND MANIFESTIERTE KÖRPER-WAFFE-SYMBIOSE

Aufgrund der großen Zahl von Filmen wurden diejenigen Produktionen ausgewählt, die zwei Paradigmen desselben Phänomens anbieten: inkorporierte Technologien und manifestierte Körper-Waffe-Symbiose. Zu der ersten Kategorie gehören Filme mit professionellen Kriegerinnen/Kämpferinnen mit übermenschlichen Fähigkeiten. So wird etwa in der *Resident Evil*-Reihe (*Resident Evil* [D/GB/Frankreich 2002]; *Resident Evil: Apocalypse* [D/Frankreich/GB/CA 2004]; *Resident Evil: Extinction* [Frankreich/AUS/D/GB/USA 2007]; *Resident Evil: Afterlife* [D/Frankreich/USA 2010]) die Leiterin des Sicherheitsdienstes des Waffenkonzerns Umbrella Corporation, Alice (Mila Jovovich), mithilfe einer injizierten biologischen Waffe manipuliert und auf diese Weise ermächtigt. *Ultraviolet* (USA 2006) präsentiert mit Violet Song (ebenfalls Mila Jovovich) eine machtvolle Vampirin, deren Verwandlung durch ein von der Waffenindustrie entwickeltes Virus verursacht wurde.<sup>6</sup> *Aeon Flux* (USA/D 2005) stellt mit der gleichnamigen Figur

---

6 *Serenity* (USA 2005) präsentiert mit der Nebenfigur River (Summer Clau) ein Versuchsobjekt, an dem Arzneien zur Minderung sozialer Aggression ausprobiert wurden, um eine neue gewaltlose Gesellschaft zu entwickeln. Sie wird im Gegenteil zu den meist verstorbenen oder zu Zombies gewordenen Versuchsobjekten übermächtig.

(Charlize Theron) einen mit physischer Kraft ausgestatteten Klon in den Mittelpunkt der Handlung.

Die Ermächtigung durch die Infektion/Inkorporierung neuer Viren (in der Regel neuer biologischer Waffen) oder durch die Klonierung erscheint als Produkt männlichen Strebens nach einer totalitären Macht, die Frauen als Waffe manipuliert bzw. sie erst als solche erschafft. Die erfolgreiche Ermächtigung mittels der Waffen/Technologien wird dabei zu einer spezifisch ›weiblichen‹ Eigenschaft, denn die Männerfiguren weisen Schwächen gegenüber ihrem weiblichen Counterpart auf und verwandeln sich im Gegensatz zu den machtvollen Schönen in Monster, die letztendlich von den Frauenfiguren besiegt werden. Vor allem in der *Resident Evil*-Reihe ebenso wie in *Planet Terror* (USA 2007) mutieren die Männer zu solch hässlichen Gegenspielern der weiblichen Helden, die von diesen aus dem Weg geräumt werden müssen.

Die Inkorporierung der machtvollen Technologien manifestiert sich in diesen Filmen in der Narration und in der Gestaltung der Mise-en-scènes, d.h. in der Externalisierung des Inneren. Der Prozess der Ansteckung, die Bekämpfung der Nebeneffekte, die Suche nach einem Gegenmittel sind zum einen Bestandteile der Filmnarration. Die Spielästhetik und digitale Nacharbeitung der Filme machen zum anderen die durch die Viren hervorgerufenen physischen Fähigkeiten der Figuren sichtbar: Farben, Kulissen und Kampfarangement verweisen explizit auf Computerspiele und werden dementsprechend in ihren Spezialeffekten an sie angeglichen. Spätestens seit *The Matrix* (USA/AUS 1999) fliegen die Frauen in Zeitlupe durch die Luft, hantieren mit Gewehr und Schwertern und besiegen ihre gesichtslosen, anonymen Gegner.<sup>7</sup>

Die Spielstrategie beherrscht außerdem die Plotorganisation, die um ein Rätsel gruppiert ist, dessen Auflösung nur über den Kampf und die Eliminierung der Antagonisten möglich wird. Das Rätsel besteht in der Regel darin, auf die Spur des Verlustes zu kommen, dessen Folgen die Frauen in sich tragen. Aeon kämpft im Widerstand gegen die Diktatur und erfährt, dass sie selbst ihr Produkt – ein Klon – ist. Hier wird der Verlust an ›Authentizität‹ und Singularität des menschlichen Lebens zum Thema.<sup>8</sup> Die *Resident Evil*-Reihe basiert auf der Überlebensstrategie, die nur durch die Eliminierung der Hindernisse und die Erfüllung der Aufträge erfolgreich sein kann. Alice muss in *Resident Evil: Apocalypse* so etwa die Tochter des T-Virus-Entwicklers finden, um aus der verseuchten Stadt fliehen zu können. Sie erfährt, dass sie ein Teil des Militär-Programms, also selbst eine Waffe ist, die in extremen Bedingungen auf die Probe gestellt wird. Alice kämpft gegen eine Steuerung von Außen und damit gegen den Verlust des eigenen Willens. Violet Song ist in *Ultraviolet* durch ihre Krankheit stigmatisiert – einen Mangel, der in Kontrast zu ihrem perfekten Körper steht.

7 Ähnlich bedient sich *Sucker Punch* (USA/CA 2011) der Ästhetik und der Logik eines Computerspiels.

8 Vgl. auch *Blade Runner* (USA/GB 1982).



Abb. 1: Die Spielstrategie beherrscht den Plot und die Gestaltung des Kampffarrangements. *Resident Evil: Afterlife* referiert explizit auf *The Matrix*.

Eine zweite Strategie der militärischen Ermächtigung von Frauenfiguren im Film besteht in der sichtbaren Integration einer Waffenprothese in den weiblichen Körper, wodurch die Ästhetik von Verlust und Spiel eine andere Ausrichtung erhält. In *Planet Terror* wird das abgebissene Bein der Go-Go-Tänzerin Cherry Darling (Rose McGowan) durch ein Maschinengewehr ersetzt. *The Machine Girl* (J 2008) stattet die Schülerin Ami Hyuga (Minase Yashiro) mal mit einem Maschinengewehr, mal mit einer Kettensäge aus, die ihr jeweils an die Stelle des durch die Mafia amputierten linken Arms montiert werden.

In *Robo-geisha* (J 2009) lassen sich die miteinander konkurrierenden Schwestern Yoshie Kagusa (Aya Kiguchi) und Kikue Kagusa (Hitomi Hasebe) Waffen in ihre Körper einoperieren – Kanonen in die Brüste, teleskopische Schwerter in die Schulter – bis sie letztendlich zu multifunktionalen Körpermaschinen werden, die je nach Kampfstrategie beliebig auseinandergenommen und zusammengesetzt werden können. In *Tokyo Gore Police* (J 2008)<sup>9</sup> verwandeln sich die Körperteile der sogenannten Ingenieure (Frauen und Männer) nach einer Manipulation am Körper in unterschiedliche gefährliche animalisierte Waffen. Die Verletzung initiiert die Metamorphose, die die verlorenen oder verwundeten Extremitäten mit einer Waffe ersetzt. Der Polizistin und Ingenieur-Jägerin Ruka (Eihi Shiina), wird ebenfalls ein Mutationsschlüssel – eine Art Tumor – implantiert. So bekommt sie nach der Verwundung ein künstliches Auge und einen Arm, der einem Alligator ähnelt.

<sup>9</sup> Yoshihiro Nishimura und Tsuyoshi Kazuno arbeiteten zusammen an den Spezialeffekten beider Filme von Noboru Iguchi.



Abb. 2: Das Gewehr statt des linken Armes und eine Freundin statt der Familie. Vor dem entscheidenden Kampf in *The Machine Girl*.



