

Lars Rettberg

Zu schön um wahr zu sein!

Die digitale Diva Lara Croft¹

Wovon redet Luke?

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 [...] (Luke).²

Verstehen Sie Luke? Möglicherweise nicht, was aber weniger an Ihnen und, wie ich zeigen möchte, noch weniger an Luke liegt. Das Zitat ist seines Kontexts enthoben, und so erscheint die Beziehung, die hier beschrieben wird, ohne weitere Erklärungen verwirrend. Aber Luke geht davon aus, daß der Kontext seinem Leser sehr wohl bekannt ist, und trotzdem scheint es ihm notwendig zu fragen, ob man ihn versteht; gerade so, als ob er sich für sein Verhalten und seine offenbar emotionale Reaktion rechtfertigen müsse, als ob er nicht normal wäre, denn er geht schließlich davon aus, daß ihn die meisten nicht verstehen. Wovon also redet Luke?

Luke teilt sein Hobby mit vielen seiner Altersgenossen weltweit: Computerspiele. Lara Croft, von der hier die Rede ist, ist die virtuelle Protagonistin des Videospieles *TOMBRAIDER*. Das Spiel der Firma EIDOS kam im November 1996 für PC, PlayStation und Sega Saturn gleichzeitig auf den Markt und brach binnen kürzester Zeit sämtliche Verkaufsrekorde. Inzwischen ist das Spiel zur Trilogie geworden, Teil zwei und drei folgten im Einjahrestakt. Allein die ersten beiden Teile des Spiels verkauften sich laut der *San Francisco Business Times* vom 30. November 1998 über neun Millionen mal und es ist die Rede von 425 Millionen Dollar Umsatz, die der Verkauf der Spiele und verschiedener Merchandisingprodukte bis zu diesem Zeitpunkt erbrachte.

TOMBRAIDER ist das erste Computerspiel, dessen Figur eine Popularität erreicht hat, die sich mit der eines Popstars vergleichen läßt, so daß auch viele

- 1 Mein Dank gilt Eggo Müller für die fruchtbaren Denkanstöße und die intensive Betreuung während der Arbeit an diesem Artikel.
- 2 Diese und alle weiteren Aussagen von *TOMBRAIDER*-Fans entnehme ich einer von mir durchgeführten Interneterbefragung 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.

Menschen, die ihre Zeit nicht mit Computerspielen verbringen, wissen, von wem die Rede ist, wenn es um Lara Croft geht. Die Art und Weise des Umgangs mit Lara Croft, ob seitens ihrer Fans oder der Medien, läßt sich durchaus mit der vergleichen, wie wir sie mit Stars gewohnt sind. So beeindruckend die Verkaufszahlen des Spiels auch sind, vermögen sie jedoch kaum auszudrücken, welchen enormen Stellenwert die digitale Diva für die Menschen hat, die innerhalb der Popkultur auf mannigfaltige Weise mit ihr umgehen. Man begegnet Lara Croft in den verschiedensten Medien innerhalb unterschiedlichster Kontexte: Kaum eine Zeitschrift, deren Titelseite ihr Konterfei noch nicht schmückte. Hierzulande konnte man sie im Fernsehen außer in den Werbetrailern für das Spiel beispielsweise auch in der Werbung für die Frauenzeitschrift *Brigitte*, als Gegenspielerin der Rockgruppe „Die Ärzte“ in ihrem Videoclip *Männer sind Schweine*, als Talkgast bei *quer*³ im Bayerischen Rundfunk und in diversen Boulevardmagazinen in Aktion erleben. In Frankreich fährt die Croft für Seat, in England trinkt sie den Energiedrink Lucozade und ging mit U2 auf Tour, während sie in Italien Guccis Kreationen vorführt. Demnächst wird man sie auch auf der Leinwand bewundern können. Im Internet finden sich über 4000 Homepages, die sich dem virtuellen Charakter mit Diskussionsforen, Fanfiction und Fanart widmen, wobei das Spiel selbst oft nur eine marginale Rolle spielt. Inzwischen ist mit dem *Lara Croft Magazine* ein ihr eigens gewidmetes Starmagazine erschienen.

Lara Croft ist zu einer populären Figur geworden, die zugleich die Charakteristika eines Stars trägt. Das provoziert die schlichte Frage nach den Gründen ihrer Popularität und die kompliziertere Frage, auf welche Weise dies mit den Eigenheiten des Spiels und der Virtualität seiner Protagonistin zusammenhängt. Was Luke beschreibt, kann zunächst schlichtweg als das den Computerspielen eigene interaktive Rezeptionsmoment verstanden werden. Folgende nüchterne Definition für Computerspiele bieten Michael Hayes und Stuart Dinsey in ihrem Buch *Games War* an:

An official definition might be a computer programme which allows the user to interact with the action by controlling the characters or environment of the game, thus affecting the outcome within the limits set by the game (1996).

Die Möglichkeit, über eine taktile Verbindung mit der Maschine (Tastatur, Joystick, Maus) direkten Einfluß auf das Geschehen auf dem Bildschirm zu

3 Bayerischer Rundfunk, Moderator Christoph Süß. Das Interview ist digitalisiert im Internet unter der Adresse "<http://www.bayerischerrundfunk.de/jugend/querlara-coft.htm>" zu sehen.

nehmen, stellt die Faszination von Computerspielen dar. Der Moment des Spielens erfordert die aktiv-körperliche Teilnahme und geht so über „bloße“ aktiv-psychische Prozesse der Film- und Fernsehrezeption hinaus. Ohne das Zutun des Spielers würde die Narration sich nicht weiterentwickeln bzw. gar nicht zustande kommen, so daß das Gefühl der Verantwortung für das Geschehen in den Händen des Spielers liegt – genau so, wie es Luke beschreibt. Doch seine Freude am Spiel beschränkt sich nicht auf das Prinzip der Interaktivität, sondern wird maßgeblich durch die emotionale Beziehung bestimmt, die er zur Hauptfigur des Spiels einnimmt. Das Gefühl der Verantwortung, das der Siebzehnjährige für Lara Croft hegt, ist natürlich keineswegs von der Interaktivität zu trennen, denn über sie als Hauptfigur wird Einfluß auf das Geschehen genommen.

Diese Spielweise teilt *TOMBRAIDER* zwar mit vielen anderen Spielen, bei denen auch über die Repräsentation einer wie auch immer gearteten Spielfigur (je nach Genreunterschieden) Einfluß auf das Spielgeschehen genommen werden muß. Doch das Besondere an *TOMBRAIDER* ist die emotionale Dimension zwischen Spieler/in und Spielfigur im Prozeß der Medieninteraktionssituation und darüber hinaus. Eine solche Beziehung zu der Spielfigur wurde mir nicht nur von Luke beschrieben, sondern zeigt sich in den Ausführungen der Fans oft als maßgeblicher Anteil des Spielvergnügens. So schreibt beispielsweise Helmut:

Ich versuche Lara Croft so wenig als möglich sterben zu lassen! Ich weiß, daß es etwas komisch klingt aber ich entwickle bei diesem Spiel eine Art Verantwortungsgefühl. Daß heißt, wenn Lara durch Fehlsteuerung meinerseits so zwei bis dreimal gestorben ist, setze ich erst mal eine Weile aus und trainiere in ihrem Haus mit ihr.

Gefühle wie Mitleid und Verantwortung für die Protagonistin erhält das Spiel keinesfalls zufällig, sondern sind das Resultat spezifisch ästhetischer Verfahrensweisen der ‚Spiel-Erzählung‘. Verschiedene narrative Strukturen, die an dem Aufbau einer Beziehung zur Spielfigur beteiligt sind, und die über das bloße Steuern auf dem Bildschirm hinausgehen, lassen sich präzise beschreiben. Diese ermöglichen es, von Lara als einer Person, und nicht nur als Funktion innerhalb des Spiels zu sprechen. Ihr eigener Name ist nur erstes Indiz innerhalb eines komplexen Personalisierungs- und Individualisierungsprozesses der Spielfigur.

