

Ove Ragnar Duesund

Rebooting feminism

Frå fantasi til feminist

Masteroppgåve i Filmvitenskap

Veileder: Anne Gjelsvik

Juni 2020



Bilde: Avedare (Deviantart) Lara Croft modeller: Core Design/Crystal Dynamics/Eidos Montreal

Ove Ragnar Duesund

Rebooting feminism

Frå fantasi til feminist



Masteroppgåve i Filmvitskap
Veileder: Anne Gjelsvik
Juni 2020

Noregs teknisk-naturvitskaplege universitet
Det humanistiske fakultet
Institutt for kunst- og medievitenskap

SAMANDRAG

Der andre hadde gått stille i dørene så var det ingenting stille med måten Lara Croft introduserte seg på i 1996. Som ei heltinne fødd inn i ein passende tidsalder kom ho brasande inn med to pistolar strakt fram. Etter kvart som tida har gått har me fått sjå ho i fleire forskjellige utgåver der både hennar spel- og filmform har vore gjenstand for ein sokalla reboot. Felles for alle desse verka er at dei har vore gjenstand for debatt der feministiske perspektiv ofte har vore utgangspunktet for diskusjonen. I denne oppgåva vil eg gå desse to aspekta nærare i saumane og sjå på korleis karakteren Lara Croft har vorte framstilt og kva innverknad ei reboot av franchisen har hatt. Denne oppgåva famnar breidt og målet mitt er å få dekka eit visst spekter av perspektiv som kan skinne eit lys på kvifor karakteren og serien har utvikla seg i den retninga den har. Til slutt vil eg samanlikne dagens Lara Croft med dei tidlegare og søkje å finne ut kor nærme denne karakteren er eit feministisk ideal.

ABSTRACT

Where some might have presented themselves in a quieter manner, there was nothing quiet about the way in which Lara Croft entered the scene in 1996. As a heroine born into the perfect time period, she came bursting in with two pistols held in front of her. As time have passed, we have gotten to see her in various shapes and forms as both her gaming and film form has been the subject of a reboot. What all of these works of media have in common is the fact that they have all been a part of a debate where feminist perspectives have been the starting point of the discussion. In this paper, I will be taking a closer look at these two aspects and try to see how the character of Lara Croft has been portrayed and in what way this portrayal has been shaped by a reboot of the franchise. This paper has a wide reach but my goal is to cover a certain spectrum of perspectives that might shine a light on why the character and the series have evolved in the direction it has. Finally, I will be comparing the Lara Croft of today with the ones who came before her and examine how close this character is to a feministic ideal.

FORORD

Fyrst og fremst vil eg takka kona mi Ida som pusha meg til å omsider bli ferdig med denne masteren. Utan ho hadde eg vore kjøpmann i dag og ikkje hatt moglegheita til å bytte til eit anna yrke som hadde tillat meg meir tid med min fine, små familie.

Eg vil også rette ein takk til Hedvig og Hedda som har vore velkomne distraksjonar i denne perioden og som har minna meg på kva som faktisk er viktig her i livet.

Takk til Anne som er vegleiaren min for andre året på rappen. Tilbakemeldingane dine har vore til stor hjelp i utforminga av denne oppgåva.

Til sist vil eg takke skaparane av Tomb Raider for at all underhaldninga og for å ha skapt ein karakter som indirekte alltid har vore ein del av mitt liv som spelar.

INNHALD

Samandrag	1
Abstract	2
Forord	3
0.0 Figurar	6
1.0 Innleiing – Tomb Raider: Rebooting Feminism	8
1.1 Omgrep: Alle spel er like	9
1.2 Reboot: Fødd på ny	10
1.3 Skilnadar: Ingen spel er like	13
2.0 Kjønnspektiv	14
3.0 Lara er født (1996-2000)	17
3.0.1 Laras biografi (ca. 1996)	18
3.1 SPEL: Tomb Raider featuring Lara Croft (1996)	20
3.2 Analyse	21
3.3 Frå Tomb Raider II til Chronicles	28
4.0 Dei trøblete tenåra (2001-2008)	34
4.1 FILMAR: Lara Croft: Tomb Raider (2001) og Lara Croft: Tomb Raider – The Cradle of Life (2003)	34
4.2 SPEL: Tomb Raider: The Angel of Darkness (2003)	39
SPEL: Første reboot: Tomb Raider: Legend (2006)	40
5.0 Endeleg vaksen?	41
5.1 SPEL: Andre reboot: Tomb Raider (2013)	42
5.2 Analyse	44
5.3 SPEL: Shadow of the Tomb Raider (2018)	49
5.4 Analyse	52
5.5 FILM: Reboot: Tomb Raider (2018)	55
6.0 Avslutning	60
7.0 Bibliografi	63

0.0 FIGURAR

Figur 1 - Moderne menysystem i Nintendo Switch Online (Nintendo, 2020).....	12
Figur 2 - Men spela er dei same som dei var ved fyrste utgjeving (Nintendo, 2020).	13
Figur 3 - Samanlikning av Call of Duty 4: Modern Warfare (Treyarch, 2007) og Modern Warfare: Remastered (Raven Software, 2016).	13
Figur 4 - Eksempel på bruk av motion capture for Rise of the Tomb Raider (2013). Skodespelar Camilla Luddington spelar ut scena som ender opp som biletet me ser nede til høgre i form av ei kuttscene i spelet.....	21
Figur 5 - Introduksjonen av Lara sine doble pistolar. Lara skyter ulver men klarer ikkje å redde sherpaen sin.	23
Figur 6 - Skjermbilete av det grid(nett)-baserte systemet som vart nytta til å byggje spelverda i dei fyrste Tomb Raider-spela (Grunge_Hamster, 2018).....	24
Figur 7 - PlayStation kontroller med sin D-pad til venstre og handlingsknappar til høgre. I tillegg hadde ein 4 skulderknappar bakpå kontrollaren.	25
Figur 8 - Tank Girl i ei av sine mange former (Milligan, 1995).	28
Figur 9 - Offisielle renderingar for pressebruk for Tomb Raider (nede til høgre), Tomb Raider II (øverst) og Tomb Raider III (nede til venstre) (Core Design, 1996/1997/1998).	29
Figur 10 - Angelina Jolie som Lara Croft (Syfy, 2018).....	35
Figur 11 - "Kor er fjeset mitt?" Angel of Darkness var prega av grafiske feil som dette (Nick 930, 2018).	39
Figur 12 – Skjermbilete PlayStation 4: Lara er tydeleg medtatt etter å ha flykta frå grottene i byrjinga av Tomb Raider (2013). Skitt og opne sår understrekar hennar brutale fyrste møte med øya Yamatai.....	42
Figur 13 - Klatring og cover system i Uncharted 2 (over) og Tomb Raider (under) (Mobygames.com, 2020).....	44
Figur 14 – Skjermbilete PlayStation 4: Kuttscene i form av eit videoopptak der me får eit innblikk i gruppedynamikken på båten. Whitman til venstre og Jonah til høgre.....	46
Figur 15 – Skjermbilete PlayStation 4: Ein av soldatane til antagonist Father Mathias forsøker å voldta Lara.	47
Figur 16 - Skjermbilete PlayStation 4: Delar av crewet på Endurance. Alex til høgre, Samantha til venstre.....	48
Figur 17 – Skjermbilete PlayStation 4: Lara er ute på eit nytt eventyr. Denne gongen meir verkelegheitsnær enn nokon gong (Eidos Montreal, 2018).....	50
Figur 18 – Skjermbilete PlayStation 4: Lara sitt antrekk basert på jaguaren ho tok livet av i byrjinga av spelet (Eidos Montreal, 2018).....	51
Figur 19 - Skjermbilete PlayStation 4: Lara sitt første møte med Dr. Dominguez i spelet.	53
Figur 20 - Skjermbilete PlayStation 4: Lara etter helikopterangrep nummer to.	54
Figur 21 - Skjermbilete PlayStation 4: Lara byrja tidleg med utforsking.....	55

Figur 22 - Lara frå Tomb Raider (2013) til venstre og Alicia Vikander frå Tomb Raider (2018) til høgre.....	56
Figur 23 - Kjønnsdistribusjon for dei fem mestseljande filmene i USA, 2019 (Statista.com, 2020).....	59

1.0 INNLEIING – TOMB RAIDER: REBOOTING FEMINISM

Tomb Raider er i dag ein av vår tids mest kjende varemerke i underholdningsverda. Mykje av orsaka til dette er seriens protagonist, Lara Croft, som har oppnådd popkulturell ikonisk status. Lara skilde seg fort ut i mengda og tok den ledige plassen som kvinneleg action helt med største sjølvsgatheit då ho vart introdusert for verda i spelet Tomb Raider (Core Design, 1996). Dette er no 24 år sidan og mykje har naturleg nok forandra seg i denne perioden, både teknologisk og ideologisk. Både spelserien og det som etter kvart har blitt ein eigen filmserie har måtte gjennomgå sporadiske nullstillingar. Ei slik nullstilling er best kjend under namnet *reboot* og det kan innebere forskjellige ting for mediefranchisen eller karakterar men felles for alle reboots er ein retur til utgangspunktet for historia og ein ny moglegheit til å gjere justeringar på hovudkarakteren. I denne oppgåva vil eg sjå nærare på kvifor dette har vorte gjort, ikkje berre ein men fleire gongar, med Tomb Raider.

Representerte karakteren Lara Croft eit utdatert kvinnesyn som måtte justerast for at franchisen skulle overleva? På kva måte påverka rebooten konstruksjonen av Lara Croft sin *heltinne*karakter? For å undersøkje dette spørsmålet vil eg nytta meg av relevant teori som tar for seg kjønnsroller og framstilling av kvinner i media. Mistanken min er at problemet ikkje har vore Lara Croft som karakter men heller kva innpakning ho kom i. Med innpakning meinast her både den fysiske forma hennar samt klede, utstyr og våpen. Med andre ord alt det visuelle ein som spelar eller sjår får presentert på skjermen eller lerretet gjennom spelets Lara-avatar eller filmens gjengjeving av Lara Croft. Med karakter meiner eg her korleis Lara oppfører seg i spel og film og kva personlegdom ho utstrålar for sitt publikum. Desse to faktorane påverkar omverdas inntrykk av Lara Croft og alle medieformar ho vert nytta i. På same måte som ein bedømmer personar ein treffer i det daglege etter dei same kriteria så vil dette også gjelde for korleis publikum bedømmer Lara Croft.

Eg vil nytte meg av perspektiv frå blant anna Rikke Schubart (Schubart, 2007) og Maja Mikula (Mikula, 2004) i mi analyse for å sjå nærare på korleis framstillinga av Lara har forandra seg frå byrjinga til notid. Mikula diskuterer Lara sin karakter frå dei fyrste spela i serien sett opp mot postfeminisme og forklarar korleis det er vanskeleg å krevje eigarskap over ein slik karakter i dagens medieverd. Schubart tar utgangspunkt i forskjellige heltinnearketypar og forsøker å plassere Lara Croft i ein av desse samtidig som ho utforskar *high trash* filmen. Det skal likevel vise seg vanskeleg å sette Lara i bås etter kvart som me beveger oss framover på Tomb Raider si tidslinje og eg vil her sjå nærare på om Lara har bevega seg vekk frå Schubarts *high trash* til å kanskje bli ein annan *arketype* tilpassa notida. Forutan Schubart og Mikula blir det også aktuelt å sjå på nyare forskning som kan gjeve eit meir nyansert bilete av merkevara Tomb Raider.

Deira perspektiv saman med mi eiga analyse av utvalde spel og filmar utgjeve under Tomb Raider-merkevara vil danne hovudgrunnlaget for denne avhandlinga. Spela eg har vald ut er det originale *Tomb Raider* (Core Design, 1996), *Tomb Raider: Legend* (Crystal Dynamics, 2006) og rebooten *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013). Alle desse spela representerer starten på Lara Croft sine eventyr som Tomb Raider og fortel hennar opphavshistorie på ulikt vis. Det same kan seiast for to av filmdøma eg vil nytte meg av; *Lara Croft: Tomb Raider* (West, 2001) og rebooten *Tomb Raider* (Uthaug, 2018). Korleis skil Angelina Jolie sin Lara Croft seg frå Alicia Vikander sin nye versjon? Korleis speglar alle desse utgåvene av Lara og Tomb Raider strømmingane i samtida dei er ein del av? Andre spørsmål som vil være relevante for denne oppgåva er om Lara Croft kan sjåast

som eit symbol på postfeminisme? Kor viktig er det for skaparane av filmene og spela at dei respekterer karakteren og ho appellerer til jenter eller kvinner? Var det viktig å spegle eit samtidsideal for kva ei kvinne skal være? Eg vil også komme innom spela *Tomb Raider: Angel of Darkness* (Core Design, 2003) og *Shadow of the Tomb Raider* (Eidos Montreal, 2018) for å gjeve eit meir nyansert bilete av karakteren Lara og korleis spela har utvikla seg over tid. Desse spørsmåla saman med ei undersøking av Tomb Raider i eit historisk perspektiv med fokus på kva som motiverte reboots og korleis karakteren Lara Croft har utvikla seg som eit følgje av desse vil danne tesen min for det som følgjer.

1.1 OMGREP: ALLE SPEL ER LIKE

Denne oppgåva vil ta for seg teori og omgrep frå både film og spelmediet. Det kan difor være på det reine å få klargjort kva for omgrep eg kjem til å nytte meg av og kvifor. La oss byrje med spelmediet. Det byrjar å verte nokon år sidan det fyrste dataspellet såg sitt lys i form av eit enkelt tennisspel på eit oscilloskop i 1958. Sidan den gong har teknologien også gjort enorme byks og me nærmar oss no ein fotorealistisk utsjånad i nokon spel. Opp igjennom åra har ein kunne spele på alt frå datamaskiner, dedikerte konsollar, mobiltelefonar til å no kunne spele spel med rattet i bilen sin (Davies A. , 2019). Dette har vidare ført til ei stor mengde omgrep som blir brukt litt om kvarandre utan at det har blitt etablert ein slags fasit for kva som er det riktige å seie. For min del så kjem eg enkelt å greitt til å ta i bruk ordet *spel* når eg pratar om det som har blitt kalla for dataspel, videospel, digitale spel osv. Eksempelvis *Tomb Raider* (Core Design, 1996). Dette var eit spel som kom ut på fleire forskjellige konsollar og som i seinare år også har komme seg til mobile plattformer i tillegg til PC. Å då kalle det for eit dataspel eller videospel blir difor for snevert og samtidig upresist. *Digitale spel* betyr det same som dataspel og videospel men blir igjen eit veldig breitt omgrep som står i fare for å høyrast ut som at det omfattar meir enn det som er hensikta i denne konteksten. Det fordrar at ein drar skiljet mellom digitale og *analoge* spel, noko eg ikkje er ute etter å gjere i denne avhandlingen. *Spel* vert difor mitt utgangspunkt og hovudomgrep. Dei gongane spel som berre har vorte utgjeve på spesifikke plattformer vert omtalt så kjem eg til å nytte meg av meir presise omgrep for å tydeleg markere dette om det skulle være naudsynt.

Dette tar oss vidare til korleis ein kan definere kva eit *spel* faktisk er. Ein definisjon eg ofte kjem tilbake til er Bernard Suits sin definisjon frå 1978:

«*Playing a game is the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles.* (Suits, 2005 (1978)) »

Denne definisjonen såg eg først tatt i bruk av Jane McGonigal då ho viste til den som ein konklusjon etter å ha gått gjennom sine fire karakteristikkar for kva eit spel er. Desse karakteristikkane var *mål*, *reglar*, *tilbakemeldingssystem* og *frivillig deltaking*. *Målet* i denne samanhengen er det spelaren jobbar mot gjennom sin interaksjon med spelets grensesnitt. Ein annan funksjon til det endelege målet er at det skal fungere som ein vegvisar som spelaren kan orientere seg mot mens dei avanserer gjennom spelet. I følgje McGonigal er eit mål naudsynt for å halde på merksemda til spelaren. Det tilbyr ei mening og rettferdigging for spelarens aktivitet, både digitalt i spelverda samt i vår fysiske verd der spelaren har vald å bruke tida si førre ein skjerm.

Korleis ein oppnår *målet* er styrt av spelets *reglar*. Dette set grenser for kva som er mogleg å gjere og kor det er mogleg å bevege seg. Gjennom å innføre reglar i eit spel så oppmuntrar spelutviklar til kritisk tenking og kreativitet i form av oppgåveløysing eller testing av spelets grenser. For å gje spelaren informasjon om korleis dei ligger an i sin progresjon mot målet så nyttar spel seg av ein form for *tilbakemeldingssystem*. Dette kan visualiserast på fleire måtar, anten med eit poengsystem, ei inndeling av spelet i fleire nivå/verd, visuelle framdriftsmålarar eller at ein som spelar vert gjort merksam på kva som skal til for å vinne eller tape. Tilbakemeldingssystemet har i likskap med målet ein motivasjonsfunksjon og det arbeider saman med målet ved å gjeve spelaren ein løfte om at det endelege målet er oppnåeleg. Om desse tre karakteristikkane er godt balansert slik at dei saman skaper ei god speloppleving så kjem det siste punktet av seg sjølve; nemleg *frivillig deltaking*. Dette betyr at dei som spelar har sagt seg einige i spelets forutsetningar for å kunne gjennomførast. Utan denne karakteristikken vil ikkje eit spel bli *spelt* og eit spel som ikkje vert spelt kan då heller ikkje kvalifisera som eit spel. I tillegg til Suits sin definisjon vil desse karakteristikkane danne grunnlaget for kva eg beskriv som spel i denne avhandlinga. I analysedelane kjem eg til å nytte meg av velkjend terminologi frå filmakademia som vil bli nærare presentert på relevante punkt. Ved karakteranalyse vil termar frå litteraturvitskapen også nyttast for å definere skilnader og kontekst for aktuelle karakterar.

1.2 REBOOT: FØDD PÅ NY

I ein artikkel henta frå *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* definerer Chuck Tryon ein reboot som ein *process of "restarting an existing media franchise by returning to its origin point"* (Tryon, 2013). Hensikta med denne prosessen, for filmstudioa og spelprodusentar, er å få sprøyta inn litt originalitet og nye impulsar i hovudverket. Målet er at desse nye impulsane skal klare å trekke publikum tilbake til kinoen eller få dei til å igjen komme tilbake til spelserien dei hadde eit forhold til tidlegare.

Det er ikkje alltid at ein reboot gjev meining. Chuck Tryon nemner korleis rebooten *The Amazing Spiderman* (Webb, 2012) skapte forundring blant både publikum og kritikarar ved si lansering. Grunnen var enkelt og greitt at den førre filmen i Spiderman-franchisen berre var 5 år gamal og at fleire difor tykte det vart litt prematurt med ein full restart av Peter Parkers historie. Så kvifor laga ein enda ein ny Spidermanfilm? Ein av grunnane er at rebooten er såpass etablert i medieproduksjonsverda at den har blitt ein sentral del av strategien til dei som produserer filmar, spel eller fjernsyn. Den rådande businessmodellen i Hollywood legger til dømes stor vekt på bruk av sokalla *resirkulerte idear* (Wasko, 2008) i form av remakes, oppfølgjarar og adaptasjonar. Dette gjer at filmene dei produserer ofte har ein miks av ny, tekstleg originalitet saman med eit lett gjenkjennbart narrativ og karaktergalleri.

Det heile handlar om at filmselskapa ønskjer å redusere risikoen sin når dei slepp eit produkt på marknaden. Dei tidlegare nemnde *resirkulerte ideane* hjelper dei med å gjere nettopp dette då det som vert marknadsført til publikum vil vere kjent for dei og noko publikum forhåpentlegvis ønskjer å sjå. Med tanke på *rebooten* er *forhåpentlegvis* eit sentralt ord. For kva skjer når publikum går lei? Når den store mediefranchisen ikkje lenger klarer å trekke folk til kinosalen, ikkje er i stand til å selje nok spel eller når dei tilhøyrande leikane ikkje lenger hamnar på ønskelista til ungar før jul og bursdagar?

Det som ofte skjer i slike situasjonar er at filmene eller spelserien vert satt litt til sides for å gjeve publikum ein pause frå dei. Det kan også hende at ein lar eit nytt team få prøve seg for å få inn nye perspektiv og impulsar den vegen. I Tomb Raider sitt tilfelle har dette skjedd både med filmadaptasjonane og spela. Det er forskjellige grunnar til kvar enkelte reboot, noko eg vil komme nærare innpå i analysen min av desse tilfella, men på eit generelt grunnlag så følgjer Tomb Raider den same praksisen som ein ser vert nytta mot andre mediemerkevarer¹. Det vil seie at ein som utgjevar gjev ein produsent eller regissør friheit til å starte historia på nytt. Ein reboot skal altså ta oss tilbake til *year one* der ein kan få fortalt opphavshistoria til ein karakter i eit nytt format eller gjennom ein ny stil (Tryon, 2013). Ved sidan av denne meir narrativt grunngeva måten å produsere ein reboot på så finn ein også gongar der denne praksisen vert nytta som følgje av ny teknologi. Denne praksisen vert ofte tydeleggjort i spelverda der introduksjonen av nye konsollar med tilhøyrande ny teknologi markerer nye *generasjonar*. I filmverda ser ein også tilfelle av denne teknologisk baserte rebooten gjennom introduksjonen av teknologi som 3D, digitale projektorar og 4D. Desse teknologiane gjev filmselskap og spelprodusentar eit ekstra salsargument ovanfor publikum og kan bidra til auka interesse. Filmselskapa kan til dømes reklamere med unike kinoopplevingar mens spelprodusentar kan lene seg på *USP*² til spelkonsollen dei slepp spelet sitt til. Slike teknologi- og generasjonsendringar kan fungere som ei unnskyldning for å utgje eit medieprodukt på nytt. Nokre gongar som ein reboot men også som ein *remake*, *re-release* eller *remaster*.

Det som skil desse er kor mykje som har vorte gjort på den tekniske sida og kva som har vorte gjort med historia. Det skal seiast at dette området av spel og filmutgjevingar er prega av litt lause definisjonar og skjønner. Her er det ikkje alltid like enkelt å skilje mellom dei forskjellige omgrepa då dei til tider vert nytta litt om kvarandre. Gjennomgangen under skal uansett vera dekkande for å få eit bilete av kva dei ulike typene betyr.

Som nemnt tidlegare så er ein *reboot* ein fullstendig ny start der opphavshistoria til ein karakter skal forteljast på nytt. Denne vert ofte utløyst av manglande interesse hos publikum eller ny teknologi som gjer det mogleg å fortelje historia på ein ny måte. Noko som kan likne på ein reboot er *remake*. Forskjellen mellom desse er at rebooten søker å skape eit nytt utgangspunkt for ein franchise eller karakter. Dette utgangspunktet kan byggjast vidare på gjennom fleire utgjevingar mens remaken på si side produserer den same filmen eller det same spelet på nytt utan å forandre på historia. Dette kan kallast ei *nyinnspeling* om det er snakk om ein film mens for spel vil remake framleis vere det beste omgrepet. Innbakt i ein remake ligg kravet om nye skodespelarar og at nyare teknologi eller produksjonsmetodar vert nytta. Eit eksempel på dette er *Tomb Raider: Anniversary* (Crystal Dynamics; Buzz Monkey Software, 2007) som følger den same historia som i det fyrste spelet frå 1996 men som blant anna har oppdatert grafikk, nyinnspelt spelmusikk, eit meir moderne kontrollgrensesnitt og ei meir utbrodert historie som er lettare å følgje for nye spelarar.

Så kjem me til dei to siste typene utgjevingar kalla for *re-release* og *remaster*. Her er skilnaden i all hovudsak det tekniske aspektet då ingen av desse rører historia. Ein re-

¹ Eg kjem også til å nytte meg av det engelske ordet *franchise* der dette er hensiktsmessig. Franchise står for «ei serie med (film/spel/bøker) som har same eller liknande titlar og omhandlar dei same karakterane» (Cambridge Dictionary, 2020)

² Unique Selling Point – Den unike kvaliteten til eit produkt.

release kan også kallast *nyutgjeving* og det er nettopp det dette er. Eit medieprodukt, det være seg musikk, film eller spel, vert gjeve ut på eit nytt medium for å gjere det tilgjengeleg for eit nytt publikum. Når det kjem til spel så har desse kanskje fått lagt til litt ekstra i form av overflatiske ting som *achievements*³, betre menysystem eller eit *online leaderboard*⁴ men sjølve spelet er uforandra. Nintendo si teneste *Nintendo Switch Online* (Nintendo, 2020) er eit godt eksempel på dette. Her får spelarar tilgang til mange spel frå Nintendo sine gamle NES og SNES-konsollar pakka inn i eit nytt menysystem med ekstra funksjonalitet. Denne tenesta er tilgjengeleg på Nintendo sin nye konsoll *Nintendo Switch* (Nintendo, 2017) og gjev nye spelarar sjansen til å oppleve eldre spel på ein meir tilgjengeleg måte.



Figur 1 - Moderne menysystem i Nintendo Switch Online (Nintendo, 2020).

³ System der du får poeng eller digitale trofé for dine prestasjonar i spelet. Nytt på dei fleste moderne plattformer.

⁴ Ei resultatliste over kven som har klart å utføre ei oppgåve raskast eller med høgast poengsum, haldt oppdatert via internett slik at spelaren heile tida veit korleis ein ligg an samanlikna med alle andre som måtte ha spelet.



Figur 2 - Men spela er dei same som dei var ved fyrste utgjeving (Nintendo, 2020).

Forskjelleg frå desse spela igjen er *remasters*. Ein remaster er det same som ein re-release men inkluderer i tillegg ei teknisk overhaling. I musikkverda ville dette betydd å lage eit nytt masterspor av eit gammalt opptak for å betre lyd kvaliteten. Remastering vert mogleggjort av ny teknologi og på same måte som eit nytt masterspor av ein song kan få den til å høyrast betre ut så kan ei remastering av eit spel få det til å sjå betre ut, høyrast betre ut eller følast betre å spela som følgje av auka bildefrekvens. Dette eksemplifisert av skjermbileta under der biletet av remasteren på høgre side viser høgare detaljnivå enn originalspelet på venstre side (u/Cantsaymynamehere, 2016).



Figur 3 - Samanlikning av Call of Duty 4: Modern Warfare (Treyarch, 2007) og Modern Warfare: Remastered (Raven Software, 2016).

1.3 SKILNADAR: INGEN SPEL ER LIKE

Det er i hovudsak to forskjellige måtar mine førre nemnde spelanalyseobjekt skil seg frå kvarandre; graden av realisme og kontroll. Kontroll er sjølvforklarande. Det ein meiner her er korleis den fysiske interaksjonen vår med eit kontrollgrensesnitt vert oversett til rørsle i spela. Altså korleis det er å spele spela. Her har det skjedd mykje sidan *Tomb Raider* (Core Design, 1996) sin debut på Sega Saturn og PlayStation. Introduksjon av analoge kontrollspakar, rumble-funksjonalitet og eit auka tal på knappar har saman med eit byks i teknologi ført til at dagens spel har ein heilt annan moglegheit for betre flyt i

gameplayet enn dei første. Der tidlegare spel var begrensa til å skape ei spelverd innanfor eit visst rammeverk så kan ein no lage kor store område ein skulle ønskje utan å gå på akkord med kontrollaspektet. Det fyrste Tomb Raider spelet pusha grenser for kva som var mogleg å få til med si spelverd men til tross for dette følast spelet likevel ganske stivt ut samanlikna med nyare utgjevingar.

No er det kanskje nokon som stussar over kvifor eg ikkje har utsjånaden til Lara som eit eige punkt men eg meiner det er meir hensiktsmessig å inkludere dette under fanen *realisme*. Lara sine første spel var grunnleggjande urealistiske om ein skal bedømme dei opp mot meir moderne utgjevingar. Lara sin skapar, Toby Gard, nemner sjølve korleis han overdreiv Lara sin feminine fysikk for å gjere det tydeleg at karakteren var ei kvinne (Marie, 2016, s. 15). Dette hadde sjølv sagt med kva teknologi som var tilgjengeleg å gjere då det ikkje hadde latt seg gjere å skape ein spelfigur med meir nyanserte kroppsform. Tomb Raider var riktig nok ein fakkelberar for den nye 3D-teknologien som for alvor byrja å gjera seg gjeldande etter introduksjonen av førre nemnde Sony PlayStation men som nemnd over så hadde ikkje teknologien komme så langt at ein kunne klare å skildre realistiske rørsler og ei spelverd like full av detaljar som det me finn i moderne spel. Så til tross for at Tomb Raider innoverte på det tekniske så var ikkje teknologien klar for å skildre ei heltinne av realistiske proporsjonar i ei realistisk spelverd. Utviklar Core Design valde difor å fokusere på mystiske, egyptiske pyramidar som setting, overdrivne kroppslege proporsjonar og at spelverda skulle være i 3D. Då det var tid for å starte arbeidet med rebooten som kom ut i 2013 så hadde dei tekniske forutsetningane forandra seg og ilag med motivasjonen for å i det heile lage ein reboot så la ein grunnlaget for det som kom til å bli den nye Lara for ein ny generasjon. Eg vil komme nærare inn på *kontroll* og *realisme* i min analyse av spela seinare i oppgåva.

