

Biografisches Erzählen in Videospielen und Comics.

Eine struktural-transmediale Analyse der Tomb Raider Survivor-Storyworld

Transmediale Grensräume in der Tomb-Raider-Storyworld

Neoformalistischer Vergleich von Videospielen und Comics im Licht Strukturaler Medienbildung

Josefa Much¹ 

¹ Universität Rostock

Zusammenfassung

Dieses Kapitel präsentiert die empirische Analyse der transmedialen Storyworld des Tomb Raider-Franchises anhand der Medienformate Videospiel und Comic. In einem ersten Schritt werden die drei Videospiele der Reboot-Trilogie (Tomb Raider 2013, Rise of the Tomb Raider, Shadow of the Tomb Raider) sowie die zugehörigen Comics mithilfe eines neoformalistischen Analyserahmens untersucht. Dabei werden Figuren, Objekte, Inszenierungsmittel, Narration und die spezifische mediale Realisierung beider Medienformate systematisch beschrieben und verglichen. In einem zweiten Schritt wird auf Basis der Grounded Theory ein Kategoriensystem erarbeitet, das medienübergreifend gültig ist. Es werden vier Kategorien – Sicherheit und Kontrolle, Reflexion des eigenen Handelns, Zeit sowie Erinnerungen – sowie die übergeordnete Schlüsselkategorie der Grenzüberschreitung identifiziert. Ergänzend werden medienübergreifende Dominanten und Grenzmuster auf physischer, psychischer, metaphysischer, kultureller, räumlicher und biografischer Ebene herausgearbeitet. Abschliessend wird die Schlüsselkategorie anhand einer exemplarischen Szene bildungstheoretisch kontextualisiert: Am Beispiel der Erinnerungs- und Trauerarbeit der Protagonistin Lara Croft wird aufgezeigt, wie transmediale Narration Prozesse der Biografisierung und Selbst-Weltverhältnis-Transformation im Sinne der Strukturalen Medienbildung (Jörissen und Marotzki 2009) medial inszeniert und für Rezipierende erfahrbar macht.

Transmedial Border Spaces in the Tomb-Raider-Storyworld. A Neoformalist Comparison of Video Games and Comics in the Light of Structural Media Education

Abstract

This chapter presents the empirical analysis of the transmedial storyworld of the Tomb Raider franchise, focusing on the media formats of video game and comic. In a first step, the three video games of the reboot trilogy (Tomb Raider 2013, Rise of the Tomb Raider, Shadow of the Tomb Raider) and their corresponding comics are examined using a neo-formalist

analytical framework. Characters, objects, mise-en-scène, narrative structures, and the specific medial realization of both formats are systematically described and compared. In a second step, a category system valid across media is developed using Grounded Theory methodology. Four categories are identified — security and control, reflection on one's own actions, time, and memories — alongside the overarching key category of boundary transgression. In addition, cross-media dominants and boundary patterns are identified at the physical, psychological, metaphysical, cultural, spatial, and biographical levels. Finally, the key category is contextualized within educational theory through an exemplary scene analysis: using the protagonist Lara Croft's process of memory work and mourning as a case study, the analysis demonstrates how transmedial narration mediates and renders experienceable processes of biographization and the transformation of self-world relations in the sense of Structural Media Education (Jörissen and Marotzki 2009).

6. Analyse

In diesem Kapitel wird das Material in zwei Schritten analysiert: Zunächst werden die Videospiele und Comics untersucht, danach die mithilfe der Grounded Theory erarbeiteten Kategorien und die Schlüsselkategorie präsentiert. Die bildungstheoretische Kontextualisierung wird im Zusammenhang mit den einzelnen Analyseschritten vorgenommen. Im Rahmen der Untersuchung werden darüber hinaus Dominanten identifiziert und in der bildungstheoretischen Kontextualisierung aufgezeigt, wie die biografische Geschichte über mehrere Medienformate hinweg konstruiert wird.

6.1 Videospieleanalyse

Die Analyse des Spiels folgt den in Abschnitt 0 erläuterten Untersuchungsschritten.

6.1.1 Benennung und Beschreibung der Formen, Objekte und Figuren

Spielfiguren

Die Beschreibung der Figuren aus den Videospielen und Comics ist konstant und enthält keine abweichenden Merkmale oder Inszenierungen¹¹ in der Storyworld. Für einige Beschreibungen wird auf eigene Beobachtungen sowie auf Bonusmaterial aus Videospielen, *Artbooks* (Davies und Dubeau 2018; McVittie und Davies 2015) und dem Jubiläumsband «20 Years of Tomb Raider» (Marie 2016) zurückgegriffen.

11 Dies bedeutet, dass die Figuren in der Storyworld immer gleiche Merkmale aufweisen und nicht ausserhalb des Kanons fallen. Dies wäre z. B. der Fall im Film *Tomb Raider* (2018) in dem Laras Vater zum Beginn der Geschichte noch lebt. Streng genommen bildet damit der Film eine eigene Storyworld (Wikiraider 2024: https://www.wikiraider.com/index.php/Main_Page).

Lara Croft

«Meet Lara Croft, a third time» (Marie 2016, 122).

In den Tomb-Raider-Spielen ist Lara die einzige steuerbare Figur. Sie wird im Verlauf der Spiele nur leicht verändert, meist durch wechselnde Bekleidung. Von Spiel zu Spiel wird sie als fitter, muskulöser und erfahrener dargestellt. Typische Merkmale wie ihre braunen Haare, die zu einem Zopf gebunden sind, ihre britische Nationalität und ihr abgeschlossenes Archäologiestudium bleiben erhalten. Im ersten Spiel *Tomb Raider* (2013) ist Lara eine 21-Jährige, die sich ihren Lebensunterhalt mit Aushilfsjobs wie Kellnern in Bars verdient. Sie interessiert sich für Bogenschiessen, Klettern, Wandern und Forschung. Im Verlauf der Spiele erwirbt Lara immer mehr Fähigkeiten, die den Spielenden zur Verfügung stehen. Zum einen wird dies durch einen Fähigkeitsbaum (siehe Abb. 14) verdeutlicht, zum anderen beherrscht Lara bereits zu Beginn des Spiels Grundlegendes, beispielsweise Laufen, Klettern, Schiessen mit verschiedenen Waffen, Plündern von Gegner:innen und Sammeln von Ressourcen. Im Verlauf des Spiels wird Laras Ausrüstung kontinuierlich erweitert. In *Shadow of the Tomb Raider* (2018) kann die Spielfigur beispielsweise mit Schlamm bedeckt werden, um sich zu tarnen. In jedem Spiel können Outfits freigeschaltet und gewechselt werden. In *Shadow of the Tomb Raider* wird die Outfitauswahl um einzelne Kleidungsstücke für Torso und Unterkörper erweitert. Wenn ein vollständiges Outfit ausgewählt wird, erhält man einen zusätzlichen «Outfit-Bonus». Lara wird als Workaholic beschrieben, die eine privilegierte Kindheit genossen hat. Sie reiste viel mit ihren Eltern, auch zu archäologischen Ausgrabungsstätten. Auf diesen Reisen entdeckte sie ihre Leidenschaft für Mythen. Die Suche nach Yamatai markiert den Beginn des Spiels im Jahr 2013 und ist Laras erster eigener Job in diesem Bereich. Lara wird als clever, einfallsreich und entschlossen inszeniert und zeigt grosse Loyalität gegenüber ihren Freund:innen. Ihre Eltern sind verstorben und ihre Freund:innen die ihr am nächsten stehenden Personen. Dazu gehören vor allem Jonah Maiava, der Lara in allen drei Spielteilen begleitet, sowie Sam Nishimura, die im ersten Spiel eine bedeutende Rolle einnimmt. Roth, der Kapitän der «Endurance», ist ein enger Freund von Laras Vater und fungiert für sie als Vatersersatz.