Im folgenden soll in Ansätzen untersucht werden, was die spezifischen Bedingungen und Eigenschaften dieser körperlosen Existenz ausmacht und welche Konsequenzen ihre Virtualität im Verhältnis zu den Menschen hat, die sich mit ihr beschäftigen. Denn hierin besteht ihre spezifische Qualität, an der sich die

Überlegungen orientieren müssen. Lukes Frage "Can you understand me?" bezieht sich auf diese Eigenschaft und ist mehr als nur eine allgemeine Angst des Fans, als pathologisch betrachtet zu werden. Dies hat viel mehr mit dem Wesen der Figur selbst zu tun: "She's not really real", schreibt Luke weiter. Trotzdem – oder man müßte vielleicht besser sagen – gerade deshalb ist Lara Croft zu einer Popicone des ausgehenden Jahrtausends geworden, mit der sich Menschen über das Spiel hinaus intensiv befassen. Daß Lara Croft hier überhaupt als populäre Figur und als „virtueller Star“ diskutiert werden kann, liegt, wie gezeigt werden soll, an Bedingungen des Computerspieles selbst.

I. Zum Spiel Tombr Raider

Die Figur

NAME: Lara Croft

TITLE: Duchess of Saint Bridget

NATIONALITY: British

BIRTH: 14th of February 1967, Wimbledon, England

MARITAL STATUS: Single

BLOOD TYPE: AB neg.

HEIGHT: 5' 9"

WEIGHT: 115 lbs. /OR/ 9st 4

BUST: 34D

WAIST: 24

HIPS: 35

HAIR COLOR: Brunette

EYE COLOR: Brown

DRESS SIZE: 8

SHOE SIZE: 7

DISCOVERIES: Ark of The Covenant (1995), Atlantis Scion (1996), Dagger of Xian (1997) and The Meteorite (1998)

Diesen Steckbrief Lara Crofts schickte mir die fünfzehnjährige Dev aus Singapur, mit den Worten: „material for your thesis“. Man findet ihn allerdings ebenfalls in der Spielanleitung zusammen mit Angaben zu Laras Vorlieben und der Hintergrundgeschichte zu ihrem Leben: geboren am 14. Februar 1967 im Londoner Stadtteil Wimbledon. Als Tochter aus adligem Haus wurde sie von ihren Eltern klassengemäß erzogen und auf eine Schweizer Schule geschickt. 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 adeligen Lebensstil den Rücken und sagte kurzer Hand die von den Eltern geplante Hochzeit mit dem Earl von Farringdon 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, doch innerhalb des Spiels ist dieses Wissen von keinerlei Nutzen. Nicht einmal die Biographie der Figur Laras spielt eine Rolle. Es sind extra-diegetische Informationen, die im Spiel nicht weiter aufgegriffen werden, die sie aber gleichsam als historische Person identifizierbar machen und damit über ihre Funktion innerhalb des Texts des Computerspiels hinausweisen. Dieses Beiwerk der Figur enthält entscheidende Bedeutung erst in ihrem Weiterleben außerhalb des Spiels: vor allem in den Geschichten der Fans, die diese lückenhaften Informationen aufgreifen und im wahrsten Sinne des Wortes mit Leben füllen.

Zunächst aber sind die Voraussetzungen des Spiels – vor allem in dessen visueller Umsetzung –, in eine spezifische Beziehung zu seiner Hauptfigur zu treten, zu beschreiben. Dabei werde ich, so wie es Mark P.J. Wolf gefordert hat, an Verfahrensweisen aus der Film- und Fernsehwissenschaft anknüpfen:

At present, film and television theory are best equipped for dealing with the medium of video games, which clearly overlaps them in places and extends many of their ideas, such as the active spectator, suture, first-person narrative, and spatial orientation (1997, 11).

In Bezug auf die Analyse der Figur ist dabei eine Unterscheidung nützlich, die David Bordwell (1992) getroffen hat. Bordwell geht bekanntlich davon aus, daß Zuschauer im Prozeß der Filmaneignung auf erlernte Denkmuster, sogenanntes „schema-fundiertes Wissen“, zurückgreifen, um die filmischen Ereignisse zu verstehen und ihnen Sinn beizumessen. Dieses Wissen umfaßt sowohl alltägliche Handlungsmuster als auch Medienspezifisches wie Genrekonventionen, narrative Muster oder stilistische Verfahren. Bordwell unterscheidet dabei in bezug auf Figuren zwischen zwei grundsätzlichen Varianten von Schemata, die der Zuschauer bei der Rezeption aktiviert: handlungsbezogene Schemata [„action-based schemata“] und solche, die für die Wahrnehmung von Handlungsträgern [„agent-based schemata“] relevant werden. Handlungsbezogene Schemata lassen den Zuschauer einen Ausschlußprozeß vollziehen, in dem ‚evaluiert‘ wird, was in Bezug auf die jeweilige Handlung erfahrungsgemäß möglich resp. unmöglich erscheint. Figurenbezogene Schemata dagegen sorgen für eine Einschätzung und Hypothesenbildung insbesondere auf der Grundlage von Rollenschema (z.B. Lehrer, Vater, Chef) und Personenschema, das die

„Grundzüge“ einer Person umfaßt: „einen menschlichen Körper, Wahrnehmungsaktivität, Gedanken, Gefühle, Gesichtszüge und die Fähigkeit, Handlungen zu planen und auszuführen“ (Bordwell 1992, 14).

Überträgt man diese Unterteilung auf Computerspiele, wird es möglich, die Eigenheit, die *TOMBRAIDER* auszeichnet, deutlich zu machen. Man möchte sagen, der Mehrwert des Spiels besteht in der Tatsache, daß mit der Wahrnehmung der Figur Lara Crofts, „agent-based schemata“ für ein Computerspiel überhaupt erst aktiviert werden können. Diese Gegebenheit geht Hand in Hand mit der Entwicklung technischer Möglichkeiten, die es erlauben ein Personenschema graphisch umzusetzen, d.h. mit Lara Croft eine Spielfigur zu kreieren, die über ein eigenes Aussehen, realistische und vielseitige Bewegungsabläufe verfügt und sich dazu in einer dreidimensionalen Umgebung frei steuern läßt. Was für Film und Fernsehen ganz natürlich erscheint, mußte also für das Computerspiel erst entwickelt werden: eine Figur, die über eine nonverbale und physiognomische Ausdruckskraft verfügt.