2.0 KJØNNSPERSPEKTIV

I dette kapitlet vil eg gjeve ein kort gjennomgang av kvifor eit kjønnspektiv er viktig i forbindelse med Tomb Raider. I den same prosessen kjem eg til å introdusere fleire av tekstane og forfatarane som har vorte nytta seinare i oppgåva for å forsøkje å vise eit lite spekter av diskusjonen rundt dette temaet.

Ein populær franchise som Tomb Raider med ein frontfigur som det Lara Croft er vil alltid skape debatt i samfunnet. Hovudårsakane til dette er seriens store popularitet og frontfigurens etterkvart ikoniske status. Har ein først etablert seg i samtida som eit markant verk er det derfor truleg at ein også vil få ein diskusjon rundt franchisens verdiar så snart ein er ferdig med å bedømme dei lanserte produkta på eit meir generelt grunnlag basert på den medieforma produktet er. I Tomb Raider sitt tilfelle har diskusjonen i etterkant omhandla spela og filmane si framstilling av protagonist Lara Croft og kva ho står for. Då det fyrste spelet, *Tomb Raider* (Core Design, 1996), vart lansert så kom det ut midt i 90-talets *girl power* bevegelse. Girl Power blir kanskje best hugsa for at det gav oss popgruppa Spice Girls men rørsla omhandla eit større spekter enn dei ultrapopulære britiske jentene. Girl Power var nemleg eit resultat av det som vert kalla for *den tredje bølga av feminisme*. Denne bølga kom som ei følgje av ein ny generasjon kvinner som forventa like store moglegheiter som menn. Samstundes var dei merksame på kva hindringar som stod i vegen for dei. Influert av akademias postmodernisme ynskja dei å stille spørsmål ved dei etablerte kjønnsrollene og dette gav seg utslag i populærkulturen. Tredjebølge-feministane ynskja å forandra dei etablerte kjønnsrollene og utfordra dei kontrasterande stereotypiske oppfatningane av kvinner som framleis fantes. Desse stereotypane viste anten kvinner som svake, trufaste

jomfruliknande personar eller som krevjande og promiskuøse karakterar som var ute etter å ta manndommen frå det motsette kjønn. Den nye bølga av feministar ønska heller at kvinna skulle kontrollere sin eigen seksualitet og såg kvinna som eit kraftfullt og sjølvbevisst vesen som sjølve skulle skape sin eigen kjønnsidentitet (Brunell, 2020). Mediebransjen skulle gjere sitt beste for å gjeve kvinner og jenter identitetar dei kunne la seg inspirere av. Filmar og fjernsynsprogram retta mot barn byrja å dukke opp. *Dora the Explorer* (Dora the Explorer, 1999-2006) og Disneys *Pocahontas* (Gabriel & Goldberg, 1995) og *Mulan* (Cook & Bancroft, 1998) er alle merkbare eksempel frå denne perioden. Samtidig såg ein meir vaksne fjernsynsseriar som *Sex and the City* (Star, 1998-2004) nå høg popularitet ved sidan av ungdomsfilmar som *Clueless* (Heckerling, 1995) og hemnkomedien *The First Wives Club* (Wilson, 1996). Og mens musikarar som Alanis Morissette, Madonna og Spice Girls sørgja for lydsporet til bevegelsen så dukka altså Tomb Raider og Lara Croft opp og skapte bølger i spelmediet.

Akkurat som at det vart diskusjon mellom den tredje bølga og andre retningar under feminismeparaplyen så har det for akademia i seinare tid vorte aktuelt å ta eit kritisk blick tilbake på feminismen for å finne ut korleis den står mot dagens *post-feminisme*. Rikke Schubart si bok frå 2007, *Super Bitches and Action Babes*, kontrastar feminisme og post-feminisme og introduserer sitt eige omgrep; *the in-between*. In-between er rommet mellom to tilhøyrande polar som mann/kvinne og passiv/aktiv (Schubart, 2007, s. 2). Schubart nyttar dette omgrepet for å beskrive dualiteten i filmens heltinner der dei kan inneha stereotypiske kvinnelege trekk som «*beauty, a sexy appearance, empathy*» samtidig som dei framvisar maskuline trekk («*aggression, stamina, violence*»). Ho ser på heltinnene som nokon som ikkje er ute etter å forene dei to kjønna men heller være noko midt imellom, ei blanding av dei to, ei *in-between* (Schubart, 2007). Som me skal sjå seinare i oppgåva, i relasjon til Tomb Raider, og som Schubart sjølve skriv så vert denne blandinga ofte gjenstand for «*fascination and unease, ambivalent responses and conflicted interpretations*».

Der Schubart først drar linja mellom feminisme og post-feminisme er då ho beskriv korleis den kvinnelege helten oppfattast av dei to retningane. I eit klassisk feministperspektiv så ville den kvinnelege helten bli eit offer av patriarkatet, det mannsdominerte samfunnet. Postfeminismen vil på si side posisjonere ho som ein representant for *female agency*. I *agency* ligg evna til å ta eigne, frivillige val basert på eins egen kunnskap og intensjonar. Postmoderne kultur konstruerer identitet som noko fleksibelt og justerbart som kan forandrast etter kva våre behov, evner eller tru er. I Schubart sine auge er det opp til oss sjølve å velje korleis me skal lese desse kulturuttrykka og på kva måte me skal ta dei i bruk. Her har Schubart henta eit omgrep frå Sarah Projansky og hennar *Watching Rape* der ho beskriv denne typen feminisme som *equality and choice feminism* (Projansky, 2001, s. 67). Hennar beskriving av denne typen feminisme forklarar korleis kvinner som identifiserer seg med den meiner dei har oppnådd nok suksess i likestilling til at det mogleggjer dei til å foreta eigne val, spesielt i relasjon til arbeide og familie. Der Projansky kritiserer rørsle for å passivisere kvinners kamp for rettigheter så omfamnar Schubart denne forgreininga av feminisme og aksepterer at ho lever i ei verd av motsetningar og ambivalens. Ho fortel vidare korleis ho set pris på og kan identifisere med handlingane til fleire kvinnelege heltar og meiner at å ignorere desse nytingane vert det same som å fornekte «*politically incorrect desires and wrong objects of pleasure*». Hennar synspunkt er at postfeminismen tilbyr den kvinnelege helten moglegheit for forandring og myndiggjering. Ei forandring som berre

kan være mogleg om kvinner kjem seg inn på dei same arenaene som menn og forsøkjer å forandre kjønnsrollene frå den vegen.

«*It might turn out men are not the enemy, but merely an opponent.*» (Schubart, 2007, s. 2)

Eit kjønnspektiv i relasjon til Tomb Raider franchisen gjev meining då serien ofte vert trekt fram som ein pioner når det kjem til representasjon av kvinner i spelmediet. Seriens følgjande suksess og Lara sin ikoniske status gjer at det kan være interessant å sjå på kvifor akkurat denne merkevara har vist seg sopass overlevingsdyktig. Spesielt sidan seriens protagonist gjennom åra har vist seg å være eit heit samtaletema for akademia, som for publikum og media. Noko av det viktigaste med kjønnsstudie er å finne ut av kva me skal fylle kategoriane *feminin* og *maskulin* med. Akkurat som at dette hjelper oss med å få ei betre forståing for kjønnsførestillingane si rørsle, så vil me samstundes verte meir merksam på kjønnsframstillingane som ofte dannar bakteppet for vår sjølvforståing gjennom film (og spelmediet) (Gjelsvik & Myrstad, 2008). Dette er punkt som vil dukke opp seinare i min gjennomgang av Tomb Raider der eg kjem til å kome nærare inn på korleis *rebooten* forårsakar rørsle i kjønnsførestillinga av Lara Croft.

Maja Mikula plasserer Lara Croft som ein karakter som har eit potensiale for å være ein feministisk rollemodell men tar også opp andre røyster som ikkje er like positivt innstilte til ho. Ei av desse er Germaine Greer som avviser Lara som berre ein «*forvridd, seksuelt mangetydig, mannleg fantasi...*» og samanliknar utsjånaden hennar med ein «*sergeant-major with balloons stuffed up his shirt*». Mikula meiner at sidan Lara sin 'kvinne-dom' er skapt som eit uttrykk for menns seksuelle fantasiar så kan ho lesast som eit direkte motstykke til Greers ideal for *den heile kvinna*. Greers tanke er at *den heile kvinna* er den kvinna som blir ståande igjen etter at alt det feminine er strippa vekk frå ho. Ho meiner at *femininitet* er sosialt konstruert mens *kvinne-dom* er essensen av det kvinna eigentleg er (Greer, 2014, s. 294). Som ein motstandar av det kunstige feminitetsidealet Barbie-dukka representerer ville nok ikkje Greer satt så stor pris på Lara sin utsjånad heller. Samtidig er karakteren Lara ei motvekt til den nemnde Barbie-dukka. Som nemnd over meiner Mikula at Lara har eit potensiale til å være ein feministisk rollemodell og det er nettopp med bakgrunn i korleis karakteren hennar opptrer. Ho er ei uavhengig, sterk og intelligent kvinne som ikkje finn seg i tull frå nokon (Mikula, 2004, s. 57). Spela fortel også historia om ei jente og kvinne som har eit vell av ressursar tilgjengeleg og i den narrative konteksten vert det då naturleg å tenkje seg at kleda og utstyret ho tar i bruk er sjølvvald. Samtidig veit me at utforminga av karakteren er utført av menn og det er ikkje til å stikke under ein stol at hennar utsjånad er mynta på ein ung demografi av det mannlege kjønn (Pretsch, 1999). Dette peikar tilbake til den seksuelle fantasien som Mikula nemner. I seinare tid har det komme nye perspektiv frå folk som Espen Aarseth og Esther MacCallum-Stewart som tar opp utsjånaden hennar. MacCallum-Stewart tar opp Aarseth sin ludologiske tilnærming til Lara i sin tekst (MacCallum-Stewart, 2014) «*Take That Bitches!*» *Refiguring Lara Croft in Feminist Game Narratives*. Aarseth si tilnærming er at spelaren spelar med Lara *til tross for* utsjånaden hennar. MacCallum-Stewart motset seg dette og seier at hans kommentar om at han «(...) don't even see her body, but see through it and past it.» i seg sjølv er ei bekrefting av at han legger merke til ho. MacCallum-Stewart seier vidare at å stemple Lara sin avatar som betydingslaus berre stadfestar hennar posisjon som ei kvinne som innehar ein posisjon ho ikkje høyrer heime i (MacCallum-Stewart, 2014). No skal det seiast at Aarseth drar dette eksempelet for å poengtere at han ikkje hadde spelt spelet på ein annan måte om karakteren så hadde vore ein mann, eit romvesen eller ein annan type karakter. Gameplayet og spelet

som ligg til grunn er det same uansett. Dette er det vanskeleg å seie noko på. Som Aarseth skriv: «*you can play chess with some rocks in the mud (...) It would still be the same game.*» (Aarseth, 2004). I eit spel som Tomb Raider vil dette også gjelde men det MacCallum-Stewart reagerer på er at Aarseth i det heile teke nyttar akkurat Lara Croft som eit eksempel. For min del synes eg begge to har gyldige argument. Der MacCallum-Stewart påpeikar eit tilbakevendande problem med at Lara Croft til stadig vert trekt fram som eit (i hennar auge) negativt eksempel på representasjon så kan eg også forstå Aarseth som ønskjer å tydeleggjere sine argument for lesaren. Der fungerer Lara Croft godt på grunn av hennar tydelege visuelle profil og stadig omdiskuterte rolle i sin eigen eksistens. Eg synes Aarseth lukkast godt med sitt resonnement og rettfærdiggjering for å vise til Lara men samtidig så kunne han ha nytta andre eksempel for å oppnå same konklusjon. Samtidig meiner eg det er verdt å nemne at sjølv om argumentasjonen til Aarseth gjev mening så får eg ikkje meg sjølv til å være einig med han. Hans argument om at han ser gjennom karakteren og at han ikkje ville ha spelt spelet på ein annan måte om karakteren hadde vore ein annan kan eg til ein viss grad forstå. Samtidig seier han at han ser gjennom og forbi karakteren. Her vert eg naud til å tenkje tilbake til min eigen spelhistorikk for å sjå om dette stemmer. Nokon av mine første minne av spel og det som gjorde størst inntrykk på meg var å spele som det blå piggsvinet Sonic (Sega, 1991-) der han hoppa og spant seg framover til slutten der Dr. Robotnik vart beseira. Ideen om at eg skulle «sjå forbi» karakteren førre meg hadde virka heilt fjern. På denne tida var det eit stort rivalskap mellom konsollprodusentane Sega og Nintendo. Der Mario stod for det beste Nintendo kunne tilby så var det Sonic som var stjerna for Sega, og min klare favoritt. Eg var i aller høgste grad klar over kven det var eg kontrollerte og spelets enkle narrativ der ein skulle redde søte dyr frå å verte robotar i Dr. Robotniks arme fenga den unge versjonen av underteikna. Sonic sine evner og rørsler, hans forskjellige uttrykk og dei resultata som kom som eit resultat av dette var eit fokuspunkt for min interesse i spelet. Det var ikkje reint sjeldan at me satt førre skjermen utan å røre kontrollen berre for å få med oss Sonic sin venteanimasjon. Hadde me gjort det om karakteren hadde vore ein strekemann? Nei. Akkurat som at Bordwell og Thompson meiner at innhald og stil ikkje kan skiljast i film (Birkvad, 2008) så meiner eg at det same er tilfelle med spel. Eit spel må opplevast som ei eining der stil, (eventuelt) narrativ og gameplay fungerer saman for å konstruere eit uttrykk. Mens eg kan forstå Aarseth sitt perspektiv så trur eg han gløymer at det finns fleire måtar å oppleve spel på for fleire aldrar og sin rettfærdiggjering av sitt vaksne, analytiske blikk kan det virke som at han har gløymd dei yngste spelarane viss blikk er minst like viktig og ofte sjølv grunnen til ein fortset å spele dess eldre ein blir. Dette gjeld også for Lara Croft. For der Lara ikkje betyr noko for Aarseth, så gjer ho det for mange andre (MacCallum-Stewart, 2014), og dette vil bli nærare belyst i mi analyse av det første spelet der eg vil komme inn på kva som gjorde at Tomb Raider appellerte til både kjønn.

3.0 LARA ER FØDT (1996-2000)

Ideen om Lara Croft starta på Core Design sine kontor ein gong i løpet av 1993. CEO i Core Design, Jeremy Heath-Smith, hadde vore på reise og vitja Sony i Japan. Der hadde han blitt vist ein demonstrasjon av det som skulle bli den fyrste PlayStation (1994, Sony). I tillegg var han innom Sega og fekk sjå på deira kommande maskin, Sega Saturn (1994, Sega). Heath-Smith likte det han såg og inspirert av den nye teknologien reiste han tilbake til England og bad teamet sitt i Core Design om å gløyme det dei haldt på med og starte på nytt med den nye teknologien lagt til grunn. Heath-Smith ville ha nye idear og der kom Toby Gard inn i biletet. Hans idé om eit tredjepersons actioneventyr

lokalisert i Egypt fenga dei andre i Core og det var dette tidlege konseptet som etter kvart skulle utvikle seg til det spelet me i dag kjenner som Tomb Raider (Core Design, 1996).

Mannen som skulle gje liv til karakteren me i dag kjenner som Lara Croft var som tidlegare nemnd Toby Gard. Hovudkarakteren i Tomb Raider var i utgangspunktet meint å vere ein mann ved namn Fletcher Christian men dette vart raskt forandra etter at sjefen i Core Design, Jeremy Heath-Smith, vart vist karakteren. Han meinte karakteren var alt for lik Indiana Jones (ein annan kjend eventyrsøkjande arkeolog) og Gard byrja difor å lene meir mot ein kvinneleg karakter han også jobba med. Ettersom det vart tydelegare kva spelet skulle handle om så vart det meir og meir tydeleg at ein kvinneleg karakter kom til å passe best til spelet. Spelet skulle blant anna ha problemløysing som eit sentralt tema samtidig som at ein som spelar skulle ønskje å ta vare på karakteren. Samtidig skulle karakteren være smidig og ha antydingar til ei slags flørten haldning (Marie, 2016). Namnet hennar var først Laura Cruz. Dette var forandra til Lara Cruz for å gjere uttalen av fornamnet hennar enklare for det amerikanske publikummet (Marie, 2016). Etter kvart som spelets designdokument og karakterens bakgrunnsinformasjon vart utbrodert vart karakteren gjenfødt som den erkebritiske Lara Croft, dotter av aristokrati og eventyrlysten gravplyndrar. Gard sa dette om korleis dei forsøkte å skilje Lara frå mengda:

«She was made to be as quintessentially British as possible (...) It's generally held that unless you have an American hero you won't be able to sell a game in America. I thought that by reversing as many rules as possible, a female, strong, but not tarty. A British, not American, lead character, and American, not British villains, we'd make something that was unusual and fresh.» (Davies & Huhtala, 2003)

Når det kom til utsjånaden ville Gard understreke at Lara skulle vere feminin. Det vart difor naudsynt å overdrive dei feminine karakteristikkane hennar. Ho skulle ha langt hår men den einaste måten dette kunne visualiserast i spelet var ved å gje ho ein hestehale i staden for laust hår (som ikkje hadde vore teknisk mogleg). Ho vart kledd opp i trikot for å understreke at ho var atletisk. For at ho skulle bli ein eventyrar var det naudsynt å gje ho ein ryggsekk med plass til diverse utstyr samt utstyre ho med meir praktisk påklleding som solide turstøvlar og pistolhaldarar (Lara Croft: Lethal and Loaded, 2001). Med dette var karakteren etablert og Lara var blitt brakt til liv. Ein hadde fått på plass dei fundamentale punkta i karakteren hennar som ei stor eventyrlyst, den aristokratiske oppveksten og flystyrten ho overlevde. Rundt utgjevinga av det fyrste spelet såg ein raskt at det vart eit behov for å utbrodere karakteren med meir spesifikk informasjon då media og fans vart veldig interesserte i kven Lara Croft var. Denne jobben vart gjeve til manusforfattar Vicky Arnold og Susie Hamilton som også tok seg av alle intervju gjort som karakteren Lara i pressa. Laras fyrste offisielle biografi, og grunnlaget for karakterens personlegdom, vart dermed sjåande slik ut:

3.0.1 LARAS BIOGRAFI (CA. 1996)

Namn: Lara Croft	Nasjonalitet: Britisk
Fødselsdato: 14.02.68	Fødestad: Wimbledon, London
Sivil status: Singel	Blodtype: AB-
Høgde: 1.75 meter	Vekt: 59.1 kg

Vitale mål: 34D-61-89 **Hårfarge:** Brun

Augefarge: Brun **Unike trekk:** 9mm pistol

Familie: Lara vart oppdratt i trygge, aristokratiske omgjevnader men dette skulle forandre seg etter hennar skulegang på Gordonstoun i Skottland, der ho vart introdusert for dei skotske fjella. Ho byrja med ekstrem sport på ski etter tre år på sokalla sveitsisk *finishing school* og nytta ein av feriane sine til å reise til Himalaya der ho håpa å finne meir utfordrande terreng til denne aktiviteten. På veg tilbake styrta flyet hennar og som einaste overlevande klarte ho, to veker seinare, å komme seg tilbake til ein fjellandsby. Etter denne opplevinga innsåg ho at den einaste gongen ho kjende seg levande var når ho reiste aleine og at det britiske sosietetssamfunnet ikkje var noko for ho. Foreldra hennar vart ikkje imponert av dette veivalet og ville ikkje ha noko meir med Lara å gjere. Lara bur i eit herskapshus ho har arva dei gongane ho er i England. Ho såg ikkje stor nytte for det før men har no bygga seg ei hinderløype til trening samtidig som ho nyttar huset som lager for alle dei arkeologiske funna frå reisene sine.

Sport: Lara er ingen lagspelar. Ho oppdaga fjellklatring på Gordonstoun og hadde for vane å stikke av gårde under nettballetraining for å klatre. Hadde skyting som valfag men vart utestengt med det same då ho viste «...*too keen an interest.*». Fingerstyrken frå klatringa skulle vise seg nyttig då ho byrja å nytte pistolar 'på ekte'.

Jobb: Ser ikkje på ekspedisjonane sine som ein jobb, men ein livsstil. Til tross for dette har ho utført jobbar mot betaling.

Prestasjonar: Har jakta og teke livet av Bigfoot. Kjørde Pan-American Highway på rekordtid men fekk rekorden trekt tilbake frå Guinness Book of Records på grunn av uvettig køyring. Var den første til å oppdage den Atlantiske pyramiden og den mytiske *dagger of Xian*.

Favorittar: Filmane *Deliverance* og *Aguirre, The Wrath of God*. Favorittretten er «Beans on toast» (til tross for gode matlagingsferdigheiter). Glad i all utfordrande sport og ekstreme transportmetodar. Heltane hennar er alle dei store figurane som ligg gravlagt i dei intrikate gravkammera ho bryt seg inn i. «*Nobody goes to trouble like that anymore...*». Oppdratt til å høyre på klassisk musikk men vart fan av U2 etter å ha vore ein gjest på deira *Popmart*-turne. Introdusert for Nine Inch Nails av tanta og kallar det for «good easy listening». Høyrer på trance når ho skal trene. Favorittkøyretøy er ein Norton Streetfighter motorsykkel og lykkeamuletten hennar er kva ein pistol ho måtte ha tilgjengeleg. Ambisjonane hennar ligg i å utforske gravkammer og fortida me ikkje veit så mykje om. Kunne enkelt ha slått fleire verdsrekordar i friidrett men ser ingen utfordringar i dette. Om ikkje Brian Blessed klarar å stige opp på Mount Everest så skal ho personleg bære han opp på ryggen sin. Hennar einaste frykt er tanta sin hund som ho har blitt biten av fleire gongar. (Marie, 2016, ss. 22-23)

Denne biografien vart justert nokon år seinare til utgjevinga av *Tomb Raider: The Last Revelation* (Core Design, 1999) for å gjere plass til Lara sin læremeister, Werner Von Croy (Marie, 2016, s. 51). I den nye biografien blir Von Croy presentert som Lara sin store inspirasjon etter at han tidlegare har vore forelesar på skulen hennar. Etter at ho les ein sak i *National Geographic* som omhandlar hans føreståande ekspedisjon så ber Lara faren sin om å ordne det slik at ho kan bli med Von Croy på denne ekspedisjonen. Som sagt, så gjort blir Lara med Von Croy og dermed var utgangspunktet for *Tomb Raider: The Last Revelation* klårt.

3.1 SPEL: TOMB RAIDER FEATURING LARA CROFT (1996)

Det fyrste spelet i serien sender Lara på ei reise verden rundt på jakt etter ein gamal artefakt kalla Scion. Denne artefakta har ei kopling til det mytiske landet Atlantis, noko som pirrar interessa til Lara. Reisa startar som eit enkeltståande oppdrag for den rike Jaqueline Natla men sluttar som ein kamp for å redde menneskeheita frå den same personen. Natla planlegg nemleg å bruke artefakta til å vekke til live ein hær av mutantar ved hjelp av ein atlantisk pyramide, noko Lara syns høyrrest ut som ein dårleg idé.

Spelet vart rett nok utgjeve først på Sega Saturn men Lara Croft skulle ende opp med å bli ei av frontfigurane for den populære Sony PlayStation då spelet vart gjeve ut der omtrent ein månad etter Saturn-versjonen. Spelet innoverte på fleire områder og fanga merksemda til publikum med ein appellerande kvinneleg frontfigur som kunne navigere rundt i ei 3D-verd skapt for hennar eigenskapar. «*Tomb Raider was one of the first to be fully 3D, and to have a 3rd person character that could run and jump around an environment. The only other game like it was Mario 64.*» (Marie, 2016, s. 17) Desse orda kjem frå Gavin Rummery, ein av programmerarane på det originale Tomb Raider (Core Design, 1996) og viser korleis spelet skilde seg ut i datidas spelmiljø. Mario 64 eller *Super Mario 64* (Nintendo, 1996), som er det fulle namnet, blir av mange sett på som eit av dei mest innverknadsrike spela nokon sinne. På same måte som Tomb Raider, var verda i *Super Mario 64* laga med tanke på spelkarakteren sine rørsler og eigenskapar. Mario kan blant anna hoppe, skli, klatre, krype, slå og springe. Alt mogleggjort av ei tredimensjonal verd konstruert for slike handlingar og Nintendo 64⁵ sin kontroll. Kontrollen hadde blant anna ei analog kontrollstikke som mogleggjorde rørsler i 360 grader. *Super Mario 64* står i dag igjen som spelet som definerte 3D-platformer sjangeren og har vore ein inspirasjon for fleire utviklarar. Dan Houser frå Rockstar Games, studioet bak *Grand Theft Auto* (Rockstar Games, 1997-) spela, sa dette til New York Times før utgjevinga av *GTA V* (Rockstar North, 2012):

«*Anyone who makes 3-D games who says they've not borrowed something from Mario or Zelda is lying.*» (Suellentrop, 2012)

Men der Mario hadde Princess Peach som måtte reddast frå den onde skilpadda Bowser så hadde Tomb Raider Lara Croft som ikkje behøvde nokon redningsmann. Eg nemnde tidlegare korleis dei fyrste spela var urealistiske av natur. Dette kom av tekniske grunnar som ikkje mogleggjorde dei flytande animasjonane og den realistiske utsjånaden som etter kvart har vorte standaren i spelmedia. Til tross for dette så var desse spela realistiske på andre måtar. Lara såg heilt tydeleg ut som ein kunstig figur men samanlikna med andre spel som kom ut rundt den same tida så var det i det minste lett å sjå at ho var ein *kvinneleg* figur. Dei animasjonane ho hadde fungerte bra og sjølv om dei ikkje kan måle seg med moderne teknikkar som *performance/motion capture*⁶ når det kjem til å fange opp nyansar i rørslemønsteret til ein person så var animasjonane absolutt gode og tydelege for tida. Det grafiske detaljnivået var også svært bra for tida men her måtte spelarane sjølve hjelpe til med å fylla inn det som mangla. Akkurat som med bøker der ein må fylla inn utsjånaden til karakterar og omgjevnader sjølve så fungerte dei tidlegare spela på litt same måten. Lavt detaljnivå på karakter og spelverd

⁵ Spelkonsollen frå Nintendo som *Super Mario 64* vart utgjeve på.

⁶ Teknikk der rørslene og ansiktsuttrykk til menneskelege skodespelarar vert registrert og vidareført til å bli rørslene og ansiktsuttrykka til figurar i spel.

gjorde egentleg ikkje så mykje då ein som spelar gjekk med på kontrakten mellom spelar og spel der *suspension of disbelief*⁷ står sentralt. Lara verka derfor som ei meir ekte kvinne enn den ein såg på skjermen og spelverda med sine tekniske grenser verka meir levande enn den egentleg var.



Figur 4 - Eksempel på bruk av motion capture for Rise of the Tomb Raider (2013). Skodespelar Camilla Luddington spelar ut scena som ender opp som biletet me ser nede til høgre i form av ei kuttscene i spelet.

Det første spelet i serien vart uansett ein enorm suksess og figuren Lara Croft tok sin naturlege plass ved sidan av andre ikoniske spelfigurar i samtida. Det som skilde Lara frå andre spelfigurar var også det som gjorde ho svært populær, nemleg utsjånaden og kjønnet hennar. Forma etter Baywatch-dimensjonar, med det klingande kallenamnet Tomb Raider og væpna med to store pistolar sto ho fram som både kul, sexy og interessant. Saman med ei god og nyskapande speloppleving skapte dette eit solid fundament for spelserien og opna opp moglegheiter for sjølvne merkevara Lara Croft.

