

Elisa Giomi

Lara Croft: Ein neues Vorbild für Actionheldinnen und Frauen?

Kaum zwei Monate dauerte es, da war das 1996 lancierte Videospiel *Tomb Raider* bereits 50.000 Mal über den Ladentisch gegangen. Nur ein Jahr später, 1997, war die abenteuerlustige Archäologin Lara Croft, die Protagonistin des Spiels, in 40 Zeitungen erschienen, mit U2 auf Tournee gegangen, als Model für Gucci aufgetreten und auf einer Single des ehemaligen *Eurythmics*-Gitarristen Dave Stewart zu hören. 1999 dann hatten es die ersten drei Versionen von *Tomb Raider* auf insgesamt 17 Millionen verkaufte Exemplare gebracht und in ihrem Gefolge auch den Verkauf von Sony PlayStations und 3-D-Graphikkarten für PCs in die Höhe getrieben. Zum Erscheinungstermin von *Tomb Raider IV* waren dann bereits Lara-Croft-Comics, Lara-Croft-Schokoriegel und Lara-Croft-Puppen erhältlich.

Wie sich dieser ungeheure Erfolg erklären lässt, darüber herrscht in der akademischen und nicht akademischen Welt Einigkeit: „Lara ist die erste weibliche Hauptfigur auf einem Feld, das von Karikaturen des traditionellen Machos wie des Terminators beherrscht wird“ (Taylor 1999). Das Vordringen von Figuren vom Schlage Lara Crofts in den Computerspiel-Mainstream gilt manchen Analysen als Beitrag zur Emanzipation der Frau. So heißt es etwa: „Wenn Mädchen in Videospielen auf aktive Figuren des eigenen Geschlechts treffen, ist darin ein weiteres Signal zur Stärkung ihres Selbstbewusstseins zu sehen“ (Edmonds 1998, S. 28). Ein anderes Argument lautet, Lara Croft habe den Weg für weibliche Avatars geebnet und damit zur Entstehung einer spezifisch weiblichen Computerspielkultur beigetragen, „die ganz bewusst auf subversive Praktiken der Appropriation setzt, um die Geschlechteridentitäten zu de-essentialisieren“ (Polsky 2001, S. 7).

Angesichts dieser Vereinnahmungsversuche des sogenannten „Croftness“-Phänomens möchte ich im Folgenden die Kinoadaption der Figur analysieren, um nachzuprüfen, ob das Emanzipationspotential der Cyber-Lara auch bei der auf der Kinoleinwand zum Leben er-



TOMBS RAIDER DIE WIEGE DES LEBENS

© 2003 & 2004 SONY PICTURES ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED. ANGELINA JOLIE
ALBERT BROOKS MICHAEL CHAMBERS KYLE HANNAH ANDREW HUNTER JAMES MARSH ANDREW ROBERTSON
DANIEL CRAYFORD ANDREW COOPER & CHRISTOPHER YOUNG "TOMB RAIDER: THE CRADLE OF LIFE"
A SONY PICTURES ENTERTAINMENT PRESENTATION A SONY PICTURES CLASSICS PRODUCTION "TOMB RAIDER: THE CRADLE OF LIFE" ANGELINA JOLIE
ANGELINA JOLIE MICHAEL CHAMBERS ANDREW HUNTER ANDREW ROBERTSON DANIEL CRAYFORD ANDREW COOPER & CHRISTOPHER YOUNG
SONY PICTURES ENTERTAINMENT CLASSICS
SONY PICTURES ENTERTAINMENT CLASSICS
SONY PICTURES ENTERTAINMENT CLASSICS
SONY PICTURES ENTERTAINMENT CLASSICS
SONY PICTURES ENTERTAINMENT CLASSICS

weckten Figur beibehalten oder gar weiterentwickelt wurde. Meine Frage lautet: Spricht etwas dafür, auch die Filmversion als Kritik an normativen Geschlechterrollen zu verstehen? Wenn der Kassenerfolg eines Films als Indikator für seinen Erfolg dienen kann, scheint die Kino-Lara mit ihrem digitalen Gegenstück problemlos mithalten zu können: Unter der Regie von Simon West und mit Angelina Jolie in der Hauptrolle eroberte der von Twentieth Century Fox produzierte Film in den Staaten schnell Platz 1 der Bestenliste. Am ersten Wochenende spielte er bereits satte 47,7 Millionen US-



Dollar ein und hatte innerhalb von 17 Tagen die 100-Millionen-Dollar-Grenze erreicht (Corliss 2001). Auch die zweite Folge *The Cradle of Life* (*Die Wiege des Lebens*) von 2003 hatte großen Erfolg.