Die Erzählung in TOMBRAIDER

In ihrer optischen Präsentation, aber auch in der Anwendung erzählerischer Verfahrensweisen nähern sich heutige Computerspiele immer mehr Film und Fernsehen. Dies geschieht zum Teil in einem direkten inhaltlichen Bezug, nämlich dann, wenn die Spiele einen erfolgreichen Kinofilm zur Grundlage ihrer Spielidee machen, wobei dann visuelle Gestaltungsmerkmale und Teile der Story des Films vom Spiel übernommen werden. Doch neben solchen offensichtlichen Bezügen einzelner Spiele lassen sich ganz generelle Merkmale in der Übernahme narrativer Muster dramatischer Erzählungen der ‚älteren‘ audio-visuellen Medien feststellen. Als eine Voraussetzung hierfür kann die tendenzielle Geschlossenheit der Erzählstruktur heutiger Videospiele angesehen werden. Die frühen Arcade-Spiele hatten im Gegensatz zu einem Großteil heutiger Spiele oft kein Ende oder Ziel. Entwicklung ließ sich hier nur an einer fortschreitenden Punktezah, erhöhter Geschwindigkeit oder an der zunehmenden Zahl der Gegner ablesen. Spiele wie *TOMBRAIDER* hingegen besitzen eine Story – eine Geschichte, deren Entwicklung sich auch nach dem Spiel noch wiedergeben läßt, an die sich erinnert wird. Gerade für das Genre des „Action-Adventures“⁴, dem *TOMBRAIDER* zuzuordnen ist, kommt diesem Aspekt besondere Bedeutung zu,

4 Der Begriff „Action-Adventure“ deutet bereits an, daß es sich bei *TOMBRAIDER* um einen Genremix handelt, der Elemente des klassischen Adventures wie auch des „Jump&Run-Spiels“ vereint. Während bei erstem vor allem das Lösen von Rätseln im Mittelpunkt steht, geht es bei letzterem mehr um die Geschicklichkeit des Spielers bei der Steuerung.

denn in diesen Spielen geht es um das Lösen von Rätseln, die Entdeckung von Wegen usw., die einen zeitlichen Verlauf, eine linear-kausale Handlung und eine räumliche Orientierung innerhalb einer Geschichte zur Voraussetzung haben.

Die Spiele der TOMBRAIDER-Serie sind episodisch aufgebaut und gliedern sich in sogenannte Level, wobei diese jeweils unterschiedliche Orte markieren und dadurch in ihrem graphischen Design variieren. Während die Reihenfolge dieser Episoden im ersten Teil TOMBRAIDERS noch einem festen Verlauf folgten, hat die Spielerin im dritten Teil eine größere Freiheit. Hier kann sie nach Beendigung der ersten Episode, die in Indien spielt, frei wählen, ob sie danach zunächst London, Nevada oder die Südsee besucht, bevor sie in der Antarktis das Spiel beenden kann. Innerhalb der Episoden verläuft das Spiel aber wieder nach einem linearen Prinzip. Lukes Beschreibung macht dies deutlich:

The locations in TOMBRAIDER are very distinctive – we remember them. This allows us to develop memories of times when we have done this, or that [...]. And there is a lot of ground to cover in all 3 of the games. So if you have been through it often enough then you can remember just about all of it [...]. The skidu jumps in Tibet, the giant hammer in St. Francis Folly, the battle between the monks and the agents in the Barkhang monastery [...]. These things are very hard to get to, it takes a long time. So we remember them and we can't get to them very easily.

Das bedeutet, daß dem Spiel eine Verlaufsform zugrunde liegt, die sich durchaus mit Begriffen der klassischen Dramaturgie beschreiben läßt: Es besitzt Anfang, Mitte und Ende. Die Geschehnisse, die Luke hier wiedergibt, lassen sich dann als Plotpoints innerhalb der festgelegten Komposition bezeichnen. Sie sind unumgänglich und müssen von jedem Spieler in einer bestimmten Reihenfolge durchlaufen werden. Es handelt sich dabei aber nur um „räumliche“ oder architektonische Fixpunkte, die sich nicht temporär bestimmen lassen (außer das sie nacheinander stattfinden), denn eine Unterteilung von erzählter Zeit und Erzählzeit macht für das Computerspiel kaum Sinn. Die Erzähldauer wird vielmehr vom Spieler selbst bestimmt und unterscheidet sich von Spiel(er) zu Spiel(er). Daniela,¹⁹ schrieb mir, sie hätte beim ersten Mal 59 Stunden benötigt, um das Spiel durchzuspielen; mit Lösungsheft soll es 26 Stunden dauern.

Die Komposition des Spiels läßt sich also zwar anhand der feststehenden Plotpoints retrospektiv beschreiben, doch eine direkte Übertragung filmisch narrativer Modelle mit der Unterscheidung von Plot und Story stellt einen auf Grund der interaktiven Spielsituation vor größere Beschreibungsprobleme. In TOMBRAIDER gibt es durchaus so etwas wie Sackgassen, sprich Räume und Orte zu entdecken, die (a) möglicherweise funktional *nichts* mit der Lösung des Spiels zu tun haben oder die (b) zu dem Zeitpunkt, an dem sie entdeckt werden, *noch*

nicht zur Lösung beitragen, so daß man zunächst wieder umkehren muß, weil man z.B. einen Gegenstand, den man braucht, noch nicht gefunden hat. Die Spielidee *TOMBRAIDERS* läßt sich letztendlich auf die Suche nach dem Weg reduzieren: Der Weg ist das Ziel, die Suche der Spielspaß. Xavi, 25, schreibt:

Then you can start exploring every inch of terrain looking for the secret entrance or the secret cave or just for the fun of it! And Lara really helps, since only she could do some of the leaps and grabs, and pushes she does!

Da es also an einigen Stellen im Spiel verschiedene mögliche Wege zu beschreiben gibt, bestimmt der jeweilige Spieler im Rahmen der programmierten Welten die narrative Struktur, so daß man sagen kann, daß bestimmte Plotpoints erst in dem Moment ‚erzählbar‘ werden, in dem sie sich auch ereignen. Der Tod der Heldin, der auf vielerlei Wegen und zu jeder Zeit zustande kommen kann, ist dafür das radikalste Beispiel.

Entscheidend in unserem Zusammenhang ist aber, daß die kausale spatio-temporale Struktur erst im Prozeß des Spielens durch die Aktivität der Spielerin entsteht: Die Geschichte Lara Crofts entwickelt sich in der Verantwortung des Spielers für die Hauptfigur, und nur durch sie werden Raum und Zeit für den Spieler in einen kohärenten Zusammenhang gebracht. In der ‚erspielten‘ Handlung wird der Spieler nicht nur Zeuge der Entwicklung des Charakters, sondern erhält Anteil an der diegetischen Biographie der Figur. „Lara helfen“, „ihr zur Seite stehen“, „ihr folgen“, dies ist das Vocabular, das die Fans benutzen, um ihr Spielerlebnis zu beschreiben; dabei wird sich an Abenteuer und Begebenheiten erinnert, als hätte man sie mit einer guten Bekannten erlebt:

When I play the TR 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, 25).

In *TOMBRAIDER* 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 integrierte Videosequenzen.

Die Videosequenzen

Beinahe alle der heutigen Videospiele integrieren in ihren Spielablauf Videosequenzen (FMV: Full Motion Video). Während dieser Filmsequenzen hat der Spieler keinen Einfluß auf das Geschehen. Lara agiert und spricht hier „selbst“.

Die Sequenzen dienen vor allem der komprimierten Vergabe von Storyinformationen, was während der direkten Spielsituation nur schwer zu bewerkstelligen wäre. So wird man in den einleitenden Sequenzen mit der Ausgangssituation der Erzählung vertraut gemacht, Ziel und Aufgabe des Spielers wird verdeutlicht, und das zukünftige Spielgeschehen motiviert; dabei werden auch Genreinformationen vermittelt. So erfahren wir zu Beginn von *TOMBRAIDER* (Teil I), daß es unsere Aufgabe sein wird, das „Scion“, ein mystisches Artefakt, aus dem Grab des Qualopec in Peru zu bergen. Dazu beauftragt werden wir von Jacqueline Nadla, einer offensichtlich bekannten Geschäftsfrau. Die handlungsbezogenen Schemata, die hier aktiviert werden und die beim Spieler Erwartungen und Hypothesen bezüglich des zukünftigen Geschehens hervorrufen, gründen vor allem auf Genrewissen des Spielers, das er aus anderen Spielen, aber zu großen Teilen auch aus anderen Medien an das Spiel heran trägt. Zu nennen wären insbesondere typische Actionfilme wie die um den draufgängerischen Archäologen Indianer Jones, aber auch andere „Dschungelabenteuer“. So erinnert die bereits erwähnte Geschichte des Flugzeugabsturz von Lara Croft an das Schicksal des Kindes (ebenfalls aus gutem Hause), das als einziger seiner Familie eine Flugzeugkatastrophe überlebt und in der Folge unter dem Namen Tarzan als König des Dschungels bekannt wird. In der Tat wird Lara Croft von ihren Fans oft als „weiblicher Indianer Jones“ bezeichnet.

