

הרגל המונפת לבעיטה: לארה קרופט כדימוי פוסט מגדרי בקולנוע הדיגיטלי

אורית פוספלד

שם סרטו של סיימון ווסט משנת 2003, *Lara Croft: Tomb Raider - The Cradle of Life*, (להלן **סרד** **החיים**)¹, מעמיד במרכזו את לארה קרופט, גיבורת על כל יכולה. בסרט זה, יוצאת לארה קרופט לשליחות אחר תיבת פנדורה. עליה לאתר את התיבה, שצופנת סכנות איומות לאנושות, לפני שתיפול לידי מדען מרושע, ששואף להשתלט על העולם באמצעותה. שם הסרט מתקשר, מילולית ואסוציאטיבית, עם שם הסרט הראשון בסדרת אינדיאנה ג'ונס, *Indiana Jones and the Raider of the Lost Ark* (סטיבן שפילברג וג'ורג' לוקאס, 1981). כפי שעולה משמות הסרטים, ומתבטא בגרטיבים, רב המשותף ביניהם. אולם, קיים גם הבדל מהותי: בעוד שסרטי אינדיאנה ג'ונס, תוצר תרבותי של המאה העשרים, עוסקים בפולחן של גיבור גברי, סרטי לארה קרופט, תוצר תרבותי של המאה העשרים ואחת, מרוממים את הגיבורה הנשית.²

במאמר זה, אתמקד בדמותה של לארה קרופט בסרט **סרד החיים**. אדון בזהותה המגדרית, כתוצר של תרבות הטכנולוגיה הדיגיטלית. במסגרת הדיון, אעמוד על עיצוב דמותה הקולנועית, כתולדה של דמות ווירטואלית ממוחשבת וביחס לדימויים נשיים ונרטיבים גבריים מסורתיים, ועל האידיאולוגיה התרבותית שהיא מייצגת.

דמותה הקולנועית של לארה קרופט מבוססת על סדרת משחקי המחשב האינטראקטיביים, הידועה והפופולארית ביותר בסוף המאה העשרים: *Lara Croft: Tomb Raider*. במשחקים אלה מאתגרת את המשתמש דמות וירטואלית, בשם לארה קרופט, במשימות מורכבות ותמרונים נועזים. משחק המחשב *Tomb Raider* הראשון (1996) נחשב לפריצת דרך טכנולוגית לזמנו. המשחק כלל טכנולוגיות משחק מתקדמות, כניווט במרחב של שלושה ממדים, פס קול אוירה, וריאליזם קולנועי שלא הושג עד כה. המשחק יצא מאז תדירות. המשחק היה להיט, ולארה הפכה לאייקון תרבותי, ולמותג שיווקי (Kennedy 2).

בראשית שנות האלפיים, הועתקה דמותה הממוחשבת של לארה קרופט אל מסך הקולנוע, כדמות אנושית, בגילומה של הכוכבת ההוליוודית אנג'לינה ג'ולי. על מסך הקולנוע, כמו במשחקי המחשב, לארה קרופט היא "שוודת קברים" אינדיבידואליסטית, העוסקת בארכיאולוגיה הרפתקנית ומסוכנת, ויוצאת למשימות בלתי אפשריות להצלחת המין האנושי. למנטים בולטים בעיצוב הגראפי של הדמות הממוחשבת, חוזרים בחזותה של לארה קרופט הקולנועית. מבחינה חיצונית, מיניותה מוחצנת סטריאוטיפית, באמצעות הבלטה יתרה של אבריה הנשיים. בהתייחס למאמרה של לורה מאלווי (Mulvey 1975), "עונג חזותי וקולנוע נרטיבי", אבחן את הדימוי הנשי שמציגה לארה

קרופט בסדר החיים. אטען, כי בניגוד לאופן ייצוגה החזותי, הרי ייצוגה הנרטיבי של לארה קרופט מציע דימוי חדש לגיבורה הקולנועית, הסותר את הדימוי הנשי בקולנוע של המאה העשרים, כפי שמוצג על ידי חוקרות קולנוע פמיניסטיות. עוד אטען, כי לצד חתירה כנגד הדימוי הנשי המסורתי, מאתגרת לארה קרופט גם דימויים גבריים מסורתיים. תוך שימוש באנלוגיה בין סדר החיים לסרטי ההרפתקאות **אינדיאנה ג'ונס** ההוליוודיים משנות השמונים, ובאמצעותם למסורת הרומאנס וסיפורי האבירים, הנטועים במורשת התרבותית של העולם המערבי אראה, כי לארה קרופט מתייצבת בלב הז'אנר הגברי. בכך, היא מערערת על הדומיננטיות הגברית המסורתית בסיפורי ההרפתקאות וסרטי הפעולה, ומציגה חלופה נשית לגיבור העל בנרטיבים הגבריים.³