Abb. 14: Laras Fähigkeitsbäume in den Spielen. Oben: Tomb Raider 2013. Mitte: Rise of the Tomb Raider. Unten: Shadow of the Tomb Raider. Quelle: eigene Screenshots.

Jonah Maiava

Jonah ist seit dem ersten Spiel Schiffskoch der «Endurance». Nach den traumatischen Erlebnissen auf Yamatai arbeitet er in Teilzeitjobs und findet in Lara Croft eine Verbündete und sehr gute Freundin, die er auf ihren weiteren Reisen begleitet und unterstützt. Jonah besitzt ein fröhliches Gemüt, das sowohl Lara als auch ihm schon durch schwierige Situationen geholfen hat. Als ehemaliger Soldat verfügt er über Kampf- und Überlebensfähigkeiten, die für ihre gemeinsame Reise hilfreich sind. Jonah ist Laras engster Verbündeter und ihre Stütze während der Abenteuer. Wie Lara trägt auch er meist praktische Kleidung. Seine dunklen Haare werden im Verlauf der Spiele länger und sind zu einem Zopf gebunden.

Die abwesende Familie

Richard Croft

Laras Vater ist unter mysteriösen Umständen gestorben, als sie noch ein Kind war. Nach dem Tod ihrer Mutter war Richard Croft ihre Hauptbezugsperson und er nahm sie oft mit auf Reisen. Croft war als Archäologe immer auf der Suche nach Entdeckungen. Dies sorgte oft für Unmut in Laras Elternhaus. Im Spiel wird er vermittels Erinnerungen, Audio-Aufzeichnungen und Laras Tagebucheinträgen dargestellt. Für Lara ist es wichtig, sein in Verruf geratenes Vermächtnis wiederherzustellen. Richard Croft stammt wie Amelia Croft aus einem aristokratischen Elternhaus, weshalb Lara in einer wohlhabenden Familie aufgewachsen ist. Er ist fasziniert von alten Mythen und versucht nach dem Tod von Amelia Croft verzweifelt, ein Mittel zur Unsterblichkeit zu finden, um sie wiederzubeleben. In Laras Erinnerungen wird offenbart, dass ihr Vater Suizid begangen haben soll. Im Verlauf des Spiels wird jedoch aufgedeckt, dass sein Tod inszeniert war. Nachdem Richard Croft seine Frau in der Croft-Krypta beerdigt hatte, widmete er sich vollständig der Erforschung von Unsterblichkeitsmythen. Dabei geriet er ins Visier von Trinity, der Organisation, gegen die Lara in den Spielen kämpft (vgl. die Beschreibungen in Kap. 2.5). Da Richard Croft zu sensibles Wissen erlangt hatte, beschloss Trinity, ihn zu ermorden.

Amelia Croft (geborene DeMornay)

Amelia Croft wird als Richards Muse beschrieben. Beide lernten sich während des Studiums in Oxford kennen. In Aufzeichnungen wird sie als geistreich, schlau und kreativ beschrieben. Sie war eine talentierte Malerin.

Verbündete

Lara hat in allen Teilen Verbündete, die ihr bei ihrer Reise helfen. In *Tomb Raider 2013* sind dies ihre Freunde.

Jacob der Prophet (RotTR)

Jacob ist Laras Hauptverbündeter in RotTR und ihre Verbindung zu den Verbliebenen. Er ist der geistige Anführer der Verbliebenen und lebt mit ihnen in der sibirischen Wildnis. Jacob kennt den geheimen Ort der göttlichen Quelle, nach der Lara sucht. Seit er vor Jahrhunderten seine Seele in die göttliche Quelle gesperrt hat, lebt er unverändert weiter. Er hat viele Freund:innen und Familienmitglieder sterben sehen und den Aufstieg und Fall der grossen Stadt Kitesch miterlebt. Lara befreit ihn aus dem Gefängnis von Trinity und er unterstützt sie seitdem. Allerdings versucht er auch, Lara davon abzubringen, die göttliche Quelle zu suchen. Nachdem er sie besser kennengelernt hat und um ihre Motive und Absichten weiss, vertraut er ihr den geheimen Standort an. Er hofft, dass Lara mit diesem Wissen das Richtige tut.

Die Verbliebenen (RotTR)

In RotTR gibt es eine Gruppe, die den Propheten Jacob verehrt und die göttliche Quelle beschützt. Diese Gruppe wird als «Einheimische» bezeichnet und ist in Kettenhemden und natürliche Materialien gekleidet. Die Rüstungen der Einheimischen weisen Merkmale des byzantinischen Zeitalters auf. Lara trifft zu Beginn ihrer Reise nach Sibirien auf *Sofia*, die von Trinity-Soldaten gejagt wird. Da Lara eine Fremde ist, ist Sofia ihr feindlich gesinnt. Allerdings gibt sie ihr eine Warnung und fordert sie auf umzukehren, da sie Lara sonst töten würde. Die Hauptbasis der Verbliebenen ist das geothermale Tal, das Lara mit Jacobs Hilfe erreicht. Jacob erklärt Lara zur Verbündeten und sie wird nun nicht mehr als Feindin angesehen. Als Lara gemeinsam mit den Verbliebenen gegen Trinity kämpft, wird sie endgültig als Verbündete akzeptiert. Im geothermalen Tal finden die Spielenden verschiedene Artefakte, die darauf hinweisen, dass die Bewohner:innen bereits eine mongolische Invasion und eine sowjetische Besetzung überstanden haben. Einige von ihnen tragen Gesichts-Tattoos. Ihr Aussehen wird beschrieben als von der Witterung gezeichnet, und ihre Kleidung besteht aus Uniformen und Kleidungsstücken, die sie während der sowjetischen Besatzung geplündert und bei Bedarf ausgebessert haben. Jedes Mitglied der Verbliebenen ist im Guerillakampf ausgebildet und kann selbstständig in der Wildnis überleben. Allerdings ist der letzte Angriff über dreissig Jahre her. Daher sind die Verbliebenen nicht mehr so geübt wie zu Besatzungszeiten.

Unuratu (SotTR)

Unuratu ist die Herrscherin von Paititi. Allerdings wird ihre Rechtmässigkeit vom Kult von Kukulkan infrage gestellt. Gemeinsam mit ihren Rebellen kämpft sie gegen den *Kult von Kukulkan*, um die Stadt zu befreien. Unuratu ist mit der Prophezeiung aufgewachsen, dass sie das Ritual von Ix Chel und Chak Chel durchführen muss, um die Sonne wiederherzustellen. Dieses mystische Maya-Ritual soll eine Säuberung der Welt einleiten. Unuratu trägt stets traditionelle blaue Gewänder, die Farbe der Rebellen. Ausserdem hat sie Tattoos, die ihr Schicksal zeigen.

Etzli (SotTR)

Etzli ist der Sohn von Unuratu und wird als Nachfolger und zukünftiger Anführer von Paititi aufgezogen. Lara befreit ihn aus einer Notlage und gewinnt dadurch sein Vertrauen. Etzli hat eine starke Persönlichkeit und ist sich seiner Rolle als zukünftiger Anführer bewusst. Nach dem Tod seiner Mutter übernimmt er diese Rolle trotz grosser Trauer.

Die Bewohner:innen Paititis (SotTR)

In Paititi kann Lara nur solche Kleidung tragen, die auch die Bewohner:innen nutzen. Je nachdem, welches Gewand sie trägt, kann sie mit Bewohner:innen kommunizieren. Wenn sie sich als Anhängerin der Rebellen kleidet, interagieren einige Bewohner:innen nicht mit ihr. Dies ändert sich jedoch, wenn Lara das Gewand des *Kults von Kukulkan*

trägt. Viele Bewohner Paititis sind bemalt oder tätowiert. Paititi ist in verschiedene Distrikte unterteilt, zu denen nicht jeder Zugang hat. Zum Beispiel haben nicht alle Zugang zu den Distrikten, die vom *Kult von Kukulkan* bewohnt werden. Kinder und Eltern tragen Familieninsignien, die ihren Stand und ihre Familienzugehörigkeit anzeigen.