Die Videosequenzen gehen über eine Länge von einer Minute kaum hinaus, Genreinformationen werden hier auf engstem Raum vermittelt. Bemerkenswert ist, daß es sich keineswegs um eindeutige Genreinformationen handelt. Vielmehr setzt sich das Anspielungs- und Verweisungsfeld aus verschiedensten populären Genres zusammen. Diese sind für die Wahrnehmung der Figur Lara Croft bedeutend und äußern sich in den reichen Facetten ihres Lebens außerhalb des Spiels: sei es in Bildern von Fans, die Lara in typischer James Bond Pose darstellen oder im Video der „Ärzte“, das nicht ohne Grund Bezüge zu Hong Kong Filmen à la John Woo herstellt.

In der bereits erwähnten Eingangsszene wird Lara von einem Gehilfen Jacqueline Nadlas mit den Worten „Was muß ein Mann tun, um solche Aufmerksamkeit von ihnen zu kriegen?“, begrüßt, während er eine Zeitschrift mit dem Titel „Adventurer“ auf einen Tisch legt. Deren Schlagzeile lautet: „Lara stamps out Bigfoot!“ Und in einem Schnitt in Nahaufnahme auf ihr Gesicht sehen wir das Spiegelbild dieses Mann in ihrer Sonnenbrille, während sie ihn trocken abfertigt. Das Beispiel zeigt, daß die Videosequenzen eine herausragende Position im Spiel einnehmen, um die Figur zu erzählen, denn hier sind dem Spiel „traditionelle“ filmische Mittel zur Verfügung. Die graphische Auflösung ist höher und die Perspektive ist freier als in der direkten Spielsituation, so daß man die Fi-

gur aus jeder Perspektive und in jeder denkbaren Einstellung sehen kann. Außerdem tritt sie hier mit anderen Figuren auch sprachlich in Interaktion, so daß sie sich positiv von diesen abgrenzen läßt. Später im Spiel werden wir durch eine weitere Videosequenz erfahren, daß die Auftragsgeberin falsches Spiel mit Lara spielt und ihr nicht die Wahrheit über das gesuchte Artefakt erzählt hat. Dieses Beispiel macht deutlich, daß im Videospiel neben den semantischen Genrebezü- gen auch populäre Erzählmuster aufgegriffen werden, in diesem Fall ein narrati- ves Muster des Film noir.

In den Videosequenzen ist Lara Croft fast immer im Bild zu sehen, keine Sze- ne findet ohne sie statt. Diese Sequenzen in Full Motion Video, die beträchtl- ichen Speicherplatz auf der CD-Rom benötigen, sind vielfach nicht einfach nur handlungsmotivierend, d.h. sie vergeben nicht bloß Informationen, die zum un- bedingten Verstehen der Narration notwendig wären. Vielmehr machen sie Lara Croft zum Inhalt ihrer Bilder, indem sie sie in ihrer perfekt simulierten, gleich- zeitig überhöhten „Körperlichkeit“ inszenieren. Die Eleganz und Perfektion ih- rer 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: Perspektivierung

Lara Croft steht nicht nur im Zentrum der Videosequenzen, auch in der Spielsi- tuation ist sie die perspektivierende Figur. Die Perspektivierung im Spiel ist in- sofern entscheidend, als sie nicht nur die Einbindung des Spielers in das Spielgeschehen durch die „Kameraführung“ organisiert, sondern auch das Ver- hältnis zu der Figur außerhalb des Spiels bestimmt und deshalb maßgeblichen Anteil an Lara Crofts Status als populärer Figur hat. Viele Spiele verschiedener Genres präsentieren dem Spieler die Sicht auf das Geschehen in der durchgängi- gen Übernahme des subjektiven Blickes eines imaginierten, nicht sichtbaren Charakters. Auf diesen ließ sich dann nur über Waffen oder Arme, die in das Blickfeld reichten, schließen. Eine solche Spielsituation führt oft zu Einschät- zungen wie beispielsweise der von Eugeni Ruggero in seiner Analyse des Ad- ventureklassikers MYSR:

Consequently, hypermedia suggests *not only the assimilation of the position of the subject of vision with that of the user, but also the assimilation of their actions*: the user not only ‚moves‘ together with the subject of the vision, but it is the user who provokes the movement and is responsi- ble for the actions of the seeing/unseen subjekt. [...] hypermedia leads the

user to identify with the subject of vision inside the diegetic world and inversely to recognise himself as the receiver of the diegetic world's visions and as the subject responsible for the movements of the point of view inside this world. In this way, the user is completely *absorbed* into the diegetic world: he is *taken, involved*, but also *inscribed* in the world of fiction [...] (Eugeni 1998, 20; Herv.i.O.).

Wie umfassend und absorbierend die hier behauptete Identifikation im Falle einer solchen Spielstruktur innerhalb der konkreten Medieninteraktion wirklich ist, scheint mir noch nicht ausreichend geklärt zu sein. Der Film *THE LADY IN THE LAKE* (USA 1947, Robert Montgomery) bildet das wohl bekannteste Beispiel der Filmgeschichte, in dem durchgängig mit Hilfe der subjektiven Kamera aus der Sicht eines Charakters erzählt wird, eine Perspektivierung, die sich mit der Darstellungsweise der in der Computerbranche so bezeichneten „first person“-Spiele vergleichen läßt. Während aber die Aspektualisierung, die narrative Bestimmung des Point-of-view-Shots, beim Film von der enunziatorischen Instanz festgelegt wird, entfaltet sich zwischen Spieler und Spiel ein anderer kommunikativer Vorgang. Zwar ist auch beim Computerspiel, wie beim Film, letztendlich eine narrative Struktur vorgegeben, doch scheint die Aufgabe des Erzählens im Spiel teilweise vom Spieler übernommen zu werden. Er folgt nicht, wie der Zuschauer dem ablaufenden Erzählstrang, sondern ist am Prozeß der Erzählung beteiligt. Der Spieler weiß und sieht jeweils das, was er über den imaginierten Charakter des Spiels wahrnimmt, wobei er die Blickrichtung, den Point of View und damit die jeweilige Aspektualisierung selbst bestimmt. Visuelle und kognitive Perzeption des Spielers fallen in der durchgängigen Übernahme des subjektiven Blicks des Charakters zusammen, und somit sind Wissen des Charakters und des Spielers innerhalb der diegetischen Welt deckungsgleich.⁵

TOMBRAIDER zeichnet sich aber nicht nur durch eine grundlegend andere Spielerspektive aus, sondern innerhalb des Spielprozesses kommt es zu einem komplexen Wechsel von Perspektiven und damit zu unterschiedlichen Modi der Adressierung. Auch bei *TOMBRAIDER* bewegen wir uns mit der Figur durch das Geschehen, und auch hier sind wir für ihre Bewegungen und Aktionen verantwortlich. Der grundlegende Unterschied von *TOMBRAIDER* besteht aber in der Anwendung einer „dynamischen Kamera“, über die das Spielgeschehen vermittelt wird. Diese ist an die Handlungen und Bewegungen der Figur gebunden und folgt ihr immer mit einigem Abstand. Das heißt, die Figur ist für die Spielerin ständig sichtbar und wird immer inmitten des Geschehens wahrgenommen.

