

# Future girls

## Spacegirls, robogirls, cybergirls, elektrogirls, teknogirls,...

Waarom zijn vrouwen ondervertegenwoordigd in de wereld van wiskunde, wetenschap en technologie ? Waarom is dit nog altijd een wereldje van hooggediplomeerde mannen van middelbare leeftijd ? Sommige onderzoekers denken dat het voor een deel komt door de manier van lesgeven bij wetenschappelijk-technische vakken. Die zou de invloed van emoties op de vaardigheid om te leren sterk onderschatten, en legt vaak geen of weinig verband tussen hetgeen aangeleerd wordt en het leven en de interesses van de studenten. Alhoewel dit inzicht geldt voor alle studenten zouden vooral meisjes afhaken bij een manier van lesgeven die geen verband legt met hun dagelijks leven. Initiatieven zoals **Girlstart** (<http://www.girlstart.org/>), **I LOVE TECHNOlogie** (<http://www.ilovetechnologie.be/ilovetechnologie.htm>) alsook de **CyberSisters** (<http://www.cyber-sisters.org> of <http://enc.org/focus/equity/document.shtm?input=FOC-001764-index>) proberen de drempel voor meisjes om zich voor wiskunde, wetenschap en techniek te engageren te verlagen.

Maar in de wereld van film, strips en videospelletjes krioelt het daarentegen van de **future girls** : spacegirls, robogirls, cybergirls, elektrogirls, teknogirls,... Altijd zijn die technisch en wetenschappelijk erg goed onderlegd en geëmancipeerd, en kunnen ze goed hun vrouwtje staan.

Lara Croft is een voorbeeld van hoe de technologische vooruitgang nieuwe mogelijkheden schepte voor de wereld van de ontspanning. In de jaren 1970 waren computerspelletjes erg primitief. Een tennisspel bestond bijvoorbeeld uit een vierkantje die een tennisbal voorstelde en traag over het scherm bewoog. Ook al was men geen Kim Clijsters of Justine Henin, men had alle tijd om de tennisbal terug te slaan. Wat een verschil met de jaren 1990 ! Nauwelijks 20 jaar later hadden computers eindelijk genoeg rekenkracht om erg realistische computerspelletjes te maken zoals **Tomb Raider** met als virtuele heldin **Lara Croft**. Deze door de nieuwe technologie geschapen virtuele heldin werd uiteindelijk een filmheldin, uitgebeeld door **Angelina Jolie**. Gedurende een tijdje was Lara Croft, de virtuele heldin met een eigen wil die zelf allerlei problemen kordaat oploste, een inspiratiebron en rolmodel voor **Lara Croft Lookalikes**, waarvan Angelina Jolie de bekendste is.

Ook in manga en anime komen veel future-girls voor.

**Manga** is het Japanse evenbeeld van de Westerse **comic** (stripverhaal).

**Anime** (uitgesproken als « AH-nie-maj » of « AN-nie-maj », afkorting van het Franse « animation ») is het Japanse evenbeeld van de Westerse **cartoon** (tekenfilm). Het verwijst naar de « Japanese animation » of « Japanimation ».

De verschillen manga/comic en anime/cartoon zijn niet technisch maar eerder cultureel van aard. Zo hebben Japanse stripfiguren bijvoorbeeld meestal grotere ogen dan de Westerse, en onderscheidt men de verschillende personages vaak door verschillende haarkleuren. Vreemd genoeg zien Japanse stripfiguren er eerder Westers dan Oosters uit. In Japan rekent men anime tot het « live-action »-genre.

Een cultfilm in het anime-genre is het in 1995 uitgegeven « **Ghost In The Shell** » (Geest in het omhulsel). « Majoor » **Motoko Kusanagi** is een cyberspace-agent van Section 9, een overheidsdienst die zich bezighoudt met het identificeren en opruimen

van kriminele activiteiten. Ze is bijna volledig cybernetisch en een excellent agent : sterk, bekwaam en buitenmenselijk. Maar enkel in haar omhulsel. Innerlijk bekijkt ze haar « geest », haar ziel, haar zelf. Deze beshouwingen storten haar regelrecht in haar laatste taak : de aanhouding van de krimineel Puppetmaster (een werktuig ?) die menselijke hersens hackt.

« Ghost In The Shell » verkent de kern van ons bestaan terwijl het een mogelijke toekomst toont. Op een bepaald moment beschouwt Motoko in de regen haar eigen bestaan terwijl ze andere cybernetische wezens ziet die op haar gelijken. Het is een combinatie van een SF-aktiefilm en een filosofische film. In die zin lijkt het wat op het in 1982 verschenen « **Blade Runner** ».

## Future girls : beelden

### Spacegirl in de jaren 1950

Toenmalige voorstelling van spacegirl met Kuifjes-achtige raket en cowboylaarzen



### **Spacegirl in de jaren 2000**

De tegenwoordige spacegirls zien er anders uit dan hun voorgangers een halve eeuw eerder. Ook voor spacegirls verandert de mode in de loop der tijden. Alleen de cupmaten lijken hetzelfde gebleven.



## Lara Croft

Lara Croft als virtuele inspiratiebron en rolmodel.



Lara Croft's Original Outfit





« Major » Motoko Kusanagi (Ghost In The Shell)  
Cyborg met een ziel.