Antagonist:innen und Gegner:innen

Mathias und die Solarii-Bruderschaft (TR 2013)

Mathias ist der Hauptantagonist im ersten Reboot-Teil von Tomb Raider (2013). Zu Beginn gibt er sich als freundlicher Fremder aus, der ebenfalls auf der Insel gestrandet ist. Nachdem er Sam und die Crew von der «Endurance» entführt hat, wird klar, dass Mathias nicht das ist, was er vorgibt zu sein. Lara erfährt schnell, dass er wie alle anderen vor ihnen durch einen Sturm auf der Insel gestrandet ist. Als er feststellte, dass es kein Entkommen von der Insel gibt, durchsuchte er Yamatai nach einem Ausweg. Dabei erfuhr er, dass Himikos Seele immer noch in ihrem verwesenden Körper gefangen ist und ein neues menschliches Gefäß benötigt. Nach und nach gründete er auf der Insel einen Kult, die Solarii-Bruderschaft. Er gab allen, die sich ihm anschlossen, Halt, Struktur und eine Aufgabe. Alle, die ihm widersprachen, wurden getötet. Alle Frauen, die auf der Insel verblieben waren, wurden in einer Feuerzeremonie geopfert, um eine Nachfolgerin von Himiko zu finden.

Trinity

Der Trinity-Orden, kurz Trinity, ist eine Geheimorganisation, gegen die Lara während der gesamten Erzählung kämpft. Trinity ist der Hauptantagonist. Diese Organisation existierte bereits vor der Geburt Christi und wird von einem Hohen Rat geleitet. Trinity ist dafür verantwortlich, dass Laras Vater ermordet wurde, und bereitet ihr regelmässige Probleme. Trinity ist ein militärischer Orden von Fanatiker:innen, die versuchen, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Sie bilden eine religiöse Gruppierung und glauben, dass nur sie die Menschheit ins Paradies führen können. Dabei sind ihnen alle Mittel recht, einschliesslich des Einsatzes vermeintlich religiöser und mächtiger Artefakte wie der göttlichen Quelle. Trinity ist militärisch organisiert, straff aufgestellt und schreckt vor Gewalt nicht zurück, um die eigenen Ziele zu erreichen. Als Lara erfährt, dass Trinity für die Ermordung ihres Vaters und die Zerstörung seiner Reputation verantwortlich ist, schwört sie, diese Organisation und all ihre Zellen zu zerstören. Ihre oberste Priorität ist es, Trinity aufzuhalten.

Konstantin (RotTR)

Konstantin wurde vom Trinity-Orden aufgezogen und ist der Bruder von Ana. Als er noch jünger war, fügte Ana Konstantin Stigmata an den Händen hinzu, um den Orden davon zu überzeugen, dass er von Gott auserwählt ist. In dem Glauben, dass er die Welt von

Sünde reinigen muss, steigt Konstantin schnell in der Trinity-Organisation auf und kommandiert zum Zeitpunkt des Spiels einen Trupp treu ergebener Soldaten. Er sucht die göttliche Quelle auf, einerseits im Namen von Trinity, andererseits in der Hoffnung, mit der Macht, die sie verleiht, seine Schwester Ana zu heilen. Um sein Ziel zu erreichen, geht er brutal und unerbittlich vor und tötet jede:n, der:die sich ihm in den Weg stellt. Er ist von dem Gedanken besessen, eine neue heilige Weltordnung zu erschaffen. Er hat kurze blonde Haare, einige Narben im Gesicht und ist meist in schwarzer oder Militärkleidung dargestellt.

Ana (RotTR)

Nach dem Tod von Laras Mutter hatte Ana eine Beziehung mit Richard Croft und lebte zeitweise bei Lara und ihrem Vater. Sie arbeitet heimlich für Trinity und ist ein hoch angesehenes Mitglied. Ihr Versuch, Richard Croft für Trinity zu rekrutieren, ist misslungen. Jetzt versucht sie, Lara für Trinity zu gewinnen. Ana ist entschlossen, die göttliche Quelle um jeden Preis zu finden, da sie an einer unheilbaren Krankheit leidet. Sie wird als blasse, dünne weisse Frau mit kurzen blonden Haaren beschrieben. Es wird deutlich, dass sie bereits von der Krankheit geschwächt ist, zum Beispiel anhand ihrer rot unterlaufenen und eingesunkenen Augen sowie ihres blutigen Hustens. Als Mitglied von Trinity ist sie besessen von dem Gedanken, eine neue elitäre Weltordnung zu erschaffen, indem sie und ihr Bruder unsterblich werden. Sie verfolgt ihr Ziel mit allen Mitteln.

Dr. Pedro Dominguez/Amaru (SotTR)

In *Shadow of the Tomb Raider* wird Dr. Dominguez als oberster Archäologe von Trinity eingeführt und später als Mitglied des hohen Rats enttarnt. Wie Lara ist er auf der Suche nach dem Dolch von Ix Chel und der Schatulle von Chak Chel. Später im Spiel wird enthüllt, dass Dr. Pedro Dominguez auch ein Bewohner von Paititi ist und früh von Trinity rekrutiert wurde. In Paititi ist er als Amaru bekannt und führt den Kult von Kukulkan an. Der Kult glaubt an die Einleitung der letzten Tage – einer Apokalypse, die die Welt reinigt und neu entstehen lässt. Dr. Dominguez ist meist in Militärkleidung unterwegs; als Amaru trägt er Priesterkleidung vom *Kult von Kukulkan*. Amaru betrachtet sich selbst als die Reinkarnation von Kukulkan und sieht es als sein Recht an, eine neue Weltordnung zu schaffen, um die gesamte Menschheit zu retten.

Uralte Beschützer:innen

Die uralten Beschützer:innen verteidigen ein bestimmtes Artefakt mit ihrem Leben. Sie befinden sich meist in unmittelbarer Nähe des gesuchten Artefakts und bilden unter anderem die letzte Verteidigungslinie. Dabei gehen sie gewaltsam gegen alle Eindringlinge vor, sowohl gegen Lara als auch gegen Trinity. Die Beschützer:innen leben in Tempelanlagen, die dem Artefakt gewidmet sind.

Oni

Die Oni, auch als Sturmwache bekannt, sind die ersten übernatürlichen Gegner in Tomb Raider. Sie gehören einer untoten Armee von Samurai an, die geschworen haben, die Sonnenkönigin Himiko zu beschützen. Die übergrossen Samurai-Krieger können Gegner:innen mit grosser Kraft und blossen Händen zerquetschen. Sie kämpfen gegen jegliche Eindringlinge, sowohl Mathias und seine Bruderschaft von Solarii als auch Lara Croft. Um neue Energie zu erhalten, essen sie menschliches Fleisch. Da die Seele der Königin Himiko in einem verfallenden Körper gefangen ist, sind die Oni genauso verflucht wie die Königin selbst.