5 Das trifft nur, zu wenn die Situation zum ersten Mal gespielt wird; für eine umfassende Analyse wäre es notwendig, auch auf das wiederholte Spielen und das Vorwissen des Spielers einzugehen.

Läßt der Spieler die Figur stehen, hält auch die Kamera inne. Dreht der Spieler die Figur nach rechts, schwenkt die Kamera in einem Bogen links um die Figur usw. Eine subjektive Kameraeinstellung, die direkt die Sicht des Charakters präsentieren würde, gibt es in der Spielsituation von *TOMBRAIDER* gar nicht: Lara Croft bleibt visueller Mittelpunkt der Handlung.

Die Kamera auf Distanz ist dabei eine Voraussetzung, Lara auch in der Spielsituation als visuelle Attraktion zu inszenieren. Und dies wird zur Bedingung der Personalisierung der Figur, denn so kann nicht nur ihr Aussehen, sondern vor allem auch ihre typische Art und Weise, sich zu bewegen (klettern, laufen, springen), hervorgehoben werden. Anders als bei einer subjektiven Einstellung sieht der Spieler die Ergebnisse seiner Tastenbetätigung in einer direkten Übersetzung als realistische körperliche Bewegungen der Figur. Diese werden in bestimmten Situationen von der Kamera dann noch hervorgehoben. Im Unterschied beispielsweise zu den sogenannten „Jump & Run-Spielen“, in denen Gegenstände durch bloßes Berühren durch die Spielfigur in deren Besitz übergehen und dann vom Bildschirm verschwinden, muß man die Gegenstände bei *TOMBRAIDER* mittels der „Handlungstaste“ aufheben. Während dieser Aktion schwenkt die Kamera um Lara Croft herum, um zu zeigen wie sie in die Hocke geht, um den Gegenstand vom Boden aufzuheben. Noch deutlicher wird die Hervorhebung der Bewegungsabläufe, wenn diese nicht über einen Kameraschwenk stattfinden, also nicht in der gewohnten visuellen Manier der eigentlichen Spielsituation, sondern über einen Schnitt vermittelt werden. An bestimmten Punkten im Spiel wechselt die Perspektive und löst sich von der beschriebenen Kameraführung. Für den Bruchteil einer Sekunde wird dann die vom Spieler ausgeführte Aktion (z.B. ein Sprung) in einer Totale gezeigt. Indem der Spielerin Größenverhältnisse, Entfernungen und ein Eindruck für die Gesamtsituation vermittelt werden, wird nicht nur der Bewegungsablauf der Figur zur Attraktion, sondern auch die Leistung dieser Aktion hervorgehoben. Solche visuellen Verfahrensweisen etablieren Lara Croft als „autarke“ Persönlichkeit, denn während dieser Situationen hat der Spieler für kurze Zeit keinen Einfluß auf das Geschehen. Lara handelt gleichsam von selbst. Gleichzeitig tritt in der Differenz zu der durch Interaktion geprägten direkten Spielsituation die narrative Instanz in diesen Momenten kontrollierend hervor. Die Handlungen der Figur sind zwar auch dann noch das Resultat der Handlung des Spielers, doch dieser wird für Momente ‚nur‘ zum Zuschauer, der seine Belohnung – Exzesse der Narration, wie man sagen könnte – genießen darf.

Neben solchen Mitteln, durch die das virtuelle Wesen ‚verlebendigt‘ und personalisiert wird gibt es auch Kameraeinstellungen, die nicht an die Präsenz ihres Körpers gebunden sind, die aber trotzdem – auf andere Weise – die Beziehung zu der

Figur herstellen. Läßt der Spieler die Figur beispielsweise an einem Hebel ziehen, der eine Tür in einem Raum öffnet, dann befinden wir uns, wieder über einen Schnitt, mit der Kamera in jenem Raum und sehen, welche Tür sich öffnet. Auch in diesen Momenten tritt die enunziatorische Kraft hervor und wendet sich offensichtlich direkt an den Spieler, der dann in Erinnerung der Räumlichkeiten die Figur zu dieser Tür führen muß. Ihm und nicht Lara Croft wird erzählt, wie es weiter gehen kann. Während die bisher beschriebenen visuellen Optionen durch einen Wissensausgleich von Spieler und Figur gekennzeichnet waren, kommt es hier zu einem Wissensüberschuß zu Gunsten des Spielers, der dann wieder die narrative Autorität erhält und sein Wissen der „Figur zur Seite stellen“, die Verantwortung übernehmen muß. Es ist dieses Wechselspiel, die Verlagerung der narrativen Autorität, die den Raum für die besondere Beziehung zu der Figur eröffnet. Wir haben gesehen, daß dies durch Kameraeinstellungen geschehen kann, die dem Spieler mehr zeigen, als die Figur sehen kann. Francois Jost bezeichnet diese Option für den Film als „externe Okularisierung“ (1983), um das Genettsche Modell der Fokalisierung (Genette 1994) für filmische Erzählungen zu erweitern. Doch sowohl das Konzept der Fokalisierung als auch das der Okularisierung lassen sich nur begrenzt auf das Computerspiel übertragen, da die kognitive Aktivität des Spielers, der die Figur lenkt, immer einen Wissensvorsprung zur Figur darstellt. Edward Branigan schreibt in Bezug auf Fokularisierung:

Focalization (reflection) involves a character neither speaking (narrating, reporting, communicating) nor acting (focusing, focused by), but rather actually experiencing something through seeing or hearing it (1992, 101).

Branigan unterscheidet mit dem Konzept der „focalization“ zwischen zwei Funktionen, die Charaktere innerhalb der Narration einnehmen können: Ein Charakter kann der Fokus einer kausalen Kette von Ursache und Wirkung sein oder er kann die Quelle unseres Wissens dieser Kette werden. Letzteres entspräche der Fokalisierung und beinhaltet ein bewußtes (reflektierendes) Wahrnehmen der Ereignisse. Die interaktive Spielsituation *TOMBRAIDERS* zeichnet sich aber gerade dadurch aus, daß dieses bewußte Wahrnehmen dem Charakter fehlt und vom Spieler beigesteuert werden muß: Wird Lara Croft beispielsweise von einem Wolf angegriffen, reagiert sie nicht, sondern würde ohne das Eingreifen der Spielerin sterben. Sie scheint den Wolf nicht zu sehen.⁶

In der direkten Spielsituation operiert die narrative Instanz zurückhaltend und maskiert, d.h. sie tritt nicht wie im Falle der externen Okularisierung als

6 Erst wenn man sie auffordert, ihre Waffen zu ziehen, zielt sie auf das Tier. Der Spieler ‚macht‘ sie sozusagen ‚fokalisierend‘.