3.2 ANALYSE

I min første spelanalyse kjem eg til å ta for meg det fyrste spelet i serien, nemleg *Tomb Raider* (Core Design, 1996), og sjå nærare på korleis Lara sitt fyrste møte med publikum vart skildra. Eg kjem til å sjå på mine to parameter, *realisme* og *kontroll*, og dra inn perspektiv frå andre som har skrive om Lara. Då dette ikkje er ein reboot men det fyrste spelet i serien så kjem hovudfokuset til å være på kva for eit grunnlag spelet skapar og kva som kjenneteikna den fyrste utgåva av Lara Croft. Seinare i analysen kjem eg til å fortelje kort om spela mellom Tomb Raider og mitt neste analyseobjekt som er den fyrste rebooten av serien; *Tomb Raider: Legend* (Crystal Dynamics, 2006).

⁷ Direkte oversett blir dette omgrepet noko sånt som *oppheving av mistru*. Det betyr enkelt sagt at ein som mottakar av eit fiktivt medieuttrykk går med på å tru på den historia som vert fortalt til deg og legg til side krav av realistisk eller logisk karakter.

Det er mitt inntrykk at populariteten til Lara Croft sitt fyrste eventyr var eit klassisk tilfelle av å være på den perfekte plassen til den perfekte tida. Spelet kom ut på det som skulle vise seg å være eit gunstig tidspunkt og det er vanskeleg å tenkje seg ein betre kombinasjon enn *Girl Power-rørsla* og ein karakter som Lara Croft. Kor mykje hadde denne rørsla å seie for spelet sin popularitet? For å sjå tilbake til innleiinga; vart det viktig for utviklarane i Core å appellere til rørsla og la Lara representere eit samtidsideal for kva ei kvinne skulle være? I ei tid der spel i all hovudsak vart laga for gutar eller menn så er det kanskje nærliggjande å tru at det var andre faktorar som spelte inn som gjorde at spelet selde sopass bra. Kva faktorar var eventuelt dette? Og kor stor rolle spelte Tomb Raiders grad av realisme og korleis ein kontrollerte ho til suksessen? Der seinare spel i serien har fått eit større register og meir teknologiske moglegheiter å spele på når det kjem til karakterbygging så vert eg naud til å tolke mykje av karakteren i Tomb Raider (1996) ut i frå korleis ho oppfører seg eller ser ut i spelet og kva eigenskapar ho har der. Eg vil ta i bruk utvalde kuttscener og seksjonar for å undersøkje min påstand om at den tidlege Lara var meir som eit blankt ark (Mikula, 2004, ss. 62-63) enn ein fullverdig karakter. Her vert det også aktuelt å dra inn hendingar som skjedde rundt lansering og korleis desse kom til å forme karakteren Lara i denne tidlege perioden fram til ho gjorde sin filmdebut i 2001. Hovudperspektiva eg kjem til å bruke for å belyse den feministiske synsvinkelen vil komme frå Rikke Schubart (Schubart, 2007), Maja Mikula (Mikula, 2004) og Esther MacCallum-Stewart (MacCallum-Stewart, 2014).

Det fyrste me som spelarar vert møtt med ved oppstart av Tomb Raider (Core Design, 1996) er ein animert introduksjonsvideo⁸ som i korte trekk fortel oss den innleiande handlinga i spelet. Ei atombombe går av i horisonten og i kameraet fører oss ned i eit krater der me kan sjå ein kvinnefigur fryse fast i ein gjennomsiktig kapsel av is eller glas. I scena som følgjer er me på eit hotell i Calcutta der Lara Croft introduserast for fyrste gong. Me høyrer ei mannsstemme (Larsson) utanfor bilete spørje Lara «*what does a man have to do to get that kind of attention from you?*» samtidig som han legger ei utgåve av bladet *Adventurer!* på bordet. Førstesida av bladet fortel oss at Lara anten har funne eller tatt livet av Big Foot. Lara sine første ord i spelet er svaret hennar; «*it's hard to say exactly, but you seem to be doing fine*». Larsson svarar i ei karakteristisk *southern drawl* aksent: «*Oh, grrreat. But truth is, it's not me that wants you.*» Lara vert overraska og reagerer med eit enkelt «*Oh?*» før ho vert presentert oppdraget som skal danne basisen for historia i spelet. Det viser seg at Jaqueline Natla har sendt Larsson for å forsøke å overtale Lara Croft til å utføre eit oppdrag for ho. Det skal ikkje meir til enn ein liten appell til Lara sin eventyrlyst før ho avsluttar kuttsцена med eit lurt smil som indikerer at ho godtar oppdraget.

Så kva kan ein seie om denne korte introduksjonen til Lara Croft? Vel, til trass for si korte lengde, så fortel den oss ganske mykje om karakteren Lara Croft og den verda ho lev i. For det første er ho på eit hotell i Calcutta, India. Ein eksotisk lokasjon for dei fleste og i eit land viss hovudreligion har tusenvis av gudar og mange myter forbunde med seg. Me skjønner raskt at Lara er ei som har vore på andre eventyr då bladet med Bigfoot kjem på bordet. Her viser ho også ei flørten side av seg sjølve der ho ikkje avviser Larsson sin første kommentar men heller svarer på ein ertande måte som inviterer til vidare samtale. Hennar aksept av Natla sitt tilbod viser også ei spontan side av ein karakter som likar å halde seg i aktivitet. I biografien hennar vert det nemnd at Lara av

⁸ Videoar i spel vert nytta for å utdjupe handlinga ved å vise den i eit filmliknande format som spelet sin grafikkmotor ikkje er i stand til. Full Motion Video (FMV) eller CGI (Computer-generated imagery) var dei mest utbreidde formane i 3D-spel på 90-talet.

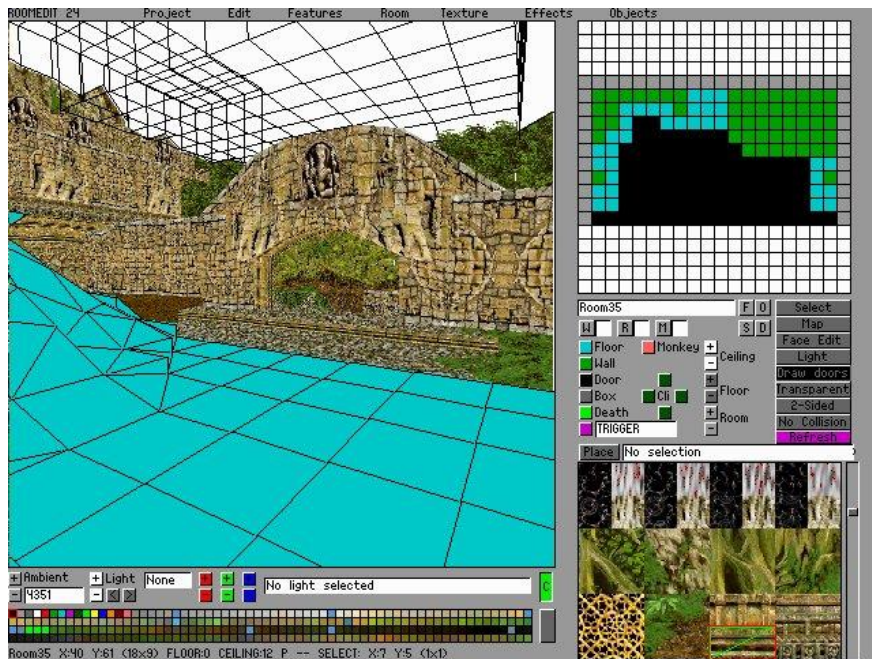
og til kan ta imot oppdrag mot betaling og denne introduksjonen viser også nettopp dette. Lara sitt første svar til Natla, «I'm sorry, I only play for sport», vert effektivt kontra av Natla som tilbyr ho ei spanande reise i Peru sitt fjellandskap. Veit me noko meir om Lara etter å ha sett introduksjonsvideoen? Mesteparten me no veit er lært frå hennar talemåte og eit glimt av brilla hennar som kan tyde på at ho er meint å være ein kul karakter. Replikkane hennar skildrar ho indirekte og me får eit lite innblikk i eit grovt omriss av ein slags personlegdom på bakgrunn av dei. Dog verkar sjølve karakteren statisk då sekvensen ikkje vitnar om noko forandring hos Lara. Ho vert overtalt til å godta oppdraget frå Natla men det er framleis på hennar premis og det er heller oppdraget som er konstruert for å appellere til Lara enn Lara som tilpassar seg oppdraget.

Etter denne introduksjonen så er Lara klar for ekspedisjon. Me vert vist enda ein kort video av Lara og ein sherpa som guidar ho oppover i fjella til ei stor dør i ein fjellvegg før me får overta kontrollen av ho. I videoen klatrar ho opp over døra og opnar den før sherpaen ho har med seg vert angripen av ulvar som kjem frå grotta bak døra. Lara kuttar tauet og fyrer av skot etter skot med sine doble pistolar men ho er for sein og sherpaen dør før ho får tatt livet av alle ulvane. Etter å ha sjekka pulsen på sherpaen så snur Lara seg og går inn i grottene. Ho hevar eit augebryn, tek av seg solbrillene og så er det spelaren sin tur til å utforske. Akkurat som i denne videoen så er det i spelet mest *naturlege* farar. Talet på menneske som konfronterer Lara er lågt og ho må berre kjempe mot fem stykk i løpet av heile spelet. Dette var også viktig for skapar Toby Gard då han ønskja at Lara ikkje skulle drepe meir menneske enn naudsynt og at fiendar skulle være truverdige (Marie, 2016, s. 18).



Figur 5 - Introduksjonen av Lara sine doble pistolar. Lara skyter ulver men klarer ikkje å redde sherpaen sin.

Dette tar oss vidare til eit sentralt punkt, nemleg kor *realistisk* fyrsteutgåva av Lara Croft er. Dette kunne ha vore eit kort punkt då det er lett å avfeie Lara som urealistisk. Eg karakteriserte til og med sjølve spela som «grunnleggjande urealistiske» tidlegare i oppgåva. Dette punktet er nok litt meir nyansert enn som så. Viss me tar blikket vekk frå Lara for ein augneblink og ser på omgjevnadane hennar så vert det enklare å få ei forståing for ho som karakter. Lara sine omgjevnader er konstruert av klossar med ei gitt bredde, lengde og høgde, eit sokalla *grid-basert system*. Desse klossane er kopla saman med Lara sitt rørslesett og bestemmer kor ho kan bevege seg. Tar ho fart så kan ho hoppe tilsvarande lengde av x antal klossar (eller ruter i *griden*), står ho i ro så når ho opp til klossar som er av ei viss høgde og så vidare.



Figur 6 - Skjermbilete av det grid(nett)-baserte systemet som vart nytta til å byggje spelverda i dei fyrste Tomb Raider-spela (Grunge_Hamster, 2018).

Desse klossane vart så tillagt teksturar viss oppgåve var å skildre den distinkte visuelle stilen til kvar lokasjon i spelet. Denne måten å konstruere ei spelverd på gjorde at rørslene til Lara verka litt stive men samstundes sørga det for eit veldig ryddig system som var lett for spelarar å forstå. Om spelaren skulle forsøkje å utføre eit hopp over ein avgrunn der avstanden tilsvara tre klossar så visste spelaren at ein då måtte ta springfart først til eksempel. Ei krevjande oppgåve for spelaren men eit system som oppmuntra til repetisjon og øving for å bli betre samtidig som det gav plattform-gameplayet ein stor presisjon. Introduksjonen av eit treningsnivå i Croft Manor der ein fekk ei innføring i korleis ein skulle navigere karakteren var til god hjelp for nye spelarar. Kontrollen av Lara sine rørsler var knytt til D-paden på PlayStation og Sega Saturn (eller fire tilsvarande knappar på eit PC-tastatur) og ikkje analoge spakar som på meir moderne kontrollere. Kontrollen er responsiv om enn litt vanskeleg å bli vand med etter dagens standardar der dei fleste spel i denne sjangeren tilbyr fri analog rørsle i spelverda.



Figur 7 - PlayStation kontroller med sin D-pad til venstre og handlingsknappar til høgre. I tillegg hadde ein 4 skulderknappar bakpå kontrollaren.

Som sagt så var spelverda bygga opp av klossar og ein konkret formel for kor langt Lara kunne hoppe, kor lange steg ho kunne ta og så vidare. Treningsnivået på Croft Manor, som skulle vise seg å bli ein gjengongar i alle spel som kom i ettertid, viste ikkje berre fram korleis ein skulle styre Lara. Det var også eit utstillingsvindaug for atletismen hennar. Lara kan hoppe høgt og i alle retningar samtidig som ho skyter med våpen. Ho kan halde seg fast i kantar og bevege seg langs dei bortetter veggen. I tillegg er ho i stand til å symje både over og under vatn mens ho utforskar grotter under vatn. For å understreke kor kapabel Lara er då det kjem til atletiske manøvrer så slengte Core Design også inn moglegheita til å stå på henda. Det har absolutt ingen annan funksjon i spelet enn å vise fram hennar evner. Spelet har med andre ord eit sterkt fokus på kva evner Lara innehar. Ho er særst atletisk og utfører jobben med stil. Alle handlingane hennar er animert slik at dei ser bra ut og animasjonane har ein god flyt til seg. Lara var altså i høgste grad til stades som ein kapabel avatar og som Helen Kennedy nemner så er det ikkje tvil om at hennar rolle som frontfigur i eit spel av denne typen markerte ein ny kurs vekk frå det som var norma i spelbransjen på denne tida (Kennedy, 2002). Produsentane av spelet hevder at det var teknologien som forma Lara Croft:

«...So the technology led the character as much as people want to say it was the character. That's a load of old bollocks. It was always the tech.» (Marie, 2016, s. 19)

Uansett så var den endelege forma ei form som resonnererte tydeleg med publikum og som fanga tidsånden i den førre nemnde *girl power* rørsla. Jenter og eldre spelarar likte spelet (Marie, 2016, s. 21), noko som overraska utviklarane. Men kva var det med spelet som fenga jenter? Viss me ser tilbake til ein del av den tredje bølga av feminisme som har blitt kalla for *girl power* så handla den i størst grad om at femininitet i seg sjølv er myndiggjerande og at dei stereotypiske portretta av dette som ein finn i alt frå moteblad til Barbiedukkar faller inn under dette. Der andre bølgefeministane meinte at desse portretta av femininitet i eit mannsdominert samfunn kunne være undertrykkjande og *umyndiggjerande* så står altså *girl power* for det motsette. Dei meiner at denne femininiteten gjev dei kraft og moglegheiter til å forme sin eigen kjønnsidentitet slik at den kan fungere som eit komplement til frigjeringa og uavhengigheita som tidlegare feministar kjempa for (Genz & Brabon, 2018, ss. 119-121). Med dette som bakteppe så er det ikkje så vanskeleg å sjå kvifor ein karakter som Lara Croft slo til på begge sider av

kjønnspekteret. Denne *bimodaliteten* gjorde at Tomb Raider og andre kvinnelege karakterar på same tid klarte å få store følgjarskarar av både kjønn. Kvinnelege spelarar vart no oppmuntra til å interagere med karakterar som Lara Croft og dette gav dei ei moglegheit til å konstruere seg ein eigen identitet basert på ho. Jackie Stacey går nærare innpå korleis denne identifikasjonen går føre seg. I hennar bok *Star Gazing* (Stacey, 1994) peikar ho seg ut forskjellige transformasjonsprosessar som kan nyttast for at mottakar skal kunne produsere ein ny identitet. Schubart trekker fram tre av disse:

1. Å late som om ein er stjerna
2. Imitasjon (av oppførsel)
3. Kopiering (av utsjånad) (Schubart, 2007, s. 314)

Stacey peikar til sine eigne etnografiske undersøkingar der ho oppdaga at produksjonen av identitet er meir styrt av *korleis* nokon har lyst å være enn at dei berre ønskjer å være ein spesifikk person eller karakter. Dette betyr med andre ord at nokon kan ønskje å spele som eller kle seg ut som avataren Lara Croft men det treng ikkje bety at dei har lyst å være karakteren Lara. Ein kan finne mykje nyting i å leve seg inn i hennar verden og handlingar og så kan ein heller blande dette saman med sin eigen personlege identitet. Slik kan me sjå at jenter som spelte Tomb Raider kan ha gjort det fordi dei likte karakteren og kva ho var i stand til å gjere og nytta ho som ei forlenging av seg sjølve. Når ein kontrollerer avatarer i spel så vil ein difor sjeldan nytte uttrykk som «sjå kva Lara/Mario/Mega Man gjorde» men alltid plassere seg sjølve som den som utførte handlinga. Viss ein spelar nedkjempar ein vanskeleg fiende så er det alltid spelaren som får skryten og vil føle at den har gjort noko imponerende; avataren i spelet var berre mottakar for våre kommandoar. Samstundes er hovudkarakteren i spelet viktig for å få oss til å ville spele spelet og dei kan tilføre mykje underhaldning ved å ha ein spesiell utsjånad, ha spesielle manerismar og være i stand til å utføre imponerende handlingar. På denne måten fungerer den kontrollerte avatar saman med gameplay som eit moment i å skape den komplette spelopplevinga. Når det kjem til dette så Lara viktig. Maja Mikula nemner korleis kvinner likte å være Lara då dei spelte og at fleire tykte at spelverda og handlinga vart sekundær. For sjølv om målgruppa for Tomb Raider var gutar mellom 15-26 år og karakteren Lara Croft var skapt av ein mann for eit mannleg publikum, så klarte ho å oppnå popularitet hos både kjønn. Dette er imponerende då, som Mikula viser til, jenter ofte misliker valdelege spel og føretrekkjer meir personlege og interaktive rollespel (Mayfield, 2000). Gutar og jenter har nemleg forskjellige krav til identifikasjon når det kjem til karakteren dei kontrollerer i eit spel. Kvinner blir irritert viss dei ikkje kan identifisere seg med eller relatere til den kvinnelege karakteren dei kontrollerer. Her kan det virke som om Tomb Raider traff blink. Den tidlegare nemnde rapporten som Mikula viser til fortel nemleg meir enn at gutar og jenter likar forskjellige ting.

"Girls want games that engage and challenge them, not 'girlie' versions of games originally designed for boys." (Patti Miller, direktør i Children Now's Children and the Media Program) (Mayfield, 2000)

Disse *girlie* versjonane av spel det vert snakka om er eksempelvis Ms. Pac-Man (General Computer Corporation, 1982) der avataren Pac-Man har fått ei sløyfe i håret og derfor er blitt til 'Miss' i eit spel som følgjer mykje an den same formelen som det forgjengaren Pac-Man gjorde. Kombinasjonen av å være eit utfordrande spel som også hadde ein hovudkarakter som det var mogleg for jenter/kvinner å identifisere seg med var ein vinnande kombinasjon. Når ein ser på kva Tomb Raider konkurrerte med på spelfronten så er det heller ikkje vanskeleg å skjønne at jenter valde Lara. I følgje førre nemnde Patti

Miller så var Barbie-spela dei mest populære for jenter på denne tida. Dette var spel som var mynta på dei yngre spelarane og som mødrene ofte kjøpte til dei (Jenkins & Cassell, 1999, s. 139). Lara representerte dei litt eldre spelarane og til tross for at Miller påstår at Tomb Raider ikkje har klart å appellere til jenter (Mayfield, 2000) så seier tala til Eidos noko anna (Lowbridge, 2016). Dei påstår at 40% av dei som spelte det første spelet var jenter/kvinner noko som tyder på at Lara definitivt hadde ein bimodal appell. Ein viktig del av denne appellen er tredjepersonsperspektivet som gjorde at ein heile tida såg Lara førre seg på skjermen. Dette er viktig for korleis ein identifiserer seg med karakteren og kva forhold ein får til avataren. Mikula nemner korleis ein anmeldar fortalte at han var glad for å ha ein *person* i spelet og at det å sjå ho førre seg gjorde at han bevega figuren meir forsiktig og føle at han måtte ta vare på ho (Mikula, 2004, s. 59). Spelarar sine eigne tankar rundt deira første møte med Lara avslører dog at det kanskje ikkje var så enkelt som at kvinner spelte spela berre på grunn av Lara. Lara kan ha vore den som skaffa spelet merksemd men eventyrhistoria og gameplayet var det som haldt på merksemda deira:

«There was something refreshing about looking at the screen and seeing myself as a woman. Even if I was performing tasks that were a bit unrealistic... I still felt like, Hey, this is a representation of me, as myself, as a woman. In a game. How long have we waited for that?» (Nikki Douglas in Jenkins & Cassell, 1999)

«I played the original games when I was younger, and I liked them because I always liked Indiana Jones type adventures. I never really gave much thought to her sexualization though she did always look a bit silly.» (Asytra, 2013)

Dette viser at berre det å ha moglegheita til å kontrollere ei kvinne nok kapra fleire nye spelarar som Core Design hadde gått glipp av hadde dei hatt ein annan protagonist (Mikula, 2004, s. 60). Samtidig understrekar det siste sitatet mitt neste poeng, nemleg at viss spelet er dårleg så kjem ikkje spelarar til å spele vidare, uansett kor tiltalende karakteren er. Ein kunne ha putta ei naken dame inn i eit spel med dagens grafikk og håpa på det beste men om ikkje spelets gameplay hadde vore noko å skrive heim om så hadde publikum raskt snudd seg vekk frå det og spelt noko anna. Dette vert nemnd seinare i forbinding med spela som skulle følgje det originale Tomb Raider og det er noko som er viktig å hugse på i ein diskusjon der Lara Croft har ein tendens til å få all merksemda. Det er mi påstand at Tomb Raider sin popularitet ikkje hadde komme viss spelet hadde vore eit dårleg spel. Der MacCallum-Stewart trekker fram fleire eksempel på korleis Lara har vorte omtalt på ein nedlatande og seksualisert måte (MacCallum-Stewart, 2014, s. 4) så finn ein andre eksempel på objektive, saklege kritikkar av spela som målar eit anna bilete:

«Move over, Resident Evil. The new benchmark for 32-bit 3-D gaming is here. Tomb Raider combines slick graphics with a fantastically agile character and an excellent story, offering proof that the 32-biters can hold their own with the Nintendo 64 and its plumber juggernaut.» (Sterbakov, 1996)

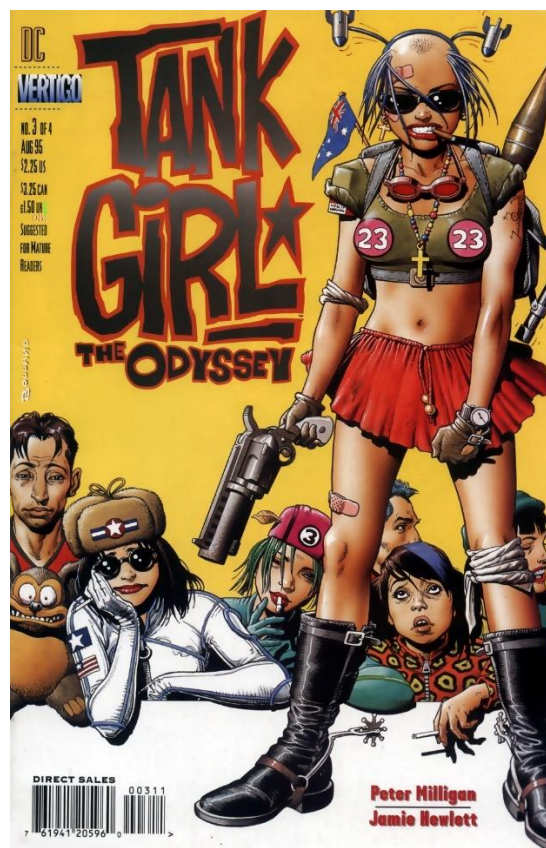
Her ser me at anmeldaren held seg til å bedømme spelet utifrå kva kvalitetar det innehar og beskrivinga av Lara nemner ikkje kjønn men beskriv ho som ein *«fantastically agile character»*. Det er også interessant å sjå kva han avsluttar artikkelen sin med der han kjem med eit stikk mot PlayStation sin argaste konkurrent på den tida, Nintendo 64:

«Lara and her followers might very well be uncovering Nintendo 64s along with the other artifacts in Tomb Raider 5.»

Lara har riktignok aldri funne nokon Nintendo 64 på sine reiser men fleire spel har det definitivt blitt. Etter førsteutgjevinga satte Eidos opp dampen og Core Design vart sett til å utvikle oppfølgjarar på løpande band. Med eit fundament lagt til grunn basert på ein appellerande hovudkarakter, eit solid kontrollsystem og ei interessant spelverd låg ting til rette for å fortsette historia til Lara vidare. Fyrste stopp på vegen var Tomb Raider II, utgjeve eit år seinare.

3.3 FRÅ TOMB RAIDER II TIL CHRONICLES

Etter at *Tomb Raider* (Core Design, 1996) kom ut og vart ein monsterhit så vart arbeidet med ein oppfølgjar satt i gang med det same. Dei påfølgjande spela fortsette i dei same spora som tidlegare. Ein nytta seg av det same rammeverket men Lara sjølve skulle byrje å forandre seg mot den meir seksualiserte karakteren som mange kanskje assosierer ho med i dag. Då Lara fyrst vart skapt så ville Toby Gard at ho skulle ha ein viss verdigheit når det kom til klede og kva utstyr ho hadde på seg. Den karakteren Gard og Core Design landa på vart ein slags miks av Tank Girl, Indiana Jones og britisk aristokrati.



Figur 8 - Tank Girl i ei av sine mange former (Milligan, 1995).

Lara gjekk igjennom ei forandring etter at Toby Gard gav seg i Core Design for å starte sitt eige firma der han ynskja å fokusere på noko nytt. Ho vart i større grad seksualisert og ein byrja å dra inn nye element i spelformelen som ikkje var der frå starten av. Dette, saman med korleis Lara vart portrettert i media og reklamer, var ei forandring Gard ikkje

likte (Nick 930, 2018) og han sa derfor frå seg store royalties då han forlot Core Design på eit tidleg tidspunkt etter utgjevinga av det første spelet for å kunne starte noko eige.



Figur 9 - Offisielle renderinger for pressebruk for Tomb Raider (nede til høgre), Tomb Raider II (øverst) og Tomb Raider III (nede til venstre) (Core Design, 1996/1997/1998).