Die Unsterblichen

Die Unsterblichen sind die uralten Beschützer:innen in dem Spiel *Rise of the Tomb Raider*. Sie bilden die erste Armee, die unter Jacob dem Propheten gedient hat, und sind Hunderte Jahre alt. Sie haben ihre Seelen der göttlichen Quelle geopfert und dem Propheten ewige Treue geschworen. Ihre Ursprünge reichen bis ins byzantinische Zeitalter zurück. Nachdem sie aus Konstantinopel verstossen worden waren, schlossen sie sich Jacob und seinen Anhänger:innen an. Ihre Aufgabe besteht darin, die Pilger:innen und Anhänger:innen von Jacob zu schützen, insbesondere das Artefakt, das ihre Seele gefangen hält: die göttliche Quelle. Diese befindet sich in der verlorenen Stadt Kitesch, weshalb die Unsterblichen gezwungen sind, sie für immer zu bewachen. Sie tragen Kettenhemden, metallische Rüstungen und Helme sowie wärmende Mäntel. Sie sind mit Schild, Schwert und Bogen bewaffnet. In ihre schweren Rüstungen gehüllt wirken sie nicht mehr menschlich. Sie bekämpfen jeden Eindringling in die verlorene Stadt Kitesch mit aller Gewalt. Wenn sie getötet werden, zerfallen sie zu Staub und blauem Licht, übrig bleibt nur ihre Rüstung. Die Verbliebenen betrachten sie als Beschützer:innen und hinterlassen ihnen oft Opfernaben wie Essen (ob diese angenommen werden, wissen die Verbliebenen jedoch nicht). Die Orte der Unsterblichen werden jedoch von den Verbliebenen gemieden, da sie selbst Angst vor ihnen haben.

Yaaxil

In *Shadow of the Tomb Raider* sind die uralten Beschützer:innen die Yaaxil, auch Schlangenvolk genannt. Sie sind sehr aggressiv und animalisch. Zu Beginn des Spiels begegnen die Spielenden diesen Gestalten nur flüchtig, da sie sehr schnell und agil sind. Sie jagen gezielt Trinity-Soldat:innen, da sie diese als aktive Bedrohung wahrnehmen, je weiter sie in den Dschungel vordringen. Die Yaaxil sind fast nackt und weiss-rot bemalt. Sie haben keine Lippen, sodass ihre Zähne immer sichtbar sind. Sie tragen traditionellen Maya-Schmuck und eine besondere Art von Rüstung aus Holz und Knochen, was ihre furchteinflössende Wirkung verstärkt. Die Yaaxil beschützen die Schatulle von Ix Chel, ein wichtiges Artefakt im Spiel. Als Lara versucht, diese zu plündern, muss sie feststellen, dass sie bereits gestohlen wurde. Im Spielverlauf erkennen die Yaaxil, dass Lara auf

ihrer Seite steht, und helfen ihr im finalen Kampf – sie werden zu Laras Verbündeten, auch weil Lara Unuratu und dem Volk von Paititi hilft.

Tiere

Da Tomb Raider in unserer Welt spielt, gibt es je nach Spielumgebung entsprechende einheimische Tiere. So finden sich in fast jedem Spiel Rehe, Hirsche und Vögel. In tropischen Gegenden leben Affen, Wasserschweine oder harmlose Alpakas. Für die Spielenden sind diese Tiere Ressourcen für Fleisch und Fell, für die Herstellung von Kleidung und Waffen. Es gibt aber auch angriffslustige und gefährliche Tiere wie Wölfe, Berglöwen, Bären oder Jaguare, vor denen sich die Spielenden in Acht nehmen müssen. Sie sind meist nicht einfach zu erlegen und der Kampf mit ihnen kann teils mit einem Mini-Boxkampf verglichen werden. Die Tiere können erheblichen Schaden anrichten und flüchten im Gegensatz zu den harmlosen einheimischen Tieren nicht.

6.1.2 Objekte und Gegenstände

Typisch für die Welt von Tomb Raider sind meist verlassene alte Tempelanlagen, Ruinen, Baracken und Gräber. Grössere Städte werden nur kurz besucht und Siedlungen mit Menschen dienen dem Ressourcenhandel, Nebenmissionen oder der Informationsbeschaffung. Siedlungen können als Rückzugsort betrachtet werden, da dort keine Kämpfe stattfinden – ausser bei einem geplanten Story-Event. Alle anderen Orte sind in der Regel verlassen und versteckt.

Artefakte

Neben den vielen Artefakten, die Lara auf ihrem Weg zum Hauptziel findet, gibt es in jedem Teil eine Art heiliges Artefakt. Dieses wird sowohl von Lara als auch von den Gegner:innen gesucht. Die uralten Wächter:innen, meist menschenähnliche Monster, versuchen, dies zu verhindern. Alle heiligen Artefakte werden am Ende von Lara zerstört.

Himiko

Himiko ist die Anführerin der Sturmwächter:innen und wird auch als Sonnenkönigin von Yamatai bezeichnet. Ihr Körper ist kein Artefakt, sondern ihre Seele, die durch ein dunkles Ritual über Jahrhunderte hinweg überdauert hat. Himiko hat eine der Priesterinnen von Yamatai zu ihrer Nachfolgerin auserwählt. Jedoch übertrug sie nicht nur ihre Macht auf die Priesterin, sondern auch ihre eigene Seele. Dadurch wurde das Leben der Priesterin ausgelöscht und Himiko konnte über Jahrhunderte hinweg herrschen. Die letzte auserwählte Priesterin war sich dessen bewusst und tötete sich während des Rituals selbst, um den ewigen Kreislauf zu durchbrechen. Himiko hat somit keinen lebenden Körper mehr, mit dem sie wirken kann. Ihre Macht wirkt jedoch immer noch auf der Insel. Jedes Mal, wenn jemand versucht, die Insel zu verlassen, verhindert dies ein Sturm. Um den Fluch zu brechen, der auf der Insel liegt, muss ihr Körper zerstört werden.

Die göttliche Quelle

Die göttliche Quelle ist ein sagenumwobenes Artefakt, das angeblich Unsterblichkeit verleiht. Für Lara Croft spielt dieses Objekt eine besondere Rolle, da ihr Vater jahrelang auf der Suche danach war und durch seine besessene Suche seine Reputation als Archäologe verloren hat. Es stellt sich heraus, dass die göttliche Quelle echt ist und Jacob zuletzt zur Unsterblichkeit verholfen hat. Mithilfe des Artefakts hat er eine Armee (Die Unsterblichen) zum Schutz der Stadt Kitesch und somit für den Aufenthaltsort des magischen Artefakts geschaffen. Am Ende wird das Artefakt mit Jacobs Einverständnis durch Lara zerstört.

Schlüssel von Chak Chel

Der Schlüssel von Chak Chel ist das erste Artefakt in *Shadow of the Tomb Raider* und dient als Opfermesser. Lara findet den Schlüssel in einer geheimen Höhle in Mexiko. Als sie den Schlüssel entwendet, aktiviert sie ungewollt den Countdown zur «Erneuerung der Sonne». Dann brechen plötzlich verschiedene Naturkatastrophen über die Welt herein. Der Schlüssel wird benötigt, um die Schatulle von Ix Chel zu aktivieren und somit übernatürliche Macht zu erhalten.

Schatulle von Ix Chel

Die Schatulle von Ix Chel ist das zweite Artefakt, nach dem Lara in *Shadow of the Tomb Raider* sucht. Zusammen mit dem Schlüssel von Chak Chel wird die Schatulle benötigt, um die Sonne zu zerstören und wiederherzustellen. Das Ritual kann nur während einer Sonnenfinsternis vollzogen werden. Sobald es abgeschlossen ist, trägt der erwählte Avatar die Macht der Sonne in sich. Nachdem er zu Kukulcan, dem Gott der Schöpfung, geworden ist, muss er diese Macht opfern und freisetzen, um die Sonne wiederherzustellen. Die Schatulle lockt die Menschen jedoch mit Visionen von einer idealisierten Welt, die sie mit dieser Macht erschaffen könnten. Es handelt sich um ein Trugbild, das ihrem eigenen Geist entspringt und eine vollkommen neue Realität schafft. Der Preis dafür ist die Zerstörung der jetzigen Welt.

