

LARA CROFT

Geburt und Leben eines virtuellen Stars

Lars Rettberg

**„The world should be grateful
for your arrival into this realm of ours,
and so Lara Croft I wish you ...
Happy Birthday!!“**

(Chuck, Tomb Raider-Fan)

Gleich würde es soweit sein. Noch ein paar gekonnte Bewegungen der Fingerspitzen, noch eine Tastenkombination – im richtigen Moment ausgeführt – und das Ziel wäre erreicht. Und ja, tatsächlich, sie gleitet behände durch die Luft, schwebt über den Abgrund. Jetzt nur nicht die Nerven verlieren! Eine letzte Anstrengung des Daumens, um die Kante des Abgrunds zu ergreifen, ein schon wohl vertrautes Stöhnen, als sie sich kraftvoll die Felswand emporzieht. Wenig später ist es vollbracht. Ich, nein! Sie ... WIR halten das lang ersehnte Artefakt in der Hand, mit dem genügsamen Bewusstsein, das Wohl der Menschheit wieder einmal gerettet zu haben. Doch was ist das? Was spielt sich dort vor meinen Augen auf dem Bildschirm ab? Nach Wochen, vielmehr Monaten, nach nächtlichen Stunden des gemeinsamen Wegs, freundschaftlich erlebter Triumphe, geteilter Verzweiflungen, muss ich mit ansehen, wie sie plötzlich von zentnerschweren Quadern erschlagen wird. Das ist nicht fair. Ist das der Lohn? Lara Croft tot? – Das kann nicht sein. Bleibt nur die Hoffnung, dass sie die Katastrophe irgendwie – auch ohne meine Hilfe – überlebt.

Auf ähnliche Weise haben viele der unzähligen *Tomb Raider*-Fans das Ende des vierten Teils der überaus populären Computerspielserie, mit der mutigen Archäologin Lara Croft als Protagonistin, durchlebt. Ihre Hoffnung sollte nicht enttäuscht werden: vor kurzem hat Eidos den fünften Teil auf den Markt gebracht. Bereits das erste *Tomb Raider*-Spiel (1996) wurde zu einem der größten Verkaufserfolge der Computerspielgeschichte, dem dann vier weitere Episoden folgten. Im nun fünften Jahr ihrer Existenz hat die virtuelle Figur Lara Croft ein komplexes Eigenleben entwickelt. Sie hat das mediale Format des Computerspiels verlassen und ihre Anwesenheit auf nahezu alle Möglichkeiten popkultureller Erscheinungsformen ausgedehnt. Im Internet finden sich über 4.000 Homepages, auf denen sich Fans dem virtuellen Charakter mit Diskussionsforen, Fanfiction und Fanart widmen. Lara Croft ist zu einem Medienphänomen geworden, ihre Präsenz ist allgegenwärtig. Nicht nur einschlägige Spielmagazine beschäftigen sich mit ihr, man begegnet ihr auf der Leinwand wie im Fernsehen, sie erscheint auf den Titelseiten von Modeblättern und so genannten „Lifestyle-Magazinen“. In Kürze erwartet uns sogar eine Hollywoodverfilmung des Computerspiels mit Angelina Jolie in der Hauptrolle.

Eine private Person mit Biographie: Die Konstruktion der Spielfigur

Wie eine Reihe anderer fiktiver Figuren hat auch Lara Croft ihren Primärtext verlassen und Einzug ins öffentliche Bewusstsein gehalten. Sie ist zu einer populären Figur geworden. Lara Croft hat mit einer bemerkenswerten Schnelligkeit den Wechsel von der Welt der Bildschirmspiele ins Alltagsleben vollzogen und ist auch *den* Menschen ein Begriff geworden, die sich nicht mit Computerspielen befassen. Sie scheint dabei auf besondere Weise den Nerv der Zeit getroffen zu haben. Was die Figur aber als kulturelles Phänomen auszeichnet, ist ein populärer Diskurs, der die typischen Merkmale eines Stardiskurses trägt. Der Umgang der Fans mit Lara Croft, aber auch die Art und Weise ihrer Erscheinung und Inszenierung in den Medien, lässt sich mit dem vergleichen, was man in Bezug auf leibhaftige Stars kennt und gewohnt ist. Es ist hier nicht nur das Behandeln der Figur „wie eine wirkliche Person“, sondern gleichzeitig die