Abb. 3: Die Ingenieure können beiderlei Geschlechtes sein, sind eher Ausdruck neuer Geschlechter. Trotzdem siegt am Ende die Polizistin Ruka und bekommt eine andere weibliche Mutantin, die im Hintergrund zu sehen ist, an ihre Seite. (*Tokyo Gore Police*)

Diese Filme bauen ihre Narration ähnlich wie im *Rape-and-Revenge*-Genre auf einer körperlichen Verlusterfahrung auf, wobei der Verlust des Körperteiles in Analogie zum Vergewaltigungstrauma steht. Die körperliche Beschädigung löst dabei den zentralen Mechanismus der Handlungsentwicklung aus. Die Kompensation des Verlustes durch eine Waffe und die Eliminierung des Täters beinhalten

ebenfalls Spielelemente, die aber im Gegensatz zu den Cyberspace-Imagines der Filme mit den inkorporierten Technologien in einer realistischen Darstellungsweise zum Ausdruck kommen. Die an den Körper montierten Waffen werden gebaut; die Kämpfe sehen weniger phantastisch aus. Die Überschreitungen sind hier nicht nach Außen, sondern ins Innere des Opferkörpers und des Besiegten verlagert, die mit ihren Wunden auf die Kraft der Kriegerinnen verweisen. Cherry Darling (*Planet Terror*) vernichtet die Militäreinheit, die durch biologische Waffen die Zombie-Seuche verbreitete. Sie gründet mit den Überlebenden eine Stadt am Meer, die mit Pyramiden eine Rückkehr zu einer früheren, mythischen Form der Gesellschaft signalisiert und mit Überfluss an Frauen eine Befriedigung jenseits der bürgerlichen Ordnung andeutet.



Abb. 4: Am Ende wird eine neue, matriarchalische Gesellschaft gegründet, die Befriedigung jenseits des patriarchalischen Gesetzes verspricht. Das Strand-Paradies mit glücklichen Menschen in *Planet Terror*.

Ami Hyuga rächt sich in *The Machine Girl* an einem Ninja-Clan, der für den Tod ihres Bruders verantwortlich ist. Am Ende des Filmes steht sie bereit für den Kampf allein im Grünen, das einen neuen Anfang aus der ›Natur‹ heraus signalisiert. Die Schwestern in *Robo-geisha* bekämpfen den mächtigen patriarchalischen Militärkonzern, der Frauen entführt und in Waffen umwandelt. Die Schwestern opfern sich dabei für die Rettung Japans und vernichten den Konzern, der zugleich als Roboter und als traditioneller japanischer Palast gestaltet wird. Er wird vom Sohn des Konzern-Chefs gesteuert und folgt genau dessen Bewegungen, wodurch er als prothetische Erweiterung seines menschlichen Körpers erscheint. Die Schwestern sterben, der Film zeigt sie aber am Ende auf einer grünen Wiese beim traditionellen Geisha-Tanz, der nicht an die Kunden/Männer adressiert wird, sondern eine Harmonie des Zusammenseins und einen neuen Anfang andeutet. Ruka bekämpft in *Tokyo Gore Police* nach ihrer Verwandlung die korruptierte

Polizei, die als Familienersatz für sie fungierte, nachdem ihr Vater, auch ein Polizist, durch den Chef der Polizei (das wird im Laufe des Filmes aufgedeckt) ermordet wurde.

## II. VON GALATEA ZUR KRIEGERIN

Die aktuellen Filme mit militarisierten Cyborgs verdichten bildlich, narrativ und genre-technisch unterschiedliche filmische Traditionen: Sci-Fi-Horror, Kriegsfilme, Martial-Arts und das *Rape-and-Revenge*-Genre. Sie beziehen sich dabei auf bereits in der Antike entstandene künstlerische Traditionen, nach denen die Frau als Medium männlicher Kunst und Geschöpf männlicher Fantasien gilt – zu denken wäre vor allem an den auch im Film immer wieder zitierten Pygmalion-Mythos. Die Frau als sexualisierte Mörderin, die *Femme fatale*, ist spätestens seit der Antike ein beliebtes Motiv literarischer und künstlerischer Werke, wie sich etwa an Athene, Nike, Salomé, Judith, Jael, Medea, Klytemnästra, Elektra und Lucia Borges illustrieren ließe, mit denen nur einige wenige jener Frauengestalten genannt sind, die zum Gegenstand zahlreicher Kunstwerke besonders um 1900 – in der Zeit der vielbeschworenen Krise der männlichen Subjektivität – wurden.<sup>10</sup> An diese Tradition knüpft der Stummfilm *Metropolis* (D 1927) an, der als einer der ersten den weiblichen Cyborg als männliche Schöpfung und zugleich als *Femme fatale* filmisch in Szene setzt. Als sexualisierter Roboter erscheint er als Metapher des bedrohlichen technischen Fortschritts und der identitätsauflösenden Urbanisierung. Erschaffen von Männern, wird Maria zu einer Verführerin bzw. zur Babylon-Hure, die als Projektionsfläche und zugleich für die Abwehr/Abspaltung verbotener Wünsche und Fantasien der männlichen Protagonisten fungiert. Denn sie bewirkt den Untergang der männlichen Ordnung.

Die Fortsetzung dieser Tradition findet sich variiert in den Androiden aus *The Stepford Wives* (USA 1975), in einem sexualisierten Roboter wie der Terminatrix (Kristanna Sommer Løken) in *Terminator 3: Rise of the Machines* (USA/D/GB 2003) sowie in einem alles kontrollierendem Computerprogramm, einer Art von Master Mind, in *I, Robot* (USA/D 2004) und *The Matrix*. Den meisten sexualisierten bössartigen Frauenmaschinen/Systemen/Programmen werden männliche Erlösungsfantasien entgegengesetzt, die am Ende des Filmes die Wiederherstellung des (patriarchalischen) Gesetzes, die Rettung der Welt oder die Etablierung einer funktionierenden Ordnung zumindest versprechen.

In diesen Filmen werden die Frauenfiguren vollkommen zu Robotern, was sie zu einem radikalen Anderen und vor allem zum Nicht-Organischen macht, so dass sie nach Bedarf repariert werden können. Die Waffen sind aus filmtechnischen Gründen noch nicht in ihre Körper integriert und gehören in der Regel nicht zu ihrer Ausstattung. Bei Fritz Lang ist Marias Waffe ihr sinnlicher Körper, und in *The Matrix* sind die Waffen des Systems männliche Agenten. Erst Mostow stellt Terminatrix als eine Killermaschine dar. In dieser Antagonistenrolle verkör-

<sup>10</sup> Vgl. Hilmes: Die *Femme fatale*; Stein: *Femme fatale – Vamp – Blaustrumpf*.

pern die Maschinenfrauen zwar ebenso wie in den aktuellen Beispielen eine andere, alternative Un-Ordnung, die aber noch als negativ codiert erscheint und am Ende des Films mit der Eliminierung der Cyborgs bewältigt wird. Außerdem wird ihr wenig Platz in der Narration eingeräumt, ihr Körper wird nur selten und dann völlig bedeckt gezeigt. Terminatrix stellt sich nach ihren Verletzungen, die ebenfalls kaum zu sehen sind, jedes Mal vollständig wieder her und bewegt sich zudem mechanisch und emotionslos, sodass ihr jede klassisch ›weibliche‹ Eleganz fehlt.