Laras Equipment

Lara besitzt in allen Teilen als Hauptwaffe einen Bogen und Pfeile dafür. Im Verlauf des Spiels findet sie ausserdem verschiedene Handfeuerwaffen, Maschinengewehre und Hilfsmittel, die als Waffe genutzt werden können. Sie trägt einen Rucksack und mehrere Taschen an ihrem Gürtel, die im Spielverlauf aufgerüstet werden können, indem Ressourcen gesammelt oder erbeutet werden. Nach ihrem ersten Abenteuer ist Lara deutlich besser ausgestattet. Zur dauerhaften Ausrüstung gehören Kletteräxte, Leuchtmittel wie Taschenlampen oder *Glow Sticks* sowie ein praktisches Messer.

6.1.3 Analyse der Ordnung der Spielelemente

Kulturelle Bedeutung von Objekten, Figuren und Ereignissen

Die Welt von Tomb Raider wird aus einer westlichen, europäischen Perspektive inszeniert und geht von einer religiös-christlichen Sozialisation aus. Es wird vorausgesetzt, dass die Spielenden wissen, wie ein Kreuz zu interpretieren ist und welche Bedeutung einem Propheten oder Gott zukommen kann. Wenn aussereuropäische Mythen behandelt werden, wie zum Beispiel die Maya-Kultur, erklärt Lara diese. Sie ist sehr bewandert in Geschichte und kann (als Archäologin) alte Steintafeln in verschiedenen Sprachen lesen sowie Wandgemälde interpretieren. Sie präsentiert und inszeniert «heilige» Stätten und fügt diesen durch das Sounddesign, wie zum Beispiel den Hintergrundgesang eines Männerchors, eine sakrale Atmosphäre hinzu (ausser-diegetisch). Die meisten Zusammenhänge werden durch Diegese hergestellt (siehe dazu Abschnitt 0). Im Rahmen der Darstellung anderer Kulturen ist die Vermeidung von Klischees und Stereotypen erforderlich. Des Weiteren wird die Art und Weise der Darstellung kultureller Elemente analysiert. In der Videospielreihe von Tomb Raider ist eine Vielzahl kultureller Verweise zu beobachten.¹² Es kann sinnvoll sein, andere kulturelle Vorstellungen zu präsentieren und dadurch eigene Erwartungshaltungen zu hinterfragen, wie beispielsweise die Apokalypse aus Sicht der Maya.

Durch Regeln gestiftete Sinnzusammenhänge

Spielprinzipien

Tomb Raider ist ein Open-World-Spiel, das jedoch sehr geradlinig verläuft. Es ist möglich, alle Orte zu bereisen und sich innerhalb der Areale frei zu bewegen. Allerdings gibt es Spielgrenzen durch Berge, Flüsse oder Mauern. Es gibt wenige freie Handlungsoptionen, wenn ein temporäres Spielziel erreicht werden soll. Das Spiel wird durch *Quick-Time Events* aufgelockert, in denen die Spielenden schnell reagieren und eine vorgegebene Tastenkombination drücken oder schnell ausweichen müssen. Die Spielfigur Lara Croft wird in der Third-Person-Perspektive gesteuert. Das Spiel enthält typische Elemente von Jump 'n' Run sowie Action-Adventure. Die Spielfigur muss häufig von Plattform zu Plattform springen, Rätsel lösen, Gegner:innen besiegen und Kletterpassagen überwinden. Rätsel werden meist in separaten Arealen wie Gräbern gelöst und sind von Kampfhandlungen losgelöst. Ab dem zweiten Teil RotTR können Nebenmissionen von Verbündeten angenommen werden. Für erledigte Aufgaben erhält man wertvolle Gegenstände, Münzen zum Handeln oder kann neue Fähigkeiten erproben. Es ist auch möglich, den Schwierigkeitsgrad zu bestimmen.

12 Beispielhaft seien an dieser Stelle antike Zivilisationen aus der griechischen Mythologie und Architektur (Tempel, Statuen) sowie aus der Mythologie und Religion (Maya, Azteken, Inka) genannt. Ferner werden biblische Erzählungen eines unsterblichen Retters und die Suche nach religiösen Relikten aufgeführt

Spielziele

Das Hauptziel jedes Tomb-Raider-Spiels ist das Aufspüren eines bestimmten Artefakts (und meist auch dessen Zerstörung). In TR ist es die Seele von Himiko, in RotTR die göttliche Quelle, in SotTR geht es um den Schlüssel von Chak Chel und die Schatulle von Ix Chel. Um diese Ziele zu erreichen, wird das Spiel jeweils in mehrere Etappen und Missionen aufgeteilt. Dies kann als Levelstruktur verstanden werden.

Zwischenziele

Die Ziele werden vom Spiel und von der Story vorgegeben und sind entsprechend dem Auftrag betitelt (Abbildung 15).

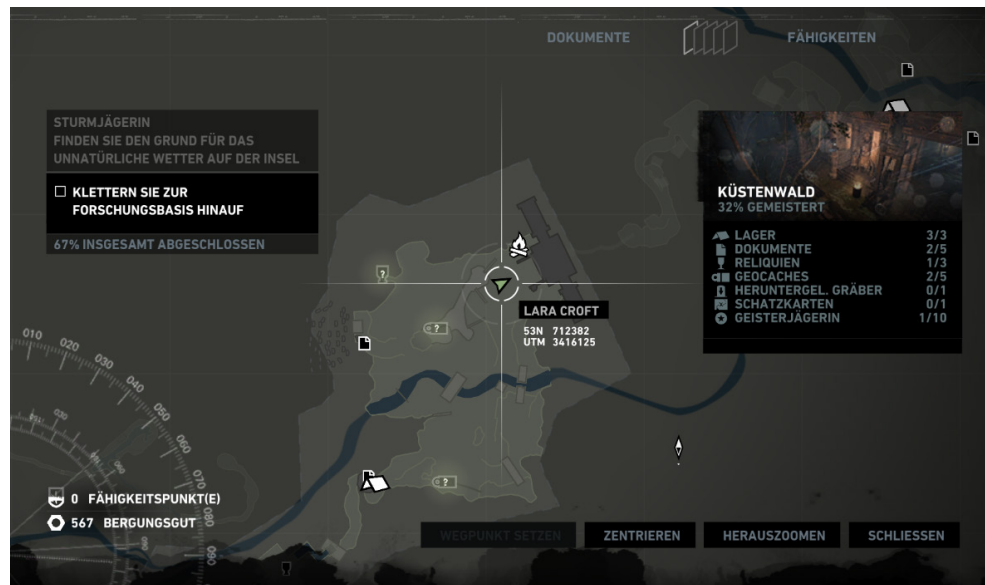


Abb. 15: Haupt- und Zwischenziele.

In der Regel hat jede Mission ein Hauptziel, das in kleinere Missionsziele gegliedert ist. Zusätzlich gibt es Hinweise für die Spielenden, was zu tun ist. Dafür werden Wegweiser eingesetzt, die sich in einer hellen Lichtsäule äussern, der Lara folgen kann. Die Level- und Missionsstrukturen sowie Ziele gehen fließend ineinander über. Die Spielenden erfahren meist durch die Einblendung in das HUD und einen kurzen ausserdiegetischen Sound, dass ein neuer Missionsabschnitt beginnt. Es handelt sich um ein Open-World-Spiel, das allerdings stark geführt ist. Dennoch steht es den Spielenden in den meisten Fällen frei, durch Schnellreise an Orte zurückzukehren. Es gibt jeweils Kapitel mit Unterkapiteln, die den Spielenden Hinweise geben, was zu tun ist. Es gibt immer einen Wegweiser, der anzeigt, wohin sich der:die Spieler:in bewegen muss – die Levelstruktur ist fließend. Man erkennt zuweilen erst bei Einblendung des aktuellen