Bei der folgenden Analyse, die zum Ziel hat, die politische Valenz der Actionheldin und des Frauenbildes in der Verfilmung von *Tomb Raider* einzuschätzen, stehen zwei Aspekte im



Vordergrund: Zunächst wird der Versuch unternommen, die Konstruktion von Lara Croft als Actionheldin zu analysieren. Danach wird es um die Frage gehen, wie ihr Körper dargestellt ist. Meine These lautet, dass beide Konstruktionen – Laras Persönlichkeit und ihr Körper – auf Stereotypen und Tropen zurückgreifen, die aus anderen Formen der Unterhaltungskultur stammen: dem Actionfilm einerseits, dem Videospiele andererseits.

Die Fragestellung wird meines Erachtens noch dadurch interessanter, dass sowohl die Kino-Lara als auch ihre computergenerierte Namensvetterin der Phantasie von rein männli-

chen Kreativteams entspringen. Für ihre „Väter“ ist Lara eine „bahnbrechende weibliche Heldenfigur“, die die „Frau von heute“ repräsentiert.

Lara Crofts Design: „stark“, aber „sanft“

Dem Produzenten und Regisseur Simon West schwebte eine Figur vor, die als Actionheldin überzeugen sollte, ohne deswegen bloß eine weibliche Version von Sylvester Stallone zu sein. Anders gesagt, er musste die vorliegenden Gattungsstrukturen des Actionfilms innovativ umgestalten. In seinen eigenen Worten sollte die Figur „alle Attribute des männlichen Helden aufweisen, aber trotzdem eine weibliche, weiche Seite“ haben. Dieser Satz wird uns im Laufe meiner Interpretation noch mehrfach beschäftigen. Sowohl die Erzählstruktur als auch die visuelle Ebene des Films sind darauf angelegt, ein Bild der weiblichen Heldenfigur zu konstruieren, das zwei Seiten in sich vereint: eine „starke“ Seite mit den traditionellen Eigenschaften des Actionhelden und eine „sanfte“ Seite, die entsprechend den Intentionen des Regisseurs mit innovativen Charakteristika ausgestattet ist.



Anmerkung:

¹ „feisty“ = wörtlich „lebhaft“ mit Konnotation „streitsüchtig“, „leicht erregbar“



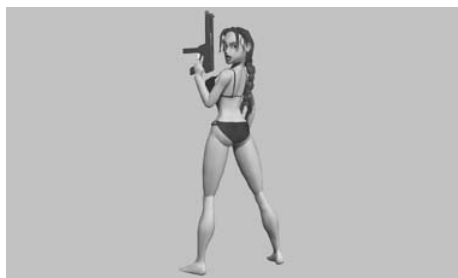
Diese sowohl auf charakterliche wie körperliche Merkmale der Protagonistin bezogene dualistische Struktur zeigt sich bereits, wenn wir die ersten beiden Szenen vergleichend nebeneinander stellen. In der ersten Szene kämpft Lara gegen einen Roboter – eine typische, adrenalingesättigte Actionszene, in der Laras kämpferische Fähigkeiten im Mittelpunkt stehen und die den mit *Tomb Raider* vertrauten Zuschauer an Szenen aus dem Computerspiel erinnert. Damit ist für den typischen Spieler nicht nur der Wiedererkennungswert der Hauptfigur gewährleistet, sondern auch die Möglichkeit gegeben, eine gewisse Komplizenschaft mit ihr zu etablieren.