Alle hier analysierten Filme schreiben diese Traditionen der Frau als Medium männlicher Fantasien und der Frau als Femme fatale virtuos fort und um. Alle Cyborgs sind Kreationen männlicher Wissenschaft bzw. der Militärindustrie und somit Geschöpfe patriarchalischer Ordnung, ja Verkörperung fetischisierter Männerfantasien. Als Manifestation zweier männlicher Fetische – eines erotischen Frauenkörpers und einer Waffe – rebellieren die Protagonistinnen dennoch im Gegensatz zur Geliebten Pygmalions, Galatea, gegen ihre Schöpfer. Sie eignen sich männliche Technologien an und überwinden ihre Entwickler. Diese Beziehung zwischen dem männlichen Schöpfer und dem weiblichen Geschöpf wiederholt sich in den Produktionsverhältnissen. Die männlichen Regisseure bieten den weiblichen Schauspielerinnen, oft ihren Lebensgefährtinnen und Ehefrauen, den Film als Ort männlicher Traditionen und Fantasien als Handlungsmedium an und geben ihnen zugleich die Möglichkeit, zum Star der Filme zu werden.

Als weiterer Vorläufer fungiert der Science-Fiction-Horrorfilm, der die Frauenfiguren auf der einen Seite aufgrund der Zuschreibungen von Schwäche und Passivität privilegierte und auf der anderen Seite die Monstrosität ›verweiblichte‹. Der Horror-Film avancierte mittlerweile zum Queer-Medium<sup>11</sup> schlechthin, an dem herrschende Geschlechterdiskurse verhandelt und neue Geschlechtervisionen wie zum Beispiel das Final Girl<sup>12</sup> entworfen wurden. Im Gegensatz zur Femme fatale, deren Zerstörungskraft in der ›Natur‹ wurzelt, fundiert dieses Genre weibliche Gewalt grundsätzlich über ein Ausweglosigkeitsnarrativ, in dem die Protagonistin sukzessive in die Enge getrieben wird, bis ihr nur noch die Wahl zwischen Leben und Tod übrig bleibt und so ihr Selbstschutzzinstinkt geweckt wird. Kulturelle Vorstellungen über Weiblichkeit sind spätestens seit dem 18. Jahrhundert durch den Biologisierungsdiskurs<sup>13</sup> dominiert, der den Frauen aufgrund des Reproduktionsdiktats eine ›eingeborene‹ Friedfertigkeit zu- und die Fähigkeit zur Gewalt und Zerstörung von ›Natur‹ aus abspricht. So funktionieren beispielsweise die meisten Slasher-Franchises wie *Halloween* (USA 1978), *Friday the 13th* (USA 1980) und *A Nightmare on Elm Street* (USA 1984). Auch *Alien* (USA 1979) stattet seine Hauptfigur Ripley (Sigourney Weaver) erst dann mit Waffen und einer technischen Konstruktion aus, als alle männlichen Figuren und männli-

11 Vgl. Halberstam: Skin Shows.

12 Vgl. Clover: Men, Women and Chainsaws.

13 Vgl. Honegger: Die Ordnung der Geschlechter.

chen Androiden tot sind. Ripley entwickelt sich somit erst im Laufe der Handlung zur Hauptfigur.

Verwandt erscheinen mit diesem Genre die mit der realistischen Darstellungsweise operierenden *Rape-and-Revenge*-Filme,<sup>14</sup> die die Frauenfiguren durch das Trauma der Vergewaltigung als eines unmittelbaren Angriffs auf Reproduktionsorgane und somit auf die Zukunft des Kollektivs zur Rache ermächtigen. Exemplarisch zu nennen sind *I Spit on Your Grave* (USA 1978), *The Last House on the Left* (USA 1972) oder *Ms. 45* (USA 1981).

Die Frauen als professionelle Kriegerinnen/Kämpferinnen münden weiterhin in japanischen Martial-Arts-Filmen, die früh kämpfende Frauen wie in *Shurayukihime* (J 1973) mit Meiko Kaji in der Hauptrolle präsentierten, die als Vorlage für *Kill Bill* (USA 2003/2004) mit der Hauptfigur »Bride« Beatrix Kiddo (Uma Thurman) diente. Die Narration wird hier ebenfalls auf einem Verlust aufgebaut, für den sich die Hauptfigur im Namen ihrer Familie rächt. Mit der Globalisierung des Kinomarktes, die zahlreiche japanische und Hongkong-Produktionen mit den kämpfenden Frauen auf den Weltmarkt brachte, verbreiten sich in Hollywood zahlreiche Killerin-, Soldatin- und Agentin-Filme,<sup>15</sup> die gerade ihre Dramaturgie an der Umkehrung gängiger Weiblichkeitszuschreibungen ausrichten. Auch diese Filme bauen zum größten Teil ihre Handlung auf der Begründung der weiblichen Gewalt und der Entwicklung einer Frau zur Mörderin/Kriegerin auf. Im Unterschied dazu blenden die Cyborg-Präsentationen die Aneignung der Fähigkeit zum Kämpfen aus. Unter den ausgewählten Filmen wird nur die Protagonistin in *The Machine Girl* trainiert. In den anderen Produktionen sind die Frauen entweder durch die Viren/Technologien ermächtigt oder durch Waffen, deren Bedienung weder Vorkenntnisse noch weitere Fertigkeiten noch Vorbereitungen erfordern. Die Waffen/Technologien sind also etwas, das sich dem Körper vollkommen anpasst, seine »natürlichen« Fähigkeiten ergänzt und erweitert und aus dem Körper heraus steuern lässt.

Eine weitere Traditionslinie stammt aus der Ambivalenz der filmischen Waffendarstellung, die die phallische Macht der Waffe durch deren Gleichsetzung mit dem sexuellen Objekt fetischisiert und sexualisiert. Am deutlichsten wird die Kritik an dieser Vorstellung von einer sexualisierten Waffe in *Full Metal Jacket* (GB/USA 1987) beim Soldatendrill. Auf diese Tradition spielt Rodríguez' Film explizit an, wenn der Liebhaber Cherrys Wray (Freddy Rodríguez) das Einsetzen des Maschinengewehrs anstelle ihres Beines mit folgenden Worten begleitet:

14 Anzumerken ist, dass das Leiden auch ein dramaturgischer Bestandteil der Bodybuilder-Filme ist, wobei es hier als religiös konnotiertes Martyrium inszeniert wird. Vgl. Basset: »Muskelmänner«, S. 105. Die De- und Restabilisierungsstrategien sind narrative Hebel, die Yvonne Tasker als ambivalentes Bild sieht, das sowohl Triumph der maskulinen Stärke als auch Hysterie als Krisenzeichen des Männlichen markiert. Vgl. Tasker: *Spectacular Bodies*, S. 109.

15 Zum Beispiel die US-Krimiserie *Charlie's Angels* (1976-81), *Nikita* (Frankreich/Italien 1990), *G.J. Jane* (USA 1997), *Kod apokalipsisa* (RUS 2007), *Salt* (USA 2010) usw.

»Aber jetzt musst du für mich die werden, die du immer sein solltest.« Dabei bedient diese fetischartige Verschmelzung von Frau und Waffe nicht nur die männlichen Fantasien, sondern bereitet auch den weiblichen Figuren in diesen Filmen durch die gewonnene Übermacht Genuss.