כדי להבין את המשמעות התרבותית הנובעת מייצוג קולנועי של דמות בעלת חזות נשית, הפועלת בלב הז'אנר הגברי, ומוצגת באופן ניגודי לנשי המסורתי, אבחן את ההקשר החברתי טכנולוגי ממנו צמחה דמותה של לארה קרופט. לצורך כך, אדרש למודל הסייבורג של דונה הארווי (Haraway 1985). לפי הארווי, המצב האנושי הסייבורגי, בעידן התרבות הטכנולוגית, הוא מצב חדש של מודעות, וטמון בו פוטנציאל לטשטוש זהויות ודיכטומיות מגדריות ולאיימון זהויות אנושיות נזילות, נטולות דימויי מגדר מסורתיים. אטען, כי כדמות אנושית - מכנית, שנולדה מזיווג טכנולוגיית המחשב עם אמנות הקולנוע, לארה קרופט היא מטאפורה קולנועית לסייבורג פוסט מגדרי, חסר זהות מגדרית מסורתית, תוצר של הכלאה בין הווירטואלי לאנושי.

לסיכום, אקשור בין מהותה הסייבורגית, הפוסט מגדרית של לארה קרופט, למסר אידיאולוגי אוניברסאלי שצופנת דמותה. אציע לפרש את דמותה כדימוי למצב אנושי פוטנציאלי, תוצר של עידן התרבות הדיגיטלית, הצופן תקוות חדשות לאנושות; כי בדומה לפנדורה, הגיבורה המיתולוגית, שפתחה את התיבה ושחררה את התקווה מכלאה, אל תוך עולם רווי ייאוש ומבוכה, לארה קרופט, האישה הדיגיטאלית, פותחת פתח להגדרה ערכית מחודשת של זהויות אנושיות בעידן טכנולוגי פוסט מגדרי, המשוחרר מכבליהם של דימויים סטריאוטיפיים דכאניים.

אפתח בדיון על לארה קרופט, לאור הבסיס התיאורטי שיצרו חוקרות קולנוע, שעוסקות בביקורת פמיניסטית על הדימוי הנשי בקולנוע ההוליוודי. לטענתן, החל מראשית המאה העשרים, הדמות הנשית מוצגת בקולנוע כילדותית, תמה ומלאכית, או כמפתה והרסנית, באמצעות סטריאוטיפים דכאניים, כזונה, ערפד, או האם הטובה (Williams 1985). ניסיונות להציג דמות נשית חזקה ודומיננטית כשלו: במהלך העלילה נעלמת נקודת המבט הנשית והגבר הופך שולט; אישה חולה, אם המקריבה את עצמה, תשוקה נשית שמסתיימת במוות או אישה חרדה ומפוזרת שהופכת לקורבן - כולן נשלטות, חסרות אפשרות לכוון סובייקט נשי (Doane 2000). בשנות השבעים, בסרטי אימה רבים המפלצת מדומה לאישה, המציבה איום של סירוס עבור הגיבור הגברי, כקורבן (Creed 1993). אימה דומה מהגוף הנשי מסווה הפנטסיה בסרטי המדע הבדיוני של שנות השמונים, באמצעות ביטויי החרדה הגלויה מהדה - הומניזציה של השתלטות הטכנולוגיה ודחיקת האנושיות (Newton 1990).⁴ בעידן רייגן מופיעות נשים, בסרטי מפתח, כדימויים שמרנים, לצד מס שפתיים לעקרונות הפמיניסטיים,⁵ ובסרטי שנות התשעים מוצגות גיבורות שכוחן מדומה: הן מונעות על ידי דמויות הגברים או מתוך דחף לא נשלט. כחריגות, הן נענשות (בן-שאויל 137).⁶

חוקרות הקולנוע הפמיניסטיות תלו את ההצגה הדכאנית של דמות האישה בקולנוע של המאה העשרים, בנסיבות חברתיות ותרבותיות: נשים הפכו לקורבנות בגלל כוחנות גברית, שבאה לבסס את עליונות האגו הגברי. הסובייקטיביות של האישה מובנית על ידי הגבר, כדי לשרת את האינטרסים הגבריים. לפיכך, ייצוגים של נשים בתרבות הם תוצר של נקודת מבט גברית (זה-בובאר 17). הקולנוע מייצג פנטזיות, שמקורן בתת מודע גברי, ושפת הקולנוע עוצבה ונבנתה כתוצר של האידיאולוגיה הפטריארכאלית. חוקרת הקולנוע הפמיניסטית לורה מאלווי מסבירה, כי ההצגה המגמתית של דמות האישה משקפת את אופייה התרבותי הפטריארכאלי של החברה המערבית בראשית המאה העשרים, ואת החשש הגברי מאובדן שליטה.⁷ לטענתה, המניעים המרכזיים להצגה החזותית של האישה בקולנוע כאובייקט ארוטי, וכסמטית, חלשה ונשלטת בנרטיב הקולנועי, הם "חרדת הסירוס והנאת ההתבוננות", שביטויים ניצול מניפולטיבי של דמותה, כדי להעצים את הנאתו של הצופה הגברי. הקולנוע מחזק את תחושת הזהות של הגבר, משרת את הנאתו, ומענג את נקודת מבטו (Mulvey 1975: 37). לפי העיקרון הפטריארכאלי, דיכוי האישה הוא כלי בנרטיב האדיפאלי בקולנוע, שמטרתו לקדם את מסלול העלילה הפטריארכאלית הדומיננטית.