Mikula peikar på at denne forandringa av Lara er eit eksempel på kor vanskeleg det er å krevje eigarskap over noko i ei medieverd som den me lever i no og som Tomb Raider eksisterte i då Mikula skreiv artikkelen sin (Mikula, 2004, ss. 60-62). I følgje Mikula kan ein spore dette skiljet mellom skapar og det skapte på to måtar. På det eine nivået så bedrar Lara sin skapar, Toby Gard, ved å utvikle seg til eit forbrukarprodukt som er eigd av Core og Eidos. På det andre nivået kan ein sjå korleis Lara vert forma av media og deira omtale og framstilling av ho. Der ein som skapar eller eigar ikkje har så veldig stor moglegheit til å kontrollere Lara si forming i media så kan ein det på det første nivået. Bedrageriet som vert nemnd her, vert i forbindelse med Tomb Raider og Lara Croft, eit tilfelle av at eigar eller utviklar tar aktive val for å tilpasse merkevara si til sitt potensielle publikum. Eit eksempel på dette er rebooten, som skulle komme seinare for Lara sin del, men i tida mellom Tomb Raider II (Core Design, 1997) og Tomb Raider: Legend (Crystal Dynamics, 2006) så kan ein spore dette gjennom å sjå på korleis karakteren Lara forandra seg. Det mest openberre er korleis fysikken hennar forandra seg. Der Lara allereie hadde overdrivne proporsjonar så bestemte Eidos at ho skulle få enda meir ekstreme proporsjonar. I denne perioden vaks brysta hennar og ho fekk smalare midje

samtid som fokuset i spela skifta til å bli meir fokusert på action og konfrontasjonar mot menneskelege fiendar. Lara si kroppsforandring kan kanskje forklarast med målgruppa for spela. Kanskje Eidos meinte at unge, vaksne gutar ville elske proporsjonane til Lara. Det som er interessant er at Lara sin utsjånad, etter kvart som den vart meir ekstrem, fjerna seg lenger og lenger frå det målgruppa såg ut til å like best. 'Mannebladet' FHM har gjennom fleire år kåra verdens mest sexy kvinner og om me går tilbake til 1995 ser me at vinnaren var Claudia Schiffer (FHM, 1995). Ein blond, tysk supermodell som ikkje svarer til Lara sin fysikk og utsjånad. Ho er slank men elles ulik. Samtidig finn ein kvinner som Demi Moore på neste års liste. Ho deler meir av Lara sine kroppslege proporsjonar og var i søkelyset etter å ha spelt hovudrolla i *Striptease* (Bergman, 1996). Akkurat som Lara Croft så kan Moore også sjåast på som eit postfeministisk førebilete då ho starta ein bodkrig mellom to produsentar over kven som skulle få filme ho først av produsentane bak *Striptease* og *G.I. Jane* (Scott, 1997). *Striptease* vant og ho enda opp med å få 12.5 millionar dollar for jobben, noko som gjorde ho til den desidert best betalte kvinna i Hollywood (Cho, 2019). Kvinnene som har hamna øvst på desse listene gjer det som regel som ei følgje av sin popularitet på den tida listene vert laga. Eit anna eksempel er Gillian Anderson som på 90-talet var med i den svært populære serien *X-files* (Carter, 1993-2002). På grunn av hennar hyppige opptredenar i mediebrukars sinn som agenten Scully så vart ho ein målestokk for korleis publikum bestemte seg for kva som var vakkert og ikkje. Ho vant FHM si kåring i 1996 og kom høgt på lista dei åra *X-files* var populært. Ein ting som er slåande med desse listene er kor lite varierte dei er med tanke på kven som hamnar på listene. No er det kanskje ikkje i eit manneblads natur å være eit utstillingsvindaug for alle dei forskjellige typar kvinner som finnes i verda heller men det er i alle fall tydeleg at det er den slanke kroppsforma som var norma på 90-talet. Der me i våre dagar har *clickbaitartiklar* som forsøker å lokke oss til å klikke på ein link til ei nettside så har desse magasina framsida si som skal lokke oss til å kjøpe bladet deira. Då må dei gjere det same som Eidos gjorde med Tomb Raider og som Mikula var inne på der dei må forsøkje å spå kva det er folk vil ha og forandre innhaldet sitt deretter. At listene og blada deira vert fylt opp av kvinner med same kroppsform, og ofte mangelfulle kledning, handlar endå om ein kombinasjon av målgruppe og kva kvinner som faktisk er representert gjennom i populærkulturen. Om fleire typar kvinner hadde vore representert så hadde kanskje resultatane vore annleis. Om ein skal dra ei slutning av dette kan det tyde på at det samfunnet oppfattar som vakkert (eller sexy) har ein samanheng med kva som er populært på same tid og at det som er i hukommelsen til mediebrukarane ofte er det dei vil assosiere med vakkert. Når det kom til virtuelle *babes* så møtte dei motstand hos fleire feministar. Kennedy nemner Elaine Showalter som skriv om «*computerized cover girls (...) patched together by the best features of real models and stars*». Ho meiner at inga ekte kvinne kan forvente å kunna måle seg med dei og at den populariteten dei har oppnådd er ein del av eit «*elaborate, feminine artifice*» designa for å sjå naturleg ut (Showalter, 2001, s. 6). Frykta til Showalter og andre er at desse kunstige, virtuelle kvinnene ville føre til ein ny generasjon som av jenter som er villige til å gå langt for å imitere denne kunstige utsjånaden med bakgrunn i sin eigen misnøye med korleis dei sjølve ser ut. Kennedy peikar på ironien i dette; at ekte kvinner kan komme til å bruke teknologi for å etterlikne kroppen til kvinnelege figurar som i grunn er teknologi (Kennedy, 2002).

For Lara sin del så hamna ho etter kvart mellom to stolar. Der den kommersielle Lara, som vart brukt til å selje spela ho var med i, gjorde sitt beste for å flørte med seg publikum heim så var avatar-Lara framleis den same når det kom til korleis ho vart kontrollert og kva ho kunne gjere. Spela var framleis basert rundt grunnmuren etter

Tomb Raider (Core Design, 1996) og gameplayet følgde dei same reglane. Eit behov som meldte seg raskt etter utgjevinga av det fyrste spelet var å få etablert ein karakter med ei utfyllande bakgrunnshistorie. Fansen ønskja å vite meir om Lara og dette er også ei av årsakene til at Lara fort fekk ein personlegdom utanfor spelet gjennom andre media og ein eigen biografi som beskreib kva ho likte og korleis ho har tileigna seg evnene sine. Biografien måla eit bilete av ei eventyrlysten og kapabel, ung kvinne som likte best å arbeide aleine. Mikula nemner at det var naudsynt for Lara å verte oppfatta som eit blankt ark for å kunne oppretthalde appellen sin ovanfor ein uføreseieleg marknad (Mikula, 2004, s. 62). Det einaste som står på arket er at Lara skal symbolisere kraft eller makt. Mikula nemner at Lara frontar typiske vestlege maktsymbol som pengar, uavhengigheit og sosial status. Som nemnd tidlegare er ho også ein sokalla *loner* og opererer på eigenhand utan å være avhengig av hjelp frå andre. I filmene interagerer ho meir med andre og har sitt eige mikroteam bestående av butlaren sin og ein IT-fyr men når det kjem til å være på oppdrag så opererer Lara aleine så og seie kvar gong. Denne einsemda kan i følgje Mikula tolkast i retning av kvinneleg uavhengigheit då Lara ikkje er avhengig av andre for å utføre jobben sin. Kennedy nemner korleis denne karakteren og konstruksjonen av ein bakgrunnshistorie er med på å gjeve ho ein ontologisk samanheng som hjelper spelaren med å leve seg inn i verda hennar. Vidare oppmuntrar dette spelaren til å identifisere seg med Lara (Kennedy, 2002). Hennar offentlege person og merkevare har heile tida vorte nøye passa på av Core Design og Eidos og dei har forsøkt å passe på at Lara vert framstilt slik dei ønskjer og ikkje korleis eventuelle sponsorar skulle ønskje det (Marie, 2016, s. 35). Hennar plass i den offentlege arenaen etablerte ho i vissheita til eit stort publikum og representasjonen av ho kan difor samanliknast med den same representasjonen av filmstjerner og musikkartistar. I følgje Kennedy vert ho for publikum like ekte som desse då deira representasjon også er nøye styrte av andre for å oppnå universell appell (Kennedy, 2002). Og akkurat som ein skodespelar kan verte bedømd utifrå deira rollekarakter eller korleis dei opptrer som seg sjølve i intervju og liknande, så vert Lara bedømd basert på sine opptredenar i spelform og i det offentlege rom via modellar eller reklameoppdrag. Det er særskild Lara sin fysikk som har skapt størst debatt blant feministar. På den eine sida finns dei som meiner at hennar framstilling er objektivtverande og at den fører til dårlegare sjølvtilit blant kvinner (Fazzone, 2001). På den andre sida har du dei som ser kroppen hennar som eit symbol på kraft og sjølvkontroll (Urla & Swedlund, 2000). I bakgrunnen av dette ligger Lara sin multivokale visuelle representasjon (Mikula, 2004, s. 64) som opnar opp for eit mangfald av tolkingar. Hennar ansiktsuttrykk og hudfarge passar inn i fleire stereotyper og er upresise med tanke på hennar opphav. Mikula nemner også korleis hennar overdrivne fysikk faktisk kompenserer for hennar manglande kropp eller korporalitet. Som nemnd tidlegare i oppgåva har Lara fungert som ei motvekt til den typiske Barbiefiguren og dette vert også understreka av hennar tilhengjarar. Der Barbie er opptatt av mote, huslege gjeremål og dating så nyttar Lara sin kropp til utforsking og slåssing (Mikula, 2004, s. 64).

For dei jentene som leikar med Barbie så vil ikkje kroppen hennar være det dei er oppteken av. I deira verden er det leik med bytte av klede og å fikse håret til Barbie som er fokuset. Dei bruker desse dukkane saman med alle andre slags bamsar eller figurar dei har liggjande rundt, for å spele ut daglegdagse situasjonar og på den måten prosesserer dei sine eigne inntrykk gjennom desse leikane. Dette eksempelet er henta frå mi eiga erfaring som far til to jenter og er ein observasjon av korleis dei leiker så ta det for det det er; ei observasjonsbasert slutning basert på verken meir eller mindre. Det er uansett interessant å merke seg korleis born veldig raskt vel seg ut leiker dei synes er

artige å halde på med. Som spedborn er det særst underhaldande med fjernkontrollar, visse fargar og eller å kunne ta tak i forskjellige delar av fjeset til andre. Dei litt eldre held på med mykje rolleleik og får ofte inspirasjon frå sin egen omgangskrins og barne-tv når det kjem til prosessen der dei skapar ei handling i leiken. Eg spurte mi eldste dotter kvifor ho likte Anna og Elsa⁹ og svaret var enkelt og greitt: «fordi dei er best». Eit forsøk på å finne ut kva som gjorde at ho likte dei gav meg svar som «dei er magiske» og «dei har fine kjolar». I tillegg er ho svært glad i musikken og springer ofte rundt og synger på songar frå både filmar. Kjærleikshistoria mellom Hans og Anna i førre nemnde *Frozen* (Buck & Lee, *Frozen*, 2013) er ho ikkje så oppteken av då dette er tematikk som ligg eit par år (la oss håpe mange år) fram i tid. Observasjonen min av korleis ho har leika med leikene sine og korleis ho har vorte sopass fenga av dei to prinsessene frå Arendell fekk meg til å tenkje på korleis eg sjølv oppfattar Tomb Raider-spela. Der dottera mi er for ung til å bry seg om kjærleikshistoria i *Frozen* så var eg for ung til å klare å spele gjennom dei første utgåvene av Tomb Raider. Spelet var for vanskeleg og andre spel stelde raskt merksemda mi vekk frå Lara. Eg kjende godt til serien gjennom spelmagasinet og prating med vener som hadde spela men det var ikkje før Tomb Raider gjorde sitt inntog på PlayStation 3 med sin andre reboot at undertekna skulle hoppe inn i Lara si verd igjen. Som vaksne har me fleire verktøy for å kunne beskrive kvifor me likar ting. Me kan analysere filmar og deira bruk av diegetisk lyd som handlingsfremjande eller me kan diskutere karakterar til me blir grøne i andletet. Eg kjem tilbake til denne diskursen i eit seinare kapittel. Men kva om me kokar det ned til det heilt enkle? Der mi oppfatning av Tomb Raider (Crystal Dynamics, 2013) vert fortalt som ein fireåring ville sagt det. Elsa og Anna er best. Tomb Raider har fett gameplay. Elsa og Anna er magiske. Lara er bad-ass. Elsa og Anna har fine kjolar. Lara har kule våpen. På dette nivået kan ein framleis finne ytringar knytt til seksualitet og kjønn, men å la dette bli hovudfokus er å misforstå medieforma då eit overdrive kroppsfokus aldri vil selje i lengda. Ein kan difor seie at Eidos misforstod kva det var som gjorde at så mange likte det første Tomb Raider-spelet då dei etter kvart fokuserte meir og meir på kropp og forsøkte å selje karakteren framfor spelet. Dette er tydeleg å sjå på salstala også der spela frå og med Tomb Raider: Chronicles og til og med Tomb Raider: Underworld selde dårleg samanlikna med resten av serien. Der *The Last Revelation* (Core Design, 1999) selde 5 millionar kopiar så sank dette til 1.5 millionar for *Chronicles* (McWhertor, Kotaku, 2009). Etter dette klarte ingen av dei følgjande spela å bikke 3 millionar sal før rebooten i 2013. Dette viser tydeleg at det ikkje er nok å ha ei frontkvinne med kurvar og store bryst. Om ikkje spela klarar å levere noko nytt så vil ikkje franchisen overleve. Heldigvis for Tomb Raider så var Lara ei sopass sterk merkevare og ein så ikonisk figur at ho klarte å komme tilbake etter ein lengre pause. Det er det ikkje sikkert andre hadde klart. Som tidlegare nemnd så nyttar Lara sin kropp til utforsking og slåssing der Barbie gjorde det motsette; ho haldt seg heime og fokuserte på god stemning i heimen. Mi forenkla oppfatning og tolking av Tomb Raider (Crystal Dynamics, 2013) kan sjåast som ein parallell til korleis mange uttrykker sine kjensler og inntrykk ovanfor eit medieprodukt. Gamerevolution la seg på den same linja i si omtale av det fyrste spelet der dei konkluderer med at Tomb Raider (Core Design, 1996) har «*Hot adventuring in lost civilizations*» og er «*One of the best games of all time!!*» (Leack, 1996). I sin entusiastiske omtale av spelet klarer ikkje anmeldaren å dy seg og legger til nokon linjer som har gjeve gjenklang i seinare artiklar som peikar på korleis spelmedia har omtalt Lara Croft på ein mannsjøvinistisk måte¹⁰.

⁹ Frå Disneys *Frozen*-film for dei som ikkje skulle vite det.

¹⁰ <https://www.buzzfeednews.com/article/josephbernstein/two-decades-of-breath-takingly-sexist-writing-about-tomb-raid>

Slike kommentarar gav ytterlegare prov til dei som meinte at Lara var eit offer for det mannlege blick.

Maja Mikula stiller eit spørsmål ved om dette er tilfelle. I følgje ho er det heteronormativt og offerretorisk å tenkje at Lara sin seksualitet berre er gjenstand for det mannlege blick. Ho seier at det også er mogleg å sjå på Lara som ein drivar for eit *skeivt* kvinneleg blick. Spela pratar aldri om hennar seksualitet og dette førte igjen til spekulasjonar rundt Lara sine preferansar når det kjem til val av eventuelle seksualpartnarar (Mikula, 2004, ss. 64-65). Desse spekulasjonane skulle komme tilbake ved utgjevingane av 2013-rebooten og fortset å være eit punkt som deler fanbasen hennar. Dette er også eit eksempel på korleis Lara har blitt tillagt meining i fleire samanhengar og kontekstar. Mikula meiner at kroppen hennar i seg sjøve vert ein parodi då den både talar for og imot kvinneleg undertrykking. Ho nemner korleis kroppen hennar kan verte «kidnappa» for å fremja politiske og feministiske agendaer, men at brukarar sin føresetnad for å tolke Lara sitt parodiske potensiale er kontroversielt då dette er avhengig av brukarane sitt varierende kulturelle kunnskapsnivå (Mikula, 2004, s. 66).

La oss gå tilbake til spela som kom i denne perioden. Eg nemnde tidlegare korleis Lara, etter sitt første spel, hadde vorte eit ynda sponsorobjekt drive framover av massiv marknadsføring. Mens marknadsføringsmaskina rulla og gjekk for fullt, så fortsette spela å komme på løpande band. Tomb Raider II introduserte køyretøy, visuelle forbetringar og fleire våpen å velje mellom men haldt seg elles til den sikre formelen etablert av forgjengaren. I tillegg brukte Lara no forskjellige antrekk avhengig av kor ho var. I Tomb Raider III (Core Design, 1998) vart spelverda utvida og det vart no mogleg å gå fleire forskjellige vegar for å komme til målet. I tillegg vart det jobba med intelligensen til fiendar og Lara fekk fleire våpen og køyretøy å leike seg med. Før utviklinga av det tredje spelet kom i gong så byrja ville teamet som hadde jobba på dei to spela ha ekstra tid for å kunne jobbe med ein skikkeleg oppfølgjar som innoverte og ikkje berre resirkulerte gamle idear. Eidos godtok dette og hyra inn eit nytt team til å jobbe med det tredje spelet (Marie, 2016, ss. 35-36). Kritikarar var ikkje ekstatisk over resultatet. Der spelet fekk kjempekritikk frå Absolute PlayStation (Lara hadde tross alt vorte offisiell PlayStation-maskot etter det første spelet) som gav spelet ein score på 95%¹¹ så var det andre publikasjonar som var mindre entusiastiske. Game Revolution antydgar at Lara er på veg til å bli ubetydeleg i spelverda, i sin kritikk av spelet og skriv dette mot slutten av kritikken sin:

«I guess you could pick this one up. For the other 99.9% of us, go play TR or TR2 again or even for the first time. Or better yet, forget about Lara Croft altogether.» (Radacovic, 1998)

Tomb Raider III signaliserte starten på nedturen for Tomb Raider-franchisen og salsmessig skulle ting berre bli verre dei neste åra. Det originale teamet hos Core hadde allereie hinta om at det var på tide med eit nytt spel med nye idear då dei takka nei til å utvikle Tomb Raider III og med spel nummer fire, *The Last Revelation* (Core Design, 1999), lukkast dei med å skape eit av dei betre Tomb Raider-spela. Spelet gjorde det bra både salsmessig og hos kritikarar men historia i spelet var kontroversiell. Spelet sluttar nemleg med at Lara vert stengt inne i ei pyramide, noko som hinta til at ho hadde blitt drepen. Historia viste også ei meir bevisst side av Lara der ho, etter å ha utløynt ei landeplage over Egypt, vert naud til å forsøkje å stoppe den. Denne bevisstheita over

¹¹ <https://www.metacritic.com/game/playstation/tomb-raider-iii/critic-reviews>

eigne handlingar er noko som skulle returnere til serien i dei siste reboota spela, då spesielt i *Shadow of the Tomb Raider* (Eidos Montreal, 2018). Det siste spelet i serien før filmene kom ut heitte *Tomb Raider: Chronicles* (Core Design, 2000). Spelet vart fortalt som ei samling av flashbacks til Lara sine tidlegare ekspedisjonar og det engasjerte verken publikum eller kritikarane. Lara var no i ferd med å miste sin publikumsappell og ønsket om noko nytt vart større og større blant fansen. Core Design forsøkte å gjeve publikum det dei ville ha med *Angel of Darkness* (Core Design, 2003) men før den tid var det på tide med ein annan versjon av den britiske arkeologen, nemleg filmversjonen.

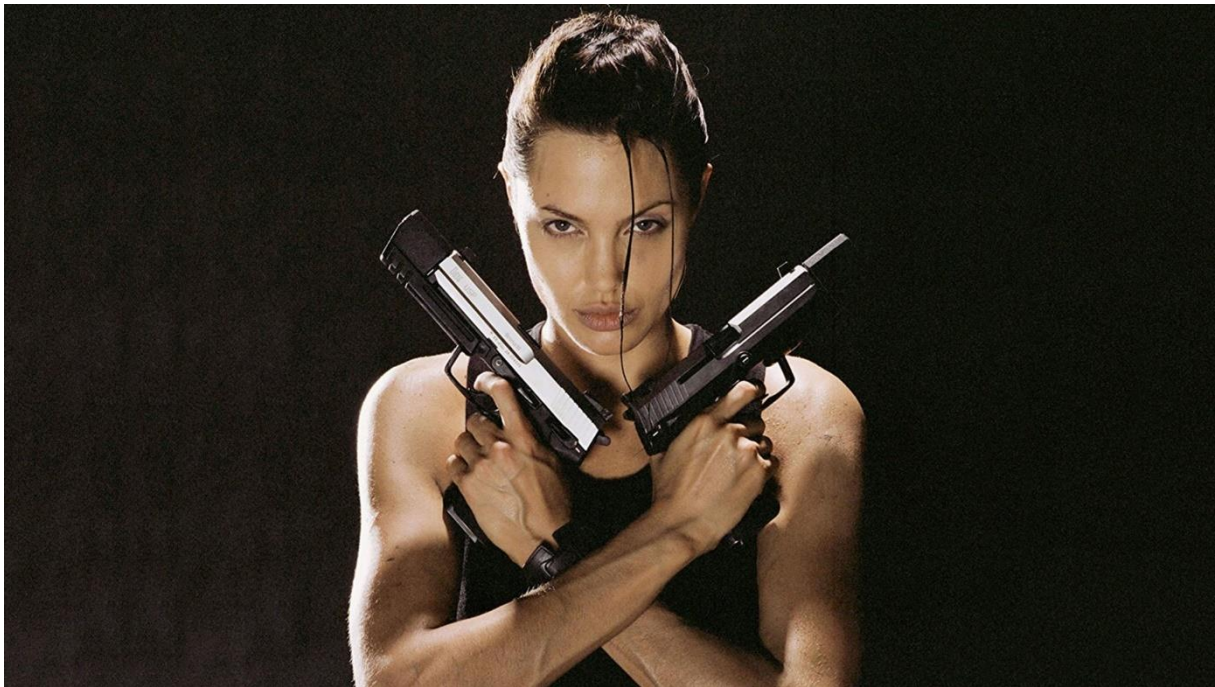
4.0 DEI TRØBLETE TENÅRA (2001-2008)

Etter ein relativt problemfri start på livet kom eit nytt millenium og med det store forandringar for varemerket Tomb Raider og Lara Croft. Eg har vald å kalle denne perioden for *dei trøblete tenåra* då den representerer ei tid kjenneteikna av utydeleg identitet for både Lara Croft og merkevara som heilheit. Etter å ha fiska litt rundt etter eit filmstudio som kunne være villig til å forsøkje seg på ei filmatisering fekk Core Design endeleg napp hos produsentane Lawrence Gordon og Lloyd Levin. Levin var godt kjend med serien etter å ha spelt mykje av spela sjølve og Gordon tente på ideen om ei gravplyndrande arkeolog i eksotiske lokasjonar (Marie, 2016, s. 201). Produksjonsselskapet Paramount var hekta på før regissør Simon West omsider takka ja til å regissere etter å ha takka nei to gongar tidlegare. Med eit team som tidlegare hadde vore involvert i store produksjonar som *Die Hard*, *Con Air* og *The General's Daughter* så var ting på plass for å starte arbeidet med filmen.

4.1 FILMAR: LARA CROFT: TOMB RAIDER (2001) OG LARA CROFT: TOMB RAIDER – THE CRADLE OF LIFE (2003)

Det skulle komme to filmar før Lara sitt neste eventyr i spelform. Den første var *Lara Croft: Tomb Raider* (West, 2001) mens den andre var filmen med det unaudsynt kompliserte namnet *Lara Croft: Tomb Raider - Cradle of Life* (Bont, 2003). Den første filmens bakgrunnshistorie tar for seg eit utbrodert plot som omhandlar det hemmelege brorskapet *Illuminati* og deira jakt på to delar av ein eldgamal artefakt som skal gje dei makta over *tida* sjølve. Denne artefakta er laga av ein meteoritt som falt til jorda ved den førre samstillinga av planetane i solsystemet vårt. Som Kim Walden nemner så er ikkje dette ei særleg logisk historie og den vert aldri forsøkt rasjonalisert på nokon annan måte enn at karakterane i historia ikkje stiller spørsmål ved den (Walden, 2004).

Casting av Angelina Jolie betyr eit konstant fokus på *male gaze*, noko MacCallum-Stewart trekker fram i sin artikkel. Ho beskriv Jolie som ein mediefigur med ein «*highly sexualised profile*» og at dette var noko filmene utnytta ved å plassere ho i situasjonar der kroppen hennar var i fokus. Eit eksempel er dusjscena i byrjinga av filmen der musikk som gjev assosiasjonar til pornofilmar vert spelt mens me som sjåarar for første gong får sjå korleis Tomb Raider ser ut utan klede på. Vidare forklarar MacCallum-Stewart at filmversjonen av Lara byggjer opp under tanken om at Lara er eit «*false icon of male desire*». Kroppen hennar i filmen vert like kunstig som den digitale Lara der Jolie sine bryst har blitt forstørre ved hjelp av innlegg og tatoveringane hennar har blitt fjerna i postproduksjon (MacCallum-Stewart, 2014). Filmversjonen av Lara kan også seiast å være kulminasjonen av alle modellane som har vorte leigd inn til å portrettere ho på bransjearrangement eller i media. Sokalla *booth babes* saman med offisielle Tomb Raider modellar var det næraste ein tidlegare hadde komme ein ekte versjon av Lara Croft og fleire var spente på korleis Angelina Jolie si tolking av karakteren ville være.



Figur 10 - Angelina Jolie som Lara Croft (Syfy, 2018).

Med Lara sitt inntog i filmverda vert det mogleg å forsøkje å plassere ho i relasjon til andre kvinnelege lederollar. Dette har Rikke Schubart gjort i si bok *Super Bitches and Action Babes* (Schubart, 2007), der ho definerer filmen som *high trash* og Lara som ein del av ein ny generasjon heltinner som kan kallast *action babes*. Forgjengarane til desse kvinnelege heltane er blant anna Pam Grier som på slutten av 60-talet og vidare på 70-talet forandra filmlandskapet med sine hovudroller innan kult og exploitationfilm der ho vart kjend som *Queen of Blaxplotation*. Hennar rollar såg ho bevege seg frå offer til helterolle og ho sette tonen for andre som skulle følgje i hennar fotspor. *Alien* (Scott, 1979) og oppfølgjaren *Aliens* (Cameron, 1986) følgde opp lågbudsjettkinoens heltinner og tok den kvinnelege helten til lerretet og blockbusterformatet der ho etter kvart skulle etablere seg som eit alternativ til dei manlege heltefigurane (Schubart, 2007, ss. 5-6).

Jeanine Bassinger forska på film mellom 1930 og 1960-talet og delte opp filmar i kvinnelege og manlege filmar. Der den manlege filmens handling er definert utifrå mannens mot og er bygga opp for å framstille mannen som ein heltefigur så er kvinnefilmens mål å artikulere kvinners «*concerns, angers and desires*». I desse filmene er kvinnene ofte spelt av ein skjønnheit som vert dratt ned på jorda som eit resultat av sin kjærleik for ein mann. Romantiske komediar som *The Holiday* (Meyers, 2006) og *Sweet Home Alabama* (Tennant, 2002) held denne tradisjonen i hevd den dag i dag. Schubart meiner at dagens kvinnelege helt er eit born av feminismen men at å lese ho som eit svar på feminisme eller som ein slutt på feminisme vil være feil. Sjølv om desse heltinnene kan sjåast på som aggressive og uavhengige heltar så får dei ofte ei blanda mottaking av akademikarar som søkjer å sjå dei i ein større samanheng. Der post-feministar vil kalle denne kvinnelege helten for eit teikn på progresjon og likestilling så vil feministar på si side føle avsky ovanfor ho då dei ser ho som eit motargument mot feminismen. Hennar kunstige utsjånad og plass som ei kvinne i ein manleg film vert teken som eit teikn på undertrykking.

Feminisme vs Postfeminisme	
Lara Croft er ikkje ei sterk kvinne men ein «majorsersjant med ballongar under skjorta»	Progressiv og eit teikn på likestilling. Kvinneleg bruk av maskulin vald og diskurs.

Forskjellen mellom desse to synspunkta er visualisert gjennom tabellen over for Lara Croft sitt tilfelle. Schubart meiner difor at me har hamna i ein *age of ambivalence* der me har fått kvinnelege heltar som er plassert mellom den tradisjonelle kvinnelege og manlege kjønnsrolla. Dette strekker seg vidare til publikum også der dei vert fanga mellom nyting og skyldfølelse og ei fornektning og ein aksept ovanfor det dei ser på lerretet. Schubart meiner me må kunne klare å finne ein slags mellomgrunn i denne debatten (Schubart, 2007, ss. 6-9). Dette kallar ho for noko *midt-i-mellom* der ein får kvinneroller som leiker og utfordrar eksisterande stereotypiar ved å både være vakre å sjå på og ved å utøve maskuline handlingar i form av vald (Gjelsvik & Myrstad, 2008, s. 165).

Schubart deler opp dei forskjellige kvinnelege heltane i fem forskjellige arketypar: dominatrix, amazonen, dottera, mora og valdtektshemnaren eller *rape-avenger* om ein vil (Schubart, 2007, s. 1). Den Lara Croft me får servert i filmene vert plassert under *high trash*. Som ho sjølv seier så er ikkje dette omgrepet knytt til kvalitetane til filmen men siktar heller til den strategien Hollywood nytta seg av i sine blockbustere rundt tusenårsskiftet. I Tomb Raider sitt tilfelle vart strategien brukt til å hente inspirasjon frå spelmediet, eit sokalla lågkulturmedie. Filmene vert vidare karakterisert som sopass hyperironiske og eksplisitte i sitt uttrykk at det vert vanskeleg å ta dei for å være motfeministiske (Schubart, 2007, ss. 290-291). Schubart seier denne type film kan delast inn i tre kjenneteikn der det eine er *moro*, det andre er *kropp* og det siste er spørsmålet om *myndiggjering og identifikasjon*. Under kjenneteiknet *moro* finn ein blant anna filmene sine historier, eller mangel på historie. Historia sin viktigaste funksjon i desse filmene er å gjeve regissøren nokon knaggar den kan henge karakterar og spektakulære hendingar på. Der andre sjangrar kan ho fokus på spesifikke tema eller velje å gå djupare inn i kjenslevet til sine karakterar så handlar det i *high trash* om å få vist fram helten på best mogleg måte. Det litt artige med dette er korleis filmene er sopass dedikert til å være lett underhaldning. Historia i Tomb Raider er ikkje spesielt banebrytande og går godt saman med dei tidlege spela sånn sett. Heile handlinga kan kokast ned til: Lara må finne ein artefakt før den vonde organisasjonen gjer det for å redde verden. Til trass for ei enkel historie så var manuset gjenstand for fleire omskrivingar og det måtte gjennom elleve manusforfattarar før ein klarte å lande på det endelege resultatet som enda opp med å bli ført i pennen av regissøren sjølv (Marie, 2016). Dei kvinnelege heltane i desse filmene er i følgje Schubart «*all style*» der *meir* definitivt er *meir*. I Tomb Raider ser me korleis Lara kjempar mot ein robot i den første scena i filmen. Då ho seinare i filmen vert angripen av leigesoldatar frå filmens antagonist Trinity så tar ho hand om desse ved hjelp av eit strikk som mogleggjer hopping og løping langs veggane i Croft Manor. Det er slike element som byggjer oppunder det som Schubart kallar for *moro* og som er eit definerande kjenneteikn for blant anna Tomb Raider. For LC:TR sin del så vert eit slik fokus nesten naudsynt då produsenten har fått i oppgåve å gjenskapa spelets visuelle stil og Lara Croft sine rørsler i ein filmkontekst. Dei har også mange fans å ta i betraktning. Fans som forventar at Lara skal bevega seg på

ein spesiell måte og besøkje eksotiske lokasjonar. Akkurat som i spela sine plot så er ikkje filmversjonen av Lara så veldig opptatt av moralen i sine handlingar. Ho skal redde verda men handlingane ho utfører på vegen til målet bærer ikkje preg av nokon refleksjonar rundt valden ho tar i bruk. Ifølgje Schubart så er denne moralen fjerna frå high trash filmen sitt univers saman med karakterdjupne og ei samfunnsvissheit. Ho meiner at det som står igjen er kvinnelege kroppar og eit sterk fokus på stil (Schubart, 2007, s. 298). Av desse er kroppen det viktigaste.