Zwischenziels, dass es sich um ein neues Level handelt. Wenn eine Spielfigur stirbt und ein Ziel nicht erreicht werden kann, wird die Handlung zum letzten Speicherpunkt zurückgesetzt und die Spielenden können es erneut versuchen. Ein endgültiges *Game Over*, wodurch das Spiel von vorne beginnt, ist nicht vorgesehen. Neben den Hauptmissionen gibt es eine Vielzahl optionaler Nebenmissionen. Diese bringen zusätzliche Erfahrungspunkte, Munition, Waffen, Outfits und Skill-Punkte. Ein Beispiel dafür sind kleine Missionen wie «Zielwasser – Schiessen Sie 10 Feinde von Seilrutschen ab» oder «Unterwasser-Archäologie – Sammeln Sie 5 Unterwasser-Artefakte». Auch optionale Gräber können erkundet werden. Diese Missionen verlaufen meist ähnlich: Die Spielenden finden einen Eingang zu einem versteckten Grab und müssen durch verschiedene Kletteraktionen und Rätsel hindurch, um am Ende einen geheimen Schatz zu erhalten. In RotTR kann Lara in der Mission «Alte Geheimnisse» in Gräbern neue Kenntnisse erwerben. In den «Katakomben der heiligen Gewässer» muss Lara mithilfe von Winden, Booten und präzisiertem Zeitmanagement einen reissenden Fluss überwinden, um am Ende ein Buch mit neuen Fähigkeiten zu finden. Eine dieser Fähigkeiten sind anatomische Kenntnisse, mit denen Lara das Herz von Tiergegnern sehen und diesen somit grösseren Schaden anrichten kann (Abb. 16).

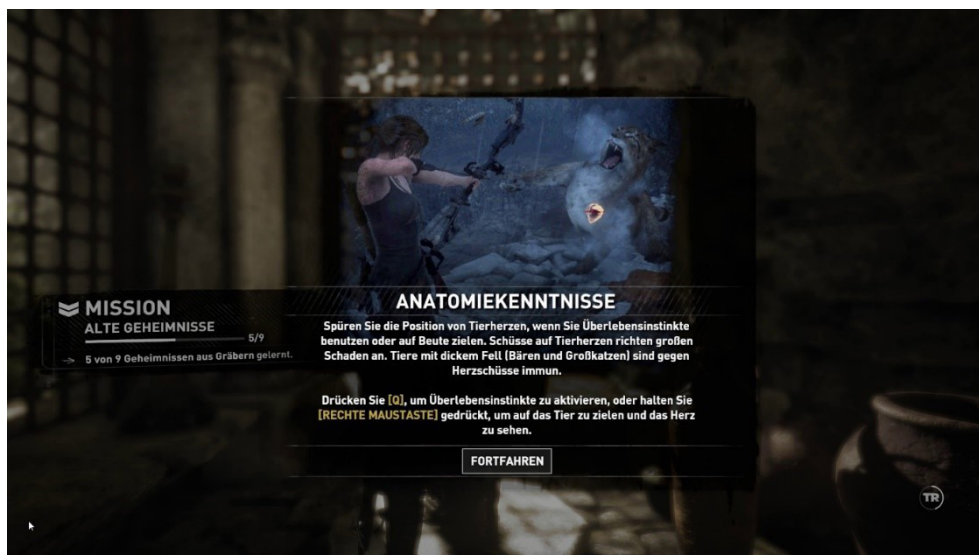


Abb. 16: Eine neue Fähigkeit wurde gemeistert. Quelle: eigener Screenshot.

Ebenso gibt es Nebenmissionen von Verbündeten. Lara schießt beispielsweise im geothermalen Tal Überwachungsdrohnen des Trinity-Ordens ab oder beschafft in SotTR einen rituellen Bogen, der von einem verwunschenen Tiger bewacht wird.

Soziale und kommunikative Ordnung

Die Tomb-Raider-Reihe ist in der Regel ein Single-Player-Spiel. Davon gibt es nur wenige Ausnahmen. In *Shadow of the Tomb Raider* können beispielsweise selbst erreichte Gesamtpunkte mit den Werten anderer Spielender bei den optionalen DLC-Gräbern verglichen werden. In allen Spielen hat Lara Verbündete, mit denen sie sprechen kann und die ihr zusätzliche Missionen geben (TR: Crew der «Endurance», RotTR: die Verbliebenen, SotTR: unter anderem die Bewohner:innen von Paititi). Die Spielenden haben keinen Einfluss auf die Beziehungen zwischen den Charakteren, denn diese sind ausschliesslich vom Spielverlauf vorgegeben. Die Spiele werden grundsätzlich aus der Perspektive von Lara Croft erzählt, die von den Spielenden gesteuert wird. Wichtige soziale Beziehungen für die Spielfigur werden bereits im ersten Spielteil etabliert. Die Crew bildet einen Teil ihres Freundes- und Bekanntenkreises ab. Sam, die von den Solarii entführt wird, um als neues Gefäss für Himiko zu dienen, ist Laras beste Freundin. Dies wird anhand von Gesprächen, Tagebucheintragungen sowie Fotos und Videoaufzeichnungen deutlich. Erkennbar ist auch, dass Lara ihr eigenes Leben aufs Spiel setzt, um Sam zu retten. Sam taucht in weiteren Spielverläufen nicht mehr auf, wird jedoch häufiger von Lara oder Jonah erwähnt. Jonah ist im Spielverlauf einer der wichtigsten NPCs für Lara. Er ist Mitglied der Endurance-Crew und hat mit Lara die Insel Yamatai überlebt. In den folgenden Teilen begleitet er Lara und hilft ihr bei ihren Missionen und Recherchen. Lara diskutiert mit ihm auch moralische Dilemmata und er hat eine grundsätzlich positive und bodenständige Einstellung, die er Lara mitteilt. Er unterstützt Lara im Spiel und begleitet sie bei aktiven Missionen (Abb. 17).



Abb. 17: Nur mithilfe von Jonah können Spielende dieses Rätsel lösen. Quelle: eigener Screenshot.

6.1.4 Analyse der Inszenierung der Spielelemente

Mediale Darstellung der Spielwelt

Dimensionalität und Perspektive

In den Spielen wird eine realistisch wirkende 3-D-Umgebung erzeugt. Die einzige spielbare Figur Lara Croft ist via Third-Person-Perspektive zugänglich. Sie steht stets in der Mitte des Bildschirms. Dies ist der normale Lauf- und Erkundungsmodus. Sobald es in den Kampfmodus geht und die Spielenden zielen, ändert sich die Perspektive. Dann wird auf Hüfthöhe auf die Spielfigur herangezoomt. Das Fadenkreuz befindet sich immer zum Zielen in der Mitte. Bei Cutscenes werden filmische Mittel eingesetzt, wobei aus der filmischen Formensprache vertraute Kameraeinstellungen übernommen werden, beispielsweise Nah-, Halbnah- und Amerikanische Einstellungen¹³.

Mise-en-scène

Bei der Analyse der Mise-en-scène werden das Setting, das Licht und die grafischen Elemente, die Bewegungen und die Gestaltung des Avatars berücksichtigt.

Setting: Land

Wie bereits erwähnt, orientieren sich die Spiele (und die Comics) an der uns bekannten Welt (und an europäischen Mythen). Je nach Spiel befindet sich Lara in einem ihr (und ggf. dem:der Spielenden) fremden und sogar unerforschten Land. In *Tomb Raider* ist es die Insel Yamatai in der Nähe zu Japan. In *Rise of the Tomb Raider* bereist Lara Syrien und einen Teil von Sibirien. In *Shadow of the Tomb Raider* erforscht Lara zwei Kontinente: In Nord- und Südamerika pendelt sie zwischen Mexiko und Peru. In den folgenden Teilen von TR ist Croft Manor ein wichtiger Ort für Laras Recherchen und ihr Gedenken an die Familie. Je nach Land, in dem sich Lara befindet, werden landestypische Elemente integriert. Zum Beispiel wird in Mexiko Laras Ankunft am Tag der Toten gefeiert. In Yamatai, das in Asien liegt, gibt es viele Samurai und Tempelanlagen. In *Rise of the Tomb Raider* finden Spielende viele Bezüge zur ehemaligen Sowjetunion.