Darbietung ihrer Popularität, die Züge einer Starsinszenierung trägt. Dabei fungieren die verschiedensten Titelseiten, auf denen ihr Konterfei abgebildet ist, genauso als Ort des Stars wie die unzähligen Starposter mit den entsprechenden Posen oder die von ihr „signierten“ Starpostkarten. Das mediale Spiel mit den bekannten Indizien des Starkults führt so weit, dass man die Croft in Mode-Magazinen in Abendgarderobe sieht. Dort erfährt man, dass Alexander McQueen ihr einen Anzug entwarf, Jean Colonna für ein Sommerkleid sorgte und Gucci ihr eigens einen Bikini designte. Lara Croft erscheint hier spielerisch als Celebrity außerhalb des Computerspiels. Auch in Fernsehinterviews mit der Computerheldin wird so getan, als handle es sich bei Lara Croft um eine Schauspielerin, die in den Computerspielen lediglich auftritt, eine Rolle spielt, die aber auf der anderen Seite über ein Privatleben und eine Existenz als „reale“ Persönlichkeit verfügt. Der Umgang ihrer Fans im Internet findet auf ähnliche Weise statt. Auch hier richten sich viele der Aktivitäten der Fans offensichtlich an eine real existierende Person. Bestes Beispiel ist wohl der jährlich zelebrierte Geburtstag der Diva am 14. Februar. Zu diesem Anlass schreiben die Fans ihrem Star Gedichte, schicken Glückwunschkarten und erstellen eigene Bilder und Grafiken, einige komponieren gar kleine Lieder. Sogar Horoskope werden erstellt, um den wahren Kern ihrer Persönlichkeit zu ergründen. Medien und Fans gehen so spielerisch mit der Illusion um, auch der Star Lara Croft könne aufgespalten werden in öffentliche und private Person. Insofern wirken sie mit an der für das Funktionieren des Starsystems unabdingbaren Rätselhaftigkeit des Stars, die sich, wie Stephen Lowry schreibt, aus „der Differenz zwischen dem öffentlichen Image des Stars und der dahinter vermuteten realen Person“ ergibt. Denn ein Großteil des Interesses des Publikums „konzentriert sich auf die Frage, wie Stars ‚wirklich sind‘¹. Ein wichtiger Motor in der Publikumsbeschäftigung mit Stars ist daher der Glaube – besser das Wissen, dass es einen realen oder essentiellen Moment im Wesen des Stars zu entdecken gibt, der sich außerhalb der bekannten Imagekonstruktion befindet. Dabei basiert das Starphänomen auf der Hoffnung, dass das, was ein Star mit seinem Image verkörpert, tatsächlich existiert, also glaubwürdig ist. Als Garant für dessen

Anmerkungen:

- 1**
Lowry, St.:
Stars und Images. Theoretische Perspektiven auf Filmstars. In: *Montage/AV* 6/2, 1994, S. 11–35.

Authentizität wird letztlich der Körper des Stars betrachtet – eine private Person mit einer Biographie, ein Individuum, das auch außerhalb medialer Darstellung existiert. Das dem tatsächlich so sein kann, scheint die realitätsabbildende Arbeitsweise des Films bzw. des Fotos, zu versprechen. Lara Croft aber ist offensichtlich eine Kunstfigur. Bei ihr wird nichts durch Fleisch und Blut „gedeckt“. Der Umgang der Medien und der Fans mit dem virtuellen Star scheint aber nur auf den ersten Blick paradox. Medien und Fans erliegen keinesfalls, wie kulturkritische Diskurse gerne anmerken, einer naiven Verwechslung zwischen Realität und medialer Welt. Vielmehr wird um die Konventionen des Starsystems gewusst und spielerisch damit umgegangen. Dabei ist jedoch zu betonen, dass diese Sichtweise der Croft nicht etwas ist, das nachträglich in die Figur von außen hineinprojiziert wurde, sondern bereits im Computerspiel selbst angelegt ist.