Filmane kan ha forskjellige måtar å vise kroppen fram på men felles for dei er at kroppen og korleis den nyttast er det viktigaste objektet i filmen. 2000-talets kvinnelege high trash-heltar står i kontrast til 80- og 90-talets femme fatale filmar der kvinner vart plassert i meir utfordrande og meir patriarkalske situasjonar. Schubart trekker fram kvinnehatande militærleirar i *G.I. Jane* (Scott, 1997) og motfeministiske politistasjonar i *Blue Steel* (Bigelow, 1990) som eksempel på dette. Der ein tidlegare også fant kjønnskritiske meiningar i filmar som mogleggjorde ein debatt rundt eit patriarkalsk samfunn som stod i opposisjon mot kvinna så finn Schubart at dette har forsvunne heilt med high trash filmen. Eit eksempel som ho hyppig tar i bruk er *Charlie's Angels* (McG, 2000) og filmens sjølvbevisste måte å vise fram kropp på. Hypereksplisitte sexistiske vitsar vert også framført av kvinnene sjølve noko som avvæpnar kritikarar då avsendar representerer deira eige kjønn (Schubart, 2007, ss. 298-300). Denne strategien der skodespelarane sjølve gjer eit aktivt val og godtar at kroppen deira vert utnytta for filmens skuld tar oss tilbake til forskjellane mellom to typar feministisk diskurs, først tatt opp av Sarah Projansky i *Watching Rape* (Projansky, 2001).

Schubart gjengjev hennar argument rundt det Projansky kallar *choice postfeminism* og *(hetero)sex-positive postfeminism*. I den klassiske feminismen er det å ha eit val det same som å bli myndiggjort. Dette skil seg frå postfeminisme blir kroppen eit objekt og eit symbol som kan bli manipulert og forsterka av til eksempel trening eller liknande. Projansky meiner dette ikkje er eit val då kvinnelege kroppar uansett høyrer til det dømmende mannlege blikk. Ho meiner at den utrente, tjuke, «ikkje-feminine» kroppen ikkje er tilgjengeleg for den kvinnelege helten då den attraktive kroppen me får servert i filmar er eigd av det mannlege blikket. Denne sjølvbevisste forvandlinga av kroppen til eit objekt både blir ein del av skodespelaren samtidig som det fungerer som sitt eige objekt separert frå personen (Schubart, 2007, s. 300). Dette kan samanliknast med korleis kroppen til Lara i spelform ikkje er det same som personlegdommen hennar. Kroppen hennar er heller ikkje ei form ho har vald sjølve men blitt plassert i av ein mannleg skapar. Denne forma er noko feministar ville protestert og problematisert, då Lara ikkje vert gjeve noko val når det kjem til sin eigen utsjånad, mens post-feministane kunne ha vald å sett det frå ei anna side der det å ha ein kvinneleg figur i ein slik posisjon kan sjåast som eit positivt og styrkande teikn. I filmen vert Lara sin kropp nytta som ein representasjon av spelversjonen. Ein representasjon som Walden kallar det (Walden, 2004, s. 81). Kroppen hennar i filmen er faktisk meir tildekt enn i spela. Ho brukar berre shorts ein gong og det er inga utringing å spore. Det er mogleg at dette vart gjort for å skjule innlegga Angelina Jolie måtte bruke for å komme opp i ein akseptabel BH-størrelse men det er no uansett tilfelle. Filmane fokuserer på Lara sin kropp sine evner og rørsler og ifølgje Schubart er Lara til for å «beundrast men ikkje for penetrasjon». Dette fører til ei stemning som vekslar mellom lett moro og *girlish fun* der ideen om *vaksen sex* ikkje høyrer heime (Schubart, 2007, ss. 303-306). For sjølv om Lara kan komme med ertande kommentarar og flørte med menn meiner Schubart at det skal mykje til for å få ei kvinne i ein high trash film til å binde seg. På dette punktet

skil dei to Jolie-filmene seg frå kvarandre. I den fyrste filmen vert det berre hinta om ein tidlegare romanse gjennom Lara sin passiar med ein annan gravplyndrar i Daniel Craigs skikkelse, nemleg Alex West. I den andre filmen går Lara lenger då ho aktivt søker opp sin gamle flamme Terry Sheridan og gjev eit inntrykk av at ho kunne tenkje seg å fortsetje å være med han. Dette går sjølvstøtt ikkje slik nokon av dei ser for seg og Lara er naud til å ta livet av Terry for å redde verda og på den måten ofre ein person ho er veldig glad i for verdas beste. Dette understrekar Schubart sitt poeng om at high trash heltinna alltid kan leike kjærast men aldri kjem til å overgje seg totalt til eit familieliv (Schubart, 2007, s. 306). Så korleis ser publikum Lara? Walden kjem med eit eksempel på korleis filmen plasserer tilskodaren i skoa til ein spelar. Ho har merka seg at Lara ofte vert mediert gjennom skjermbruk i filmen og meiner dette er filmen sin måte å vedkjenne seg si spelfortid. Eit døme på dette er då Lara nyttar assistenten Bryce som sine egne auge. Dette skjer rett etter at Lara har tatt hand om ein haug med leigesoldatar mens ho heng i eit strikk og deretter bevega seg ut i garasjen sin. Bryce instruerer så Lara gjennom eit overvakingskamera og tar på den måten plassen til ein spelar. Lara sin kommando til han om å «be my eyes» understrekar dette. At Bryce så kjem med utrop som «Bingo!» meiner Walden er ein imitasjon av korleis ein spelar ville reagert. Der spelet ofte ikkje ville brukt noko særleg musikk men heller fokusert på isolasjonsaspektet der Lara traverserer grotter og landskap aleine så gjer musikken i filmen det motsette. Her pumpast det ut teknomusikk for å skapa dramatisk ei stemning som omringer sjåaren og dermed skaper ei kjensle av å være der (Walden, 2004, s. 74) (Schubart, 2007, s. 314). Eit fokus på moro og eventyr har ført til at dei kvinnelege high trash heltane kan marknadsførast til ei breiare gruppe enn den klassiske mannlege actionfilmen. Ufarleggjering av vald og sex gjer at ein rette seg mot forbrukarar så unge som 8-12 år gamle. Schubart nemner korleis det er eit paradoks at mens desse high trash heltinnene vert sett på som ein positiv «splashty, femme empowerment fantasy» så er dei ikkje like mykje verdt som Pam Grier når dei vert samanlikna. Schubart meiner det er på tide å bevege seg forbi det tankesettet om at skjønnheit er eit vonde som må øydeleggast og heller innsjå at i dagens verden så er det faktisk mogleg å, som kvinne, inneha fleire rollar. Ein kan være vakker og sterk eller mor samtidig som ein er karrierekvinne. Ho slår dermed eit slag for post-feministen som er villig til å ta del i den ambivalente verda me lev i.

Filmadaptasjonar av spel vil alltid slite med å leve opp til det verket dei er basert på. Kanskje i større grad enn ved adaptasjon av ei bok då både spel og filmmediet er visuelle media som ikkje er open for tolking i like stor grad som bøker. Spela har allereie ei følgjarskare som forventar eit visst visuelt uttrykk og at stemninga i filmen matchar stemninga i spelet. Det kan virke som om ei slik remediering fungerer best når spelmediet vert inkludert som ein del av filmens plot og ikkje når spelmediet skal være basisen for plottet. *Ready Player One* (Spielberg, 2018) og *Wreck-It Ralph* (Moore, 2012) er eksempel på slike vellukka remedieringar. I Tomb Raider sitt tilfelle, med dei to første filmene, så vert filmen ein eigen greie som fungerer ved sidan av spelserien. Ein slags spin-off om ein vil. Den delar namn og karakterar med spela men har eigentleg ikkje så mykje anna å gjere med spelserien. Det er ikkje dermed sagt at filmversjonen ikkje kan ha ei innverknad på spela. På same måte som faren til Lara var ein sentral del av den første filmen så skulle han også få ei sentral rolle i hennar seinare spel der han ofte fungerer som ein katalysator for å sende Lara på oppdrag for å redde verda. Filmene fungerer også som eit referansepunkt for dei som ikkje har spelt spela. For dei er det Angelina Jolie som er Tomb Raider. Dette brotet med det originale verket har vore enklare for rebooten frå 2018 å handtere. Dette er i hovudsak på grunn av spela filmen

tar inspirasjon frå. Survivortrilogien, som dei tre siste spela vert kalla, har meir historie og narrativt materiell ein kan nytte seg av og det kjem godt med når ein som filmprodusent skal forsøkje å skildre dette i eit sopass handlingsdrevet media som det film er.

4.2 SPEL: TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS (2003)

Ein måned før *Cradle of Life* (Bont, 2003) vart sluppe så kom *Tomb Raider: Angel of Darkness* (Core Design, 2003) ut. Spelarar og anmeldarar var skuffa over den nye retninga Core Design valde å ta serien i og i ettertid kan ein sjå tilbake på utgjevinga som spelet som nesten tok livet av heile franchisen. Dette er noko ein har sett eksempel på med andre store utgjevingar som *Medal of Honor: Warfighter* (Danger Close Games, 2010), *Turok Evolution* (Acclaim Studios Austin, 2003) og *Command and Conquer 4: Tiberian Twilight* (EA Los Angeles, 2010) så at dette kunne skje med Tomb Raider var ein reell fare. Medal of Honor har ikkje vore sett sidan Warfighter kom ut i 2010 og dei to andre seriane vert no held i live gjennom remasters av seriane sine fyrste spel eller mobilspel. Så kva slo feil med Angel of Darkness? For det første så kan ting tyde på at spelet vart utgjeve før det var ferdig. Kontrollsystemet frå dei tidlegare spela vart droppa for eit nytt system som ikkje fungerte i det heile teke. Å kontrollere Lara var ei plage og at ein tillegg måtte sjå på spelets grafiske *glitchar*¹² mens ein sleit med å navigere seg rundt gjorde ikkje ting betre.



Figur 11 - "Kor er fjeset mitt?" Angel of Darkness var prega av grafiske feil som dette (Nick 930, 2018).

Kanskje enda verre var det faktum at spelet verka fjernt frå den Lara ein hadde blitt kjend med frå tidlegare spel. Ein ny kjærleiksinteresse, Kurtis, vart introdusert ut av det blå og for første gong i spelseriens historie måtte ein også spele som ein annan karakter i nemnde Kurtis. Kvifor ein såg seg naud til å inkludere ein romantisk følgjesvenn for Lara er uvisst. Kanskje hadde det ein samanheng med filmadaptasjonane si trong til å anten insinuere tidlegare romansar eller å eksplisitt vise det gjennom hennar forhold med Alex

¹² Glitch: "a sudden, usually temporary malfunction or fault of equipment." (Oxford Dictionary, 2020)

West og Terry Sheridan? Det gjorde uansett ikkje mykje for spelet sin del som gjekk vekk frå den meir akrobatiske tilnærminga til rørsle og nærma seg meir eit *stealth-liknande*¹³ gameplay der Lara måtte snike seg rundt i staden for å hoppe rundt med sine to pistolar. Spelet gjekk også vekk frå dei eksotiske lokasjonane frå dei førre spela og fokuserte meir på realistiske omgjevnader som bymiljøet i Paris og Praha. Fansen var ikkje nøgd med desse forandringane og dette skulle bli det siste Tomb Raider-spelet det originale teamet hos Core Design utvikla. Både det nye spelet og den andre filmen fekk hard medfart hos kritikarar og delvis også publikum. Eidos skjønnte at noko måtte gjerast og der film-Lara ikkje vart å sjå før 15 år seinare så skulle det gå 3 år før den neste installasjonen i Tomb Raider-serien på spelsida. Den hittil lengste pausen i spelseria sin historie.

SPEL: FØRSTE REBOOT: TOMB RAIDER: LEGEND (2006)

Etter skiftet frå Core Design til det nye utviklarstudioet Crystal Dynamics vart det litt fart på Lara igjen. I hennar fyrste reboot vart kontrollsystemet bygd opp på nytt og kampsystemet kraftig forbetra. Lara var også tilbake i meir spanande omgjevnader og Crystal Dynamics klarte i stor grad å tilbakeføre Lara til sine røter. Toby Gard vart også henta tilbake for å jobbe med Lara sin karakter og utsjånad slik at utviklarane i Crystal Dynamics kunne vere visse om at dei var på rett spor når det kom til å skape ei 'korrekt' Lara. I introen til spelet ser me mora og Lara (som barn) i ein flystyrt. Etter dette ser me Lara klatre i fjella i Bolivia før spelaren tar kontroll over ho. Det første ein merker er at spelbarheita er vesentleg forbetra samanlikna med den første trilogien. Det er ein god flyt i kontrollen av Lara og til og med handlingar som symjing, klatring eller hopping har vorte enkelt å gjennomføre i spelet. Dette gjer terskelen for nye spelarar veldig lav, noko Eidos og Crystal Dynamics nok hadde i tankane under utviklinga av denne rebooten. Borte er det gamle *grid-baserte* systemet som gjorde kontrollen av Lara stiv, men nøyaktig. Det nye systemet introduserer full 360 graders rørsle utan dei same restriksjonane som tidlegare fantes i spelmotoren. Crystal Dynamics hadde bevist at dei kunne lage spel med eit gameplay som flaut godt med *Legacy of Kain-serien* (Silicon Knights; Crystal Dynamics, 1996-2004) og dette vart tatt med vidare inn i arbeidet med *Legend*. Flyten i gameplay er heilt sentral her og Lara vert portrettert som ei særsmidig og atletisk dame som kan hoppe og svinge seg rundt i verden utan store strabasar.

Lara har dei same kroppsformene som tidlegare men har fått ei visuell oppgradering i form av auka detaljnivå, betre rørsleanimasjonar samt nye ansiktsanimasjonar for å nemne dei viktigaste punkta. Gard, som var henta tilbake for å hjelpe til med utviklinga av spelet, gjorde mykje av jobben med korleis Lara skulle sjå ut. Han ønskja å behalde dei karikerte proporsjonane Lara allereie og heller gå for realisme når det kom til musklar, beinstruktur og smådetaljar på karaktermodellen. For første gong i seriens historie vart håret hennar også forandra. Som ein del av ein moderniseringsprosess valde Gard og resten av teamet å erstatte den karakteristiske, lange fletta hennar med ein hestehale (Marie, 2016, ss. 76-77). Dette vart sett på som både eit praktisk og fasjonabelt alternativ. Tomb Raider: Legend fortel også historia om ein karakter som byrjar å reflektere over eigne handlingar. Men der Lara i *Shadow of the Tomb Raider* er bekymra for kva som skjer med menneskja rundt ho som ei følgje av hennar handlingar, så

¹³ *Stealth* (eller sniking på norsk) er ein sjanger av spel eller verkemiddel i spel der ein som spelar anten har valet mellom, eller det krevjast av ein, å bevege seg umerka framover i spelet ved å snike og gøyme seg for fiendar. Det er ofte inkorporert som ein del av historia.

reflekterer Lara i *Legend* rundt kor langt ho er villig til å gå for å redde verda. Altså, kor umoralske handlingar ho er villig til å utføre for å få det slik ho ønskjer. Legend innførte også eit nytt kampsystem som ei følgje av ein overgang til ein ny spelmotor. Skyting og akrobatiske rørsler vart no enklare å utføre og sjølv om spelet var lettare enn tidlegare så var det i det minste gøy å spele som Lara. Spelet gjorde det godt hos kritikarane men selde lite og det er tydeleg at det å starte serien på nytt ikkje gjorde stort reint marknadsmessigt. Det gjorde uansett mykje for karakteren som fekk ein motivasjon basert på nære relasjonar, noko som vart vidareført til den siste trilogien og som har fungert som eit godt verktøy for å forstå meir om karakteren. Spelet står i dag som eit av dei beste Tomb Raider-spela til trass for dårleg sal.

Etter at Legend hadde komme ut og gjeve serien og Lara ei sårt tiltrengt revitalisering, så følgde Crystal Dynamics opp med to nye spel, før serien til slutt blei satt på vent. Det fyrste av desse var ein remake av originalen frå 1996. Tomb Raider: Anniversary (Crystal Dynamics; Buzz Monkey Software, 2007) kom ut i forbindelse med spelets tiårs jubileum og var eit solid spel som diverre ikkje makta å følgje opp suksessen til dei føregåande spela. Spelet selde berre 1.3 millionar kopiar, minst av alle Tomb Raider-spela i hovudserien (ikkje inkludert spin-offs og liknande). Som i *Legend*, så forsøkte Gard og dei andre i Crystal Dynamics å utforske dei djupare trekka ved karakteren Lara Croft og eit viktig tema for Anniversary var å sjå kor langt Lara var villig til å gå for å nå sine mål, sjølv om det går på akkord med kva som er moralsk akseptabelt. Desse anti-helt tendensane var noko Gard ønskja å utforske men dette skulle ikkje bli med vidare til den siste trilogien. Etter at *Tomb Raider: Underworld* (Crystal Dynamics, 2008) også feila kommersielt var det på tide med ein pause. Ein lang pause.

5.0 ENDELEG VAKSEN?

Med Lara sin hittil siste biografi (Marie, 2016, ss. 122-123) var tanken at spelaren no skulle få oppleve hennar opphavshistorie gjennom spela og den var difor ikkje like utfyllande som dei førre to (som inkluderte ting som favorittmusikk og frykt for tanta sine hundar). Spela i survivortrilogien fortel historia fram til der Tomb Raider (Core Design, 1996) byrjar.

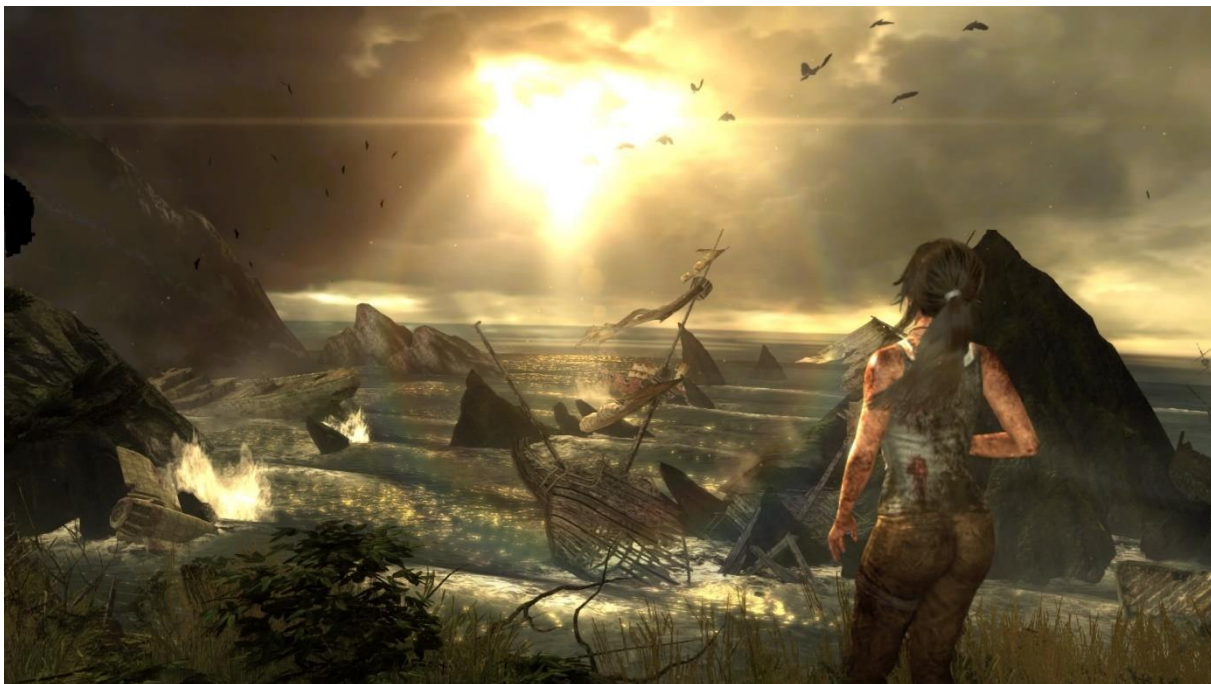
I sin biografi frå 2013 er Lara Croft 21 år, ho er britisk og har interesser som til dømes: pil og bogeskyting, fjellklatring og turar i fjellet samt å lese og undersøkje ting ho interesserer seg for. Ho er nyleg uteksaminert arkeolog og tok seg deltidsarbeid for å betale for studia sine, blant anna som bartender. Lara er ein beskjeden arbeidsnarkoman med ein tydeleg dedikasjon for studia sine. Etter at foreldra hennar vart borte under ein ekspedisjon har ho leita etter ei meining med livet, usikker på kva retning ho skal bevege seg i. Som eit produkt av ein privilegert oppvekst har ho vorte skjerma for livets harde realitetar frå ein tidleg alder. Etter kvart som ho vaks opp fekk Lara eit verdsvant tankesett og utvikla ei interesse for eldgamle mysterium følgjeleg etter å ha blitt med foreldra på deira arkeologiske ekspedisjonar.

Jakta på den forsvunne øya Yamatai er hennar fyrste jobb etter avslutta utdanning. Sjølv om ho aldri har vore med som eit fullverdig medlem av besetninga før så er ikkje dette hennar fyrste tur med skipet *Endurance*. I hennar tidlege pubertetsalder pla faren hennar å leige inn skipets kaptein, Conrad Roth, til sine ekspedisjonar. Ho har også nyleg tatt fleire småturar som praktikant med skipet så fort ho har hatt moglegheit til å ta seg fri frå studia. Bestevennen Samantha og besetninga på *Endurance* er det næraste ho kjem ein familie.

Lara er smart, ressurssterk og målbevisst. Ho er i stand til å utføre modige handlingar viss det er moralsk riktig, sjølv om det skulle innebære risiko for ho sjølv. Når alt kjem til alt så er lojaliteten ho føler for venane sine sterkare enn frykta for eiga sikkerheit.

5.1 SPEL: ANDRE REBOOT: TOMB RAIDER (2013)

Spelet startar med ei ung Lara som sit på lugaren sin i ein båt på veg mot øya Yamatai. Plutseleg vert roa brote og ho befinn seg midt oppi eit pågåande skipsforlis. Etter at ho på dramatisk vis har komme seg ut av båten, ender ho opp i sjøen etter eit mislukka hopp og vert skylt i land. Her ser ho resten av mannskapet ho reiste med stå lenger bortanfor ho men dei høyrer ikkje ropa hennar. Lara vert slått i svime av nokon og vaknar igjen, hengjande opp ned, innpakka i tøy ved sidan av det som ser ut som ein heilagdom av eit slag. Her overtek spelaren kontrollen og det første oppdraget vårt blir å få Lara laus og fri frå situasjonen ho har hamna i. Det fyrste som skjer etter at Lara kjem seg laus frå tauet ho heng i er at ho dett rett ned på ein utståande stålpinne som spiddar ho gjennom sida. Spelaren navigerer Lara vidare gjennom underjordiske grotter og blir på vegen introdusert for grunnleggjande spelmekanikkar samt eit lite eksempel på dette nye spelet sin variant av ei sokalla *tomb* der Lara må løyse ei kort fysikkbasert utfordring før ho kan bevege seg vidare. Då Lara omsider kjem seg ut av grottene og opp på overflata igjen er det etter ei spektakulær flukt der ho får gjennomgå både fysisk og psykisk noko som setter tonen for resten av spelopplevinga som følgjer.



Figur 12 – Skjermbilete PlayStation 4: Lara er tydeleg medtatt etter å ha flykta frå grottene i byrjinga av Tomb Raider (2013). Skitt og opne sår understrekar hennar brutale fyrste møte med øya Yamatai.

Ved Tomb Raider (Crystal Dynamics, 2013) si lansering så var det gått 5 år sidan Underworld kom ut. I ei spelverd der årlege utgjevingar har blitt norma for populære seriar er dette ei ganske lang tid. Sidan førre utgjeving i Tomb Raider-franchisen, *Underworld* (Crystal Dynamics, 2008) hadde utviklarstudioet fått ny utgjevar i form av Square Enix og mykje personell hadde vorte skifta ut. Dette hadde sjølvsgatt stor

påverknad på spelet og det nye Tomb Raider skulle vise seg å bli ein ny start for ikkje berre franchisen men også for Lara Croft og hennar karakter.