אכן, בהתאם לגישתה של מאלווי, בסדר התיים מודגשת חיצוניותה המינית של לארה קרופט ב"מרחב החזותי", באמצעות הבלטת אבריה הנשיים בייצוג פטישיסטי חוזר. השחקנית האהודה אנג'לינה ג'ולי נבחרה לתפקיד גם בשל נתונה הפיסיים המרשימים. היא לובשת בגדים קצרים וצמודים, חגורת מותניים הדוקה, והמצלמה משוטטת ומתעכבת על חמוקיה, מזוויות צילום מכוונות ובתקריב פולשני. סרטי הקולנוע, שהתבססו על חזותה המושכת של השחקנית, זכו להצלחה רבה בקופות.

אולם, למרות הייצוג הסטריאוטיפי הנשי ב"מרחב החזותי", ובניגוד להצגה הדכאנית שמתארות החוקרות הפמיניסטיות, ב"מרחב הנרטיבי" של סרד התיים משתלבת לארה קרופט, כבולטות חסרת פשרות, בעולם שכללי מוכתבים על ידי גברים. מאפייניה המנטאליים, האינטלקטואליים, הפיסיים, הצבאיים, המיומנות הטכנולוגית, היכולת הכלכלית, האינטליגנציה הרגשית והמודעות המוסרית שלה, מקנים לה, במרחב הנרטיבי, את היכולת לרכוש עליונות על הדמויות הגבריות הסובבות אותה בכל המובנים. היא ניחנה בקור רוח במצבים קשים, מתעלה מעבר לסבל או כאב, מונעת על ידי תחרותיות ונקמנות, רגשות אינם מהווים מכשול עבורה. היא אינה מהססת לירות גם במאהב בוגדני, שעומד בדרכה, ולדלג על גופתו. במצבים קשים היא מגלה עורמה, מנהיגות ויחמה, איננה מהססת להוביל. כוחה רב, היא גמישה, זריזה, ובעלת ידע וניסיון בטקטיקות מתקדמות של לוחמה בתנאים משתנים. היא מגלה הבנה אסטרטגית עדיפה, תוך התמצאות בנושאים מגוונים. מחשבתה מהירה, מקורית ויצירתית. היא מתמרנת ביעילות כלי נשק, שולטת בטכנולוגיה מתקדמת, ומיומנת בשימוש באמצעים חדשניים. מוסרית, היא לוחמת למען מטרות ועלות, טובת האנושות לנגד עינה, מחויבת לערכי נאמנות, חברות ואחוזה, מעבר לאינטרסים אישיים. היא נכונה להקרבה כלכלית, ומשאביה בלתי מוגבלים. דמותה אינדיבידואליסטית, אופורטוניסטית, אינה מהססת להפעיל כוח כדי להשיג את רצונה. היא שולפת מהירה, מגנה מוסרית ומגוננת פיסית על החלש והמאומים. לארה קרופט פועלת ב"מרחב הגברי" הנרטיבי, מחפשת סיכונים והרפתקאות בטריטוריה זרה, וכוכשת אותה. "המרחב הנשי" הסטריאוטיפי, המדוכא, החלש והפסיבי, אינו מהווה חלופה עבורה; הוא כלל אינו קיים בעולמה.

לטענתי, כהמשך להנחה הפמיניסטית, שמוצאת את הסיבות לאופן הייצוג של נשים בקולנוע בהתניות תרבותיות, מבטאת דמותה של לארה קרופט ערכיות תרבותית, אולם חתרנית כלפי הקודים הפטריארכליים המסורתיים; תקפותה של הטענה הפמיניסטית, כי הקולנוע משעתק את דימויי המינים ותפקודם, מתערערת בסוד החיים. החתרנות נגד הסדר הישן מתבטאת בדריסה סמלית של דימויי העבר: ברצף הפותח של הסרט מטפסת לארה קרופט על דימוי גברי של פסל אימתני קדום, בדרכה אל מטרתה. בעיצומו של דו קרב מפותל עם לוחם אכזרי, היא מדלגת על פסלי חיילי טרה קוטה עתיקים, דימוי סמלי לגברי המסורתי, הכוחני והצבאי, דורכת על ראשיהם, כתפיהם, גבם וזרועותיהם, בדרכה לניצחון מובטח. כשכריש מתקיף אותה במעמקים, היא מניסה אותו במכת אגרוף המכוונת למלתעותיו. משברח, היא אווזת בסנפירו ורוכבת, על גבו, אל החופש.⁸ העובדה, שהאויב המושבע של לארה קרופט, שמנוצח בתום המערכה על תיבת פנדורה הוא חתן פרס נובל, מדען מקובל ומוערך, היא ביטוי נרטיבי לחתרנותה נגד הגבריות הלגיטימית והמקובלת ממסדית.