Diese radikalisierte Darstellung des weiblichen Körpers wird zudem durch Computerspiele inspiriert und initialisiert, die in einem großen Umfang weibliche Kämpferinnen produzieren.<sup>16</sup> Darauf deuten nicht nur Ästhetiken der Filme hin, die mit Narration, Animation und Spezialeffekten Computerspiele nachahmen, sondern auch explizite Verfilmungen von Computerspielen wie *Resident Evil* oder *Aeon Flux*. Die Vorreiterin Lara Croft war »[...] die erste virtuelle Gestalt, die den Schritt aus der Spielwelt in die universale Medienrealität schaffte«,<sup>17</sup> was nicht nur zu ihrer »medienübergreifenden Präsenz«, sondern auch zur »medienvermittelnden Potenz«<sup>18</sup> geworden ist, so die Analyse von Astrid Deuber-Mankowsky, in der sie unter anderem die Reduktion der Frau auf ihren Körper und die Vermarktung sexualisierter Frauenimages kritisiert.<sup>19</sup>

Trotz der sorgfältigen Begründung der »weiblichen« Gewalt kippt sie bereits in den früheren Produktionen durch visuell-narrative Strategien ins sadistische Lustmotiv um. Zum einen bereiten die eindimensionalen, eindeutig bösen Täterfiguren auf der einen Seite und die Identifikationsstrukturen mit dem Opfer auf der anderen Seite den Zuschauer/innen Freude an der Vernichtung des Täters. Zum anderen deutet bei Frauenfiguren das visuelle Arrangement der Racheszene, die Mimik und Gestik der weiblichen Rächerinnen und ihre Überbietung der Gewalt des Täters auf die Lust am Töten hin. Diese Filme gewährleisteten somit die Emanzipation durch die Gewalt im Sinne der Besetzung der männlichen Repräsentationsbereiche und die Aneignung der Bildlogik der Gewalt, was die Computerspiele in den letzten Jahrzehnten forcierten.

16 Vgl.: Zaremba: »Gender & Games«. Um nur einige wenige zu erwähnen: Amy (*Zanzarah: The Hidden Portal*), Anya Romanov (*Stolen*), Ariane (*Journey to the Center of the Earth*), BloodRayne (*BloodRayne*), Fiona Belli (*Haunting Ground*) usw. Zaremba teilt die Frauenfiguren in die »harmlosen Frauengestalten, die hypersexualisierte Kämpferin und die ›authentisch‹-gebrochene Frauenfigur« (S. 67). Sie stellt in den letzten Jahren einen ständigen Zuwachs an weiblichen Frauenfiguren in Computerspielen fest.

17 Deuber-Mankowsky: Lara Croft – Modell, Medium, Cyberheldin, S. 10.

18 Ebd., S. 11.

19 Ebd., S. 91f. Nach Deuber-Mankowsky repräsentiert Lara Croft durch die Zusammenführung verschiedener Medien einerseits einen übernatürlichen, unsterblichen Körper, andererseits das Begehren selbst, das dieser Körper entfesselt: »Um die Verwandlung der Spielfigur Lara Croft in ein ›Cultural icon‹ zu erklären, lassen sich drei verschiedene Ursprünge anführen, die sich verschränken, aufeinander beziehen und in diesem Bezug gegenseitig verstärken. Der erste fasst die ökonomischen Gründe, der zweite die medialen und der dritte die sexuellen.« (S. 27).

### III. VOM MANGEL ZUM PHALLUS

Insgesamt streben die Filme somit nach der Überbietung einer Reihe filmischer und kultureller Traditionen, wobei sie folgende Narrative entwerfen: Erstens werden weibliche Maschinenfrauen zu Protagonistinnen und erfahren eine positive Umcodierung, was die Zentrierung des Plots um eine weibliche Figur, die Ausrichtung der Identifikationsstrukturen auf sie und ihren Subjektstatus durch kohärente Erzählweise gewährleistet. Darüber hinaus bedeutet dies auch die Hauptrolle für weibliche Schauspielerinnen. Die Frauenfiguren entwickeln sich im Film zweitens von mangelbehafteten Wesen zu übermächtigen Mörderinnen, was die ganze Dramaturgie des Filmes ausmacht. Drittens bedeutet das, dass die Narration eine neue Geschlechter-Ordnung verhandelt: Alle Filme weisen eine Krise der bestehenden Ordnung als Krise der Männlichkeit aus, die sich unter anderem als Verletzung der Weiblichkeit (Männer gewährleisten den Schutz der Frau nicht mehr, deswegen müssen sie sich selbst verteidigen) manifestiert. Vor allem sind die Männerfiguren, d.h. die bestehende Ordnung selbst, die Quelle der Zerstörung. Zuletzt wird am Ende eine archaische oder Naturgesellschaft imaginiert, die unter anderem gerade die Mutterschaft (mit der Eliminierung der Vaterschaft) in den Vordergrund rückt und technologische Produktion in eine natürliche Reproduktion umwandelt. Wie es in den Filmen dargestellt wird, deuten die Repräsentationen das anthropologische Phänomen des *Modern primitives* an, das nach Marcus Stiglegger in vielen aktuellen Filmen den Versuch darstellt, mittels subkultureller Körpertechniken die kulturelle Körperentfremdung zu überwinden und angeblich verlorene, »authentische« Körpererfahrungen wieder zu gewinnen.<sup>20</sup>

Darüber hinaus suchen die Filme zudem dadurch eine mächtige Weiblichkeit zu erschaffen, dass sie ihren Mangel durch eine (phallisch inszenierte) Waffenprothese kompensieren. Hier ist der kontrovers diskutierte Ansatz, den Laura Mulvey in ihrem vielbeachteten Aufsatz *Visual Pleasure and Narrative Cinema*<sup>21</sup> entwirft, hilfreich. Mit Freud stellt Mulvey die Fetischisierung der Frau als Verschleierung ihres Mangels in einigen Noir-Filmen fest, dessen Aufdeckung und die darauf folgende sadistische Bestrafung der Frau die männliche Ordnung heilt. Auch in den hier analysierten Filmen werden die Frauen als Waffen aufgrund des etablierten Starsystems und der tradierten Besetzung der Rollen mit schönen Schauspielerinnen als Fetisch dargestellt. Dem folgend, ließen sich die Fetischisierung der Frau, die Aufdeckung ihres Mangels und die nun hinzukommende Refetischisierung der Frau als Waffe als die in den neueren Filmen eingesetzten narrativen Mechanismen beschreiben. Diese dienen nicht länger dazu, die Figuren zu psychologisieren und ihre oder männliche Traumata abzuarbeiten, sondern entlasten die Frauenfiguren vielmehr von der Bürde der cineastischen Weiblich-

20 Stiglegger: »Zwischen Konstruktion und Transzendenz«, S. 21ff.

21 Mulvey: »Visual Pleasure and Narrative Cinema«.

keitszuschreibungen, was sowohl der Überzeugung der Zuschauer/innen dient als auch selbstreflexiv die traditionellen filmischen Weiblichkeitsbilder als Umwandlung/Überraschung in Szene setzt. Aufgrund ihrer Filmgeschichte kann eine Frau offensichtlich ohne eine grundlegende Begründung nicht einfach zu einer Killerin/Kriegerin werden.

Der Mangel wird dabei nicht nur durch die Waffen kompensiert, sondern mittels einer voyeuristischen Kameraführung, die die Waffen-Prothesen anthropomorphisiert und erotisiert. Die Detail-, Nah- und Halbnahaufnahmen dominieren hier in Analogie zu Erotik- und Horror-Filmen im Gegensatz zum Blockbuster *Terminator 3*, der aufgrund spektakulären Stunts viel mit totalen und halbtotale Einstellungen arbeitet. Die Cyborg-Filme fokussieren hingegen auf die Körperbewegungen, die in der Regel das ganze Bild besetzen. In *Planet Terror* gleitet die Kamera beispielsweise von unten nach oben über die Waffen-Prothese in Analogie zur erotischen Präsentation der weiblichen Beine. Die Positionen des Körpers beim Schießen oder Kämpfen präsentieren die weiblichen Körper ästhetisch und erotisch, wenn die Detailaufnahmen Beine, Bauch oder Brüste fokussieren. Vor allem befinden sich die Frauen in einer sexuell angedeuteten Position, wenn sie im Kampf die Beine spreizen, kurz im Schritt unter dem (immer kurzen) Rock gezeigt werden oder einen engen Body-Dress tragen. Der Blick unter den Rock evoziert Erotik und vergegenwärtigt den Mangel des Penis, den die Kriegerin im Kampf nicht vermisst.