Die erste Szene macht also bereits unmissverständlich klar, um wen es sich bei Lara handelt: Sie ist eine Kriegerin. Dabei werden der Vorlage noch keine neuen Eigenschaften hinzugefügt: Die Rolle der Actionheldin wird, wie in Hollywood für weibliche Kämpfer üblich, anhand des Stereotyps des „feisty girl“¹ konstruiert (das trifft etwa auf Sigourney Weaver in *Alien* zu oder auch auf die sehr beliebte Fernsehserie *Xena, the warrior princess*). Nach Yvonne Tasker ist das „feisty girl“ die beliebte Heldin, die sich durch „als untypisch geltende körperliche Stärke und Temperament“ auszeichnet“ (Tasker 1998, S. 70).

Im Stereotyp des „feisty girl“ kommt eine Geschlechteridentität und Sexualität zum Ausdruck, die der dann folgenden Kombination von konventionellen männlichen und weiblichen Elementen als Folie dient. Lara Crofts weibliche Anteile, ihre körperliche Attraktivität, treten erst in der zweiten, durchaus erotischen Szene zutage. Hier steht die Heldin, wie es das Klischee will, unter der Dusche. Duschszenen gehören zu den am häufigsten benutzten Taktilen im Unterhaltungsfilm, um ungeachtet der gewaltsamen Aktionen einer Actionheldin ihre „Weiblichkeit“ zu betonen (Inness 1999, S. 151).

Doch bereits in der nächsten Einstellung lässt der Regisseur Lara in ein weißes Handtuch gewickelt aus der Dusche treten, als wol-

le er diesen Einwand vorwegnehmend entkräften und Laras Frauenrolle neu verhandeln. Ihr Butler Hillary (Chris Barrie) reicht ihr ein hübsches weißes Kleid und weiße Stöckelschuhe. Mit einem kurzen Blick darauf sagt sie: „Sehr witzig!“ Großaufnahme des Butlers: „Ich versuche nur, Sie zu einer Lady zu machen! Und einer Lady steht Bescheidenheit.“ Währenddessen ist die Kamera wieder auf Lara geschwenkt, Rückenansicht: Aus der Halbtotale sehen wir ihre nassen, langen Haare über den nackten Schultern. Sie lässt das Handtuch fallen und wendet sich gerade so weit zu ihrem



Butler um, dass der Blick auf ihre linke Brust frei wird. „Ja, einer Lady steht Bescheidenheit.“ Im Hintergrund ist nun der Sessel zu sehen, auf dem ihre Stiefel, T-Shirts und Hosen liegen, einfarbige, unpersönliche Kleidung.

Für Laras Rolle als Kriegerin wird also nicht allein das Stereotyp des „feisty girl“ herangezogen, sondern auch das Bild der transgressiven Heldin. Lara hält sich nicht an die für



Frauen gültige Etikette: Sie tritt herrisch und unfreundlich auf. Sie kann keine Mikrowelle bedienen. Bei der Arbeitsaufteilung in ihrer „Familie“, die aus ihrem Butler und einem Informatiker besteht, fallen ihr alle Aufgaben zu, die Mut und Kraft erfordern. Sie unternimmt waghalsige und halsbrecherische Fahrten auf ihrem Motorrad, auf dem sie stets mit quietschenden Reifen davonfährt und das sie mitten auf der Straße abstellt. Damit bricht Lara nicht nur mit „typisch weiblichem“ Benehmen, sondern zugleich mit dem Verhaltenskodex für die obere Mittelschicht, der sie zweifellos zuzurechnen ist.



Sanft und emotional

Kein Zweifel: Lara ist also stark. Wir haben aber auch behauptet, dass sie eine andere Seite hat: sanfte, weibliche Züge. Was darunter zu verstehen ist, erläutert der Regisseur: „Sanft“ ist jemand, der „zu seinen Gefühlen stehen kann“, „der gefühlsbetont ist“. Simon Wests Modell der Actionheldin besteht also in einer Kombination aus Härte und Emotionalität. Das ist nichts Neues: Hollywood hat bereits mehrfach versucht, das Stereotyp des Actionhelden als Muskelprotz zu durchbrechen – und das immer mit derselben Strategie: Dem Actionhelden werden sensible Züge verliehen, um ihn von der Machorolle abzuheben. Das gilt etwa für Stallone in *Tango & Cash* und *Lock Up – Überleben ist alles* oder für Bruce Willis in *Die Hard (Stirb langsam)* (Tasker 1993, S. 234).