Enunziationsmarke hervor, sondern überläßt dem Spieler den erzählerischen Raum. Dies wird an Beispielen anschaulich, in denen der Abstand, den die Kamera zur Figur einnimmt, gestört wird oder in denen die Kamera der Figur scheinbar nicht folgen kann. Wenn der Spieler Lara beispielsweise durch einen Tunnel am Boden kriechen läßt, verschwindet die Figur irgendwann aus der Sicht des Spielers, der die Situation dann immer noch aus der Perspektive der Kamera sieht; denn diese befindet sich noch vor dem Tunnel, und sie schwenkt erst nach unten in den Tunnel, wenn Lara weiter kriecht. Für solche und ähnliche Momente hat der Spieler die Möglichkeit, mittels einer „Sehtaste“ die Führung der Kamera unabhängig von Bewegungen Laras zu übernehmen. Die Kamera rückt dann näher an die Figur heran, und die Bewegungen, die ausgeführt werden können, entsprechen in etwa ihren Kopfbewegungen, aber auch dann bleibt die Figur zu sehen. Indem die Kamera der Bewegung der Figur hier nicht unvermittelt folgt, gibt sie gewissermaßen vor, nicht allwissend zu sein, d.h. Lara Croft bewegt sich in diesen Momenten scheinbar unabhängig von der Kamera, wodurch eine Art Authentie-Effekt ihrer „Lebendigkeit“ entsteht. Gleichzeitig sehen wir in diesem Moment nicht, was die Figur sehen würde. Durch den verursachten visuellen Rückstand wird die Spielerin aufgefordert, die Aspektualisierung zu ändern (die Sehtaste zu drücken). Im Unterschied zum Film läßt sich die Aspektualisierung also nicht nur bestimmen, sondern es gibt gleichzeitig mehrere Optionen. Aber auch in diesem Fall ist es der Spieler, der sieht, oder besser: sich Einsicht verschafft.

Das Trainingslevel: Angebot zu parasozialer Interaktion

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 das Spiel 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 usw. auszuführen. Hat die Spielerin eine Aufgabe erfüllt, wird sie gelobt und eine nächste wird ihr gestellt. Anders also als in fiktionalen Genres in Film und Fernsehen üblich, erfolgt hier

eine direkte Adressierung des Rezipienten durch den fiktionalen Charakter. Diese Interaktionssituation entspricht der para-sozialen Interaktion, wie sie Horton und Wohl (1956) formulierten, wobei sie sich allerdings auf Personen des Fernsehens wie Talkmaster oder Nachrichtensprecher bezogen. 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.

Die beschriebenen Prozesse arbeiten insgesamt an einer Personalisierung des fiktiven Charakters. Hinsichtlich der Virtualität der Figur ist das von weiterer Bedeutung, denn im Gegensatz zu den ‚älteren‘ AV-Medien mit ihrer abbildenden Technik muß das Computerspiel auf Grund der Virtualität seiner Hauptperson Energien darauf verwenden, diese als möglichst lebensecht zu inszenieren.

Spielaufbau und narrative Struktur in *TOMBRAIDER* sind so angelegt, daß sie zu einer differenzierteren Darstellung der Spielfigur führen, als dies bisher der Fall in Computerspielen war. *TOMBRAIDER* zeichnet sich vor allem durch eine Personalisierung seiner fiktiven Figur aus. Dazu tragen, wie gezeigt, insbesondere Informationen bei, die im Spiel über die Figur vergeben werden, die jedoch zum Verständnis der Erzählung nicht notwendig wären. Neben der grundlegenden Ausstattung der Figur mit bestimmten Fähigkeiten wie Laufen, Springen, schnellem Reaktionsvermögen, die sie benötigt, um zur Lösung des Spiels zu gelangen, eröffnet die Narration durch die Personalisierung einen Funktionskreis, der allein mit der Figur beschäftigt ist. Neben ihrem Aussehen spielen die Präsentationsmodi für die Personalisierung der Hauptfigur *TOMBRAIDERS* eine große Rolle. Daraus ergibt sich auch die Möglichkeit für eine besonders reizvolle Beziehung zwischen Spieler und Spielfigur, die Grundlage für den Erfolg dieses Computerspiels ist. Und zugleich wird damit der Grundstein für das Leben Lara Crofts außerhalb des Spiels als populäre Figur und „Star“ gelegt.

II. Lara als Star

“Lara Croft is a very special Lady and even though she is not real, she could be” (Chuck).

Auch wenn die Aktivierung eines Personenschemas, einer spezifischen Narration und einer besonderen Interaktionsform, als eine Bedingungen für den Erfolg von *TOMBRAIDER* beschreiben läßt, so erklärt dies den Erfolg Lara Crofts als populäre Figur noch nicht hinreichend. Dieser Erfolg läßt sich begreifen, wenn man einen weiteren Wahrnehmungsrahmen annimmt, einen Rahmen, der auf ei-

ner übergeordneten Ebene liegt und der sich gleichsam ‚transparent‘ über die Wahrnehmung Lara Crofts als Figur schiebt: ein Star-Schema. Während populäre Figuren im Fernsehen zwar von Schauspielern gespielt werden, bleibt es in der Regel ‚ihre‘ fiktive Figur, die im Bewußtsein der Zuschauer steht; so beziehen sich die Aktivitäten der Fans auch zum Großteil auf die fiktive Biographie der Figur und nicht des Schauspielers. Beim Star hingegen richtet sich diese Interesse auf die reale Person und deren Leben außerhalb der filmischen Rollen. Wir reden im allgemeinen über John Wayne und nicht über den Charakter, den er verkörpert; jedoch über Mutter Beimer und nicht über Marie Luise Marjan.⁷ Lara Croft dagegen ist auch außerhalb des Computerspiels Lara Croft. Als populäre Figur scheint Lara Croft sowohl die kommunikativen Potentiale von Medienpersönlichkeiten als auch von Stars zu besitzen, und ihr Startum kann als eine Facette der virtuellen Figur betrachtet werden.

Georg Seeßlen stellt fest, daß Computerspiele zu den „Abbildungssystemen gehören, die sich nur in Relation zu anderen Abbildungssystemen verstehen lassen“ (1984, 190). Auch *TOMBRAIDER* übernimmt narrative und generische Momente älterer Medien, und auch für die Darstellung Lara Crofts als Star trifft das zu. Insofern ist Lara Croft als „Star“ nur vor dem Hintergrund des Wissens möglich, über das wir durch andere Medien verfügen.

Gleich zu Beginn etabliert das Spiel Lara Croft als eine „Berühmtheit“, der Aufmerksamkeit sicher ist, indem die Videosequenz das Bild Lara Crofts auf der Titelseite von *Adventurers* präsentiert. Dieser Eindruck wird auch formal konsequent fortgeführt, wenn Lara wiederholt in Nahaufnahme zu sehen ist – eine Einstellung, die konventionell dem Star gebührt. Wir wissen zudem, wer meistens Gegenstand der Tratsch- und Klatschblätter ist, und nicht zufällig ist auch Lara „upper class“. Das Computerspiel liefert das typische Yellowpress-Material gleich mit: Die privaten Räume der Diva, die wir in ihrem Anwesen begehen können, bilden auch für die Fans reiches Austauschmaterial und sind genau wie bei den echten Adeligen, Anlaß zu Gerüchten. Im oben beschriebenen „Trainingslevel“ geht es nämlich nicht allein darum, die Steuerfähigkeiten zu erlernen, sondern das Haus der Lara Croft zu erkunden. Es gibt verschlossene Türen, die erst mit versteckten Hebeln oder mit Schlüsseln, die zuvor gefunden werden müssen, zu öffnen sind. Man kann private Gegenstände finden, ihre Musikanlage bedienen usw. Die Fans schicken sich Karten des Hauses zu, tauschen die geheimen Gänge aus und helfen sich, das Haus vollends zu erkunden.

7 Bei einer solchen Unterscheidung müssen die aus medienspezifischen Unterschieden resultierenden Interaktionsformen berücksichtigt werden: Das Computerspiel weist m.E. Merkmale der Rezeptionssituation von Fernsehen *und* Kino auf.