Tomb Raider – Analyse des Spiels

Das Spiel zeichnet sich vor allem durch eine auffällige Charakterisierung und Personalisierung seiner Hauptfigur aus, die auf vielschichtige Weise erreicht wird. Der eigene Name der Spielfigur ist hierfür nur ein erstes Indiz. Schon die Covergestaltung der Spielverpackung mit dem Untertitel *featuring Lara Croft* macht deutlich, dass mit einer differenziert ausgearbeiteten Spielfigur ein neues Terrain auf der Computerspiellandschaft beschritten werden sollte. Dafür spricht auch die Hintergrundgeschichte zu ihrer Figur, die in der Spielanleitung zu lesen ist. Dort erfährt man, dass Lara, Tochter aus adligem Haus, von ihren Eltern klassengemäß erzogen und auf eine schweizerische Schule geschickt wurde. Kurz vor ihrem Schulabschluss überlebte sie nach einem Skiurlaub im Himalaja als Einzige einen Flugzeugabsturz. Nach zwei Wochen allein in der Wildnis konnte sie sich schließlich in ein kleines Bergdorf retten. Diese Erfahrung sollte ihr gesamtes Leben ändern. Sie kehrte dem adligen Lebensstil den Rücken und sagte kurzerhand die von den Eltern geplante Hochzeit mit einem Earl ab, um seitdem ihr Leben auf der Jagd nach archäologischen Schätzen zu riskieren. Bekannt sind mittlerweile auch die Augenfarbe, Körbchengröße und sogar die Blutgruppe der tapferen Archäologin. Innerhalb des Spiels ist dieses Wissen von

keinerlei Nutzen. Nicht einmal die Biographie der Figur Laras spielt eine Rolle. Es sind extradiegetische Informationen, die im Spiel nicht weiter aufgegriffen werden, die sie aber gleichsam als historische Person identifizierbar machen und damit über ihre Funktion innerhalb des Computerspiels hinausweisen können. Dieser Prozess findet seine volle Erfüllung aber erst im Spielgeschehen selbst, in dem komplexe dramaturgische Strategien der Figureninszenierung an einer besonderen Wahrnehmung der Figur arbeiten. In *Tomb Raider* lassen sich grob drei grundlegende Modi unterscheiden, die jeweils in spezifischer Weise die Wahrnehmung der Figur beeinflussen und in ihrer Wechselwirkung an dem Aufbau der besonderen Beziehung zur Spielerin wirken. Dabei handelt es sich um die Trainingssituation, in der die Steuerung der Bewegungsabläufe geübt werden kann, die Spielsituation selbst und um im Spielablauf eingebettete Videosequenzen.

Die Videosequenzen

Beinahe alle der heutigen Videospiele integrieren in ihren Spielablauf kurze Videosequenzen. Während dieser Filmsequenzen hat der Spieler keinen Einfluss auf das Geschehen. Lara agiert und spricht hier „selbst“. Solche Sequenzen dienen normalerweise in erster Linie der komprimierten Vergabe von Storyinformationen. Auch in *Tomb Raider* wird man in den einleitenden Sequenzen mit der Ausgangssituation der Erzählung vertraut gemacht, Ziel und Aufgabe des Spielers werden verdeutlicht, und das zukünftige Spielgeschehen wird motiviert. Zusätzlich übernehmen die Videosequenzen in *Tomb Raider* aber eine weitere wichtige Funktion. Die Analyse der Filme zeigt, wie sehr sie damit beschäftigt sind, Lara Croft in Szene zu setzen. Oft ohne dabei Informationen zu vergeben, die für das Verständnis der Handlung oder des Spielgeschehens von Bedeutung wären. Vielmehr sind sie einzig und allein mit der Darstellung der Figur, ihrer Charakterisierung und Personalisierung beschäftigt. Die Videosequenzen eignen sich hierfür besonders gut, da hier, im Unterschied zu der interaktiven Spielsituation, alle „traditionell“ filmischen Mittel zur Verfügung stehen, um die Figur zu erzählen. Kameraführung, Einstellungsgrößen und Perspektive können frei benutzt werden, um Lara Croft



zu inszenieren. So kann sie hier auch mit anderen Figuren in Dialog treten, wobei nicht nur ihre Stimme und ihr Akzent zum individuellen Merkmal werden, auch Meinungen und Einstellungen der Figur können angedeutet werden. Immer steht Lara Croft im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit, wie viele der Nahaufnahmen unterstreichen. Ihre Aktionen werden in beinahe übertriebener Weise von der Kamera studiert. Eleganz und Perfektion ihrer Bewegungen werden in den Sequenzen jederzeit unterstrichen, sie machen ihren Körper zur Attraktion: Lara Croft springt nicht einfach von einem Felsen, sie schwebt förmlich von ihm herab, damit uns gezeigt werden kann, wie sie noch im Flug einige Wölfe zur Strecke bringt.