Was bei unserer weiblichen Heldenfigur als innovativ zu gelten hat, ist die Art und Weise, in der ihr eine „emotionale“ Seite verliehen wird. Das geschieht mit Hilfe der Vater-Tochter-Beziehung: Nur wenn sie an ihren verstorbenen Vater denkt oder über ihn spricht, wird Lara „emotional“, worunter zu verstehen ist, dass ihre Verletzlichkeit und Einsamkeit zum Vorschein kommen. Nur dann verzichtet sie auf das aggressive, defensive und herrische Verhalten, das sie gegenüber allen anderen männlichen Charakteren – auch gegenüber den sympathischen – an den Tag legt.

Triebfeder der gesamten Geschichte und für ihren Verlauf bestimmend ist die Figur des verstorbenen Vaters, die den Mittelpunkt des Films bildet. Lara hat ihren Vater im Kindesalter verloren und diesen Verlust, in ihren eigenen Worten, „nie verkraftet“. Vor seinem Tod hat ihr Vater ihr noch einen Brief hinterlassen, einen Brief mit der Bitte, den Auftrag zu voll-

enden, den er nicht zu Ende bringen kann (sie soll einen Talisman finden und zerstören, bevor er Mr. Powell, ihrem bösen Gegenspieler, in die Hände fällt). Lara identifiziert sich vollkommen mit ihrem Vater und nimmt alle Gefahren auf sich, die mit seinem Auftrag verbunden sind. Sie wird zur Kriegerin, um sich der Liebe ihres Vaters würdig zu erweisen und seinen Wünschen zu entsprechen. Das Motiv für ihren Heroismus, ihre Stärke und Härte ist also ganz allein der Vater.

Die Actionheldin als „liebende Tochter“ ist nach Tasker ein durchaus gebräuchliches Motiv in Hollywoodfilmen:

„[...] die Vateridentifikation der Heldin wird manchmal durch ihre Suche nach Autorität oder aber im erfolgreich gelösten Machtkonflikt dargestellt. Ihr Heroismus bezieht seine Berechtigung gewissermaßen aus der Beziehung zu dem geliebten, möglicherweise bereits verstorbenen Vater, was auf so verschiedene Filme wie die beiden Folgen von *China O'Brien* mit Cynthia Rothrock, *The Silence of the Lambs* und *Twister* zutrifft. Diese Filme wenden den Ödipusmythos auf ein jungenhaftes Mädchen an, das erwachsen werden und im Rahmen seiner Heterosexualität lernen muss, Grenzen und Verantwortung zu akzeptieren“ (Tasker 1998, S. 69).

Diese Interpretation trifft auf Lara zu, die im Laufe des Films zu einer adäquaten heterosexuellen Identität findet und sich mit den Autoritäten aussöhnt. Nachdem sie ihre Feinde besiegt, den Auftrag ihres Vaters zu einem erfolgreichen Abschluss gebracht und die Welt gerettet hat, tritt Lara in der letzten Szene als „echte“ Frau auf: Ganz in Weiß und mit einem breitrandigen, altmodischen Hut erscheint sie oben auf dem Treppenabsatz. Sie geht noch einmal an das Grab ihres Vaters, allerdings – anders als vorher – heiter und gelassen. Nun,

da der Ödipuskonflikt gelöst ist, ist Lara „erwachsen“ geworden und bereit, „die Grenzen und die Verantwortung zu akzeptieren, die ihr im Rahmen ihrer Heterosexualität gesetzt sind“. In Laras Fall bedeutet das, sich den Normen weiblichen Aussehens entsprechend zu kleiden und, allgemeiner gesagt, die obligate weibliche Rolle einzunehmen.