Dies soll ein Beispiel von einer deutschen Homepage Namens Wittraider veranschaulicht werden. Hier geht es um die Erkundung des Hauses und um den Diener der Croft, der innerhalb der Fangemeinde fast schon Kultstatus genießt:

Wie schafft es Lara, ihren Butler zum Motorradfahren zu bewegen? Dieses Gerücht wurde von einer Tombraider-Seite im Netz aufgestellt. Allerdings konnte Wittraider das nie richtig bewerkstelligen. Vielleicht war es einfach nur ein Scherz des verkalkten Butlers? Wie dem auch sei, angeblich sollte es unten in der Schatzkammer eine lose Diele geben, unter der sich ein Schlüssel und ein Motorradhelm befinden sollte [...]. Diese Diele hat Wittraider leider nie gefunden [...]. Falls ihr irgend etwas dazu wißt und sei es auch nur, daß das Ganze ein Scherz gewesen sein sollte, schreibt uns bitte! (*Wittraider*)

Die Wirksamkeit des Star-Diskurses läßt sich auch an spezifischen Bewegungen der Figur veranschaulichen. So gibt es im Spiel Bewegungsabläufe, die über eine bestimmte Tastenkombination auszuführen sind, wie beispielsweise einen Kopfsprung oder einen Überschlag. Diese zu beherrschen, ist für die Lösung des Spiels nicht erforderlich, aber ähnlich wie das „besondere Blinzeln“ oder das „bezaubernde Lächeln“ eines bestimmten Stars, gehören diese für die Fans zum Charisma oder zur Starqualität der Figur Lara Croft:

Our favorite move: The handstand – It’s absolutely useless, but oh so beautiful to watch [...]. You never did it? Try this: hang to something then press ‘Walk’ + ‘Up’ and delight [...]. It only works in the PC and Playstation versions of the game, so if you have a Sega throw it away, buy one of the others, and do it. It’s worth it! (*The Crofttimes*)

Das Star-Schema, zu dem das Spiel selbst einiges beisteuert, muß als ‚mediale Spirale‘ gedacht werden, denn es setzt sich auch außerhalb des Spiels fort. Dabei ist wohl kaum zu klären, ob erst die Fans Lara zum Star machten oder ob sie nur das annahmen, was von vornherein zur Vermarktungsstrategie von Spiel und Figur gehörte. Auf jeden Fall erreichte Lara Croft, als sie immer mehr Fans als Star behandelten, schnell eine Dauerpräsenz in den Medien; und dies verstärkte wiederum ihre Wahrnehmung als Star. Dies hatte letztendlich wiederum zur Folge, daß die Produzenten des Spiels mit dem Aufbau der neueren Teile noch stärker dem Stardiskurs zuarbeiteten. So ist z.B. das Anwesen Laras von Spiel zu Spiel gewachsen und sie erhielt zusätzliche Bewegungen. Im dritten Teil kann die einleitende Videosequenz bereits auf den Auftritt des Stars verzichten, da Lara Croft nicht mehr wie noch im ersten Spiel als Hauptfigur und Star etabliert werden muß.

Inszeniertes Startum ohne Körper

Daß der „virtuelle“ oder „Cyber-Star“ Lara Croft in den Medien für Aufruhr sorgte konnte, liegt jedoch an der Tatsache, daß mit ihr ein unleibhaftiges Wesen überhaupt zum Star werden konnte. Dies scheint paradox zu sein, denn das Starphänomen basiert auf der Hoffnung, daß das, was ein Star mit seinem Image verkörpert, tatsächlich existiert. Garant für dessen Authentizität ist insbesondere der Körper des Stars – eine private Person mit einer Biographie, die auch außerhalb medialer Darstellung existiert:

To say that stars exist outside of the media texts in real life would be misleading, but stars are carried in the person of people who do go on living away from their appearances in the media, and the point is that we know this (Dyer 1991, 135).

Die Funktion, die das Medium Film hierbei übernimmt, kann als die eines Referenten für die Wirklichkeit beschrieben werden: Das, was fotografiert oder gefilmt wurde, existiert tatsächlich. Und trotzdem handelt es sich um eine instabile, eine zerbrechliche Authentizität, denn der Zuschauer weiß auch, daß ihm in der Öffentlichkeit ein produziertes Bild des Stars präsentiert wird, ein konstruiertes Image. Der Film ist sozusagen der Text, in dem ich am allerwenigsten erwarte, intime, unverfälschte Blicke auf den Star zu erhaschen. Dyer spricht in diesem Sinne von einer „Rhetorik der Authentizität“ (1991, 137), die nur dann erfolgreich sein kann, wenn sie nicht als solche wahrgenommen wird. Ein Film muß deshalb auf besondere Weise „markers of authenticity“ benutzen, um der Instabilität der Authentizität eines Stars entgegenzuwirken. Dies können z.B. redundante Gesten des Schauspielers resp. Stars selbst sein, die nicht einstudiert, sondern wie natürlich und intimisierend wirken; es können aber auch formale Mittel eingesetzt werden, wie etwa Nahaufnahmen oder Kameraeinstellungen, die den Zuschauer als unbeobachteten, zufälligen Beobachter an einer Szene teilhaben lassen.

Doch so perfekt der Körper Lara Crofts auch programmiert und inszeniert ist, es läßt sich drehen und wenden wie man will: Lara Croft bleibt eben nur Illusion, wird durch nichts aus Fleisch und Blut ‘gedeckt’. Die für das Starphänomen notwendige „Differenz zwischen dem öffentlichen Image und der dahinter vermuteten realen Person – also eine gewisse Rätselhaftigkeit des Stars“ (Lowry 1997, 14) ist bei Lara Croft also nicht gegeben. Sie scheint kein Geheimnis zu umgeben. Anders als beim Medium Film kann das Image des Stars nicht auf eine reale Person übertragen werden, die außerhalb des Mediums existiert, und so kann sich auch die Frage nach Glaubwürdigkeit für sie nicht in gleicher Weise stellen. Und genau darin, so möchte ich behaupten, gründet die Tatsache von

Lara Crofts Popularität, denn die angesprochene Kluft zwischen Person und Image bedeutet auch – wie das Wort Glaubwürdigkeit bereits andeutete – immer einen Moment der Unsicherheit, den es bei Lara eben *nicht* gibt. Kein realer Körper, der verifiziert, dessen Existenz überprüft werden müßte.

Lara ist von vornherein Kunstfigur auf allen Ebenen, und dies ist ganz und gar offensichtlich. Wenn Lara in Nahaufnahme gezeigt wird, dann stellt diese Nahaufnahme ihren Status als virtuelles Wesen geradezu heraus. Es ist ein flächiges und kantiges Gesicht, das wir sehen. Die Nahaufnahme ist nicht „authenticity marker“ für die Starqualität der inszenierten Schauspielerin, sondern hier wird Startum in seiner Konstruiertheit vorgeführt. Während der Körper des (Film-) Stars bestimmte Werte gewissermaßen auch festschreibt, werden sie im Falle des virtuellen Stars durch ihre offengelegte Geschaffenheit frei verhandelbar. So sehr man um das „In-Szene-Setzen“ der Monroe als Sexsymbol in ihren Filmen weiß – die Tatsache, daß es diesen (photographierten) Körper auch wirklich gab, setzt der Argumentation, daß es sich nur um eine konstruierte Weiblichkeit handle, ein biologisches Aber entgegen. Anders verhält es sich bei Lara Croft. Sie ist von vornherein – durch das Anspielen auf Stereotype und Klischees eines Pin-up-Girls – in der Form eines Sexsymbols entworfen. Da diese Tatsache ihrer Konstruiertheit aber so offensichtlich ist, schreibt ihre Symbolhaftigkeit nichts fest, sondern stellt sich sogar selbst in Frage. Ihre Virtualität legt sozusagen die Diskursivität des Körpers frei.