בבעיטות ובאגרופים נאבקת לארה קרופט על מקומה בהיררכיה של עולם גברי, ומתייצבת בראשה. כך, מציע סוד החיים גיבורה נשית, שמעוצבת כאנטייתזה לדימוי הנשי בקולנוע של המאה העשרים. לטענתי, בד בבד, מאתגרת לארה קרופט גם את מיתוס הגיבור הגברי בקולנוע. אדגים קביעה זו באמצעות סרטי אינדיאנה ג'ונס, שהופקו בשנות השמונים של המאה העשרים, והפכו למיתוס בהיסטוריה של הקולנוע ההוליוודי.

נקודות השקפה ודמיון רבות מצביעות על כך, שמרכיבים רבים בסרטי לארה קרופט שאולים מעולם הדימויים שייצרה סדרת אינדיאנה ג'ונס. הנושא המרכזי הוא שוד עתיקות. עיסוקם של הגיבורים בארכיאולוגיה זהה, ומטרתם דומה: להציל חפצים מיתיים, בעלי כוחות עליונים, מידיהם של אויבים מסוכנים. מול אינדיאנה ג'ונס עומדים הנאצים, בניסיונם להשתלט על העולם. כנגדה של לארה קרופט ניצבת חבורת בעלי הון, ששאפתם זהה. משמעותם של החפצים הארכיאולוגיים אחריהם מתחקים הגיבורים קיימת מעבר לטקסט עצמו, ומעוגנת במטען התרבותי הקולקטיבי של האנושות, כסמלים חשובים בתרבות המערבית. אינדיאנה ג'ונס, בסרט **אינדיאנה ג'ונס ומסע הצלב האחרון** (1989), מחפש את הגביע הקדוש, חפץ שמקורו בסיפורי האבירים, המסורת הגברית של ימי הביניים. בסוד החיים יוצאת לארה קרופט לשליחות אחר תיבת פנדורה, חפץ שמקורו בסיפור המיתולוגי אודות היווצרות האישה הראשונה. שני הגיבורים מקבלים תמיכה נאמנה, במשימותיהם המסוכנות, מנושאי כלים מסורים, מגלים תושייה בשימוש בכלי נשק מתוחכמים, וחזורי רוח קרב הם מתגברים על מכשולים בלתי צפויים רבים בדרכם למגר את הרשע בעולם.

לטענתי, לצד הדמיון הנרטיבי, קיים בין סרטי לארה קרופט וסרטי אינדיאנה ג'ונס גם דמיון אידאולוגי. סוזן ארונסטיין טוענת, כי מוטיבים רבים בסדרת אינדיאנה ג'ונס שאולים ממסורת הרומאנס של ימי הביניים, סיפורי חניכה העוסקים בהרפתקאותיהם של אבירים עשויים ללא חת, ובדרכי התמודדותם עם המכשולים והסכנות שניצבו בפניהם, על פי קוד האבירות (Aronstein, 1995). לפי ארונסטיין: "...העולם השלישי הופך ליער של הרפתקאות, והנאצים... מתפקדים כאבירים עוינים, שיובסו במסגרת המאמץ לאשר ולהשיב לאתנו את הייעוד התרבותי של אמריקה" (3). באמצעות אלוזיות מפורשות של סוד החיים לסיפורי אינדיאנה ג'ונס, מתקשרת לארה קרופט אל שושלות האבירים של ימי הביניים. כמו אינדיאנה ג'ונס, היא ניחנה בחמשת המעלות של אביר ימי הביניים: אפוק, אומץ לב, אהבה, נאמנות ואדיבות (קמפבל 229). בשליחותיהם להצלת האנושות, מייצגים שני

הגיבורים השקפה אידיאולוגית מערבית: לא ניתן לבזוז את הכוח שיש לדימויים היסטוריים, לכן יש לוותר על הניסיון לנכס אותם פיסית. הכוח האמיתי טמון במימוש השליחות להצלת האנושות ולהשגת רווחתה.