Lara Crofts Körper

Um der Konstruktion von Laras Körper als weibliche Heldenfigur auf die Spur zu kommen, müssen wir noch einmal auf das Videospiel zurückgehen, für das die Figur und ihre Ikonographie ursprünglich entwickelt wurden. Interpretationen der Cyber-Lara heben immer wieder auf ihre Ähnlichkeit mit den Actionheldinnen des Comics ab (Schleiner 2001, S. 223), die Fetischfiguren mit überbordender Sexualität sind – man denke nur an *Wonder Woman*, *Cat Woman* und viele andere. Im Verbund mit ihrer außergewöhnlichen körperlichen Kraft machen die bis zum Extrem getriebenen femininen Attribute diese Figuren zu „transgressiven und perversen“ Charakteren, wobei unter „pervers“ in diesem Zusammenhang „die Abwendung vom Vater, die Verweigerung einer ‚normalen‘ Entwicklung zur (Hetero)Sexualität und der restriktiven Rolle, die damit einhergeht“ (Tasker 2002, S. 30), zu verstehen ist.

Das gleichzeitige Vorhandensein von femininen und maskulinen Eigenschaften bei den Comic-Heldinnen ließe sich durchaus als Infragestellung von Geschlechterdichotomien betrachten, wenn nicht die politische Valenz dieser Figuren entschärft wäre: Einerseits scheinen ihre Körper, die ein neues, subversives Bild von Weiblichkeit entwerfen, das patriarchale Herrschaftssystem herauszufordern, anderer-



seits sind diese Frauen nichts anderes als die Weiterführung längst bekannter Klischees. So ist auch unschwer herauszufinden, wem sie ihre Popularität verdanken: dem guten alten Sex-Appeal. „Sie sind von betonter Weiblichkeit, oft handelt es sich um Darstellungen von Frauen mit riesigen Brüsten und von betonter Figürlichkeit“ (Inness 1999, S. 145).

All diese bis zur Karikatur verzerrten Attribute von Comic-Heldinnen – inklusive des Gewehrs – tauchen auch im Videospiel *Tomb Raider* auf, nur sind sie dort aufgrund der 3-D-Animation sogar noch prononcierter als im Comic. Die Verfilmung versucht, diese Optik zu reproduzieren. Um Angelina Julies Körper so „synthetisch“ aussehen zu lassen wie den Avatar, bedient der Film sich bestimmter Hilfsmittel: So wird der Schauspielerin ein BH verpasst, in dem der Busen noch bei den wildesten Sprüngen und Radschlägen bewegungslos verharrt. Ihre engen, am Körper anliegenden Kostüme haben große Ähnlichkeit mit den glitzernden Polygonen der Cyber-Lara. Laras Körper wird im Film durchgängig fetischisiert: Es ist der Körper einer Actionheldin, die sich mit enormer Wendigkeit und Kraft bewegt – und dabei doch immer wieder zum Objekt eines voyeuristischen Spektakels wird. Lara Croft ist mit einer erotisch aufgeladenen Kraft ausgestattet, die den männlichen Blick auf sich zieht und zurückspiegelt.

Schlussfolgerungen

Was die Konstruktion von Körper betrifft, kann zusammenfassend festgestellt werden, dass das geschlechtssubversive Potential von Lara Crofts Körper – der athletischer und wendiger ist als der männliche und diesem auch im Kampf überlegen – von zwei Faktoren neutralisiert wird: Erstens wird ihr Körper zu einem Fetischobjekt gemacht (ein in Hollywoodfilmen durchaus geläufiger Mechanismus). Zweitens büßt die Aneignung von gewöhnlich als männlich geltenden körperlichen Merkmalen ihr Bedrohungspotential weitgehend dadurch ein, dass nicht auch die entsprechenden intellektuellen Fähigkeiten hinzutreten. Während die digitale Lara noch durchaus pffiffig ist, komplizierte Rätsel löst und schwierige Situationen zu bewältigen weiß, steht ihrem Kinopendant im Grunde nur noch eine einzige Reaktion auf alle erdenklichen Probleme zur Verfügung: Sie eröffnet das Feuer. Ihr männlicher Gegenspie-

ler Powell ist ihr intellektuell weit überlegen und kämpft nicht nur mit Mitteln der Gewalt. In der Verfilmung werden also die Gegensatzpaare Denken – männlich / Körper – weiblich bestätigt und wiederholt, statt Geschlechterrollen in Frage zu stellen.