Während Cyborgs nach Haraway mit der Verwischung der Grenzen zwischen Mensch und Maschine eine Vielzahl an traditionellen Geschlechtermythen verabschieden, setzen die Filme gerade die Geschlechtsdifferenz als den tragenden dramaturgischen Mechanismus ein, um das Ende der traditionellen Ordnung zu signalisieren, die in allen Filmen als Patriarchat präsentiert wird. Nicht dass das Kino über kein Arsenal verfügt, die Geschlechtertopoi zu irritieren, wie es zum Beispiel in *Boys Don't Cry* (USA 1999) geschieht. Auch gängige Weiblichkeitsdarstellungen werden in diesen Filmen durch ihre Militarisierung neu konzipiert bzw. verschoben. Dennoch bleiben die Frauenfiguren aufgrund der voyeuristischen Ästhetik feminin, was gerade den Reiz der Filme ausmacht. Sie vereinen die beiden unvereinbaren Größen von erotischer Sinnlichkeit und militärischer Zerstörung.

Dadurch entsorgen die Filme mit Ausnahme von *Aeon Flux* auch jede heterosexuelle Beziehung und ihren institutionellen Träger – die Ehe. In *Resident Evil* entpuppt sich im ersten Teil die Beziehung als Scheinehe, die für die Geheimhaltung des Labors geschlossen wurde. Alice erinnert sich zwar an den sexuellen Kontakt mit ihrem Ehemann, tötet ihn aber nach seiner Verwandlung in einen Zombie. In *Ultraviolet* hat Violet Song nach dem Verlust der Familie ein mütterliches Verhältnis zum geretteten Kind-Klon. Der einzig thematisierte Sexualakt in *Planet Terror* wird ausgeblendet, und die Frau wird Mutter einer Tochter. *Robo-geisha* privilegiert die Schwesterbeziehung. In *Tokyo Gore Police* kooperiert Ruka am Ende mit ihrer weiblichen Gegnerin gegen die männliche Ordnung. In *The*

*Machine Girl* wird die weibliche Freundschaft zentral, die Familienmafia wird hingegen von ihr eliminiert.

Nicht der Sexualakt wird also zum Ort neuer Körperentfaltungen und -erfahrungen, sondern der Kampf, der mithilfe tradierter erotisierender Darstellungsstrategien sexualisiert wird. In *Resident Evil: Afterlife* findet die Kampfszene zweier Frauen mit einem zyklupartigen Monstrum in einer Dusche unter spritzendem Wasser statt. Die Frauen kämpfen mit nassen Haaren in nasser Kleidung und mit glänzender Haut. In *Planet Terror* erinnert das Schießen Cherrys am Ende des Filmes an die erotischen Tanzbewegungen, die am Anfang des Filmes gezeigt wurden.

Mit der Kompensation des Mangels und der Eliminierung der heterosexuellen Ordnung werden vor allem zwei wichtige Komponenten mitbehandelt: Erscheint die Geschlechterdifferenz als eine entscheidende visuelle und dramaturgische Spannungsachse, so werden mit den Frauenfiguren Schöpferdiskurse entworfen, die auch physiologische weibliche Reproduktionseigenschaften hervorheben und selbstreflexiv den Blick selbst thematisieren, den die Frauen sich aneignen und somit die Wahrnehmung ändern. Während die Cyborgs nach Haraway keine Mutterschaft, keine Genealogie und keine Unterwerfung unter den Vater kennen, werden gerade diese Themen für die Filmhandlung tragend. In der Opferrolle eignen sich die Frauen männliche und paternalistische Technologien an, bekämpfen ihre Entwickler/Schöpfer und stellen ihnen körperliche Reproduktionstechniken gegenüber. *Aeon Flux* und *Planet Terror* setzen der männlichen Klonierungs- und Zombifizierungstechnologie so eine biologische Reproduktion entgegen. Die Kontrolle über die Gesellschaft als Kontrolle über die weibliche Reproduktion wird in *Aeon Flux* durch die Frauen gebrochen. Am Ende stehen die Figuren vor der zerstörten Mauer, die die Stadt vom wild gewachsenen Wald als Symbol der Rückkehr zum ›natürlichen‹ Ursprung schützte. In *Planet Terror* scheinen die männlichen Waffen, die die Bekämpfung von Zombies ermöglichen, eine Voraussetzung für die ›natürliche‹ Reproduktion zu sein. Dennoch treten fast alle Männer und Jungen ab, während die Hauptfigur eine Tochter gebiert und zur Anführerin wird.

In *Ultraviolet* wird der männlichen Klonierung eine HVG-Infektion gegenübergestellt, die das Leben nach dem Tod schenkt. Anknüpfend an die HIV-Diskurse, die der Film umkehrt, werden die Figuren durch die Infektion gerade ermächtigt. So rettet Violet das sterbende Klon-Kind durch die Ansteckung mit HVG. Während männliche Schöpfungskraft im Labor stattfindet (*Aeon Flux*, *RE*, *Ultraviolet*), das Künstlichkeit und Distanz signalisiert, und immer nur Zerstörungsmittel (Waffen oder Frauen als Waffen) produziert, hat der weibliche Kreative Akt immer einen Körperbezug und -kontakt und steht der funktionalisierbaren Inbesitznahme des Geschöpfs entgegen.

Mit dem Sieg eignen sich die Frauen auch den männlichen Blick und somit den männlichen Subjektstatus an. *Resident Evil: Apocalypse* zeigt den Angriff Alices aufs Auge der Wissenschaftler und Wächter, der zugleich eine Entmächtigung des

Überwachungssystems bedeutet. In *Resident Evil: Extinction* wird Alice durch die Augen wie ein Avatar kontrolliert. Der entscheidende Kampf mit dem Vizekardinal Daxus (Nick Chinlud) findet in *Ultraviolet* im Dunkeln statt, das den Blick der Zuschauer/innen irritiert. Die Belebung des Kind-Klones geschieht durch die Tränen, die aus Violets Auge ins Auge des Kindes gleiten. In *Planet Terror* zerstören Cherry Darling und Dr. Block (Marley Shelton) die Augen eines Soldaten, den Quentin Tarantino spielt, und bringen somit das Ende des ›männlichen‹ Blickes zum Ausdruck, wobei der ›weibliche‹ Blick die fetischisierte Darstellungsstrategie übernimmt.

In *Tokyo Gore Police* steht Ruka am Ende mit einem deformierten Auge da. Sie ist durch das zerschmolzene Werbungsbild der Polizei zu sehen, was auf die Verwerfung traditioneller Repräsentationsstrategien hinweist. Darüber hinaus verweisen einige Filme selbstreflexiv auf cineastische Macho-Diskurse, in denen die schwarze Brille als Symbol der Coolness von *tough guys* wie Mafiamitgliedern, Polizisten und dem Terminator (Arnold Schwarzenegger) gilt. Die Frauenfiguren eignen sich also ein machtvolleres Männlichkeitsimago an: Violet zerschießt im Kampf die Brille eines Mannes und trägt zugleich immer selbst eine. Im Laufe des Kampfes setzt sich Cherry die Brille eines Mannes auf.