הצגת לארה קרופט כאביר מודרני, המתפקד ככוח שיטור לא ממסדי, שפועל מתוקף מוסרי כשוחר שלום עולמי וצדק אוניברסלי, מצביעה על כך ש**סדר החיים** שואל נרטיבים, המיועדים לקהל יעד גברי: המסורת הקולנועית של ז'אנר סרטי הפעולה וההרפתקאות, שמייצגת סדרת אינדיאנה ג'ונס, מחד, וסיפורי הרומאנס של ימי הביניים, מאידך. לצד הדמיון בשמות הסרטים, הבחירה לנכס לסרט **סדר החיים** את המבנה הנרטיבי של **אינדיאנה ג'ונס**, מציבה את הסרט, העוסק בגיבורה נשית, כחלק מ'ז'אנר מקובל ומצלח, העוסק בגיבורי על גבריים. הצנחתה של לארה קרופט אל לב המיתוס מנחיל לה את הייחוס ההרואי הנעלה של הגיבור הגברי, כסמל ודוגמא לערכים חשובים עבור המין האנושי.

הצבת הגיבורים, הנשי והגברי, על אותה במה מוסרית ואידיאולוגית, מציבה אותם, לדעתי, כגיבורים וסמלי תרבות שווים. אולם, בעוד הטרילוגיה של אינדיאנה ג'ונס משתמשת ברומנס הארתוריאני, כדי "לבסס את הקונסנזוס של המרכז בנוגע לאביר האידיאלי" (Aronstein 7), לארה קרופט ב**סדר החיים** משתמשת באינדיאנה ג'ונס כדי לערער על הקונסנזוס הזה. ייעודה התרבותי הוא לבטל הנחות בסיס של דימויי מגדר, הנטועות בתרבות הפטריארכלית, שמצאו את דרכן אל מסך הקולנוע, והשתרשו שם. כאמצעי להגשמת הייעוד, מתבססת לארה קרופט כגיבורת-על במרחב גברי, באמצעות אלוזיות לסיפורי אינדיאנה ג'ונס ולמסורת אבירי ימי הביניים. כסוס טרויאני, חותרת דמותה תחת פנתאון הדימויים האוניברסאלי, המאוכלס בדמויות גבריות.

כלומר, ב**סדר החיים** תוקפת דמותה של לארה קרופט מיתוסים מגדריים הישנים, ומקעקעת דימויים מקובלים בנוגע לשייכותם המגדרי של גיבורי וגיבורות על בקולנוע. בכך, היא מציגה חלופה חסרת זהות מגדרית דיכוטומית – מסורתית, מערערת על הקולנוע ההוליוודי המסורתי, ומציעה אלטרנטיבה לייצוג המפלה של המינים. כדמוי נשי אלטרנטיבי, נוטלת לארה קרופט את החרות לבעוט בסטריאוטיפים, לנכס את המיתוס הגברי, ולשלב את דימויו עם דימויים נשיים. לטענתי, חרות זו מבוססת על מרחב חדש שנפתח בפנייה, כתולדה של לארה קרופט הוירטואלית, תוצר משחקי המחשב הביתיים של שנות השמונים, תרבות טכנולוגית ששוכפלה אל תוך המרחב הדיגיטאלי של הקולנוע.

דמותה של לארה קרופט מבטאת את הדינאמיקה שסחפה את התרבות האנושית מאז הפך המחשב לגורם מרכזי בחיי היומיום, והקולנוע הפך דיגיטאלי, תוצר של עבודת מחשב. לארה קרופט הקולנועית היא תולדה של דמות מחשב וירטואלית, בשם זהה, תוצר אסטרטגיה עסקית מצליחה של חברת סוני פלייסטיישן, שהמשיכה את דרכה ממסכי המחשב של שנות התשעים אל מסכי הקולנוע של ראשית המאה העשרים ואחת.⁹ התגלמות דמותה הממוחשבת של לארה קרופט לכדי דמות אנושית, מסמנת התממשות של ישות וירטואלית: כינון גוף ממשי לחבילת - מידע, רצף של פיקסלים לכדי דמות אישה.

לארה קרופט ב**סדר החיים**, מתהווה כתוצר של מיזוג והטמעת המקור הממוחשב עם שחקנית קולנוע. לארה קרופט הממוחשבת היא רובוט דיגיטאלי, שמחובר אל בסיס נתונים. מערכת המידע שמפעילה את משחק המחשב, מקנה ללארה קרופט הקולנועית רקע היסטורי וביוגראפי, תכונות אופי והתנהגות, וכן מאפיינים של מראה חיצוני ונרטיב כמסגרת פעולה. מיזוג האורגניזם והרובוט באופן שקשה להפריד בין הגוף האנושי למערכת

