



Die Inszenierung der Frau im Film und Computerspiel



Eine historische Betrachtung

Josefa Much M.A. | Steffi Rehfeld M.A.

Fakultät für Humanwissenschaften; Institut I: Beruf, Bildung, Medien

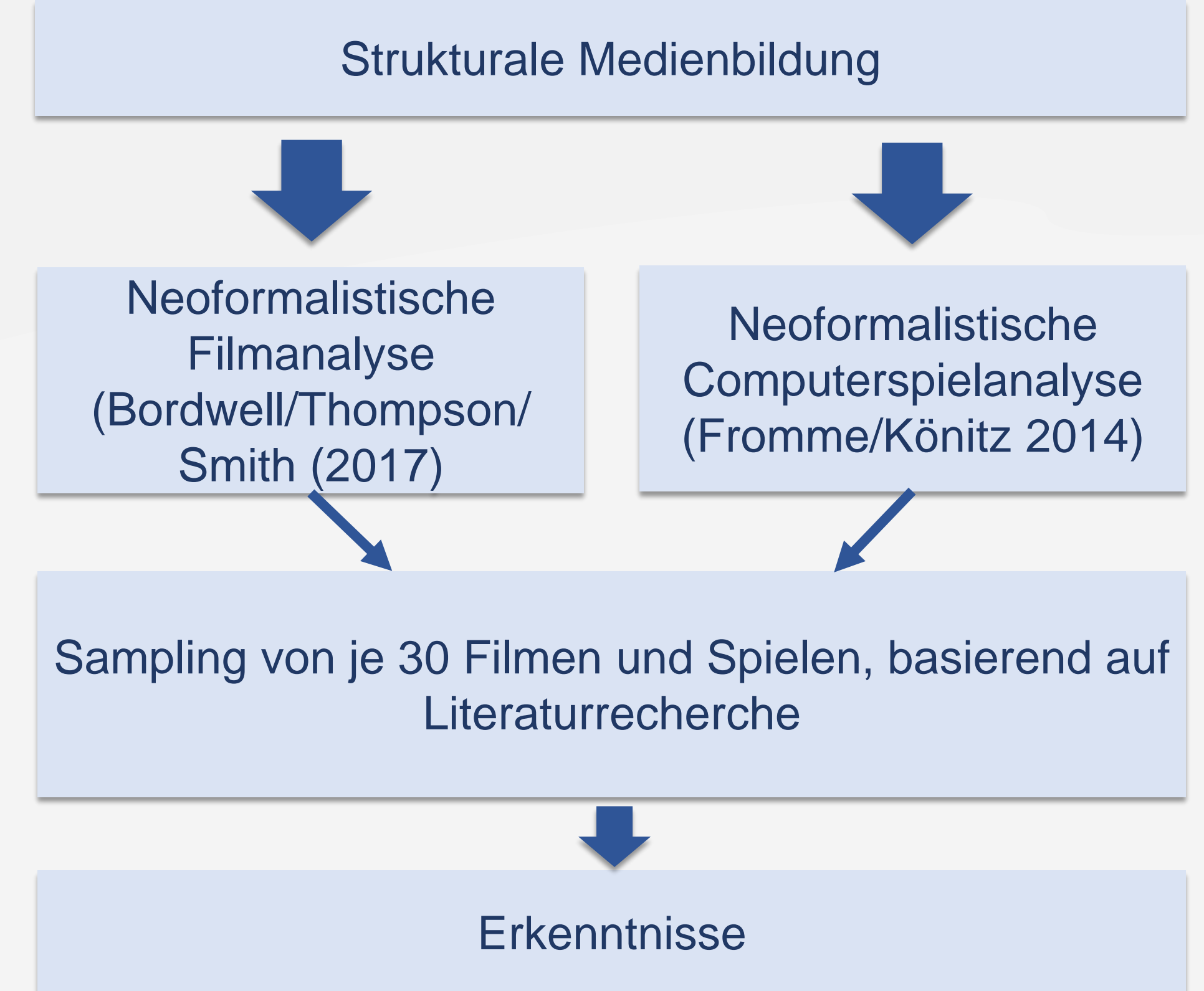
Einleitung

Der Geschlechterforscher Wolfgang Funk (2018, 15) stellt in seinem Buch „Gender Studies“ die These auf, dass jedes Individuum „direkt und unausweichlich“ mit dem Thema Geschlecht konfrontiert wird. Medien bilden in diesem Kontext keine Ausnahme. Besonders für Heranwachsende erfüllen mediale Inhalte in einer komplexer werdenden Welt, mit pluralen Lebensentwürfen eine essentielle Orientierungsfunktion (Krotz 2018). So inszenieren Medien Geschlechter und eröffnen ihnen somit Räume, in denen Bildungs- und Subjektivierungsprozesse stattfinden können (vgl. Fromme/Könitz 2012, Jörissen/Marotzki 2009). Um eine Reflexion auf die Ungleichheiten in Bezug auf Geschlecht zu ermöglichen, bietet sich vor allem ein historischer Blick auf die Medien an.