Abb. 5: Eine ›reine‹ Körperlichkeit, ohne funktionale Inbesitznahme der Kultur, ohne geschlechtsspezifische Zuschreibung und ohne narrative Qualität. Auf der Bühne im Bordell in *Tokyo Gore Police*.

Zusammengefasst thematisieren die Filme die Ermächtigung der Frauenfiguren durch die Militärtechnologien auf mehreren Ebenen. In der Narration kommen sie durch den Sieg der Frauen, die Überlegenheit in der Reproduktionsfähigkeit und durch die Aneignung visueller männlicher Coolness-Merkmale zum Ausdruck, die den Blick der Zuschauer/innen ebenso wie filmische Traditionen mitreflektieren. Das Körperliche wird dabei betont, die Verschmelzung des Körpers mit der

Waffe macht den Prozess der Bewältigung der männlichen Ordnung und des ästhetischen Repräsentationssystems irreversibel.

#### IV. VON DER ARBEITS- ZUR SPIELLOGIK

In den Filmen ist somit eine mehrfache Medialisierung der Frauenkörper zu beobachten – als Träger intermedialer Elemente der Computerspiele, als Träger der inkorporierten/einmontierten Waffen/Technologie im Plot und als Träger technischer Filmmittel, die sie visuell ermächtigen und perfektionieren. So präsentieren sie mit den eigenen Körpern filmische digitale Technologien, deren Omnipotenz sich in dieser Verschmelzung vom Organischen und Nicht-Organischen manifestiert – ein Traum der Menschheit seit der Antike.

Warum sind dann die Frauenkörper zu dieser Synthese so geeignet? Nicht nur, weil sie in den abendländischen Kunst- und Literaturtraditionen immer schon als eine ›Rohnatur‹ männlicher Fantasien fungierten, sondern weil sich dadurch die digitalen Film- und Computertechnologien als begehrenswert präsentieren. Das Amalgam des weiblichen, extrem sexualisierten Körpers mit der Waffe verspricht eine neue Existenzart mit entfesselten Begehrensströmen, die die bürgerlichen, sprich männlichen Normen, Gesetze und Institutionen, einschließlich Ehe und Familie, suspendieren. An dieser Stelle lässt sich die historisch-anthropologische Perspektive anknüpfen, die in Anlehnung an Foucault<sup>22</sup> aufzeigt, wie seit dem 18. Jahrhundert ein disziplinierter Arbeitskörper des auf Effizienz konditionierten Subjekts produziert wird, dessen Lebensorganisation, -raum und -zeit darauf ausgerichtet sind, Arbeitsordnung, -rhythmen, -bewegungen und -abläufe zu schaffen, um das Subjekt wirksam und leistungsgerecht arbeiten zu lassen. So zeigt Anne-Marie Berr, wie in allen Lebensbereichen und auch in der Philosophie dieser Zeit Diskurse über ein arbeitsfähiges, diszipliniertes Subjekt aufkommen, das sich in der Produktion eines symmetrischen, schönen, gesunden Körpers manifestiert.<sup>23</sup> Dieser Arbeitskörper wird durch die Differenzierung des öffentlichen und privaten Raums<sup>24</sup> und die zunehmende Biologisierung der Geschlechter explizit als männlich codiert.

Die Synthese des weiblichen Körpers steht dieser Effizienzideologie und dem gesunden, symmetrischen, männlichen, fähigen Arbeitskörper als ein neues Lebensparadigma gegenüber: Der Körper arbeitet nicht mehr, sondern spielt, produziert nicht mehr, sondern zerstört, diszipliniert sich nicht mehr – Arbeitszeit und -rhythmus spielen keine Rolle –, erzielt keinen Fortschritt mehr, sondern ist auf eine ›sinnlose‹ Genussexistenz als Gewinn im Spiel oder im Kampf ausgerichtet. Damit einher geht auch, dass die Filme nicht mehr mimetisch zu sein versuchen, einen anderen Realismusbegriff entwickeln bzw. gar nicht mehr »reali-

22 Foucault: Überwachen und Strafen.

23 Berr: »Der Körper als Prothese«, S. 255.

24 Hausen: »Die Polarisierung der › Geschlechtercharaktere«.

stisch« in irgendeinem Sinne sein wollen, sondern dezidiert antimimetisch verfahren und dabei eine Utopie des ›Anything goes‹ entwickeln. Mit dem weiblichen Körper kommt also eine genuin postmoderne Ideologie<sup>25</sup> der Digitalmedien und -techniken zum Tragen, die gerade das tradierte Bilderrepertoire des Weiblichen nutzt, um sich selbst zu glorifizieren. Die Spielexistenz wird dabei wiederholt als Rückkehr zu einem ›natürlichen‹, präzivilisatorischen Dasein imaginiert.

Die traditionellen Körperfunktionen werden daher für den Kampf umgeschrieben. Hände der Ärztin werden in *Planet Terror* zu Killerhänden. Zungen sind in *Aeon Flux* dazu da, einen Informationschip zu übergeben. Tränen können in *Ultraviolet* anstecken. Brüste können in *The Machine Girl* bohren und in *Robo-geisha* schießen. Urin kann in *Tokyo Gore Police* erotisch beglücken oder in *The Machine Girl* töten. Die Umfunktionalisierung des Körpers steht sowohl unter der Effizienzidee, wenn es um den Körper der Kämpferin geht, als auch unter dem Paradigma der Verschwendung, wenn es um die Opfer- und Besiegtenkörper geht. Einerseits entdecken diese Filme immer weitere Körperfunktionen, die erfolgreich für den Kampf eingesetzt werden können. Vor allem besitzen diese Körperteile und -flüssigkeiten einen neuen Darstellungsrahmen, wenn es möglich geworden ist, eine Träne groß in Zeitlupe oder die Zungenberührung im Mund zu zeigen. Andererseits werden die Körper zerstört, entstellt und bewegungsunfähig gemacht.

Die Körperdarstellungen gehen aber über die Überlebens- und Kompensationsnarrative hinaus. Der Körper entfaltet neue Funktionen, die zum größten Teil keine narrative Qualität besitzen, d.h. die Cyborg-Filme folgen nur bedingt einer ökonomischen Erzählweise, bei der nur diejenigen Elemente/Dinge vorkommen, die später für die Narrationsentwicklung wichtig erscheinen. Fast alle Körper-Visionen sprengen den Rahmen dieser narrativen Ökonomie durch ihre visuelle Intensität, sie verausgaben sich im Exzess, der keine Erzählqualität gewinnt<sup>26</sup> und somit gerade das Visuelle in seiner eigenen Logik ausstellt. Vor allem bauen die Action-Filme die Spannung auf Zeitdruck auf, dem die Geschwindigkeit und Mobilität der Helden entgegengesetzt wird. Für die Entfaltung der Körpervisionen spielt Zeit kaum eine Rolle oder dehnt sich gar, wie zum Beispiel in den

25 Der Ideologiebegriff geht auf die Überlegungen von Stuart Hall zurück. Ideologien sind laut Stuart Hall die durch kollektive Praxis bestimmten Artikulationsformen selbst, die die (Des-)Artikulation ausgewählter Elemente regeln und somit Diskurse transformieren. Vgl. Hall: »Die Konstruktion von ›Rasse‹ in den Medien«.

26 Die Theoretikerin Hélène Cixous beispielsweise sucht nach alternativen Sprachstrukturen, die sie als Rückkehr zur präödpalen Mutter versteht. Cixous definiert diesen alternativen Sprachgebrauch als »weibliche Schreibpraxis«, die durch Verschwendung und Überfluss einen »Abfall« an Signifikanten produziert. In den Filmen kann man Analogien zu dieser »Abfall«-Logik finden, die bis zur Erschöpfung das Körperliche explosiv Stück für Stück entstellt, ohne jedoch die Figuren zu psychologisieren oder der Zerstörung eine Bedeutung zu geben. Vgl. Cixous: Die unendliche Zirkulation des Begehrens, S. 44.

zahlreichen Kampfszenen (Zeitlupe). Narrative Stränge dienen oft nur als Verbindung zwischen zwei Schlachten.