Setting: Städte

In der Welt von Tomb Raider sind typischerweise verlassene alte Tempelanlagen, Ruinen, Baracken und Gräber zu finden. Grössere Städte werden nur kurz besucht und Siedlungen mit Menschen dienen dem Ressourcenhandel, Nebenmissionen oder der Informationsbeschaffung. Siedlungen können als Rückzugspunkte betrachtet werden,

¹³ Die Amerikanische (Einstellung) ist ein Begriff aus dem Film bzw. der Bildkomposition. Diese Einstellung bezieht sich auf eine Ansicht knapp über den Knien und wird alternativ auch three-quarter shot genannt. Die Bezeichnung kommt aus Western Filmen, da bei Duell-Szenen so das Ziehen der Waffen gezeigt werden konnte ohne in eine Totale oder Halbtotale Einstellung überzugehen. Die Amerikanische befindet sich in der Bildkomposition zwischen Halbnahen und Halbtotale Einstellung.

da hier keine Kampfhandlungen stattfinden – ausser durch ein geplantes Story-Event. Hier können Vorräte aufgefüllt, neue Waffen gekauft oder neues Equipment hergestellt werden. Alle anderen Orte sind meist verlassen und versteckt. Verlassene Städte sind meist storyrelevant und können Gräber oder heilige Stätten sein, in denen Artefakte versteckt sind. Alle Städte sind landestypisch gestaltet. Die Stadt Paititi befindet sich in einer tropischen Umgebung mit viel Wasser, Palmen, Farnen und anderen ortstypischen Pflanzen. Die Architektur ist von südamerikanischen Einflüssen geprägt.

Setting: Feindbasis

In allen Teilen sind Stützpunkte und Aussenposten von Feind:innen zu finden. Diese sind meist umzäunt oder verbarrikadiert, die Feind:innen bewaffnet und gut ausgerüstet. Ausserdem tragen sie Schutzkleidung oder können Bewegungen durch Lichtquellen wie Scheinwerfer oder Nachtsichtgeräte wahrnehmen. Sie nutzen alte Ruinen, übernehmen Tempelanlagen oder bauen eigene Stützpunkte auf.

Setting: Croft-Anwesen/Croft Manor

Croft Manor ist das Haus, in dem Lara aufgewachsen ist und mit ihren Eltern lebte. Es ist der Projektionsort von Laras Flashbacks. In RotTR DLC «Blutsbande» und «Laras Albtraum» hat man erstmals die Möglichkeit, das Grundstück selbst zu erkunden. In SotTR ist eine Flashback-Szene mit Lara als Kind in Croft Manor Teil der Hauptstory. Das grosse Landhaus hat hohe Decken und grosse Räume, die voller Artefakte und Mitbringsel von den Reisen der Crofts sind. Ausserdem befinden sich hier viele Familienschätze wie Porträts von Familienmitgliedern, alte Ritterrüstungen und Kunstmalereien von Laras Mutter. Das Haus verfügt über eine mehrstöckige Bibliothek, diverse Kamine, alte Möbel aus dunklem Holz und einen grosszügigen Garten. Das Anwesen ist ein wichtiges persönliches Setting für die Hauptfigur Lara Croft.

Setting: Höhle

In Höhlen leben meist wilde Tiere, die Schätze bewachen. Die Eingänge sind Felsvorsprünge, unter denen es tiefer in einen Berg hineingeht. Höhlen sind dunkel und schlecht ausgeleuchtet. Oft findet man hier Ressourcen oder Eingänge zu versteckten Gräbern oder Zugänge.

Licht und grafische Effekte

Klimazonen

Je nach aktuellem Aufenthaltsort und Klimazone wird das Licht unterschiedlich reflektiert. Schneelandschaften sind weiss geprägt, haben jedoch oft einen Blaufilter oder viele Blautöne, um die Kälte besser zu veranschaulichen. Ähnlich gilt für heisse Klimazonen: Orte wie Mexiko oder Syrien haben einen starken gelb-orange Filter. Ereignisse,

die sich in der Wildnis abspielen, sind oft von grünen Elementen wie Bäumen oder Büschen durchzogen.

Surreales, Unnatürliches und Horrorelemente

Traumsequenzen, Vergiftungserscheinungen, Fieberträume oder (drogeninduzierte) Albträume werden oft verzerrt und in variierenden Farbmustern dargestellt. Das Spiel zeigt den Spielenden, was Lara möglicherweise in diesem Moment sieht. Bei der Vergiftung in RotTR durch die Hexe Baba Yaga pulsiert die Umgebung und ist in dunkle grünlich-bläuliche bis gelbliche Töne gehüllt. Ausserdem wird das Bild unscharf und gelegentlich schief dargestellt. In Albträumen dominieren Blau- und Lilatöne.

Gefahr

Gefährliche Szenen, wie beispielsweise eine Flucht vor Feinden, werden dunkel und rötlich inszeniert. Dies geschieht mittels roter Warnleuchten, Blut an Wänden und auf dem HUD sowie an der Spielfigur oder durch getötete Gegner. Übergangsszenen oder Schlauchabschnitte werden mit Fackeln oder Kerzen beleuchtet. Bei gefährlichen Passagen herrscht oft schlechtes Wetter wie Sturm, Regen oder Gewitter.

Sicherheit

Städte und Orte, an denen Waffen nicht erlaubt sind, werden natürlich beleuchtet und sind immer gut sichtbar. Hier werden häufig Natürlichkeit und Harmonie mit der Natur betont. Zumeist herrscht klarer Himmel oder es eröffnet sich eine sonnendurchflutete Landschaft mit klarer Sicht.

Überlebensinstinkte

Die Überlebensinstinkte sind eine bestimmte Sichtweise, die im Spiel aktiviert werden kann und Lara von Anfang an zur Verfügung steht. Diese kann durch das Erlangen weiterer Fähigkeiten verbessert werden. Der Bildschirm wird dann schwarz-weiss, und nur «wichtige» Elemente wie beispielsweise Kisten, Munition, Waffen, Feind:innen, später auch Fallen werden gelblich hervorgehoben. Bei Gegner:innen gibt es eine Unterscheidung zwischen Rot und Gelb: Wenn der Gegner rot markiert ist, hat er noch Blickkontakt zu anderen Gegnern. Ist er gelb markiert, kann er unbemerkt ausgeschaltet werden, ohne andere Gegner zu alarmieren.

Erinnerungen/Flashbacks

Erinnerungen werden in der Regel grell dargestellt und oft wird der «Lens-Flare-Effekt» verwendet. Im späteren Verlauf werden Erinnerungen meistens heller dargestellt. Wenn es sich um positive Erinnerungen handelt, werden sie mit einem hellgelben Filter versehen. Erinnerungen werden auch durch flackerndes Licht und leuchtende Staubpartikel angezeigt (wie z. B. in DLC «Blutsbande»).

Movement

Die Tomb-Raider-Serie ist in einer mehr oder weniger zeitgenössischen Welt verortet. Um die Charaktere so menschlich und realistisch wie möglich abzubilden, wird intensiv *Motion Capturing* eingesetzt (Abb. 18). Dieses Vorgehen ist bei aktuellen (AAA-)Videospielen üblich. Für das *Motion Capturing* und die Synchronisierung der Spielfiguren wurden professionelle Schauspieler:innen engagiert und deren Stimme und Bewegungen auf die Computerspielfiguren übertragen. Dies zeigt sich häufig in quasi cineastischen Cutscenes. Das Movement ist hier sehr ausgeprägt. Auch Bewegungen wie Rennen, Springen, Klettern, Kämpfen und Schiessen wirken fließend und natürlich. Ausserdem wurde versucht, realistische Körperbilder zu erzeugen, wenngleich sie an gängigen Idealtypen orientiert sind.