הטכנולוגית שמתנה את זהותו, מטמיע את הטכנולוגיה בהצלחה: לארה קרופט הקולנועית נתפסת כמנותק מהמכונה שמפעילה אותה, כישות עצמאית וחסרת תלות במקור הממוחשב. הטכנולוגיה הופכת שקופה בעיני הצופה, והדמות על המסך נתפסת כדימוי נשי אמין ומקובל. כלומר, הסתירות בדמותה של לארה קרופט מתגבשות, לעיני צופי הקולנוע, לכדי דימוי קולנועי שלם וטבעי. בעוד שסימני המגדר מזוהים בחיצוניותה הגופנית, במרחב הנרטיבי היא מנכסת את מאפייני הגיבור הגברי. מחד, היא מגולמת על ידי שחקנית אנושית, ממשית, אך מאידך מותנית הווייתה בבת דמותה הממוחשבת, הווירטואלית. לפי סובצ'אק "בעידן הדיגיטאלי, עירוב וטשטוש של זהויות הוא מצב נורמאלי שדמיונו יכול להכיל, ואנו דוחים את אי האמון, נחלת עידנים קודמים" (Sobchack 138). זאת, היות ובמציאות התרבותית והחברתית המטמיעה אל תוכה את המרחב הווירטואלי, מהווה הטכנולוגיה גורם המטשטש את גבולות המציאות והפנטסיה, הממשי והדמיוני, האדם והמכונה. כשהיבטים מרכזיים בחינו מתנהלים במרחב הווירטואלי, הממוחשב, ולא במרחב האקטואלי, הממשי, תפיסות בנוגע לקיום האנושי בכלל, ולגוף בפרט, הופכות תלויות טכנולוגיה. כשם שלארה קרופט היא חסרה זהות וסובייקטיביות מינית מסורתית, כך בתרבות הדיגיטאלית, הנטועה במרחב הווירטואלי, ההוויה האנושית משוחררת מהקיום הפיסי, ומתאפשר אימוץ של זהויות חדשות, בעלות קיום עצמאי מהגוף; דימויים אנושיים מורכבים מאוסף של תכונות, שמשתנות ומתחלפות בלחיצת כפתור.

לפי הארווי, "במרחב הווירטואלי הופכת זהותנו חסרת גוף, ומושעת זמנית הסובייקטיביות שלנו. אנו נוטלים את החופש לברור לנו זהות כרצוננו, וקיומנו האקטואלי ניתן לזיהוי רק באמצעות זהותנו האלקטרונית" (Haraway 180). כלומר, המרחב הווירטואלי, המשמש מוקד לניהול פעולות יומיומיות חסרות גוף או זהות פיזית אחרת, משנה את תפיסת הזהות של האדם, כי הקיום הסובייקטיבי הופך תלוי מחשב, תוצר של מיזוג הטכנולוגי עם הפיסי. תפיסות מסורתיות לא תקפות יותר, כי לא ניתן להכליל ולאחד לכדי זהות אחת המוגדרת לפי פרמטר יחיד, ביולוגי, מצב של ריבוי זהויות סותרות. היכולת להשתמש בטכנולוגיות וירטואליות כדי לייצר נוכחות מדומה של אובייקט פיסי, משחררת אותנו מהנחות בסיס הנוגעות לזהות הפיזית של מושא האובייקט במציאות הממשית. העצמי הפיסי הממשי מושעת זמנית. בעולם כזה, מהווה לארה קרופט מימוש של מודל הסייבורג שמציעה הארווי, החותר תחת הנחות מגדריות בינאריות מסורתיות, ומציג אלטרנטיבה של קיום חברתי פוליטי טכנולוגי המבוסס על מהפיכה ביחסים התפקודיים של גבר ואישה, ופותח פתח לשותפות תפקודית (Haraway 188).

הסייבורג, כשעטנו אנושי ומכני, חלקו אדם וחלקו מכונה, הוא מצב תודעתי אנושי, המאפיין את ההווה התרבותית מאז חדרה טכנולוגיית המחשב לכל תחומי חיינו. כסייבורג, היבריד של הטכנולוגי והאנושי, מקיים האדם יחסים פיסיים ופסיכולוגיים פוריים עם המרחב הווירטואלי, באמצעות קשר פיסי - מוטורי ישיר עם המחשב. ההמשכיות הפיזית והפסיכולוגית יוצרת יחסים סימביוטיים בין האדם למכונה: המחשב הופך לשלוחה אורגנית של המודעות, והשחקן מתקיים כשלוחה של המחשב (כשם שלארה קרופט הקולנועית מתקיימת במחובר ללארה קרופט הממוחשבת). זהו מצב תודעתי חדש, על פי הארווי (Haraway 178), שבו לארה קרופט איננה נתפסת כדמות חריגה, אלא כמחזה נורמאלי, מקובל ורגיל, למרות זהויותיה הסותרות: גבר ואישה, אדם ומכונה.

לסיכום, לארה קרופט היא מטאפורה לפוטנציאל הטמון במצב האנושי בראשית המילניום, כאשר ההבדלים בין זהויות מגדריות, כתוצאה מקריסת הגבולות בין הסובייקטיביות האנושית והטכנולוגיה הדיגיטאלית, הולכים ומטשטשים. כמרפררת אל דמות וירטואלית, חסרת מקור גשמי, חיקוי קולנועי של חיקוי וירטואלי של דימוי מנותק מהנרטיבים הנשיים של הקולנוע ומדבק לתוך נרטיב גברי, לארה קרופט הקולנועית הינה מסמן ללא מסומן, סימולקרה, שיחזור חסר אחיזה במציאות הממשית (Baudrillard 1984). כסימולקרה של דמות היברידי, גברית – נשית – אנושית – טכנולוגית, לארה קרופט אינה דימוי המשקף או מסלף מציאות, אלא מצביע על מציאות פוטנציאלית, שבה הופכים דימויים מסורתיים של נשיות וגבריות למסמנים ריקים, ללא מסומנים.