In diesen Filmen geht es dabei nicht um die spektakuläre Materialvernichtung und den Zeigemodus des Körpers, wie es im klassischen Action-Kino, etwa in den *First Blood*-Filmen (USA 1982ff.), *Commando* (USA 1985) oder *The Terminator* (USA 1984) der Fall war, wobei das Spektakuläre durchaus vorhanden ist. Ein besonderer Status kommt den erotischen, genuin ›weiblichen‹ Körperteilen zu. Die Beine laufen, springen und schlagen; sie werden immer ebenso erotisch bei der Bewegung ins Bild gesetzt wie die flachen Bäuche, dünnen Taillen, großen Brüste und trainierten Gesäße.

Die ganze Szenerie dient aber nicht der spektakulären Action, sondern einer Neuentfaltung des Körpers durch die Expansion nach Außen und Innen. In *Aeon Flux* werden die Nachrichten einverleibt und die Kommunikation findet im Gehirn in einer Art Forum statt. In *Ultraviolet* werden die Waffen, die durch die sogenannte Flatspace-Technologie, die die Größenkompression ermöglicht, gezeigt, während sie um den Körper herum fliegen. Violet wechselt auch die Farben der Haare oder des Kostüms, läuft an den Decken und Wänden oder ersetzt sich durch ein Hologramm. In der *Resident Evil*-Reihe sind Zerstörung, Klonierung und Computersteuerung des Körpers zentral.

Die Filme setzen neben der Umkodierung bekannter Körperfunktionen mit den Waffen-Prothesen weitere Umgestaltungen des Körpers in Szene. In *Tokyo Gore Police* gibt es zum Beispiel eine Szene, in der Ruka einem Mann, der sie in der U-Bahn betastet, beide Hände abhackt und sich danach unter dem Blutregen mit einem Regenschirm langsam entfernt, wobei die Szene nahezu romantisch gestaltet ist. Ein Polizist geht in ein Bordell mit mutierten Frauen und wird von einer Frau kastriert, worauf an ihm eine überdimensionale Penis-Pistole anwächst. Auf der Bühne im Bordell erscheint eine Körpermasse ohne Kopf, die keine Individualität und kein definierbares Geschlecht aufweist und flach wie ein Blatt auf dem Stuhl ausgerollt wird.

Das Geschlecht einer Prostituierten mutiert kurz darauf zu einem Krokodilmaul – eine Art *Vagina dentata*, mit dem sie dann die männlichen Extremitäten abbeißt. Die Filme visualisieren mit den Körpern durchaus kulturelle Ängste, die aber in ihrer symbolischen Bedeutung nicht mehr aufgehen. Die Körper können geöffnet und geschlossen werden, sie können gefaltet, verkleinert, vergrößert, deformiert oder zerstückelt werden, ohne dass all diese Transformationen einen eindeutigen Sinn ergeben. Es geht um neue Körpermodalitäten: In *The Machine Girl* wird der Körper frittiert, gekocht, festgenagelt, zerhackt oder zerschossen. In *RoboGeisha* können die Beine zu Panzerrädern werden.

Kämpfe, Bewegungen, aber auch sadistische und masochistische Elemente, Schmerz, Verstümmelung und Tod sind Körper-Signifikanten, die neue Körperbilder evozieren, diese neu kombinieren, anhäufen und fragmentieren, ohne jedoch einen ›richtigen‹ Sinn zu produzieren. Der Mechanismus der Körperextrapolationen ist Neugier, die weiterhin an der Oberfläche des Körpers und in seinem

Innere nach neuen Stellen visueller Intensität sucht. Sie verschiebt ständig die Körperbilder, betrachtet die Körper in ihrer neuen Form, die irreversibel und manchmal irreparabel ist.

Diese Körper kennen kein sexuelles Begehren,<sup>27</sup> höchstens die *jouissance*, die nach Jacques Lacan jedoch dem Bereich des unsignifizierbaren Realen entstammt und somit im Feld des Ekels und der Schmerzen angesiedelt ist. Die Filme eliminieren auf diese Weise jegliche mystische und psychologische Lesart des Körpers, wie sie sich zum Beispiel noch in den Filmen David Cronenbergs findet, und erscheinen als Ort der Faszination an einer Technik, die immer zugleich Militär- und Filmtechnik ist. Gerade die digitalen Filmtechniken und die Filmmasken generieren dabei Vorstellungen einer nicht mehr ins Symbolische übersetzbaren, gewissermaßen non-intelligiblen, ›reinen‹ Visualität, die nur noch bedingt im Dienst der Narration steht und ihre eigene Funktionslosigkeit spielerisch zur Schau stellt. Mit diesen Körpermanifestationen bekommen die Filmtechniken selbst eine Materialität, die die Errungenschaften und Fertigkeiten der Filmtechnologien zum Ausdruck bringt. Auf diese Weise entsteht ein genuin filmischer Körper – der Ort der Vermaterialisierung der digitalen Filmtechnik.

Die Frauenkörper oszillieren dabei mit ihren Prothesen zwischen Subjekt- und Objekt-Sein: Als Hauptfiguren haben die Frauen den Subjektstatus inne, fungieren jedoch zugleich als Objekte des männlichen Begehrens, dessen Zeichen in ihren Körpern für immer als Waffe/Prothese eingeschrieben wird, dessen Ursprung sie jedoch gerade durch diese Waffen auch wieder beseitigen. Diesem Subjekt-Objekt-Schwingen wird in den Filmen kein Ende gesetzt; es folgt keinen Ritualen und fundiert keine festen Identitäten. Die Verbindung von Waffe und weiblichem Körper eröffnet somit eine Inszenierung von Materialität, die sich jeglichen kulturellen Zuschreibungen entzieht und trotz ihrer Visualisierung im Bereich des Non-Intelligiblen verbleibt.

---

27 Diese Frauenkörper weisen Parallelen zum von Jean Baudrillard beschriebenen »Körper der Metastase« auf, insofern dies in einer »operationalen Ausdehnung« steht und als »Synonym aller möglichen Prothesen und ›weichen‹ Technologien, einer Art ökologischer Beherrschung der gesamten Umwelt« gefasst werden kann (Baudrillard: »Vom zeremoniellen zum geklonten Körper«, S. 361). Baudrillard diagnostiziert am Beispiel von dickleibigen Körpern und Körpern eines Klonen den Körper der Metastase als eine zurzeit vorherrschende Form im Sozialen und daher als sein Symbol, wobei seine Definition stark abwertend erscheint. Die Filme versöhnen hingegen Mensch und Technik und erlauben unterdrückten sozialen Gruppen, sich zu behaupten. Ihre Existenz wird anders als bei Baudrillard nicht als egozentrisch oder egoistisch dargestellt. Die ›metastasierenden‹ Frauen kämpfen und opfern sich für andere.