Auf diese Weise lassen sich narrative Muster, etablierte Inszenierungen erkennen und ein Vergleich zum Status Quo anstellen. In den diskursiven Studien (beispielsweise Griffin/Benshoff 2004) finden sich primär Verweise auf Stereotype und die narrative Einbindung/Artikulationen von Frauen. Auf Basis der Medienbildung gehen wir davon aus, dass „Artikulationen von Medialität nicht zu trennen sind“ (Jörissen/Marotzki 2009, S. 39). Folglich möchten wir die strukturelle Ebene der Medien betrachten, um die Frage zu klären:

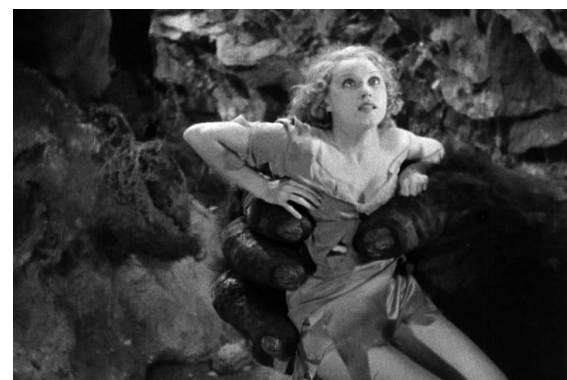
Wie hat sich die Inszenierung der Frau in der Geschichte des Films und der digitalen Spiele entwickelt?

Methode



Erkenntnisse

Die klassische Frau im Film um 1920 ist zierlich, jung, agiert passiv, so dass sie aus Lebensgefahren gerettet werden muss. Zudem besteht die Dichotomie Heilige (*Virgin*) und Hure (*Whore*). **Virgins** tragen helle, weite Kleidung, sind dezent geschminkt. Ihr Glück ist durch die Liebe zum Helden definiert. **Whores** stellen die Antagonistinnen dar. Mit schulterfreier, enger, schwarzer Kleidung flirteten sie mit Männern, aber endeten unglücklich.



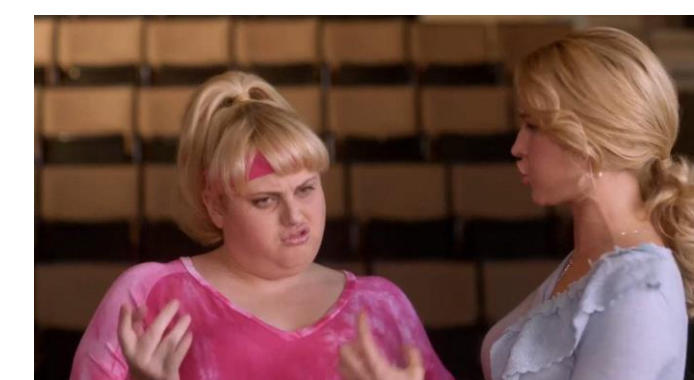
King Kong (1933): Jack rettet Ann vor King Kong

Die Sexualisierung der Frau spitzt sich mit der Inszenierung der **Femme Fatale** (ab 1940er) zu. Die „verhängnisvolle Frau“ wird als attraktiv (Dessous, Bademantel), selbstbewusst (hält Augenkontakt) und manipulierend dargestellt. Sie übernimmt männliche Attribute: raucht, verführt, besitzt einen Revolver. Familiengründung lehnt sie ab. Das Streben nach positiver Unabhängigkeit endet für sie meist im Tod.



Frau ohne Gewissen (1944): Phyllis betört und findet den Tod

In den letzten 20 Jahren ist die Inszenierung der Frau pluraler geworden. Es existieren verschiedene Muster: Hauptprotagonistinnen sind oft schlank, ihre Haare sind lang, gepflegt. Korpulente Frauen übernehmen in vielen Fällen die Rolle der Komikerin. Sie werden als laut, vulgär inszeniert und verfügen über geringe Körperbeherrschung. Die Motivation von weiblichen Figuren ist nicht mehr nur auf die Liebe beschränkt.



Pitch Perfect (2012): Fat Amy fällt durch Komik auf

Frau in Not



Prinzessin Peach im Super Mario Franchise (1981 – jetzt)

Die **Jungfrau in Nöten** wird als Spielelement, Preis und Spielziel zu Beginn der Videospiele etabliert. Diese Jungfrau, eine weibliche „häufig auf ihr Äußeres reduzierte Figur“ wird von einem männlichen Gegenspieler entführt oder gefangen genommen und muss von einem männlichen Protagonisten gerettet werden. In diesen Szenarien rettet eine männliche Figur die sozial höher gestellte Frau (vgl. Peric 2014).