Die Spielsituation

Tomb Raider zeichnet sich durch eine Spielerperspektive aus, die in dieser Weise zum ersten Mal Anwendung in einem Computerspiel findet. Es handelt sich dabei um die Darstellung des Geschehens durch eine dynamische Kamera auf Distanz zur Spielfigur. Anders als viele erfolgreiche Actionspiele mit einer subjektiven Kamera kommt in *Tomb Raider* eine „objektive“ Spielerperspektive zum Tragen. Die dynamische Kamera ist an die Handlungen und Bewegungen der Figur gebunden und folgt ihr immer mit einigem Abstand. Lässt der Spieler die Figur stehen, hält auch die Kamera inne. Dreht der Spieler die Figur nach rechts, schwenkt auch die Kamera in einem Bogen links um die Figur. Auf diese Weise kann Lara Croft immer inmitten des Geschehens gezeigt werden. Die Kamera auf Distanz ist so eine Voraussetzung, sie als visuelle Attraktion zu inszenieren und wird auch zur Bedingung ihrer Charakterisierung, denn hierdurch kann nicht nur ihr Aussehen, sondern vor allem auch die typische Art und Weise wie sie sich bewegt (klettert, läuft, springt etc.) hervorgehoben werden. In diesem Zusammenhang spielt auch die durch technische Entwicklung möglich gewordene realistisch wirkende 3-D-Grafik eine wichtige Rolle. Diese macht es u. a. ohne weiteres möglich, sie in den verschiedensten medialen Kontexten zu reaktivieren (z. B. in Fernsehauftritten).

Es ist wichtig zu betonen, dass der Spieler die Ergebnisse seiner Tastenbetätigung in einer direkten Übersetzung als realistische, per-

fekt simulierte körperliche Bewegungen der Figur zu sehen bekommt. Dabei ist der Spieler an der Charakterisierung der Figur insofern beteiligt, als dass er die Bewegungs- und Handlungsmöglichkeiten, die Lara Croft zur Verfügung stehen, im Spielprozess erst aktiviert. Lara Croft wird auf diese Weise gleichzeitig aber auch zur perspektivierenden Figur für die Spieler, denn durch sie wird das Sichtfeld der Spieler in der 3-D-Umgebung begrenzt, bzw. erst hervorgerufen. Doch kommt es im Spiel immer wieder auch zu Wechseln der beschriebenen Spielperspektive. Bestimmte Aktionen des Spielers werden z. B. in kurzen Sequenzen dargeboten, in denen dann ein längerer Bewegungsablauf der Figur zu sehen ist. Für einen kurzen Moment hat der Spieler dann keinen Einfluss auf das Spielgeschehen, sondern betrachtet nur das Resultat seiner Tastenaktionen, während Lara jetzt kurz selbst handelt. Während solcher Momente verlässt die Kamera die Position hinter der Figur, vollzieht einen Schwenk und unterstreicht so noch einmal die Aktionen der Figur, bevor die Führung wieder an den Spieler übertragen wird. Andere Wechsel dieser Perspektive, stellen z. B. Momente dar, in denen die Kamera die Figur völlig verlässt, um dann eine durch den Spieler ausgelöste Reaktion an einem anderen Ort zu zeigen. In diesen Momenten kommt es zu einer „Wissensverlagerung“ zwischen Figur und Spieler. Nur Letzterem und nicht Lara Croft werden hier Informationen mitgeteilt. Der Spieler (ausgestattet mit Wissen) muss nun, in Erinnerung der Räumlichkeit, die Figur (ausgestattet mit Handlungsmöglichkeiten) zu diesem Ort führen.