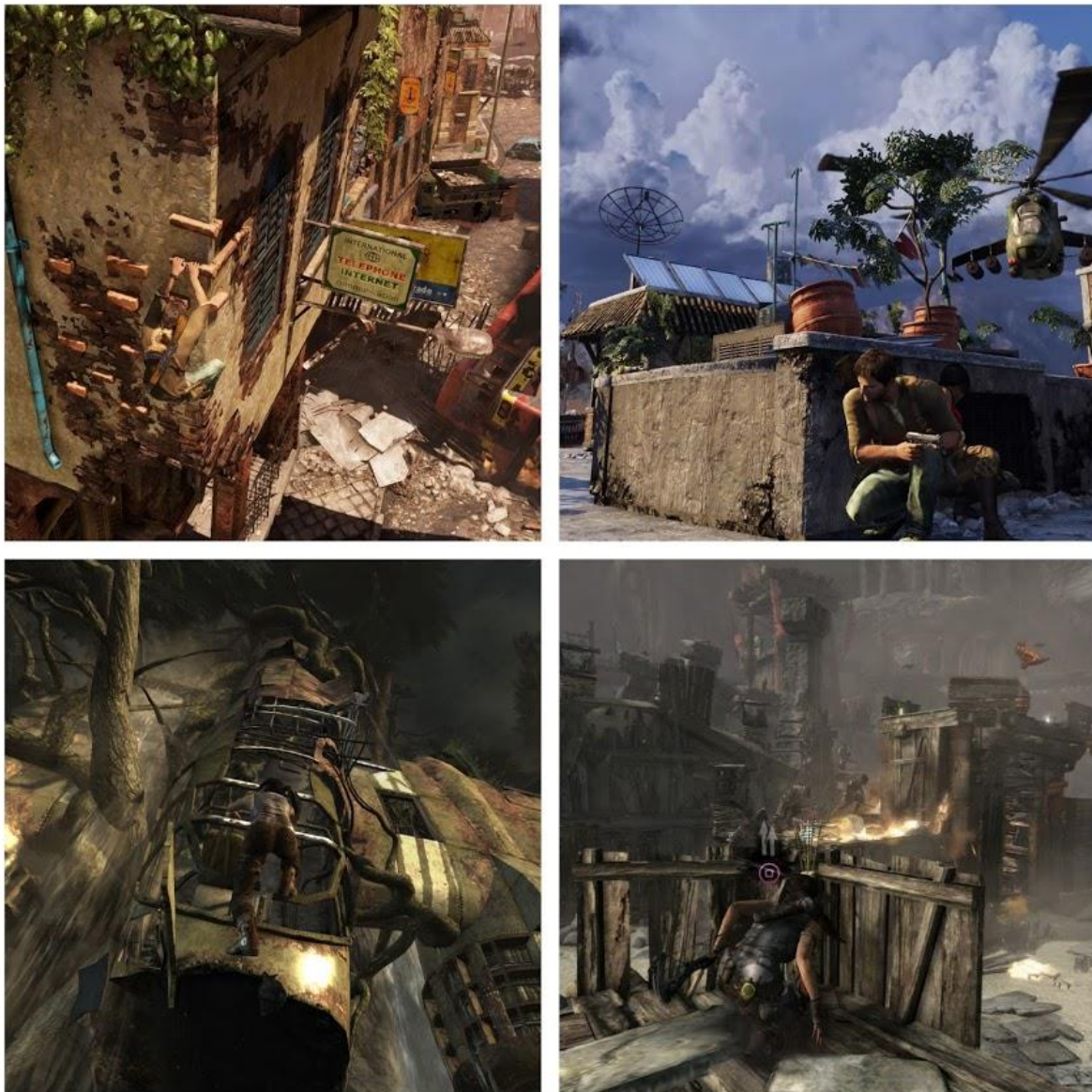
Så kven er Square Enix? Dei er eit japansk studio kanskje best kjend for sine spelseriar Final Fantasy (Square, Square Enix, 1987-) og Dragon Quest (Square Enix, Artepiazza, Level-5 m.fl., 1986-). Namnet kjem frå dei to firma som slo seg saman i 2003, Square og Enix, og dei har sidan den gong operert som både utgjevar og utviklar for ei rekke spelseriar. Selskapet har erverva fleire selskap sidan samanslåinga og er no selskapet som eig Tomb Raider-franchisen etter sitt oppkjøp av Eidos Interactive i 2009 (Marie, 2016, s. 95). Oppkjøpet gav Crystal Dynamics (no eigd av Square Enix), den friheita og arbeidsroa dei behøvde for å legge ein plan for Tomb Raider og den nye retninga serien skulle bevege seg i. Crystal Dynamics nyutnevnte studiosjef, Darrell Gallagher, beskriv oppkjøpet slik: «*When Square Enix came in, we already had the plan underway and they came in and said, 'Sounds awesome! Great!' They were super supportive.*»

Som Gallagher hintar til i sitatet over så var utviklinga av den nye rebooten allereie i gong i 2009 og det skulle krevje ytterlegare fire år med arbeid før spelet endeleg kom på marknaden. Ein kan sjå tydelege peik til andre populære spel i denne perioden gjennom å spele gjennom Lara sitt nye eventyr. Denne tida er prega av eit utbrot av det ein kan kalle *blockbusters* i spelverda og utgjevingar som *Uncharted 2: Among Thieves* (Naughty Dog, 2009) og *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Infinity Ward, 2009) viste verda korleis spelmediet også kunne levere engasjerande historier pakka inn i spektakulære scener. Spela var storsatsingar for Sony og Activision Blizzard og med sin påfølgjande suksess¹⁴ var standaren satt for spela som skulle komme i kjølvatnet av desse. I tillegg til desse spela kan ein også spore inspirasjon frå andre spel som *Gears of War* (Epic Games, 2006) og *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007). Likt *Gears of War* så nyttar Tomb Raider seg også av eit sokalla *cover-based system* der spelaren er nødt til å søkje dekning bak forskjellige objekt for å ikkje bli skutt i filler. Funksjonen til systemet har vorte samanlikna med paintball der målet er å ikkje bli truffe fordi det gjer vondt. Denne frykta for smerte kan samanliknast med frykta for å døy i spel og er meint å skape auka spenning for spelaren (Ashcraft, 2010). I Tomb Raider skjer dette automatisk ved at Lara bøyer seg ned og tar dekning der det trengs. Er faren over så reiser ho seg opp og spelaren veit då at kysten er klar. For no.

Ein annan av spelets mekanikkar er klatring og moglegheita til å utforske vertikalt. Denne delen av spelet har utvikla seg frå tidlegare utgjevingar i serien ved at Lara no har fått ei klatreøks som lar ho traversere fjellsider samtidig som den kan brukast som våpen i nærkamp. Dette gjev ei auka grad av realisme samanlikna med dei tidlegare spela der Lara bruker hendene sine til all form for klatring. Klatringa *følast* betre også og her kan det tenkast at utviklarane har tatt inspirasjon frå spel som tidlegare nemnde *Assassin's Creed* som hadde stor vekt på klatring og at det skulle være *spanande* å klatre. Spelet viste viktigheita av å ha ein grunnleggjande spelmekanikk som gjer det enkelt og underhaldande for spelaren å bevege seg rundt i spelverda og dette har Tomb Raider vidareført. Den mest openberre inspirasjonen er nok uansett *Uncharted*-serien til Naughty Dog. I dette spelet følgjer me protagonist Nathan Drake mens han leiter verden over etter gamle arkeologiske skattar, ikkje ulikt ei viss Lara Croft. Fokus er på klatring og spektakulære actionscener som Drake på utruleg vis kjem seg heilskinna gjennom.

¹⁴ *Modern Warfare 2* vart den største lanseringssuksessen over alle media då det kom ut i 2009 (Cork, 2009). *Uncharted 2* hadde på si side også ei god lansering og vart ein av tre PlayStation 3 spel som selde over ein million (McWhertor, Kotaku, 2009).

Spelet tar i bruk eit cover shooter system samtidig som klatrescenene nesten er identiske med Tomb Raider.

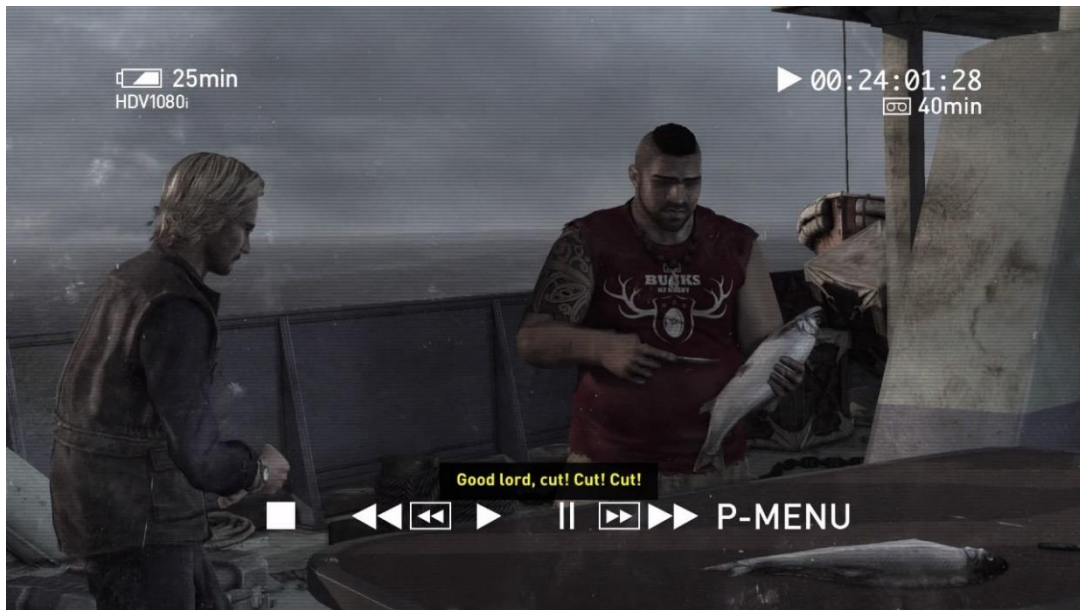


Figur 13 - Klatring og cover system i Uncharted 2 (over) og Tomb Raider (under) (Mobygames.com, 2020)

Det er tydeleg markert kor det er mogleg å klatre, ein må ofte unngå å bli skutt av fiendar mens ein klatrar og hovudkarakteren får ein haug med juling på vegen. Både spel har ei sterk vekt på actionfilmestetikken samtidig som både spel har utbroderte hovudkarakterar spelt av profesjonelle skodespelarar for å gjeve forteljinga av historia ekstra tyngde. Spela skil seg frå kvarandre ved at Tomb Raider er ute etter å fortelje ei opphavshistorie med fokus på overleving mens Uncharted har meir vekt på komedie og den klassiske berg- og dalbanekjensla ein finn i filmar som Star Trek (Abrams, 2009) og 2012 (Emmerich, 2009).

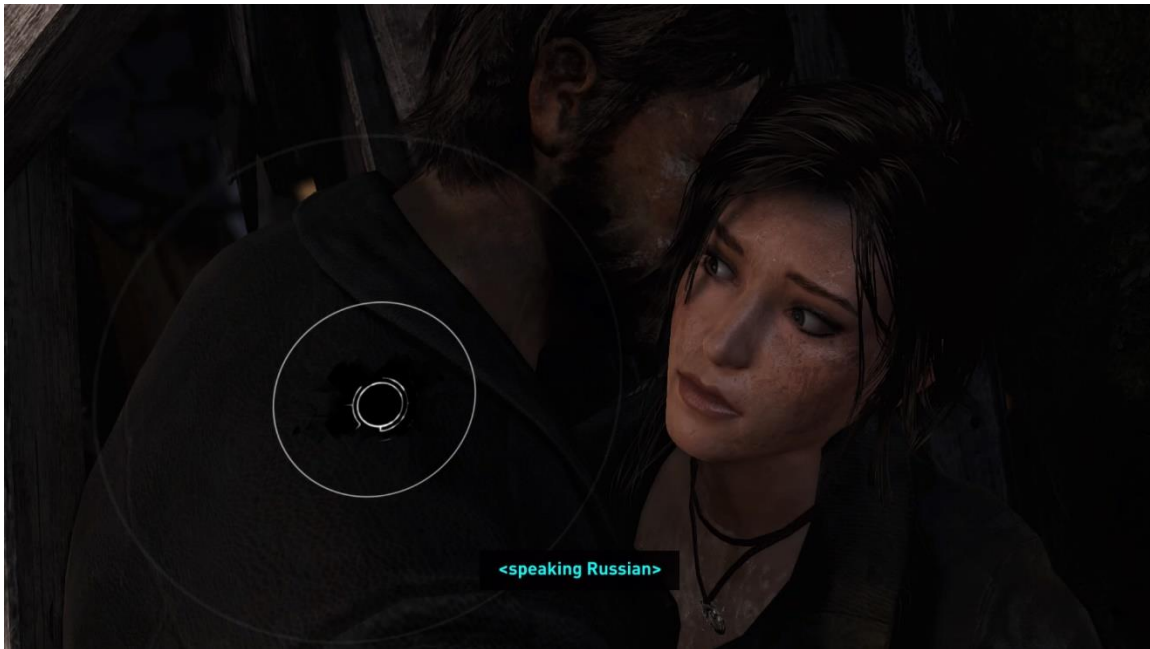
5.2 ANALYSE

Så korleis vert Lara framstilt i denne nytolkinga av opphavet hennar? I sitt førebuingsarbeid så henta Crystal Dynamics inspirasjon frå andre suksessfulle reboots som *Casino Royale* (Campbell, 2006) og *Batman Begins* (Nolan, 2005). Det viktigste her var å finne ut korleis ein hadde klart å framstille ein ikonisk karakter i eit nytt lys (Marie, 2016, s. 113). Der *Casino Royale* viser ein sørgjande James Bond så viser *Batman Begins* Batman frå ei mørkare side. Det kan virke som om ein plukka inspirasjon frå både to då Lara sitt eventyr skal vise seg å verte fylt av tap av gamle vener og dystre lokasjonar. McCallum-Stewart nemner korleis denne rebooten gjorde det mogleg for Crystal Dynamics å forandre Lara på fleire måtar. Frå før av visste dei at Lara sin rikdom og hennar mange ressursar gjorde ho mindre relaterbar til eit moderne publikum (Marie, 2016, s. 107) så dette var noko som måtte endrast. Måten ho vert introdusert på i spelet er som ein kompleks karakter som viser kjensler i staden for som ei skyteglad actionheltinne. I motsetning til førre spel så tek læringa hennar plass gjennom heile spelet og ikkje berre i opplæringsnivået i byrjinga. Me får servert utbrodert dialog og fleire andre karakterar som hjelper til med å fortelje ein rik historie. Dette vert knytt saman av korte kuttscener, refleksjonar frå Lara og tekstar ho finn rundt om på øya som hjelper oss med å skjønne kva som skjer der. Til sist kjem sjølvne omgjevnadane som knyt alt dette saman til eit komplekst plot (MacCallum-Stewart, 2014). Samtidig har kroppen til Lara forandra seg drastisk. Der ho tidlegare såg ut so ein actionfigur med overdrivne proporsjonar og trekk, så er Lara no vorte til ei ganske vanleg, ung jente med ein slank, atletisk kropp. Brysta hennar passar no til kroppen og ser ikkje lenger ut som silikonpuppar men vanlege, proporsjonale kroppsdelar. I tillegg har Lara lagt igjen kortbuksene sine og går no rundt i bukse og singlet. Ho får hard medfart i spelet og dette visast lett på kropp og klede som slitast etter kvart som ho går gjennom fleire utfordringar. Spelet har eit større fokus på hennar intellekt der ho stadig analyserer tekstar og gjenstandar ho finn liggjande rundt på øya samtidig som ho brukar sine analytiske evner til å prøve å finne ut av mysteriet med Himiko, den mytiske dronninga som er hovudårsaka til at dei har hamna på øya. Spelet nyttar seg godt av kuttscener og det er ein grunn for kvar enkelt scene. Til å starte med vert livet på båten fortalt gjennom eit opptak som effektivt etablerer gruppedynamikken til dei om bord og kva personlegdommar me har med å gjere.



Figur 14 – Skjermbilete PlayStation 4: Kuttscene i form av eit videoopptak der me får eit innblikk i gruppedynamikken på båten. Whitman til venstre og Jonah til høgre.

Spelet set også Lara i fleire nye og uvante situasjonar. Etter at Lara har komme i land og fått samla seg litt så vert ho kasta rett ut i ein ny farleg situasjon der ho og ekspedisjonsleiaren Whitman vert tekne til fange. Det er rett etter dette at Lara skal utføre sitt første drap og det med eit bakteppe av insinuert valdtekt. Lara har nettopp klart å rømme frå soldatane som fanga ho før ho vert fanga på nytt. Soldaten som oppdagar ho ber ho komme ut frå gøymestaden sin og byrjar å ta på ho. Sekvensen er brote opp av sokalla *quick time events* der spelaren plutseleg får ein visuell beskjed på skjermen om å trykke på ein viss knapp til rett tid for å avansere handlinga. Feilar spelaren så vert Lara drepen av soldaten. Om spelaren klarer å trykke riktig og kjem seg gjennom sekvensen så ender Lara opp med å drepe angriparen sin. Hennar første drap og eit drap ho hadde ein god grunn for å utføre. Måten spelet nyttar QTE's på her er ganske effektivt då det gjer at Lara, i form av spelaren, må kjempe mot angriparen ved å rista på den analoge stikka på kontrollen og febrilsk trykke på knappane for å komme seg laus. Denne fysiske motstanden gjev ei lette når det heile er over, ein parallell til handlinga i spelet. I denne situasjonen gjev Lara tydeleg uttrykk for at ho er redd, kvalm og stressa. Forutan kvalmen, som kom av at dette var hennar første drap, så er dei to andre kjenslene faste innslag gjennom resten av spelet. Gjennom spelet prøver ho ofte å manne seg sjølv opp ved å komme med små utbrot som «Come on Lara. You can do this.» i desperate eller spente situasjonar. Dette gjev oss som spelarar eit fint innblikk i psyken hennar og hjelper oss med å forstå ho betre som karakter.



Figur 15 – Skjermbilete PlayStation 4: Ein av soldatane til antagonist Father Mathias forsøker å voldta Lara.

Forutan nokon kvikke replikkar her og der så eksisterte ikkje slike ting før rebooten. Ein har også lagt inn vibrering i kontrollen som til tider vil korrelere med Lara sin puls i eit forsøk på å ta oss enda nærare ho. I situasjonar der ho er vettskremt og usikker på om ho klarer å gjere det ho må så får ho kjempa seg gjennom det då motivasjonen hennar om å redda venene sine hjelper ho på vegen. Lara lever med andre ord opp til det som står i biografien hennar om at ho utfører jobben sjølv om ho er livredd. Alle hennar tankar og ord tilseier at ho ikkje koser seg med det som skjer og at dette er vanskeleg for ho å gjere men ho gjer det likevel. I byrjinga får ho god oppmuntring av Roth, kapteinen på Endurance, men då han vert drepen så er ho naud til å overta leiaransvaret i gruppa sjølve. Ein finn fleire typiske vendepunkt i spelet som forandrar forutsetningane til Lara. Nesten-valdtekte og det påfølgjande drapet, tapet av Roth, alle redningshelikoptera som krasjar rundt øya som får ho til å innsjå at ho ikkje kan være avhengig av andre for å komme seg vekk frå øya. Eit av dei mest interessante vendepunkta er då Lara dreper minibossen Nikolai, seinare i spelet. Lara har allereie drepe ganske mange soldatar, men det er etter at ho mister enda ein ven i den game grinebitaren Grim, at ho for alvor går inn i Rambomodus. Etter å ha sprengt Nikolai i fillebitar med ein granatkastar så vaknar det ei hissig Lara som verkar som om ho har mykje frustrasjon ho skulle hatt ut. «*RUN YOU BASTARDS! I'M COMING FOR YOU ALL!*» roper Lara mens ho springer vidare med sin nye granatkastar. Det er nesten som om eksplosjonane frå granatkastarens granatar er eit symbol for Lara sin frustrasjon og måten ho lar denne frustrasjonen komme ut på er ved å sprengje den eine fienden etter den andre. Dette viser ei Lara som er i ferd med å oppdage den valdelege sida av seg sjølve og som, når pressa opp i eit hjørne, ikkje legg noko imellom for å komme seg ut av det hjørnet.

Når det kjem til relasjonane mellom gruppa sine medlemmar så er relasjonen mellom Lara og Alex det næraste ein kjem ein kjærleikshistorie i Tomb Raider 2013. Der tidlegare spel har kvidd seg for å pare opp Lara med ein make så ser me at denne tendensen framleis er til stades i aller høgste grad. Midtveis i spelet må Lara stikke av

garde for å redde Alex, båtens 'nerd', som har gått aleine for å finne delar til ein øydelagd båt. Ting går ikkje som planlagt og då Lara finn Alex så har han klart å skade seg og sit fastlåst bak ei dør bak i eit skip. Etter at Lara har klart å komme seg inn til han så innser dei båe at han ikkje har moglegheit til å komme seg ut derifrå med livet i behald og Alex innrømmer likegodt at han er forelska i Lara. Lara går inn for eit kyss men Alex snur seg og det ender på kinnet. Kva Lara eigentleg synes om Alex er vanskeleg å tyde. Fleire har hinta til at reboot-Lara kan være lesbisk (eller biseksuell) med tanke på korleis ho oppfører seg ovanfor venninna Samantha som også er med på båten. Var kysset til Alex eit sympatikyss eller hadde ho følelsar for han? Uansett kva fasiten måtte være så er det tydeleg at Lara er glad i han. Alex er den artige nerden (av mangel på eit betre ord) som kjem med teite vitsar frå tid til annan. Han spelar ikkje ein særleg stor rolle i spelets narrative forlaup elles så ein kan tolke hans eksistens i spelverda på fleire måtar. Kanskje Lara sitt kyss er ein slags hyllest til alle spelarar som har spelt spelet opp gjennom åra og at Alex er ein digital representasjon for desse? I spelet ofrar Alex til slutt livet sitt for å redde Lara. Før han døyr seier han «Kor ofte får ein fyr som meg være helt?» Ganske ofte viss ein spelar Tomb Raider.



Figur 16 - Skjermbilete PlayStation 4: Delar av crewet på Endurance. Alex til høgre, Samantha til venstre.

Uansett kva Alex representerer så valde Crystal Dynamics å halde seg på den sikre sida. Dei var klar over kva fansen syns om Kurtis i *Angel of Darkness* (Core Design, 2003) og ville nødig hamne i ein slik situasjon igjen. Ved å gjere Alex til ei svært kortvarig kjærleiksinteresse som berre eksisterer mens spelaren utfører eit spesifikt oppdrag så fekk dei tilfredsstilt dei av tilhengarane som kanskje ville sjå Lara saman med nokon samtidig som dei ikkje irriterte resten, då Alex ofrar seg sjølv rett etter kjærleikserklæringa hans har vorte ytra. John Staffor, narrative director hos Crystal Dynamics, seier at dei styrte vekk frå romansar i spelet med vilje; «*I don't want to rob her of a human character trait like love (...) but at the same time, I just didn't see a place for it in the [survival] stories we're telling.*» (Marie, 2016, s. 114)

Ei av dei største skilnadane frå tidlegare spel er eit stort fokus på kor mykje Lara kan skade seg i spelet. Ein kan spørje seg kvifor ein var såpass opptatt av å vise at Lara kan

skade seg? I følgje manusforfattarane så var alle dei forskjellige måtane Lara kunne skade seg på lagt til spelet då dei ønskja å konstruere ein ny type Lara som vart myndiggjort av å både være sterk og sårbar. Rhianna Pratchett, ei av manusforfattarane, seier følgjande om den nye retningen:

«*I firmly believe that there is no bravery without fear. We show that fear in Lara (...) we show her dragging herself up by the bootstraps, facing up to that fear, and ultimately conquering it.*» (Marie, 2016, s. 121)

Men kva effekt hadde så denne valden? På ein måte vert Lara dratt gjennom alle lidingar kvinner har vorte utsett for gjennom historia. Ho spiddar seg i magen, det vert hinta om valdtekt og ho blir utsett for mykje fysisk vald der avsendaren er mannleg. Og dette er berre mens Lara er i live og spelet går sin gong. Skulle ein finne på å døy i spelet vert Lara sine siste augneblikk grafisk skildra med nærbilete, skrik og blodsprut på skjermen. Alt dette kulminerer i at Lara på slutten av spelet står igjen som ei kvinne som har komme seg gjennom alle prøvelsane plassert førre ho, gjenfødd som den ultimate, moderne, sjølvstendige, sjølvrealiserte kvinna (med eit touch av superheltinne). Som spelar har ein ikkje lyst å mislykkast og vil jo difor at Lara skal komme seg heilskinna gjennom historia. Når vår feiling i spelet får store konsekvensar kan ein tenkje seg at dette tar oss tilbake til perspektivet funne i Mikula sin tekst der Olafsson tar seg sjølve i å ville beskytte Lara. Kanskje det er dette som har vore det konstante gjennom heile serien? Eller viser dette berre at serien har funne tilbake til det som gjorde den populær i utgangspunktet? For spelaren (dei som liker spelet vel og merke) liker sannsynlegvis Lara og vil at ho skal klare seg. Bryr ein seg ikkje om avataren ein kontrollerer så gidd ein anten ikkje å spele vidare eller så forringer det spelopplevinga. Dette er noko me kan anta var tilfelle i perioden eg har kalla *dei trøblete tenåra* der salstala stupte. Det er i alle fall sikkert at Crystal Dynamics har lukkast med å bringe denne dimensjonen tilbake til Tomb Raider og gjennom rebooten har klart å få folk til å ikkje berre bry seg om karakteren men også å kjøpe spelet¹⁵

5.3 SPEL: SHADOW OF THE TOMB RAIDER (2018)

Mellom Tomb Raider (Crystal Dynamics, 2013) og Shadow of the Tomb Raider (Eidos Montreal, 2018) så kom Rise of the Tomb Raider (Crystal Dynamics, 2015). Rise fortel historia om korleis Lara takla det som skjedde på Yamatai og hennar søken etter å finne ut kva som dreiv faren til å være besett av den tapte byen Kitezh og ein lovnad om evig liv. I eit av spelet sine DLC¹⁶ får me eit intimt innsyn i Croft Manor og hemmelegheitene som skjuler seg i veggane der. Lara, som står i fare for å bli kasta ut av onkelen Alistair, klarar til slutt å finne mora si grav gøymd under huset, noko som gjev ho eit svar på kva som skjedde med mora og kvifor faren var besett av ideen om evig liv.

Lara sitt hittil siste eventyr skildrar ei meir vaksen Lara som tilsynelatande har komme seg etter tidlegare hendingar. Etter konklusjonen frå *Rise of the Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2015) så har Lara no vorte ei fullvaksen kvinne. Det første ein legg merke til i *Shadow of the Tomb Raider* (Eidos Montreal, 2018) er kor enormt mykje betre spelet ser ut. Det grafiske detaljnivået har nådd skyhøge nivå og til tider kan spelet nærme seg eit fotorealitisk uttrykk. Ansiktsanimasjonane er no i stand til å skildre detaljar som

¹⁵ Rebooten av Tomb Raider har seld 11 millionar kopiar per 2017 og er det mestseljande Tomb Raider spelet nokon sinne (Batchelor, 2017).

¹⁶ Downloadable Content – Tilleggspakkar til spel som kan komme i form av alt frå nye historier til alternative kostymer. Kostar som regel pengar.

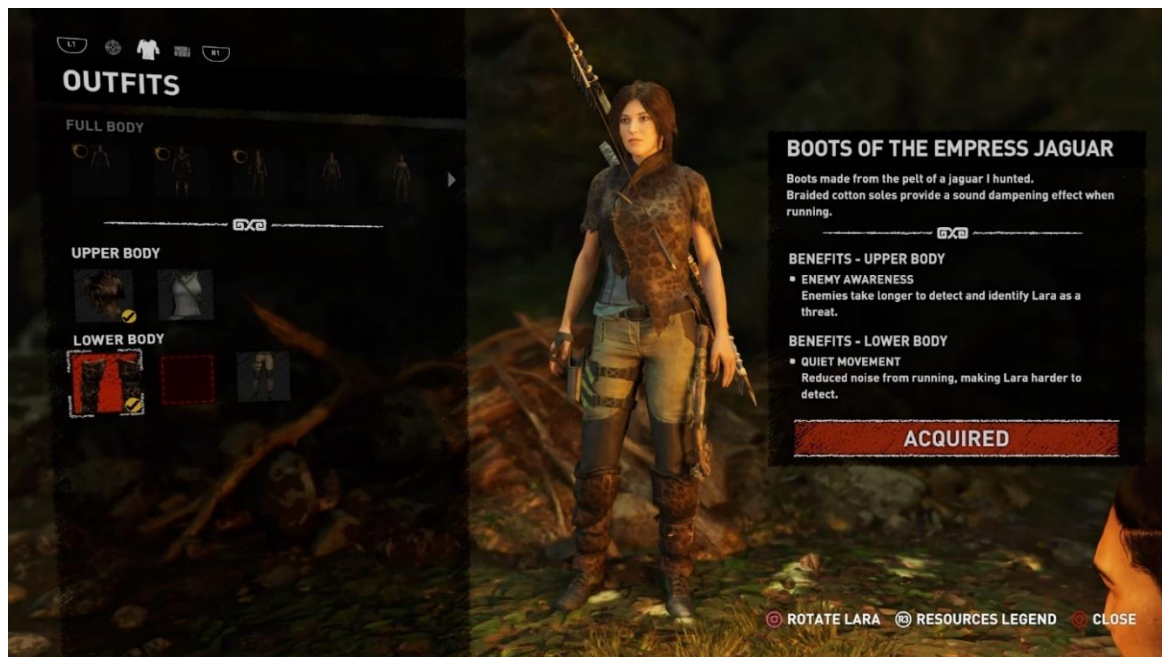
tidlegare var reservert filmmediet, noko som gjev større moglegheiter til å vise nye nyansar i Lara og dei andre karakterane sine uttrykk. Saman med eit dynamisk og rikt lydbilete skapar dette ei fin stemning i spelet, noko som vert ytterlegare forsterka av kuttscener og skodespel av høg klasse. Der *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013) fortalde overlevingshistoria til ei ung jente så tar *Shadow* tak i den mørkare sida av konsekvensane Lara sine handlingar får. Det tar heller ikkje lang tid før Lara er i gong med å ta livet av folk. Den fyrste skikkelege kampscena viser korleis ho ender opp med å ta livet av omtrent 20 stykk med forskjellige metodar, til kontrast frå byrjinga 2013-utgåva der det vert lagt meir vekt på kvar enkelt drap ved starten av spelet.



Figur 17 – Skjermbilete PlayStation 4: Lara er ute på eit nytt eventyr. Denne gongen meir verkelegheitsnær enn nokon gong (Eidos Montreal, 2018).