Körper der Frau



Mokujin im Tekken Franchise (1998): ein verweiblichter Baum

In den 1990ern werden Farbschemen umgekehrt (z.B. blau vs rosa), um aus männlichen Charakteren weibliche Figuren zu bauen. Tiere und Objekte sind vermenschlicht im binären Gender-System abgebildet: Der Baum Mokujin (Tekken 1998) z.B. besitzt eine Oberweite. In körperbetonten Outfits zeigt sich die 1996 ins Leben gerufene Lara Croft. Sie ist **Identifikationsfigur** aber auch **Sex Symbol** und **Femme Fatale** (Kennedy 2002).

Emanzipation (?)



Evolution von Lara Croft im Tomb Raider Franchise (1996 - jetzt)

Sowohl Männer als auch Frauen spielen in 2020 Computerspiele (52% zu 48%, vgl. game 2021). Figurenstereotype werden hinterfragt und überarbeitet: Lara Croft ist nun eine junge Archäologie-Studentin, die gemeinsam mit ihren FreundInnen Abenteuer erlebt. Lara Croft ist sportlich bekleidet und wird selbst **aktiv**, um ihre BegleiterInnen zu retten. Ihre Gegenspieler sind ausschließlich männlich (Unterhuber 2013).

Diskussion

Filme und digitale Spielen zeigen eine ähnliche Einbindung der Frau in männlich dominierte Bereiche: (1): Frau ist passiv und rein (religiöses Motiv) → (2) Aktiv-werdende Frau wird auf ihren Körper reduziert (Male Gaze) → (3) Pluralisierung des Frauenbildes mit Präferenz auf schlanke, sportliche Körper (Richtung Emanzipation).

Es wäre nun zu klären, ob sich diese drei Phasen auch in anderen primär männlichen Bereichen zeigen und welche Möglichkeiten es gäbe, die zwei ersten Phasen zu überspringen, das heißt: Die Frauenrolle nicht aus Sicht des Mannes zu inszenieren.

Potenziale

- * Aufbrechen von Stereotypen
- * Filme und Computerspiele bieten Räume, um sich mit Gender auseinanderzusetzen und Rollenbilder zu hinterfragen

Quellen

Bordwell, David/ Thompson, Kristin/ Smith, Jeff (2017): *Film Art. An Introduction*. 11. Auflage, New York: McGraw-Hill Education.

Fromme, Johannes/ Könitz, Christopher (2014): *Bildungspotenziale von Computerspielen. Überlegungen zur Analyse und bildungstheoretischen Einschätzung eines hybriden Medienphänomens*. In: Marotzki, Winfried/ Meder, Norbert (Hrsg.): *Perspektiven der Medienbildung*. Wiesbaden: Springer VS. 235 – 286.

game - Verband der deutschen Games Branche (2021): *Die Games-Branche in Deutschland 2018/ 19/ 20*. Online unter: https://www.game.de/wp-content/uploads/2020/12/Games-Studie_2018-20_HMS_2021-0126_V3.pdf [Stand 02.04.2021]

Griffin, Sean/ Benshoff, Harry M. (2004): *America on Film: Representing Race, Class, Gender, and Sexuality at the Movies*. Hoboken: Blackwell Publishing Ltd.

Jörissen, Benjamin / Marotzki, Winfried (2009): *Medienbildung. Eine Einführung. Theorie. Methoden. Analysen*. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.

Kennedy, Helen W. (2002): *Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual analysis*. Online unter: <http://gamestudies.org/0202/kennedy/> [Abruf 02.04.2021]

Krotz, Friedrich (2018): *Orientierung durch Medien*. In: *merz. Zeitschrift für Medienpädagogik*. Jg. 62, Nr. 3, Juni 2018, S.10-15.

Peric, Bojan (2014): *Gender und Pixel. Damsel in Distress, Gender und Gaming*. <http://www.paidia.de/gender-und-pixel-damsel-in-distress-gender-und-gaming/> [Abruf: 02.04.2021]

Unterhuber, Tobias (2013): *Die Geburt des Menschen Lara Croft aus der Tragödie*. <https://www.paidia.de/die-geburt-des-menschen-lara-croft-aus-der-tragoedie/> [Abruf 02.04.2021]

Lust auf mehr Austausch? Sie können uns kontaktieren unter:

Josefa Much: josefa.much@ovgu.de

Steffi Rehfeld: steffi.rehfeld@ovgu.de