Im Hinblick auf die von Lara verkörperte Rolle der Actionheldin konnte festgestellt werden, dass ihre Unerbittlichkeit und Kraft in transgressivem Verhalten in Bezug auf Macht, Autorität und gesellschaftliche Regeln zum Ausdruck gebracht wird. Es wurde aber auch deutlich, dass dieses Verhalten ausschließlich durch den Vater motiviert ist. Lara setzt nicht aus einem spontanen Wunsch heraus oder weil ihr wirklich etwas daran läge, alles daran, die Welt zu retten, sondern allein deswegen, weil sie den Auftrag ihres Vaters zu Ende führen und seine Liebe verdienen will. Da das einzige Motiv für ihre heroischen Taten der Vater ist, entpuppt sich Lara als reine Attrappe, als Vor Spiegelung falscher Tatsachen – egal, ob sie nun als Wohltäterin auftritt oder als Rebellin. Sie ist allein um ihres Vaters willen gut und auch rebellisch nur „im Namen des Vaters“. Auch das ist eine in den Unterhaltungsmedien häufig benutzte Strategie, um die Bedrohung herunterzuspielen, „die eine starke Frau darstellt“ (ebd., S. 151).

Aber Lara bezieht nicht nur ihre Stärke vom Vater, sondern auch ihre Affektivität. Lara Croft ist alles andere als eine selbständige, eigenständige Person. Vielmehr basiert die Erzählstruktur auf einem männlichen Charakter, dem sich ihr Vorhandensein in der Geschichte überhaupt erst verdankt. Hinzu kommt, dass ihr Körper als geradezu perfekte Inkarnation der sexuellen Sehnsüchte eines heterosexuellen Mannes gelten kann. In diesem Lichte betrachtet, ist die Figur ein weiterer Ausdruck männlichen Machtstrebens, die Verkörperung eines Klischees, das ersonnen wurde, um männliche Phantasien wahr werden zu lassen und die Angst des Mannes zu vertreiben. Nichts anderes also als ein Bild, das von Männern angefertigt und betrachtet wird, weil es der Aufrechterhaltung ihres Selbstbildes dient.



Literatur:

Corliss, R.:

Have Gun, Will Shower: Angelina Jolie Brings Video-Game Vixen Lara Croft to Full-bosomed Life in the Summer Hit Tomb Raider.
In: Time International, 9. Juli 2001, S. 56.

Edmonds, L.:

A Joy Stick of One's Own.
In: Herizons, 12/2/1998, S. 20–23.

Inness, S.:

Tough Girls: Women Warriors and Wonder Women in Popular Culture.
Philadelphia 1999.

Polsky, A. D.:

Skins, Patches, and Plug-ins: Becoming Woman in the New Gaming Culture.
Genders, Fall 2001 (<http://www.lib.utexas.edu/indexes/s-womensstudies.html>).

Schleiner, A.-M.:

Does Lara Croft Wear Fake Polygons? Gender and Gender-Role Subversion in Computer Adventure Games. In: Leonardo, 34/3/2001, S. 221–226.

Tasker, Y.:

Dumb Movies for Dumb People: Masculinity, the Body, and the Voice in Contemporary Action Cinema.
In: S. Cohan/I. R. Hark (Hrsg.): *Screening the Male: Exploring Masculinities in Hollywood Cinema.* London 1993, S. 230–245.

Tasker, Y.:

Working Girls. Gender and Sexuality in Popular Cinema. London 1998.

Tasker, Y.:

Spectacular bodies: Gender, Genre, and the Action Cinema. London 2002.

Taylor, C.:

The Man Behind Lara Croft: Adrian Smith's well-endowed computer heroine is back – better, brainier and bustier than ever. In: Time, 6. Dezember 1999, S. 78.

Dr. Elisa Giomi ist wissenschaftliche Assistentin am Institut für Kommunikationswissenschaften der Universität Siena.