Der Umgang der Fans mit dem virtuellen Star – die besondere Beziehung

Die Darstellungsweise der dynamischen Kamera und die darauf basierenden ästhetischen Verfahrensweisen, die hier nur beispielhaft dargestellt werden können, öffnen den Raum für eine besondere „interaktive Beziehung“ zu der Figur. In der Wahrnehmung der Fans zeigt sich die Figur als eine Art „autarkes“ Gegenüber. Karsten z. B. schreibt:

„Manchmal, wenn es nicht weitergeht, oder ich einen Fehler mache, spreche ich mit Lara, als wäre es ihre Schuld – was natürlich Blödsinn ist ...“ (Karsten)²

Wie viele der Fans beschreiben, führt die Spielsituation von *Tomb Raider* darüber hinaus zu einem Gefühl der Gegenseitigkeit von Figur und Spielern. Eine Reihe der Fans benutzt ein Vokabular wie „ihr helfen“, „Lara zur Seite stehen“ oder „ihr folgen“, um das Spielerlebnis von *Tomb Raider* zu beschreiben. Doch immer scheint es sich dabei für die Fans um ein gegenseitiges Helfen zu handeln, das diese interaktive Beziehung bestimmt. Dementsprechend wird sich in vielen der Beschreibungen an Abenteuer und Begebenheiten erinnert, als hätte man sie mit einer guten Bekannten erlebt. Bill z. B. schreibt:

„When I play the Tomb Raider game it's like I'm there with Lara, joining her on the adventure. I'm not controlling her, she's taking control of herself.“ (Bill)

Die interaktive Beziehung ist bei vielen der Fans durch ein Verantwortungsgefühl für die Figur bestimmt. Der Reiz und die Spielfreude bei *Tomb Raider* bestehen für fast alle Fans in eben dieser besonderen, teilweise sogar emotional geprägten Beziehung, die innerhalb der Spielsituation aufgebaut werden kann. Zwei Zitate machen dies deutlich:

„Ich versuche Lara Croft so wenig als möglich sterben zu lassen! Ich weiß, dass es etwas komisch klingt, aber ich entwickle bei diesem Spiel so eine Art Verantwortungsgefühl.“ (Helmut)

„If I see Lara die it makes me cringe and I feel guilty – her body is under my control and I'm not taking very good care of it. Can you understand that? Many can't ... I know, she's not really real.“ (Luke)

Besondere Aufmerksamkeit neben den hier beschriebenen Abläufen innerhalb des Spielprozesses verdient noch das Trainingslevel des Spiels, das weiteren Anteil an der besonderen Beziehung zwischen Spieler und Figur einnimmt. Bevor die eigentliche Spielgeschichte beginnt, hat der Spieler die Möglichkeit, die Steuerung der Figur zu üben. Dazu „besucht“ er das Anwesen Lara Crofts, wo ihn die Spielfigur mit den Worten begrüßt: „Willkommen bei mir daheim. Lass uns einen kleinen Rundgang machen.“ Geht der Spieler auf die Einladung ein und bewegt die Figur mit

Hilfe der „Pfeiltasten“, gibt Lara die Anweisung: „Benutz die Richtungstasten, um ins Musikzimmer zu gehen.“ Dort angelangt, wird sie dem Spieler ausführlich die verschiedenen Funktionen und Tastenkombinationen erklären, die notwendig sind, um unterschiedliche Aktionen wie Klettern, Schwimmen, Springen, Gegenstände verschieben etc. auszuführen. Hat der Spieler eine Aufgabe erfüllt, wird er gelobt und eine nächste wird ihm gestellt.

Anders also als in fiktionalen Genres in Film und Fernsehen üblich, erfolgt hier eine direkte Adressierung des Rezipienten durch den fiktionalen Charakter. Im Gegensatz zum Fernsehen reagiert in diesem Computerspiel die Figur aber direkt auf die Aktivität des Spielers, und es kommt zu einer wechselseitigen Korrespondenz, die zwar nicht sonderlich komplex ist, die aber die Wahrnehmung Laras als eigenständige Persönlichkeit, als Gegenüber etabliert.

Lars Rettberg hat an der Hochschule für Film und Fernsehen (HFF), Potsdam-Babelsberg AV-Medienwissenschaften studiert. Er nahm an der Ausschreibung zum Medienpädagogischen Preis 2000 teil und arbeitet derzeit als Konzeptor für KinderCampus.de.

2

Diese und alle weiteren Aussagen von *Tomb Raider*-Fans entnehme ich einer von mir durchgeführten Internetbefragung im Frühjahr 1999. Die Recherche umfasste einen Zeitraum von ca. vier Monaten und setzt sich aus Antworten auf öffentliche Aufforderungen in Fanforen, aber auch aus Mail-Korrespondenz mit einzelnen Fans zusammen.