Und deshalb kann Lara Croft immer wieder zu diskursiven Verhandlungen über Sexualität und Geschlechterverhältnisse sowie zu Vereinnahmungen ihrer Person für eigene lebensweltliche Identitätsprozesse einladen. Hunderte von Auseinandersetzungen, Diskussionen und Beiträge zu Lara Croft auf Webpages und in Foren ihrer Fans im Internet belegen das.

Ähnliches zeigt sich in der strikten Ablehnung vieler Fans, „ihre Lara Croft“ in der geplanten ‚Verfilmung‘ durch eine leibhaftige Schauspielerin verkörpert zu sehen. Auch treffen die Werbeaktionen der Firma Eidos für das Spiel, in denen Lara offensichtlich als Sexsymbol vermarktet wird, auf verbreiteten Unmut der Fangemeinde. In der Gegenreaktion hat sie sich auf einen gemeinsamem Kodex für ihre Fansseiten geeinigt: „This Site is Nuderaider free!“ Kars kommentierte das in einer Antwort auf meine Internetbefragung wie folgt:

I must point out that the game's character and my perception of Lara Croft are drifting apart. They'll always be related, but I've got my own, personal view on who and what Lara is. Not even Core/Eidos can change that. I just wish Eidos hadn't made Lara into the (ugh) bimbo she is now. They try to focus people's attention on her looks, not on who she is (Kars).

Vor diesem Hintergrund muß die obige Behauptung, „Lara Croft sei Lara Croft“, relativiert werden. Zwar hat Lara Croft die Eigenschaft, gleichzeitig als „Person“ (mit einer Biographie außerhalb des Spiels) und als Figur wahrgenommen zu werden, doch weist ihre Diskursivität auf etwas anderes hin: Lara ist eben nicht gleich Lara, denn neben den erwähnten Geheimnissen in ihrem Haus und den Gerüchten, die um sie kursieren, steht ja selbst ihre Lebensgeschichte und auch Biographie – eine normalerweise verlässliche Größe – in Frage. Denn die Biographie unterscheidet sich von Fan-Seite zu Fan-Seite und ist immer wieder Thema von Diskussionen. Dabei geht es nicht nur um ihr „wirkliches“ Geburtsdatum und um ihre bevorzugten Hobbys, sondern zu einem großen Teil um ihren Charakter, ihre „inneren“ Werte. Das Spiel setzt der Diskussion um Lara Crofts Charaktereigenschaften keine Grenzen, weil innerhalb des Spiels selbst so gut wie keine Charaktereigenschaften im Sinne von Einstellungen und Wertvorstellungen bestimmt werden. Diese werden Lara Croft vielmehr erst durch die Fans zugeschrieben. Beispielsweise steht die Frage nach der Motivation von Lara Croft, den Auftrag Jacqueline Nadlas im ersten Spiel anzunehmen, im Mittelpunkt vieler Fanstories. In solchen Diskussionen verhandeln die Fans selbst mögliche Werte und soziale Identitäten.

Vor allem in den erwähnten Online-Foren gibt es einen regen Austausch über solche Fragen. Dort kann jeder, der möchte, ein Thema in Form einer kurzen Überschrift öffentlich zur Diskussion stellen. ‚Klickt‘ man auf diese Überschrift, kommt man auf eine nächste Seite, auf der kurz das Problem dargestellt wird; man sieht die bereits eingegangenen Antworten und kann selbst seine Meinung zum Thema beisteuern. Eine solche Überschrift lautet beispielsweise: „Does Lara wear a navel ring?“ Hinter dieser Frage verbirgt sich dann die Unsicherheit eines Teenagers darüber, ob er sich piercen lassen soll oder nicht, und in der Fangemeinde sucht er Rat. Eine andere Frage heißt zum Beispiel: „What should Lara do when she is too old for Tombraiding?“. Hier werden dann – neben Fortschreibungen und Überlegungen zu Laras Lebensgeschichte – ganz allgemein „Probleme des Älterwerdens innerhalb der Gesellschaft“ in einem populären Rahmen diskutiert.

Wenn ich zunächst davon gesprochen habe, daß bei Lara Croft die bei einem Filmstar immer relevante Dimension des „Geheimnisvollen“ erst gar nicht existierte, da bei Lara keine Differenz zwischen „realer“ Person und Image vorliegen kann, so muß diese Aussage nun modifiziert werden: Es gibt auch bei Lara eine Dimension der Unsicherheit. Aber diese Unsicherheit beruht nicht auf der Differenz zwischen Image und Person, sondern zwischen Image und Image, eine Differenz, die durch die jeweiligen Fandiskurse – fast ausschließlich im In-

ternet – entsteht: Als populäre Figur lädt sie zum Spiel mit dem Wissen um die Starkonstruktion ein.

Wenn Paul McDonald in seinem Artikel „Reconceptualizing Stardom“ die Frage stellt: „Are film stars still significant in how moviegoers negotiate their social positions? Or have other figures such as popstars, models or sportsmen and women become more significant?“ (1998, 200), dann drückt sich in dieser Formulierung bereits die Ahnung aus, daß dem so ist. Ich würde dem beipflichten, weil schon jetzt neben die „großen“ Filmstars ein Heer „kleiner“ Stars aus anderen medialen Zusammenhängen getreten ist. Aber in Bezug auf McDonalds Frage wäre wohl noch eine andere Antwort zu formulieren: Der Grund für das Nachlassen der Popularität von Filmstars mag auch darin begründet liegen, daß die dafür benötigten „markers of authenticity“ in einer Zeit, in der die wirklichkeitskonstruktive Macht der Medien immer schon vorausgesetzt wird, ihre Funktion immer mehr einbüßen. In diese Lücke könnten virtuelle Stars wie Lara Croft stoßen. Werden das die Stars der Zukunft sein?

Literatur

- Bordwell, David (1992). Kognition und Verstehen. Sehen und Vergessen in Mildred Pierce. *Montage/AV* 1,1, S. 5-24.
- Branigan, Edward (1992). *Narrative Comprehension and Film*. London: Routledge.
- Dyer, Richard (1991) A Star is Born and the Construction of Authenticity. In: *Stardom. Industry of Desire*. Hrsg. v. Christine Gledhill. New York: Routledge, S. 132-140.
- Eugeni, Ruggero (1998) Myst: Multimedia Hypertexts and Film Semiotics. In: *IRIS*, 25, S. 9-26.
- Genette, Gérard (1994) *Die Erzählung*. München: Fink.
- Hayes, Michael / Dinsey, Stuart (1996) *Games War: Video Games – A Business Review*. London: Bowerdean Publications.
- Herman, Leonhard (1998). *Phoenix. The Fall & Rise of Video Games*. Union, N.J.: Rolenta Press.
- Horton, Donald / Wohl, R. Richard. (1956) Mass communication and para-social interaction. Observation on intimacy at a distance. In: *Psychiatry* 19,3, S. 215-229.
- Jost, Francois (1983) Narration(s): en decà et au-delà. In: *Communications* 38, S. 192-212.

- Lowry, Stephen (1997). Stars und Images. Theoretische Perspektiven auf Filmstars. *Montage/AV* 6,2, S. 11-35.
- McDonald, Paul (1998) Reconceptualising Stardom. In: Dyer, Richard: *Stars* (New Edition). London: BFI Publishing, S. 175-211.
- Seeßlen, Georg / Rost, Christian (1984) *Pacman und Co. Die Welt der Computerspiele*. Reinbek: Rowohlt Taschenbuchverlag.
- Wolf, Mark J. P. (1997). Inventing Space. Toward a Taxonomy of On- and Off-Screen Space in Video Games. In: *Film Quarterly* 51,1, S. 11-23.

The Crofttimes: <http://www.cubeit.com/ctimes/index.htm>.

Wittraider: http://ggw.biz-worms.de/wr/layout_pacific/index.htm.