כתוצר טכנולוגי דיגיטלי משוחרר מכבלי מגדר, מצביעה לארה קרופט על פוטנציאל החופש הטמון בטכנולוגיה הדיגיטאלית, כגורם המשעה תפיסות חברתיות ותרבותיות, שמגבילות את הביטוי האישי למוסכמות ולערכים מסורתיים. בכך, נושאת דמותה תקווה להגדרה מחדשת של כוחות, ולסדר אלטרנטיבי, המבוסס על חברה חדשה, שבה המודעות האנושית תהיה חופשית משלטון ערכים כובל.

בדרכו להחדיר חזון אידיאולוגי חדש זה, מאמץ סוד החיים נרטיב של סרטי הרפתקאות, העוסק, באופן מסורתי, בהצגה פטריארכאלית של השלטת שלום ושלוה על העולם והאנושות באמצעות מאבקים כותניים. אולם, מאבקה של לארה קרופט, המתמקדים בחיפושם אחרי תיבת פנדורה, מבטאים הצגה חלופית, באמצעות המבט הנשי. לארה קרופט עוסקת בחתירה לרכישת בינה ודעת, שהרי פנדורה עצמה פתחה את התיבה, על פי המיתולוגיה, מתוך תאוות הסקרנות. באמצעות סיפורה של פנדורה מציעה מאלווי חלופה לבינאריות הנוקשה בין המבט הגברי, האקטיבי, לדימוי הנשי, הפסיבי והמוחצן שעל המסך (Mulvey 1996: 59); בעוד המבט הפטישיסטי הגברי נוצר כתוצאה מהסירוב לראות ולקבל את השונות שמגלם גוף האישה לעומת הגבר, המבט הנשי מבטא סקרנות, תשוקה כפייתית לראות, לדעת, לחקור סוד (64). לארה קרופט, כמו המיתוס של פנדורה, מייצגת מבט נשי המכוון לסגור, לסודי, למרחב האסור. דמותה החיצונית המפתה מהווה אובייקט צפייה של המבט הגברי, המשתוקק. אולם, זהו מבט שטחי, כי מהותה האמיתית מוסתרת במסכה, ברת חשיפה למבט נשי, צופה אקטיבי וסקרן (64). מוטיב הסקרנות מקשר את פנדורה, ובאמצעותה את לארה קרופט, גם עם ספורה של חוה, האישה הראשונה של ספר בראשית, ששכנעה את אדם לאכול מפרי עץ הדעת. זהו המבט הנשי, שמייצגת דמותה של לארה קרופט: חיפוש אקטיבי ומכוון מטרה, שגובר על איסורים וסכנות, ומייצג מבט נשי החדש, שזוכא בתרבות הפטריארכלית, ופותח פתח לשינוי והתפתחות אנושית.

הסקרנות מוליכה את לארה קרופט לתוך מרחבים מסוכנים, ומניעה אותה לחקור ולגלות סודות אסורים. אולם, לכשהיא מאתרת את תיבת פנדורה, היא בוחרת להשאירה מאחור, מגיחה בסצנה סמלית ואופטימית של לידה מחדש. כאן טמון המסר האוניברסלי שצופן סוד החיים: ביטול היררכיות ישנות יתנה שימוש יעיל ואפקטיבי בידע האנושי. שימוש נכון ביתרון הטכנולוגי, שיעשה מתוך קבלה של מערכת ערכים המבטלת דיכוטומיות דכאניות מסורתיות, יאפשר לבנות אנושות בטוחה וארוכת ימים.

הערות

¹ תורגם לעברית: לארה קרופט: טומב ריידר - סוד החיים

Lara Croft: Tomb Raider (2001) סרטי לארה קרופט: ²
Lara Croft: Tomb Raider - The Cradle of Life (2003)
 Simon West, Paramount Pictures

סרטי אינדיאנה ג'ונס: ³
Indiana Jones and the Raider of the Lost Ark (1981) **אינדיאנה ג'ונס ושודדי התיבה האבודה**
Indiana Jones and the Temple of Doom (1984) **אינדיאנה ג'ונס והמקדש האבוד**
Indiana Jones and the Last Crusade (1989) **אינדיאנה ג'ונס ומסע הצלב האחרון**

⁴ לדוגמא, האישה הפאלית בסרט **הנסיכה השמיני** (רידלי סקוט, 1979).