Sidan sist har Lara også behaldt fleire av sine evner. Å måtte lære alt på nytt ville ikkje gitt meining då ho allereie har gjort dette i dei føregåande spela så Eidos Montreal har styrt unna dette. Lara er også i stand til å rappellere og symje, noko ho ikkje kunne gjere i tidlegare spel i den nye trilogien. Sjølve rørsle og kontrollen av Lara er like god som i dei andre moderne spela. Her er det tydeleg at ein berre har bygga vidare på det grunnlaget som vart lagt med *Tomb Raider 2013* og *Rise* og haldt seg til det som fungerte i desse spela. Kampsystemet har fått tilført nokon nye element. Sokalla *stealth* er no ein viktig del av formelen og Lara kan bruke gjørme og vegetasjon til å skjule seg frå synsfeltet til fiendane sine. Sjølve bruken av våpen følast no meir tilfredsstillande enn i tidlegare spel og våpena kjennast tunge og fine ut å nytte. Lyden av skot og pilar har også vert gjeve meir kraft noko som berre forsterkar inntrykket av krafta av handlingane ein utfører. Craftingsystemet, som var introdusert i 2013, er bygga vidare på og ein har no større valfriheit til å oppgradera klede og våpen slik ein sjølve ynskjer. Oppgraderingane er direkte knytt til ressursar ein finn i spelverda og alt Lara kan plukke med seg (kvister til pilar, olje til våpen, fjær til antrekk) kan nyttast til å gjeve Lara betre utstyr. Spelet sitt narrativ om overleving i jungelen fungerer som ei rettferdiggjering av hennar hausting av alt jungelen har å by på og det er tydeleg at utviklarane Eidos Montreal ynskjer å vise ein karakter som ikkje berre drep for moro skuld. I ei av spelets tidlege scener vert Lara naud til å ta livet av ein jaguar for å redda sitt eige liv. I kuttscena som følgjer får me sjå korleis Lara tar i bruk skinnet til jaguaren for å sy seg

eit nytt antrekk. Dette antrekket vert med ho vidare i spelet og gjev ho ekstra evnar som reflekterer jaguaren og korleis den jaktar. Dette gjer igjen eit poeng ut av overlevaren Lara og korleis ho viser respekt for dyrelivet rundt ho. Ho er av og til naud til å ta livet av dyr men ho skal iallfall vise dyret respekt i ettertid.



Figur 18 – Skjermbilete PlayStation 4: Lara sitt antrekk basert på jaguaren ho tok livet av i byrjinga av spelet (Eidos Montreal, 2018).

Eg nemnde lenger oppe i teksten korleis det ikkje tek lang tid før Lara har fått tatt livet av ein haug med fiendar. Grunnen til at eg trekkjer fram dette er fordi det bryt litt med historia i spelet. I seksjonen førre denne kampen så har Lara nettopp vore innom eit tempel i ei grotte og plukka med seg dolken Chak Chel etter å ha forsert ulike hinder for å komme seg fram til denne. Då ho står ved dolken kan ho lese av maleria på vegg bak ho at den som fjernar dolken frå sin plass vil utløyse ei *reinsing* av verda. Med andre ord, apokalypsen. Rive mellom valet av å ta dolken sjølve og utløyse apokalypsen og å la den være men då risikere at den vonde organisasjonen Trinity får tak i den så vel ho å til slutt ta dolken. Denne scena viser korleis Lara er oppriktig bekymra for kva konsekvensane av hennar handlingar kan føre til for alle dei uskuldelege folk som måtte komme imellom og viser ei djupare side av ho me ikkje har sett før. Etter å ha komme seg ut av grotta så tar det 10 sekunder før Lara er i gong med å ta livet av folk, som den drapsmaskina ho har vist seg å være i denne moderne trilogien. Omtrent 20 soldatar, lokale eller innleigde, kan tas hand av med alt frå maskingevær, pil og boge eller granatar. Ulikt dei førre spela har Lara her sitt fulle arsenal tilgjengeleg i byrjinga før dette vert tatt frå ho etter ei seinare krasjlanding i den peruanske jungelen. Dette er ein velkjend mekanikk me kan sjå i spel som *Metroid Prime* (Retro Studios, 2002) der hovudkarakteren mister kreftene sine etter anslaget i spelet og vert naud til å byggje opp sine evnar og tilgang på våpen utover i historia. Det er tydeleg kva Eidos Montreal forsøker å få til i anslaget. Dei vil at Lara skal portretterast som ei meir reflektert heltinne som ikkje berre dreper folk for moro skuld og som tenkjer seg om før ho utfører handlingane sine. Tempelseksjonen og narrativ frå jungelen og utover lukkast greitt med dette men det er ikkje til å stikke under ein stol at å drepe ein haug med soldatar, og seinare også dyr, forkludrar dette forsøkte inntrykket. Men sjølv om det er motsetningar

mellom korleis historia vert fortalt og gameplay så lukkast spelet godt med å nærme seg det originale *Tomb Raider* (Core Design, 1996) i følelse. Her er det store område ein kan utforske og dei valfrie *challenge tombs* er godt sett saman og tilbyr ei fin avveksling for spelarar som vil bryne seg på meir problembaserte utfordringar. Det er også lange seksjonar med utforsking av sokalla *tombs* der problemløysing og klatring er hovudfokus og det kan gå ganske lenge mellom kvar gong ein vert naud til å ta livet av ein fiende om ein nyttar tida si på side-opppdrag og utforsking.

5.4 ANALYSE

Shadow of the Tomb Raider viser Lara frå ei ny side. Ei vaksen, reflektert side der ho tar innover seg korleis verda rundt ho vert påverka av hennar handlingar. Ved å vende meg tilbake til Schubart vil eg her argumentere for korleis denne nye Lara har bevega seg forbi *high trash heroine* arketypen og no nærmar seg eit feministisk ikon. Eg vil sjå nærare på korleis kontrollen av Lara har vorte utvikla sidan *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013) og i kva grad spelets *realisme* er med på å forme Lara sin karakter. I denne analysen kjem eg til å nytte meg av eit nokon utvalde seksjonar i spelet som viser karakteren i forskjellige typar situasjonar. Den første seksjonen eg tar for meg er byrjinga på spelet. Sjølv anslaget som setter opp handlinga for resten av spelet. Her vert me plassert rett inn i handlinga der Lara og Jonah, ein av overlevarane etter Yamatai, er på jakt etter ein mytisk gjenstand. Grotta dei er i vert sprengt og me skjønner raskt at den vonde organisasjonen Trinity, kjend frå filmene og *Rise of the Tomb Raider*, er inne i biletet. Leiaren for organisasjonen er Dr. Dominguez som skal vise seg å ha ei kopling til den tapte byen som Lara oppdagar seinare i den peruanske jungelen. Etter å ha funne fram til ein underjordisk pyramide så finn Lara dolken til Chak Chel og tar denne med seg. Då Dr. Dominguez får tak i Lara ved slutten av anslaget så er han overraska over at Lara ikkje heilt forstår kva ho har gjort. Han forklarar at utan *sølvboksen* så har Lara i grunn utløyst apokalypsen då ho fjerna dolken frå sin rette plass. Her får me eit første glimt av den reflekterande Lara som kjem til å gå igjen gjennom resten av spelet. Der ho til å byrje med er sta og irritert over at ho har vorte teken av Dominguez så skiftar ho fort humør då ho skjønner kva ho har gjort. Det er tydeleg at tanka om at hennar handlingar kjem til å få store konsekvensar for sivilbefolkninga er noko som plagar ho og Lara hiv seg rundt for å rette opp det ho har sett i gong. Denne forma for samvittigheit er noko ein ikkje finn i *high trash* filmar. *High trash* nyttar seg av ironisk distansering som eit narrativt verkemiddel for å lette stemninga i filmen (Schubart, 2007, ss. 312-313). *Shadow* har eit mørkare preg og legg vekt på Lara sin indre konflikt i det ho balanserer mellom sin eigne egoistiske utforskaragenda og sitt moralske ansvar som ein av få som faktisk kan rette opp i den katastrofen som er i ferd med å hende. I *high trash* filmar er stil og fokus på kropp vektlagt og publikum vert dratt mellom deira irritasjon over det konstante kroppsfokuset og gleda over at ein er representert ved ein sterk kvinneleg helt (Gjelsvik & Myrstad, 2008, s. 165). Samtidig tar handlinga i *high trash* film plass i ei kunstig verd der oppfatninga delt av publikum og filmprodusentar er at dei kvinnelege heltane ikkje er 'ekte' personar eller menneskje. Schubart seier at forskjellen på denne form for heltinne og karakterar frå andre typar filmar er at filmar ofte ønskjer å skape karakterar som publikum kan relatere og identifisere seg med. Ho understrekar at «*identification is the corner stone of a feminist film theory criticizing the stereotypical roles offered women and demanding nuanced female characters.*» (Schubart, 2007, s. 313)

Det er nettopp ein slik nyansert karakter me ser i survivortrilogien. Lara er ikkje statisk som i hennar tidlegare spel. Ho har kapasiteten til å forandre sitt tankesett og utvikle seg frå ei jente til ein overlever, eller frå ei kvinne oppslukt av sine fascinasjonar til ei sjølvreflektert kvinne oppteken av verda rundt ho.



Figur 19 - Skjermbilete PlayStation 4: Lara sitt første møte med Dr. Dominguez i spelet.

Eit stykke ute i spelet vert Lara introdusert for den kvinnelege høvdingen Amaratu og folket som bur i *den tapte byen* djupt inne i den peruanske jungelen. Dei to skjønar at dei har same motiv då dei båe ønskjer å stoppe Dr. Dominguez sine planar om å bruke sølvboksen til å gjenskapa verda i sitt bilete og dei utviklar raskt eit forhold basert på gjensidig respekt. Eit stykke ut i spelet så skal handlingsforeløpet ha det til at Amaratu vert drept. Dette markerer eit skifte i Lara sin karakter. Etter Amaratu sitt dødsfall så reiser Lara og Jonah vidare med båt for å finne sølvboksen men dei vert angripte av eit helikopter før dei kjem fram til destinasjonen sin. Lei av å sjå venane sine verte drepne eller skada så er det ei råare Lara som dreg seg i land på sandbanken ved sidan av elva dei reiste på. Den fyrste soldaten som forsøker å ta livet av ho vert drepen etter eit basketak ved elvekanten og Lara sitt temperament skin gjennom i større grad enn tidlegare i spelet. Sjølve augneblinken minner om då Lara i 2013 tok knekken på minibossen Nikolai. Skilnaden er at der ho den gong ropte «*Run you bastards!*» etter å beseira nemnde Nikolai, så snik ho seg no vidare og gøymer seg i vegetasjonen langs vegen for å skjule seg for dei andre soldatane i nærleiken. Lara er no utan alle våpena sine og må klare seg berre ved hjelp av snikangrep og klatreøksa si som var festa rundt livet hennar under båtangrepet. Utan våpen er ho naud til å ta i bruk søle, vegetasjon og sine andre tileigna evner for å nedkjempe soldatar med nattbriller og andre fiendar. Heile seksjonen frå elvekanten til gjenforeininga med Jonah er konstruert slik at spelaren vert oppmuntra til å ta i bruk heile Lara sitt arsenal. Ho framstillast som ein smart og nevenyttig krigar og får verkeleg vist kva ho er god for. Eit godt eksempel på dette hentar eg frå mi eiga spelning av spelet: Lara har nettopp oversett tekst på ein antikk statue som fortel ho oppskrifta på eit hallusinasjonsmiddel som får folk til å bli paranoide og angripe kvarandre. Lara tar dette i bruk for å lage seg piler med det same middelet på. Middelet lagar ho av gifta til edderkoppar som kryper rundt på bakken i jungelen.

Rundt neste sving klatrar ho opp i eit tre der ho får eit godt overblikk over dei tre soldatane som går på bakken under ho. Eg fyrer av ei hallusinasjonspil i den første soldaten og ser på mens han tar livet av kameraten sin før han sjølv døyr av gifta i pila. Den neste soldaten som kjem for å undersøkje situasjonen vert tatt hand om ved at eg skyter han med ei pil med tau for så og heise han opp i treet. Her hadde eg valet mellom to angrep, eit med tau og eit der Lara hopper ned og tar hand om soldaten med eit stille knivangrep. Mens soldaten heng i tauet drep Lara han med kniv før ho heiser han lenger opp slik at han er skjult for andre. Når dei tre soldatane er tatt hand om så sit Lara framleis i treet og ingen andre har merka kva som har skjedd. Kort tid etterpå må Lara overleve eit nytt helikopterangrep. Ho overlever ved at ho hamnar i vatnet og då ho på ny kjem opp derifrå så har aggresjonsnivået auka enda eit par hakk.



Figur 20 - Skjermbilete PlayStation 4: Lara etter helikopterangrep nummer to.

No er Lara på jakt etter Rourke, som flyr helikopteret, og fokuset hennar gjer ho til ein iskald morder der ho slaktar alt i sin veg før ho omsider møter Jonah igjen. Eit sentralt punkt her er at Lara trur Jonah er død. Ho har difor ingenting å tape og det visast godt. Mens ho beveger seg framover mot sin konfrontasjon med Rourke kan me høyre ho seie ting som «where are you, Rourke?» og «you are fucking dead» i ei kald stemme. Denne seksjonen viser kva Lara kan forvandlast inn til viss ho vert pusha langt nok. Me såg det i 2013 med Nikolai, i ein litt meir skrikande versjon, og me ser det igjen her.

Slike skifter i personlegdom tyder på ein dynamisk karakter. I byrjinga av spelet er Lara mest oppteken av å finne dolken til Chak Chel før Trinity. Så ser me eit skifte i hennar tankesett og me ser ein karakter som reflekterer meir over handlingane sine etter kvart som handlinga går framover. I løpet av spelet får me også høyre kva ho tenkjer om hendingar som finn stad og det er tydeleg at ho går gjennom fleire indre kampar med seg sjølv og stiller spørsmål med handlingane sine. I tillegg ser me forskjell på aggresjonsnivået hennar der ho i nokon tilfelle dreper fordi ho vert angripen mens ho andre gongar aktivt oppsøker dei ho vil ta livet av full av hemnlyst. Til tider kan ho virke reint introvert og prega utan å seie stort, som då ho og Jonah møter folk for første gong i jungelen. Det er mykje indirekte skildring av Lara sin karakter i kuttscenene og gjennom

kommentarar og dialog som kan høyrast i ulike kontekstar gjennom spelet. På toppen av det heile får me spele som barnet Lara i trygge omgjevnader i og rundt Croft Manor. Dette gjev oss igjen ei betre forståing for karakteren og er ein fin måte for spelaren å få eit innblikk i korleis ho hadde det som liten, saman med foreldra sine. Alt dette kombinerer til å gjeve oss som spelarar eit djupare innblikk i kva ho tenkjer og gjev eit meir fullverdig bilete av kvifor karakteren kan utføre dei handlingane ho kan i spelet. Kulminasjonen av alt dette er at Lara på slutten av spelet villig vel å ofre seg sjølv for verda sin skuld. Med denne absolutte oppofringa så sementerer ho sin plass som eit feministisk ikon, som om ikkje handlingane hennar fram til det punktet allereie hadde gjort det.



Figur 21 - Skjermbilete PlayStation 4: Lara byrja tidleg med utforsking.

I Shadow of the Tomb Raider er det i all hovudsak kvinnene som spelar hovudrolla. Me finn ikkje berre ei, men to, kvinnelege høvdingar som kvar for seg er overhovud for sitt folk. Det skal vise seg at desse to høvdingane har nøkkelen til å redde verda frå øydelegging noko som i seg sjølv er eit ganske tydeleg utsegn angående kvinners viktigeheit i verda. I tillegg møter me den svært kapable Abby og andre sidekarakterar blant anna i form av ein arkeolog. Mennene er ofte litt klumsete eller portrettert som fienden. Me finn ingen kvinner i Trinity sine rekker og sjølv om Jonah er Lara sin hjelper og gode ven så er det ikkje til å nekte for at han har ein lei tendens til å hamne i typiske *damsel in distress* situasjonar der Lara vert naud til å redde han. Sonen til Amaratu vert utnemnd konge etter mora sin død og mens han tar rolla på strak arm så er det tydeleg at mora si innflyting på han er stor. Det er nok ikkje utan grunn at ho vert bygga opp som ein sopass sterk leiar før ho til slutt vert drepen i kamp for saka ho trur på. Konklusjonen min her vert at Lara, etter å ha blitt kritisert sidan byrjinga for å være eit motfeministisk ikon, no til slutt har enda opp med å ta den posisjonen sjølv.

5.5 FILM: REBOOT: TOMB RAIDER (2018)

I 2018 kom omsider også den filmatiske rebooten av Tomb Raider, heile 15 år etter Cradle of Life (Bont, 2003). Svenske Alicia Vikander vart vald til å spele Lara og castinga av ho viste at produsentane ville halde seg tru mot den nye survivortrilogien når det kom

til Lara sin utsjånad. Ho vert presentert som slank, atletisk og kapabel frå starten av i både spel og film. Dette understrekar også av Alicia Vikander si førebuing til filmen. Ho fortel sjølv at ho trena mykje for å komme i form til rolla som Tomb Raider og at ho saman med trenaren sin føler at dei klarte å byggje den «perfekte Lara Croft». Vikander spelte også fleire av spela og føler sjølv at dei klarte å fange essensen av dei gamla spela i eit nytt uttrykk. I hennar eigne ord så følte ho at heile prosessen var myndiggjerande (Uthaug, 2018, ss. Ekstramateriale, Blu-ray).



Figur 22 - Lara frå Tomb Raider (2013) til venstre og Alicia Vikander frå Tomb Raider (2018) til høgre.

Akkurat som i rebooten frå 2013 så er handlinga i filmen satt til den japanske øya Yamatai. Der spelet plasserer deg på øya med det same så lar dette vente på seg i filmen. Her vert det brukt litt tid på å etablere Lara som karakter for eit eventuelt nytt publikum først. Me får vite at Lara jobbar som sykkelbod og driver med kampsport på fritida. Ho er konkurranselysten og tar utfordringa då ei moglegheit for å tene seg litt pengar opnar seg i form av eit sykkelløp. Dette ender med at ho blir arrestert og farens businesspartner, Ana Miller, må betale kausjonen hennar. Ana får Lara til å signere papira som overfører farens midlar til ho. Dette er noko ho har unnlat å gjere då ho framleis har ein mistanke om at faren kan være i live. Mens Lara er tilbake på Croft Manor så finn ho eit skjult rom der faren hadde gøymt all forskinga si. Han manar Lara til å øydeleggje all forskinga hans slik at Trinity ikkje får tak i den men Lara ignorerer dette og drar til Hong Kong for å finne ut meir om farens forskning. Etter å ha overtalt den alkoholisererte Lu Ren til å ta ho med til Yamatai, øya som faren nemnde i forskinga si, så vert båten dei er på tatt av eit frykteleg uvær som skyljer dei både i land på Yamatai. Her møtast film og spel og sjølv om historia om Lara som lærer seg å overleve også kan seiast å gjelde for filmen så vert historia fortalt annleis enn i spelet. Der Lara i spelet har Roth som ein slags farsfigur som dyttar ho til å skjønne at ho kan klare det ho set føre seg så nyttar filmen seg av flashbacks og motivasjon frå faren hennar i staden. Der faren

til Lara ikkje er til stades i spelet frå 2013 så er han ein sær viktig del av filmen og sjølve motivasjonen for at ho tar turen til Yamatai. Dette kan sjåast som eit eksempel på dotterarketypan som Schubart nemner (Schubart, 2007, ss. 195-196) og det har vore på plass sidan filmversjonane av Tom Raider byrja å komme ut.

Der dei fyrste filmene har vorte kritisert for å ha for mykje fokus på kropp og for å framstille Lara som eit objekt for det mannlige blikk, i staden for som ein kvinneleg helt, så var det forventningar om at rebooten skulle ordne opp i dette. Rebooten frå 2013 gjorde ein god jobb i å fornye Lara som spelkarakter så no var håpet at filmen skulle klare å gjere det same for filmversjonen av Lara. Kritikarar som Kennedy, MacCallum-Stewart og Lancaster hadde alle meiningar om det ferdige produktet og gav sine synspunkt i ein artikkel ført i pennen av Katie Kilkeny for The Hollywood Reporter (Kilkenny, 2018). Kennedy meiner at opninga av filmen, der Lara boksar og er med i ein gjeng med andre mannlige sykkelbod, viser Lara som ei gutejente og at dette «*de-emphasizes her as a romantic lead, and emphasizes her as an active, tomboyish heroine*». Ho meiner dette viser ein karakter som er nærare den Lara utviklarane av spela ønskjer å portrettere. Mens ho også trekkjer fram positive trekk som at Lara i den nye filmen er konstruert som ein atletisk karakter i staden for eit stadig fokus på hennar objektifiserte kropp så finn ho problem ved den patriarkalske delen av historia:

«In terms of the narrative, daughter of rich daddy, there's something deeply patriarchal, paternalistic, normalized about the whole thing that is very, very difficult for the story to escape. To truly become a feminist narrative you've got to somehow truly escape those origins.»

Dette er noko Kurt Lancaster ikkje finn like problematisk då han meiner at Lara, til trass for hennar sterke band til faren, klarer å frigjere seg frå dette bandet på slutten av filmen då ho innser at ho har vakst opp utan han og også klarar å utføre egne handlingar utan han. Lancaster meiner filmen visar ei kvinne som er «*free and powerful and can hold her own*» og som forsøker å ta sine egne val. Der Lancaster kjem med kritikk er då han nemner korleis filmens produksjonsbesetning består av nesten berre menn. Han skulle ønske at jobben med å regissere filmen vart gjeve til ei kvinne. Mens Lancaster har eit heilt gyldig poeng når det kjem til den tekniske utføringa av filminga, så bør det nemnast at historie og manus vart skriva av eit team på to personar, der ei av desse var Geneva Robertson-Dworet, ei kvinne. Casting og kostymer vart også tatt hand om av kvinner men poenget til Lancaster er framleis gyldig. MacCallum-Stewart beskriv det paradoksale med filmens forsøk på å gjere Lara meir tilnærmeleg:

«Lara rarely puts a foot wrong, and despite her disappointing claim at the start of the movie that she is 'not a superhero'; she is very much presented as such, performing actions like leaping great distances in a single bound and escaping unscathed after being hit by a police car»

MacCallum-Stewart meiner også at det er skuffande å sjå korleis andre kvinner i filmen vert gjort til skurkar, og at dette øydelegg filmens ellers myndiggjerande driv. «*This is really unimpressive and frustrating — there's no variety here, and the movie really misses a beat with its female presentation*»

Ho meiner vidare at viss Lara skal verte skildra som ein meir ekte person så gjev det meining å vidareføre dette via dei andre kvinnene i filmen. I hennar auge verker det som

om at filmen skjønnte at dei ikkje kom til å bestå Bechdel [Wallace]-testen¹⁷ og filma nye scener for å passe på at dei gjorde det (Kilkenny, 2018).

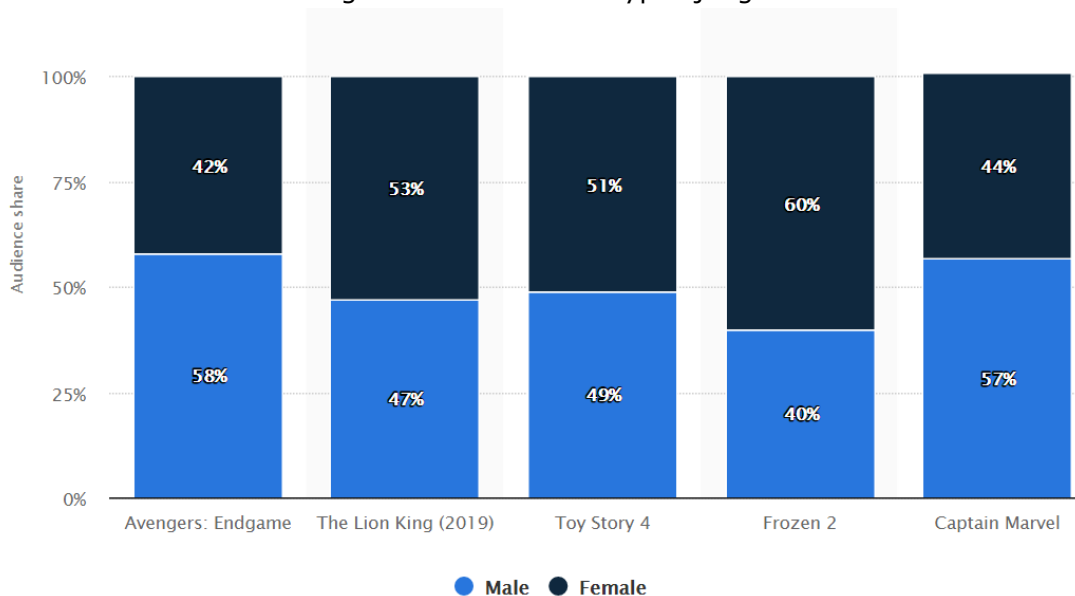
Kva så med den brutale tonen me vart kjend med i rebooten frå 2013? Vert denne vidareført i filmen? Det verker ikkje slik med det fyrste. I spelet vert me vitne til hinting om valdtekt og dei gongane spelaren ikkje klarar å halde Lara i live så vert ho tatt livet av på mange forskjellige brutale måtar som alle vert skildra på grafisk måte for spelarane. Filmen held ting på eit litt meir lavmælt nivå der actionfilmens spetakkel vært brukt til å overdøye Lara sin utakknemlege situasjon som eigentleg er full av farar og vald. Bruken av blod er sparsam og det er ingen antydning til at Lara skal verte valdteken av antagonistane, slik tilfellet var i 2013-rebooten. Lara får uansett gjennomgå, la det være klart. Filmen kopierer blant anna ei scene frå Tomb Raider (Crystal Dynamics, 2013) der Lara flyr i fallskjerm gjennom ein furuskog for så å bli spidda av ei grein då ho landar på bakken. Dette er brutale saker men framleis ikkje på nivå med spelet der Lara, forutan å verte spidda, badar i blod og tar livet av fiendar ved å svinge klatreøksa si i hovudet deira. Ein ting alle filmene har til felles er trongen til å kople Lara saman med ein mannleg karakter. I filmene der Angelina Jolie portretterer Lara Croft så har Lara ein eks i kvar film noko som insinuerer at denne Lara faktisk dater eller i det minste har sex. Dette vert litt meir utbrodert i *Cradle of Life* der Terry Sheridan, Lara sin ekskjærast, vert ein sentral karakter i filmens narrativ. *Tomb Raider* (Uthaug, 2018) skil seg frå dei andre filmene her. I denne nytolkinga av filmkarakteren Lara Croft finn me at ho ikkje har tid til romansar. Ho får ein mannleg følgjesvenn i Lu Ren men han held seg på avstand og det einaste som vert forsøkt bygga opp gjennom filmen er eit gjensidig vennskap i same leia som det Lara får med Jonah i den siste trilogien. Dette kan tyde på at ein vil prøve å byggje ein liknande dynamikk mellom karakterane i filmene som i spela der Lara i all hovudsak opererer for seg sjølve men også er i stand til å ha ein ven eller to.

Når det kjem til korleis Lara vert framstilt så er det tydeleg at ein har forsøkt å gå for ei meir *normal* tilnærming til karakteren men samtidig forsøkt å bevare personlegdomen til Lara. Det er tydeleg at ho er ei bestemt dame frå starten av. Ho takkar ikkje nei til ei utfordring, i form av eit sykkelløp, og tar igjen viss nokon gjer urett mot ho, som eksemplifisert ved eit tjuveriforsøk i Hong Kong der ho kjempar for å få sekken sin tilbake då den vert stelt av tre unge menn. Det vert også brukt tid på å forklare korleis ho kjem seg rundt i verden der ho ser seg naud til å pantsette eit smykke frå faren for å få råd til ein flybillett for å komme seg der ho ønskjer. Dette har ein også inkludert i dei tre siste spela der Lara beveger seg frå lokasjon til lokasjon på realistiske måtar, sjølv om ho der har fleire ressursar til å gjere det.

Til trass for at filmen hamna bak Black Panther under opningshelga og spelte inn skuffande 23.5 millionar dollar (McClintock, 2018) så fekk den ok kritikkar og enda opp med å tene inn meir enn både dei føregåande filmene til saman. I følgje Hollywood Reporter så var 44% av publikum under opningshelga kvinner. Dette meiner dei er lite men personleg så synes eg ikkje dette er så ille samanlikna med andre store filmar. Om me ser på statistikken frå 2019 så kan me sjå at Tomb Raider har same part kvinner som *Captain Marvel* (Boden & Fleck, 2019) med 44%, og 2% større del enn *Avengers: Endgame* (Russo & Russo, 2019). Det er interessant å merke seg at delen av kvinner

¹⁷ Ein måte å måle representasjon av kvinner i eit fiksjonsverk. Testen stiller spørsmålet om fiksjonsverket har to kvinner som snakkar til kvarande om noko anna enn ein mann. Nokon gongar vert kravet om at kvinnene skal være namngjeve lagt til testen (Jusino, 2015)

som såg Tomb Raider er den same som delen av kvinner som såg Captain Marvel, ein film om ein anna kvinneleg helt frå den same type sjanger.