## LITERATURVERZEICHNIS

- Ahrens, Jens-Rainer u.a. (Hrsg.): Frauen im Militär: Empirische Befunde und Perspektiven zur Integration von Frauen in die Streitkräfte, Wiesbaden 2005.
- Basset, Drew: »Muskelmänner. Stallone, Schwarzenegger und die Entwürfe des Maskulinen«, in: Felix, Jürgen (Hrsg.): Unter die Haut. Signaturen des Selbst im Kino der Körper, St. Augustin 1998 (=Filmstudien, Bd. 3), S. 93-114.
- Baudrillard, Jean: »Vom zeremoniellen zum geklonten Körper: Der Einbruch des Obszönen«, in: Kamper, Dietmar/Wulf, Christoph (Hrsg.): Die Wiederkehr des Körpers, Frankfurt a.M. 1982, S. 350-362.
- Berr, Anne-Marie: »Der Körper als Prothese. Als Text«, in: Kamper, Dietmar/Wulf, Christoph (Hrsg.): Transfigurationen des Körpers. Die Spuren der Gewalt in der Geschichte, Berlin 1989, S. 245-264.
- Cixous, Hélène: Die unendliche Zirkulation des Begehrens, Berlin 1977.
- Clover, Carol J.: Men, Women and Chainsaws. Gender in the Modern Horror Film, Princeton, NJ 1992.
- Deuber-Mankowsky, Astrid: Lara Croft – Modell, Medium, Cyberheldin. Das virtuelle Geschlecht und seine metaphysischen Tücken, Frankfurt a.M. 2001.
- Foucault, Michel: Überwachen und Strafen: Die Geburt des Gefängnisses, Frankfurt a.M. 1994.
- Gray, Chris Hables: Cyborg Citizen. Politik in Posthumanen Gesellschaften, Wien 2002.
- Halberstam, Judith: Skin Shows. Gothic Horror and the Technology of Monsters, Durham, NC/London 2006.
- Hall, Stuart: »Die Konstruktion von ›Rasse‹ in den Medien«, in: ders: Ausgewählte Schriften. Ideologie, Kultur, Medien, Neue Rechte, Rassismus, hrsg. v. Nora Rätzel, Hamburg 1989, S. 150-171.
- Haraway, Donna J.: Die Neuerfindung der Natur: Primaten, Cyborgs und Frauen, hrsg. v. Carmen Hammer/Immanuel Stiess, Frankfurt a.M./New York, NY 1995.
- Hausen, Karin: »Die Polarisierung der ›Geschlechtercharaktere‹ – Eine Spiegelung der Dissoziation von Erwerbs- und Familienleben«, in: Conze, Werner (Hrsg.): Sozialgeschichte der Familie in der Neuzeit Europas, Stuttgart 1978, S. 363-393.
- Hilmes, Carola: Die Femme fatale, Stuttgart 1990.
- Honegger, Claudia: Die Ordnung der Geschlechter: die Wissenschaften vom Menschen und das Weib, 1750–1850, Frankfurt a. M./New York, NY 1991.
- Kamper, Dietmar/Wulf, Christoph: »Die Parabel der Wiederkehr. Zur Einführung«, in: dies. (Hrsg.): Die Wiederkehr des Körpers, Frankfurt a.M. 1982, S. 9-21.

- Mulvey, Laura: »Visual Pleasure and Narrative Cinema«, in: *Screen*, Autumn (1975), S. 6-18.
- Spreen, Dierk: »Der Cyborg. Diskurse zwischen Körper und Technik«, in: Eßlinger, Eva u.a. (Hrsg.): *Die Figur des Dritten. Ein kulturwissenschaftliches Paradigma*, Berlin 2010, S. 166-179.
- Stein, Gerd (Hrsg.): *Femme fatale – Vamp – Blaustrumpf. Sexualität und Herrschaft*, Frankfurt a.M. 1985.
- Stiglegger, Marcus: »Zwischen Konstruktion und Transzendenz. Versuch zur filmischen Anthropologie des Körpers«, in: Frölich, Margrit u.a. (Hrsg.): *No Body Is Perfect. Körperbilder im Kino*, Marburg 2001, S. 9-28.
- Tasker, Yvonne: *Spectacular Bodies: Gender, Genre and the Action Cinema*, London 1993.
- Zaremba, Jutta: »Gender & Games. Weibliche Spielfiguren und ihre Fankulturen«, in: Frölich, Margrit u.a. (Hrsg.): *Computerspiele. Faszination und Irritation*, Frankfurt a.M. 2007.

## FILME

- Aeon Flux* (USA 2005, Regie: Karin Kusama).
- Alien/Alien – Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt* (USA 1979, Regie: Ridley Scott).
- A Nightmare on Elm Street/Nightmare – Mörderische Träume* (USA 1984, Regie: Wes Craven).
- Blade Runner/Der Blade Runner* (USA 1982, Regie: Ridley Scott).
- Boys Don't Cry* (USA 1999, Regie: Kimberly Peirce).
- Charlie's Angels/Drei Engel für Charlie* (USA 1976-81).
- Commando/Das Phantom Kommando* (USA 1985, Regie: Mark L. Lester).
- First Blood/Rambo* (USA 1982, Regie: Ted Kotcheff).
- Friday the 13<sup>th</sup>/Freitag der 13.* (USA 1980, Regie: Sean S. Cunningham).
- Full Metal Jacket* (GB/USA 1987, Regie: Stanley Kubrick).
- G.J. Jane/Die Akte Jane* (USA 1997, Regie: Ridley Scott).
- Grindhouse: Planet Terror/Planet Terror* (USA 2007, Regie: Robert Rodríguez).
- Halloween/Halloween – Die Nacht des Grauens* (USA 1978, Regie: John Carpenter).
- I, Robot* (USA/D 2004, Regie: Alex Proyas).
- I Spit on Your Grave/Ich spuck' auf dein Grab* (USA 1978, Regie: Meir Zarchi).
- Kataude mashin garu/The Machine Girl* (USA/J 2008, Regie: Noboru Iguchi).
- Kill Bill* (USA 2003/2004, Regie: Quentin Tarantino).
- Kod Apokalipsisa/The Apocalypse Code* (RUS 2007, Regie: Vadim Shmelev).
- Metropolis* (D 1927, Regie: Fritz Lang).

- Ms. 45/Die Frau mit der 45er Magnum* (USA 1981, Regie: Abel Ferrara).
- Nikita* (Frankreich/Italien 1990, Regie: Luc Besson).
- Resident Evil: Basic* (D/GB/Frankreich 2002, Regie: Paul W.S. Anderson).
- Resident Evil: Apocalypse* (D/Frankreich/GB/CA 2004, Regie: Alexander Witt).
- Resident Evil: Extinction* (Frankreich/AUS/D/GB/USA 2007, Regie: Russel Mulcahy).
- Resident Evil: Afterlife* (D/Frankreich/USA 2010, Regie: Paul W.S. Anderson).
- Robo-geisha* (J 2009, Regie: Noboru Iguchi).
- Salt* (USA 2010, Regie: Phillip Noyce).
- Serenity/Serenity – Flucht in neue Welten* (USA 2005, Regie: Joss Whedon).
- Shurayukihime/Lady Snowblood* (J 1973, Regie: Toshiya Fujita).
- Sucker Punch* (USA/CA 2011, Regie: Zack Snyder).
- Terminator 3: Rise of the Machines/Terminator 3 – Rebellion der Maschinen* (USA/D/GB 2003, Regie: Jonathan Mostow).
- The Matrix/Matrix* (USA/AUS 1999, Regie: Andy und Larry Wachowski).
- The Stepford Wives/Die Frauen von Stepford* (USA 1975, Regie: Bryan Forbes).
- The Terminator/Der Terminator* (USA/GB 1984, Regie: James Cameron).
- The Last House on the Left/Das letzte Haus links/Mondo brutale* (USA 1972, Regie: Wes Craven).
- Tōkyō Zankoku Keisatsu/Tokyo Gore Police* (USA/J 2008, Regie: Yoshihiro Nishimura).
- Ultraviolet* (USA 2006, Regie: Kurt Wimmer).