⁵ **בקציץ וג'נטלמן** (טיילור הקספורד, 1981) מושיע ריצ'ארד גיר (בתפקיד ראשי), כטייס קרב וחיל מצטיין, נערה נזקקת (דברה ויגור), נושא אותה על זרועותיו אל קריירה מיוחלת כאשת קציץ. **באישה יפה** (1990) מגלמת ג'וליה רוברטס נערת רחוב, וגיר, כאיש עסקים מצליח, את מושיעה. **באישה יפה** זוכה הגוף הנשי, הזנות, לייצוג פטישיסטי בולט.

⁶ לדוגמא: **שתיקת הכבשים** (דים ג'ונתן, 1991), בכיכובה של ג'ודי פוסטר, ו- **תלמה ולואיז** (רידלי סקוט, 1991), בכיכובן של סוזן סרנדון וג'ינה דייוויס.

⁷ למשל בעקבות עליית התנועה הפמיניסטית והאופציה שיצרה לשינוי חברתי בשנות העשרים והשבעים של המאה העשרים.

⁸ הפה הרחב המעוטר שנייים חדות, כמלתעות הכריש, הוא דימוי ימי ביינימי לנשיות המסרסת.

⁹ בסוף שנות השמונים ותחילת התשעים הבהירו יצרניות המחשב המרכזיות, Sega ו- Nintendo, שהניסיון לשווק משחקים שקהל היעד שלו הוא נשים, יאיים על השוק העיקרי שלהם: בנים וגברים צעירים. Sony Playstation הפרה את המסורת הזו. סזלק מאסטרטגיית ההתקפה העסקית שביצעה, פנתה לתרבות הצעירים באופן כללי, ועזלה הצלחה שיווקית גדולה. הצלחת משחק המחשב "טומב ריידר" בקרב קהלי היעד, גברים ונשים כאחד, הביאה לפריחה כלכלית של לארה קרופט כמותג. הופעתה של לארה קרופט הממוחשבת כנערת שער עבור המגאזין "Face" (1997), בו היא מושווית ליודה, גיבור מלחמת הכוכבים, לצד פמלה אנדרסון, הדוגמנית הפרובוקטיבית, מדגים את הצלחת היוזמה החדשה, ומסמן את חזירתה של הדמות הממוחשבת למרחב תרבותי רחב: גברים ונשים, שמעולם לא שיחקו ב"טומב ריידר" או במשחק מחשב אחר, הפכו מודעים ללארה קרופט, הדמות או האייקון (Kennedy 2).

ביבליוגרפיה

בן-שאול, ניצן (2003), **מברא לתיאוריות קולטוריות**, הוצאת דיונון, אוניברסיטת תל אביב.

דה בובואר, סימון (2001), **המיץ השני, סדך ראשון: השוברים והמיתוסים**, תל אביב, הוצאת בבל,

קמפבל, ג'וזף (1988), **סודו של מיתוס**, תל אביב, מודן הוצאה לאור בע"מ, עמודים 221-245

-
- Aronstein, Susan (1995), "Not Exactly a Knight': Arthurian Narrative and Recuperative Politics in the Indiana Jones Trilogy", *Cinema Journal*, No.4, The Society for Cinema Studies, University of Texas Press, pp. 3-27
- Baudrillard, J. (1984), "The Precession of Simulacra", *Art After Modernism: Rethinking Representation*, B. wallis, Ed., D. Godine Pub..
- Creed Barbara (1993), *The monstrous-feminine: film, feminism, psychoanalysis*, New York, Routledge.
- Doane, Mary Ann (2000), "Film and Masquerade: Theorizing the Female Spectator", in E. Ann Kaplan (ed.), *Feminism and Film*, New York, Oxford University Press, pp. 418-436.
- Haraway, Donna (2000), "A cyborg Manifesto" (1985), *The Cybercultures Reader*, London, Routledge, , pp. 175-189.
- Kennedy, W. Helen (2002), "Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis", *Game Studies – The International Journal of Computer game research*, School of Cultural Studies, University of the West of England, <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy>.
- Mulvey, Laura (1975, 2000), "Visual Pleasure and Narrative Cinema" in E. Ann Kaplan (ed.) *Feminism and Film*, New York: Oxford University Press, pp. 34-47.
- Mulvey, Laura (1996), *Fetishism & Curiosity*, London: BFI, pp. 53-64.
- Newton, Judith (1990), "Feminism and Anxiety in Alien", in: *Alien Zone*, Annette Kuhn (ed), London and New York, Verso, pp. 82-87.
- Sobchack, Vivian (2000), "At the Still Point of the Turning World", *MetaMorphing*, Minneapolis, Minnesota University Press, , pp.131-158.
- Williams, Linda, "Something Else Besides a Mother" (1985), in Kaplan E Ann. (ed.), *Feminism and Film*, Oxford University Press, New York 2000, pp. 479-504.