Figur 23 - Kjønsdistribusjon for dei fem mestseljande filmene i USA, 2019 (Statista.com, 2020)

Ein kan også sjå at kvinner er i fleirtal på filmar som *Frozen 2* (Buck & Lee, 2019) og *Lion King* (Favreau, 2019) noko som kanskje kan forklarast med mødre som har tatt med seg borna sine på kino. *Toy Story 4* viser seg som førebilete til alle dei andre filmene då dei har klart å tiltrekkje nesten like delar av menn og kvinner, noko som gjev filmen ein universell appell på kjønnspekteret. For *Tomb Raider* sin del så var publikumstala mykje betre internasjonalt. Dei samla tala frå 65 land var 102.5 millionar dollar noko som gav 126 millionar dollar totalt. Med eit budsjett på \$90 millionar så har filmen hamna godt i det grøne og ein oppfølgjar er planlagt å sleppast i mars 2021.

Til slutt vil eg berre nemne eit punkt som eg ikkje har sett vorte tatt opp så ofte. Det punktet er korleis Lara alltid har vore ein karakter som har understreka viktigeita av ei god utdanning og det ha god kunnskap om verda rundt seg. Då forskjellige typar *puzzles* er eit fast innslag i alle *Tomb Raider*-spela så er det heilt naudsynt for Lara å være i stand til å kunne løyse desse. Ho har alltid vore i stand til å løyse dei problema som vert sett førre ho, det eine meir utfordrande enn det andre. Her kjem også arkeologutdanninga og hennar store interesse for myter inn i bilete. Der me i dei tidlege spela ikkje fekk vite så alt for mykje om korleis denne kunnskapen utarta seg så har dette vorte utbrodert veldig i den siste trilogien. Her kan Lara finne notatbøker, gamle gjenstandar og andre ting liggjande rundt i spelverda og smart som ho er så kjem ho med ei grundig forklaring av kvar einaste ein. Ho er i stand til å lese framande og utdaterte språk og er det noko ho ikkje forstår med det same så er ho i stand til å lære seg språket gjennom å utforske omverda eller ved å ta i bruk dialektar eller skriftspråk som liknar på det som kan verke uleseleg. Til tider kan ho finne ein kopi av det som ser ut som eit kjent objekt ved første augekast men som eigentleg er ei etterlikning. Ved å vri og vende på objektet så vert dette raskt avslørt av Lara. I spel og filmar nyttar ho intelligensen sin som ein nøkkel til å komme seg inn til plassar som for andre hadde vore utilgjengelege. Eit eksempel er i den første filmen med Angelina Jolie der ho ser seg naud til å fortelje antagonist Powell og Alex West korleis dei skal få tak i den eine delen av triangelet dei er ute etter. Ho utkonkurerar menne med sitt skarpe vett. Ho er også i

stand til å sjå korleis logiske puslespel heng saman og løyser intrikate utfordringar på strak arm. Om spelaren skulle stå fast så kan ho, i survivortrilogien iallfall, peike ut kva som må gjerast for at spelaren skal klare å løyse puslespelet dei har førre seg. Alt i alt så er Lara eit stjerneeksempel på kor langt ein kjem med eit skarpt sinn og mykje kunnskap om fortida. Der kroppen hennar, rørsla hennar og dei doble pistolane har ein tendens til å stele overskriftene så viser det seg at hennar beste våpen er hjernen. Som faren til Lara sa i Tomb Raider (Uthaug, 2018):

«*You always were the brains of the family, Sprout*»

6.0 AVSLUTNING

Lara Croft er ei av vår tids legendariske og ikoniske spelfigurar. Der ho alltid har hatt ei sterk stjerne i spelmediet så har den allmenne appellen hennar også ført ho vidare til filmmediet. Som sagt i innleiinga var eit av måla mine med denne oppgåva å finne ut av korleis og kvifor Lara har forandra seg over tid. Om ein går tilbake til byrjinga så har heile historia i grunn ein ganske tilfeldig start. Lara skulle jo ikkje være kvinne i det heile teke men ein mann av same alen som den legendariske Indiana Jones. Frykt for at han skulle bli for lik nemnde Jones gjorde at skapar Toby Gard viste fram ein kvinneleg modell som etter interne diskusjonar og skifte av namn til slutt gjorde sin debut i sitt eige spel i 1996.

Dette skiftet til kvinneleg form skulle vise seg å få enorme konsekvensar og har gjeve oss ei ikonisk, transmedial heltinne. Gjennom sin 24 år lange eksistens har ho provosert, begeistra og skapt diskusjon blant publikum og academia. Ved å gå i hennar digitale fotspor har eg her fått gjeve ei forklaring på ein av mange moglege problemstillingar ved Tomb Raider; nemleg kva rolle praksisen *reboot* har spelt i vår oppfatning av Lara som karakter og korleis ho har vore presentert gjennom film og spel. Eg vonar at denne avhandlinga kan fungere som ein nyttig ressurs for andre på utkikk etter eit innblikk i historikken til Tomb Raider og Lara Croft. Det er likevel klårt at det er mykje meir å hente frå å gå spel som Tomb Raider og karakterar som Lara Croft nærmare i saumane. Eg har gjort min jobb ved å forsøkje å gjeve eit overblikk og ei historisk kontekst med utgangspunkt i *reboot*-omgrepet og delar av den feministiske rørsla. Moglegheitene er samtidig store for å sjå nærare på andre merkevarer på same måte, kanskje frå eit mannleg kjønnspektiv og korleis den moderne mannlege helten har vorte forandra side om side ved den kvinnelege?

Som nemnd i kapittel 3.3 så var mange bekymra for korleis virtuelle kvinnefigurar som Lara kom til å påverke unge kvinner sitt sjølvbilete. Ei klår antydning om at figurar som Lara Croft ikkje er gode førebilete. Når det no har gått nesten 20 år sidan dei fyrste kritikarane byrja å heve røystene sine så kan det være på sin plass å sjå korleis Lara kan samanliknast med dagens førebilete. Der Lara ofte vart framstilt på ein seksualisert måte i media så var det ikkje før salet av spela svikta at dette fokuset for alvor skulle breie seg til hennar digitale verden også. Dette gjorde lite for ettermælet hennar og forsterka inntrykket folk på utsida hadde av ho. Spelarane hadde allereie gått lei og byrja å sjå seg om etter andre meir spanande alternativ og til slutt vart ein naud til å sette serien på pause før den vart gjenoppliva i 2013. Eg vil uansett hevde at karakteren Lara alltid har vore ein sterk og uavhengig karakter. Ho har hatt forskjellige motivasjonar for handlingane sine, og det går an å argumentere for at ho har vore indirekte styrt av det mannlege kjønn, både på hennar gamle og nye eventyr. Men karakteren Lara har alltid vore den som har utført handlingane. Ho har sjeldan fått hjelp av andre og denne vilja til

å utføre handlingar og gjennomføre dei slik at resultatata vert slik ho ønskjer vil eg påstå er eit kjenneteikn på ein sterk karakter. Å avvise karakteren fordi ho vert drive til handling av til eksempel ein farsfigur vert litt tynt. Det vert det same som å avvise rolla til ein forelddefigur i oppdragelsen av eit born. For der jenter ofte vert møtt av tradisjonelle forventningar frå dei er små så vert gutar ofte møtt med haldninga om at «gutar er gutar».

«Jenter og gutter kan formelt velge fra et bredt spekter av yrker og væremåter, men møter de mange stereotype, tradisjonelle forventninger, vil de ikke vite at de kan, eller våge å gå utenfor det tradisjonelle.» (Bø, Ingerid i Storvik, 2020)

Der Lara i dei fyrste spela kan seiast å falle inn under denne tilsynelatande vanlege norma for korleis jenter og gutar vert oppdratt så bryt ho med dette etter ei konkret hending i form av eit flykrasj. Det å bryte med ei aristokratisk bakgrunn for å bli ein eventyrar er i seg sjølve eit modig val og tydar på at ho vart drive av eit sterkt individualistisk motiv. Frå og med *The Last Revelation* så vart det introdusert ein læremeister i form av Von Croy som skulle hjelpe ho med å finne sitt sanne kall i livet. Her har farsfiguren blitt mjuka opp litt og han er den som godkjenner at ho blir med Von Croy på hans neste ekspedisjon. Her ser me tendensar til eit skifte i korleis foreldra ser på hennar eventyrlyst. I *Survivortrilogien* vert Lara sin bakgrunn totalt forandra og me får eit nytt innblikk i ei oppdraging der ho vert tatt med på faren og mora sine ekspedisjonar og i alle høve vert oppdratt som om ho skulle ha vore ein gut. I alle høve meiner eg at ho kan kallast ein sterk karakter. Der ho til å byrje med vert framstilt som ein rebell mot det britiske aristokratiet så er ho i dei siste spela ei reflektert kvinne som har blitt forma av foreldra sin opne innstilling til barneoppdraging. Der den første Lara kan seiast å oppfylle eit idealistisk ideal så går den siste versjonen langt i å forsøkje å plassere ho innanfor eit kjønnsnøytralt barneoppdragingsideal der born blir oppmuntra til å klare alt dei set seg føre. Samanlikna med notidas mest populære kjendisar vert det vanskeleg å seie at ho oppmuntrar til eit urealistisk kroppsideal sjølv om ho framleis kan klassifiserast som ei vakker kvinne med ein atletisk, slank kropp. Kven er eit betre førebilete? Influencere som Kylie Jenner eller ein eventyrar som Lara Croft? Der tidlegare spel vanskeleg kunne rettferdiggjere hennar store bryst i spelets kontekst så er kroppen hennar no eit naturleg resultat av ein livsstil som krev ein stor grad av atletiske evner. Som MacCallum-Stewart skriv så er Lara heilt tydeleg ein seksualisert karakter og vart i sine tidlege dagar skapt for å appellere til ei mannleg målgruppe. Hennar kropp i den siste trilogien er også ein tiltrekkande kropp men det verker urettferdig og mot si eiga hensikt å framleis bruke fysikken hennar som eit argument mot Lara. Å spele som Lara gjer ikkje kvinner til dårlege feministar og det gjer heller ikkje menn til mannssjåvinistar (MacCallum-Stewart, 2014).

Uansett kva ein måtte meine om framstillinga av Lara og korleis ho har utvikla seg gjennom åra så er det heilt essensielt for gode forteljingar og spelopplevingar at ein har gode karakterar med seg på reisa. Streva etter å utvikle desse karakterane gjennom til eksempel ein reboot er i alle høve eit ønskje om å gjeve oss den beste utgåva me kunne fått, eller den utgåva produsenten trur me ønskjer oss. Mens den første Lara var ein eventyrar så er den siste inkarnasjonen nærare den arkeologen karakteren hennar lova frå starten av. Rebooten av serien har vore særskild viktig for heile merkevara og både film- og spelversjonane har nytt godt av det. Når Lara har mista kontakta med samtida så har rebooten klart å plassere ho tilbake i den med nye samtidspassande verdiar og med eit oppdatert kontrollskjema. Det har ikkje alltid gjort utslag på bankkontoen til utgjevar men det har haldt Lara relevant. I mine auge er karakteren Lara Croft enda betre no enn

ho nokon gong har vore og kva er vel betre enn det? Kva retning ho kjem til å gå i framtida er det berre utviklarane som veit. Uansett, vonar eg at Tomb Raider vil verte teken godt vare på og at Lara i sin eigen rett kan bli sett på som ei ny type *heil kvinne*¹⁸. Eg vil difor introdusere eit nytt omgrep; '*Den komplette kvinna*'. Frigjord frå dei stereotypiske forventningane knytt til si biologiske form er den komplette kvinna definert av sin klokskap, sjølvinnsikt og ynskje om å betre seg sjølve. For som det står i eit sitat unge Lara finn mens ho utforskar Croft Manor:

"What is better than wisdom? Woman. And what is better than a good woman? Nothing."

¹⁹

¹⁸ Ref. Greer sitt førre nemnde omgrep.

¹⁹ Sitat Geoffrey Chaucer.

7.0 BIBLIOGRAFI

- Aarseth, E. (2004, Mai 21). *Electronic Book Review*. Retrieved from Genre Trouble: <https://electronicbookreview.com/essay/genre-trouble/>
- Abrams, J. (Director). (2009). *Star Trek* [Motion Picture].
- Acclaim Studios Austin. (2003). *Turok Evolution*. (N. Glancy, Ed.) Acclaim Entertainment.
- Ashcraft, B. (2010, Januar 10). *Kotaku*. Retrieved from How Cover Gaming Shaped Gaming's Last Decade: <https://kotaku.com/how-cover-shaped-gamings-last-decade-5452654>
- Asytra. (2013). *Reddit*. Retrieved from Your opinions on Lara Croft as a female protagonist?: https://www.reddit.com/r/Games/comments/1a3akq/your_opinions_on_lara_croft_as_a_female/
- Batchelor, J. (2017, November 27). *Gamesindustry.biz*. Retrieved from East meets West: Yosuke Matsuda on growing Square Enix's global empire: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-11-27-east-meets-west-yosuke-matsuda-on-growing-square-enixs-global-empire>
- Bergman, A. (Director). (1996). *Striptease* [Motion Picture].
- Bigelow, K. (Director). (1990). *Blue Steel* [Motion Picture].
- Birkvad, S. (2008). Kunstens stedfortredende sanselighet: Stil i film. In E. B. (Red.), *Filmanalytiske tradisjoner* (p. 247). Oslo: Universitetsforlaget.
- Boden, A., & Fleck, R. (Directors). (2019). *Captain Marvel* [Motion Picture].
- Bont, J. d. (Director). (2003). *Lara Croft: Tomb Raider - The Cradle of Life* [Motion Picture].
- Brunell, L. (2020, April 12). *Encyclopedia Britannica*. Retrieved from The Third Wave of Feminism: <https://www.britannica.com/topic/feminism/The-third-wave-of-feminism>
- Buck, C., & Lee, J. (Directors). (2013). *Frozen* [Motion Picture].
- Buck, C., & Lee, J. (Directors). (2019). *Frozen 2* [Motion Picture].
- Cambridge Dictionary. (2020, 05 01). *Cambridge Dictionary*. Retrieved from Franchise: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/franchise>
- Campbell, M. (Director). (2006). *Casino Royale* [Motion Picture].
- Carter, C. (Director). (1993-2002). *X-files* [Motion Picture].
- Cho, D. (2019, September 26). *People*. Retrieved from Every Bombshell Confession from Demi Moore's Memoir, Inside Out: <https://people.com/books/demi-moore-memoir-inside-out-bombshells/?slide=6497017#6497017>
- Cook, B., & Bancroft, T. (Directors). (1998). *Mulan* [Motion Picture].

Coppola, F. F. (Director). (1979). *Apocalypse Now!* [Motion Picture].

Core Design. (1996). *Tomb Raider*. (T. Gard, Ed.) Eidos Interactive.

Core Design. (1996/1997/1998). *Core Design*. Retrieved from Promotional renders for Tomb Raider I/II/III: <https://core-design.com/goodies.html>

Core Design. (1997). *Tomb Raider II*. Derby: Core Design.

Core Design. (1998). *Tomb Raider III*. Derby: Eidos Interactive.

Core Design. (1999). *Tomb Raider: The Last Revelation*. (R. Morton, Ed.) Eidos Interactive.

Core Design. (1999). *Tomb Raider: The Last Revelation*. Eidos Interactive.

Core Design. (2000). *Tomb Raider: Chronicles*. Eidos Interactive.

Core Design. (2003). *Tomb Raider: Angel of Darkness*. Eidos Interactive.

Cork, J. (2009, November 12). *Game Informer*. Retrieved from Modern Warfare 2 Sells Close to 5 million in First Day: <https://www.gameinformer.com/b/news/archive/2009/11/12/modern-warfare-2-sells-close-to-5-million-in-first-day.aspx>

Crystal Dynamics. (2006). *Tomb Raider: Legend*. (R. Cooper, & D. Church, Eds.) Eidos Interactive.

Crystal Dynamics. (2008). *Tomb Raider: Underworld*. (E. Lindstrom, Ed.) Eidos Interactive.

Crystal Dynamics. (2013). *Tomb Raider*. (N. Hughes, D. Chayer, & D. Neuburger, Eds.) Square Enix.

Crystal Dynamics. (2015). *Rise of the Tomb Raider*. (M. B. Jason Botta, Ed.) Square Enix.

Crystal Dynamics; Buzz Monkey Software. (2007). *Tomb Raider: Anniversary*. (J. Botta, Ed.) Eidos Interactive.

Danger Close Games. (2010). *Medal of Honor: Warfighter*. Electronic Arts.

Davies, A. (2019, Juni 06). *Wired.com*. Retrieved from Bored Charging Your Tesla? Play a Videogame Right in Your Car: <https://www.wired.com/story/bored-charging-your-tesla-play-videogame-your-car/>

Davies, P., & Huhtala, A. (2003). *Lara Croft: Tomb Raider - The Angel of Darkness Companion*. CVG.com (Future Publishing).

Diverse (Director). (1982-2019). *Rambo* [Motion Picture].

Dora the Explorer (1999-2006). [Motion Picture].

EA Los Angeles. (2010). *Command and Conquer 4: Tiberian Twilight*. Electronic Arts.

Eidos Montreal. (2018). *Shadow of the Tomb Raider*. (D. Chayer, Ed.) Square Enix.

- Emmerich, R. (Director). (2009). *2012* [Motion Picture].
- Epic Games. (2006). *Gears of War*. (C. Bleszinski, Ed.) Xbox Game Studios.
- Favreau, J. (Director). (2019). *Lion King* [Motion Picture].
- Fazzone, A. (2001). Washington Diarist: game over. *The New Republic*, 42.
- FHM. (1995). *AmIAnnoying*. Retrieved from FHM's 100 Sexiest Women 2005: [http://www.amiannoying.com/\(S\(wa5rvh5txm5wjdn3eaqnavuz\)\)/collection.aspx?collection=27](http://www.amiannoying.com/(S(wa5rvh5txm5wjdn3eaqnavuz))/collection.aspx?collection=27)
- Gabriel, M., & Goldberg, E. (Directors). (1995). *Pocahontas* [Motion Picture].
- General Computer Corporation. (1982). *Ms. Pac-Man*. Midway.
- Genz, S., & Brabon, B. A. (2018). *Postfeminism: Cultural Texts and Theories*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Gjelsvik, A., & Myrstad, A. M. (2008). Filmens bilder av kvinner og menn. In E. B.-S. (red.), *Filmanalytiske tradisjoner* (p. 247). Lillehammer: Universitetsforlaget.
- Greer, G. (2014). *The Whole Woman*. Random House.
- Grunge_Hamster. (2018, Juli 04). *Resetera*. Retrieved from Where to begin with Tomb Raider series?: <https://www.resetera.com/threads/where-to-begin-with-tomb-raider-series.53416/#post-10047092>
- Heckerling, A. (Director). (1995). *Clueless* [Motion Picture].
- Infinity Ward. (2009). *Call of Duty: Modern Warfare 2*. (J. West, Ed.) Activision Blizzard.
- Jenkins, H., & Cassell, J. (1999). *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. MIT Press.
- Jusino, T. (2015, August 25). *The Mary Sue*. Retrieved from Alison Bechdel Would Like You to Call It the "Bechdel-Wallace Test," ThankYouVeryMuch: <https://www.themarysue.com/bechdel-wallace-test-please-alison-bechdel/>
- Kennedy, H. W. (2002, Desember). *Gamestudies*. Retrieved from Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo?: <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>
- Kilkenny, K. (2018, Mars 21). *The Hollywood Reporter*. Retrieved from Feminist Critics of Angelina Jolie's 'Tomb Raider' Respond to Reboot: <https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/tomb-raider-feminist-critics-respond-reboot-1095621>
- Lara Croft: Lethal and Loaded* (2001). [Motion Picture].
- Leack, J. (1996, Juni 5). *Gamerevolution*. Retrieved from Tomb Raider Review: <https://www.gamerevolution.com/review/32849-tomb-raider-review>
- Lowbridge, C. (2016, Oktober 25). *BBC*. Retrieved from Tomb Raider: How Lara Became A Game Changer: <https://www.bbc.com/news/uk-england-derbyshire-37619114>

- MacCallum-Stewart, E. (2014, Desember 14). *Gamestudies*. Retrieved from "Take That Bitches!" Refiguring Lara Croft in Feminist Game Narratives: <http://gamestudies.org/1402/articles/maccallumstewart>
- Marie, M. (2016). *20 Years of Tomb Raider: Digging Up the Past, Defining the Future*. Indianapolis, IN: Prima Games (Penguin Random House LLC).
- Mayfield, K. (2000, Desember 18). *Wired.com*. Retrieved from A Pretty Face Is Not Enough: <https://www.wired.com/2000/12/a-pretty-face-is-not-enough/>
- McClintock, P. (2018, Mars 18). *The Hollywood Reporter*. Retrieved from Black Panther' Buries 'Tomb Raider' With \$27M: <https://www.hollywoodreporter.com/news/weekend-box-office-black-panther-buries-tomb-raider-27m-1095344>
- McG (Director). (2000). *Charlie's Angels* [Motion Picture].
- McWhertor, M. (2009, November 12). *Kotaku*. Retrieved from Uncharted Crosses the 1 Million Sold Mark: <https://kotaku.com/uncharted-2-crosses-the-1-million-sold-mark-5403485>
- McWhertor, M. (2009, Mars 23). *Kotaku*. Retrieved from Tomb Raider Lifetime Sales Show Off Lara Croft's Biggest Hits: <https://kotaku.com/tomb-raider-lifetime-sales-show-off-lara-crofts-biggest-5224724>
- Meyers, N. (Director). (2006). *The Holiday* [Motion Picture].
- Mikula, M. (2004). Lara Croft, Between a Feminist Icon and Male Fantasy. In R. S. (eds.), *Femme Fatalities* (pp. 57-70). Göteborg: Nordicom.
- Milligan, P. (1995). *Zipcomic*. Retrieved from Tank Girl: The Odyssey comic - Issue #3: <https://www.zipcomic.com/tank-girl-the-odyssey-issue-3>
- Mobygames.com. (2020, April 22). *Mobygames.com*. Retrieved from Tomb Raider Screenshots/Uncharted 2 screenshots: https://www.mobygames.com/game/tomb-raider___/screenshots/; <https://www.mobygames.com/game/playstation-4/uncharted-2-among-thieves/screenshots>
- Moore, R. (Director). (2012). *Wreck-It Ralph* [Motion Picture].
- Naughty Dog. (2009). *Uncharted 2: Among Thieves*. (A. H. Bruce Straley, Ed.) Sony Computer Entertainment.
- Nick 930. (2018, September 07). *Youtube*. Retrieved from History of Tomb Raider (1996-2008): <https://youtu.be/K09niWRULuM>
- Nintendo. (1996). *Super Mario 64*. (S. Miyamoto, Ed.) Nintendo.
- Nintendo. (2017, Mars 03). Nintendo Switch. Nintendo.
- Nintendo. (2020, 04 06). *Nintendo.com*. Retrieved from Nintendo Switch Online: <https://www.nintendo.com/switch/online-service/nes/>
- Nolan, C. (Director). (2005). *Batman Begins* [Motion Picture].

- Oxford Dictionary. (2020, Mai 04). *Lexico*. Retrieved from Definition "glitch":
<https://www.lexico.com/en/definition/glitch>
- Pretsch, B. (1999). *Cyberpink*. Retrieved from A Postmodern Analysis of Lara Croft: Body, Identity, Reality:
<http://www.cyberpink.de/laracroft/LaraCompleteTextWOPics.html>
- Projansky, S. (2001). *Watching Rape: Film and Television in Postfeminist Culture*. New York: NYU Press.
- Radacovic, N. (1998, Desember 01). *Game Revolution*. Retrieved from Tomb Raider 3 Review: <https://www.gamerevolution.com/review/32850-tomb-raider-3-review>
- Raven Software. (2016). *Call of Duty: Modern Warfare Remastered*. (D. Pellas, Ed.) Activision.
- Retro Studios. (2002). *Metroid Prime*. Nintendo.
- Rockstar Games. (1997-). *Grand Theft Auto*. (D. H. David Jones, Ed.) Rockstar Games.
- Rockstar North. (2012). *GTA V*. Rockstar Games.
- Russo, J., & Russo, A. (Directors). (2019). *Avengers: Endgame* [Motion Picture].
- Schubart, R. (2007). *Super Bitches and Action Babes: The Female Hero In Popular Cinema, 1970-2006*. McFarland & Company, Inc.
- Scott, R. (Director). (1997). *G.I. Jane* [Motion Picture].
- Sega. (1991-). *Sonic*. (Y. Naka, Ed.) Sega m.fl.
- Showalter, E. (2001, Juni 10). *The Sunday Times*.
- Silicon Knights; Crystal Dynamics. (1996-2004). *Legacy of Kain*. Crystal Dynamics; Eidos Interactive.
- Spielberg, S. (Director). (2018). *Ready Player One* [Motion Picture].
- Square Enix, Artepiazza, Level-5 m.fl. (1986-). *Dragon Quest*. (Y. Horii, Ed.) Square Enix, Enix.
- Square, Square Enix. (1987-). *Final Fantasy*. (H. Sakaguchi, Ed.) Diverse.
- Stacey, J. (1994). *Star Gazing: Hollywood Cinema and Female Spectatorship*. Routledge.
- Star, D. (Director). (1998-2004). *Sex and the City* [Motion Picture].
- Statista.com. (2020, Mars). *Statista.com*. Retrieved from Audience distribution of top grossing movies in the North America in 2019, by gender:
<https://www.statista.com/statistics/696186/movie-audience-distribution-gender/>
- Sterbakov, H. (1996, Desember 09). *Gamespot*. Retrieved from Tomb Raider Review (PS): <https://www.gamespot.com/reviews/tomb-raider-review/1900-2549874/#comments-block-32375834>

- Storvik, L. F. (2020, Mei 27). *Utdanningsnytt.no*. Retrieved from Jenter som leker Batman, får beskjed om å slutte. Mens gutter som leker med dukker, får ros: <https://www.utdanningsnytt.no/barnehageforskning-forste-steg-likestilling/jenter-som-leker-batman-far-beskjed-om-a-slutte-mens-gutter-som-leker-med-dukker-far-ros/243692>
- Suellentrop, C. (2012, November 09). *New York Times*. Retrieved from Americana at Its Most Felonious: <https://www.nytimes.com/2012/11/10/arts/video-games/q-and-a-rockstars-dan-houser-on-grand-theft-auto-v.html?pagewanted=all&r=2&>
- Suits, B. (2005 (1978)). *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. In B. Suits, *The Grasshopper: Games, Life and Utopia* (p. 55). Broadview Press.
- Syfy. (2018, Mars 9). Retrieved from https://www.syfy.com/sites/syfy/files/styles/2480x1400_hero/public/promo-images/laracrofttombraider_1920x1080_hero_movie.jpg
- Tarantino, Q. (Director). (2003). *Kill Bill: Volume 1* [Motion Picture].
- Tennant, A. (Director). (2002). *Sweet Home Alabama* [Motion Picture].
- Treyarch. (2007). *Call of Duty 4: Modern Warfare*. (J. West, Ed.) Activision.
- Tryon, C. (2013). Reboot cinema. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*.
- u/Cantsaymynamehere. (2016, 05 03). *Reddit*. Retrieved from Modern Warfare Remaster Comparison (Map Screenshots 2007-2016): https://www.reddit.com/r/xboxone/comments/4hizii/modern_warfare_remaster_comparison_map/
- Ubisoft Montreal. (2007). *Assassin's Creed*. (J. Raymond, Ed.) Ubisoft.
- Urla, J., & Swedlund, A. (2000). The antropometry of Barbie: Unsettling ideals of the feminine body in popular culture. . In L. S. (Red.), *Feminism and the Body* (pp. 397-428). Oxford: Oxford UP.
- Uthaug, R. (Director). (2018). *Tomb Raider* [Motion Picture].
- Walden, K. (2004). The Impact of Computer Games on Cinema's Action Heroine. In R. Schubart, & A. Gjelsvik, *Femme Fatalities: Representations of Strong Women in the Media* (pp. 71-88). Nordicom.
- Wasko, J. (2008). Financing and production: creating the Hollywood film commodity. *The Contemporary Hollywood Film Industry*, pp. 43-62.
- Webb, M. (Director). (2012). *The Amazing Spiderman* [Motion Picture].
- West, S. (Director). (2001). *Lara Croft: Tomb Raider* [Motion Picture].
- Wilson, H. (Director). (1996). *The First Wives Club* [Motion Picture].