Abb. 18: Motion Capturing von Shadow of the Tomb Raider (Screenshot). Quelle: <https://www.youtube.com/watch?v=9frwUqRAYkM>

Umgebung, Natur und Tiere sind realistisch dargestellt. Lara nimmt automatisch eine geduckte Haltung ein, wenn Gefahr droht. Ist sie vorüber, entspannt sich der Avatar und nimmt eine normale, stehende Haltung ein (abhängig davon, ob die Gefahr erkannt wurde oder nicht). Auch signalisiert die Spielfigur, wenn sie sich nah an einer Wand befindet, indem sie ihren Arm ausstreckt und die Wände berührt oder versucht, Abstand zu halten. Dadurch wird den Spielenden angezeigt, dass die Spielfigur sich einer Wand nähert und es zu einer Unterbrechung der laufenden Bewegung kommen könnte.

Avatargestaltung

Der fest gesetzte Avatar in der Tomb-Raider-Reihe ist Lara Croft. Wie bereits erwähnt, hat Lara Croft wiederkehrende Erkennungsmerkmale wie langes braunes Haar, das zu einem Zopf gebunden ist, eine sportliche Figur, eine helle Hautfarbe und braune Augen. In dieser Spielreihe wird sie als junge Erwachsene mit adligen britischen Wurzeln dargestellt. Lara kann unterschiedlich gekleidet werden. Die Outfits werden entweder im Verlauf des Spiels durch Errungenschaften oder den Story-Verlauf freigeschaltet oder können als DLC heruntergeladen werden (Abb. 19).

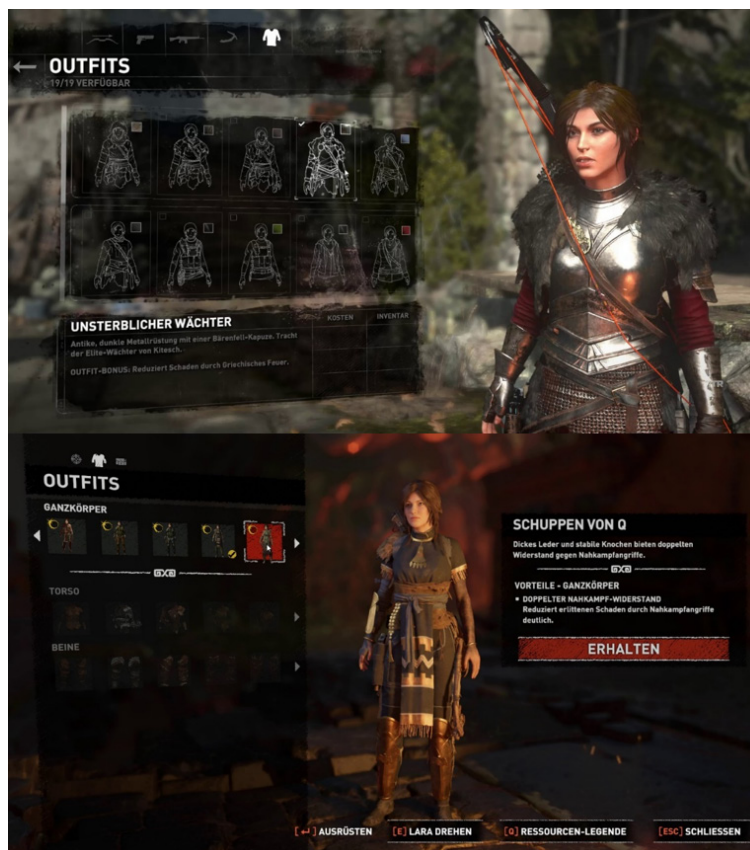


Abb. 19: Outfits in Rise of the Tomb Raider (oben) und Shadow of the Tomb Raider (unten).

Ausserdem passt sich das Aussehen den Umweltbedingungen an. Wenn Lara durch Schlamm läuft, verschmutzen Haut und Outfit. Wenn sie ins Wasser springt und wieder an Land geht, ist die Verschmutzung wieder verschwunden. In *Tomb Raider 2013* haben die Spielenden keine Möglichkeit, das Outfit von Lara zu wechseln. Stattdessen wird es zunehmend rissig und wirkt geflickt. Ausserdem kommen immer mehr Wunden und Verbände hinzu (Abb. 20).



Abb. 20: Charaktermodelle aus Tomb Raider 2013. Zu Beginn des Abenteuers (links) und zum Ende (rechts). Quelle: eigener Screenshot.

Gestaltung von Übergängen

Level zu Level

Die Tomb-Raider-Spiele sind in der Regel geradlinig erzählt und haben direkte Levelübergänge. Es sind keine Ladebildschirme oder Pausen im Spiel erforderlich, um die Umgebung eines einzelnen Levels zu laden. Nur zu Beginn des Spiels wird einmalig geladen, was durch einen Ladebildschirm angezeigt wird (und beim *Game Over*). Die Illusion einer geradlinigen offenen Welt wird zum Beispiel durch Schlauchabschnitte aufrechterhalten. Lara muss durch Tunnel kriechen oder sich durch enge Zwischenräume quetschen. Die Kamera zoomt dabei an Lara heran, sodass sie mehr Raum im Bild einnimmt.

Lara wird dann in der sogenannten Amerikanischen Bildeinstellung gezeigt. Übergänge zu Cutscenes werden natürlich eingeleitet, indem aus dem Bildschirm herausgezoomt und mit Schnitten gearbeitet wird. Dadurch wird die Perspektive für Spielende unauffällig umgelenkt. Lara wird nicht mehr mittig auf dem Bildschirm platziert, sondern zur Seite verschoben oder die Kamera fährt an ihr vorbei, um eine Cutscene einzuleiten. Übergänge werden durch langsames Gehen und das Anzünden einer Fackel gestaltet. Cutscenes werden durch kurze Schwarzblenden eingeleitet und beendet und durch die üblichen Kameraeinstellungen aufgebaut. Bei Übergängen in neue Räume und beim Aufbrechen von Schlössern wird ebenfalls mit Zoom gearbeitet. Ist ein Schloss aufgebrochen, zoomt die Kamera ruckartig aus der Szene hinaus. Übergänge zu Lagerfeuern werden durch schnelle Schnitte eingeleitet, bei denen Lara sich bereits auf den Boden setzt. Bei Übergängen während Waffenanwendungen wird der Fokus auf das Waffenkreuz gelegt und der Avatar rutscht in die linke Seite des Bilds. Beim Übergang zu Cutscenes wie Erinnerungen oder Rückblenden wird mit Schwarzblenden gearbeitet. Ein häufig genutztes Mittel, um einen neuen Abschnitt einzuleiten, ist die Verwendung einer Seilrutsche. Dabei springt Lara an ein bereits gespanntes Seil und überbrückt damit einen grossen Abschnitt der Karte oder gleitet damit in einen neuen Bereich.

Sounddesign

Im Spiel gibt es viele diegetische und extradiegetische Sounds. Erstere reichen von Umgebungsgeräuschen wie Regen, Sturm, verbrennendem Holz, Fluss- oder Meeresrauschen bis hin zu Tiergeräuschen von Vögeln, Rehen, Panther und Lamas sowie menschlichen Geräuschen wie Lauf- und Gehgeräuschen, Atmung oder dem Feuern von Waffen oder dem Schneiden von Gegenständen. Jede Handlung wird von einem Ton begleitet. Zu jedem Spiel gibt es einen eigenen Soundtrack, der die jeweilige Stimmung unterstreicht. Der Soundtrack ist extradiegetisch. In SotTR sind traurige und scheinbar hoffnungslose Sequenzen immer mit schwerer Streichinstrumentenmusik untermalt. Beim Betreten sakraler Orte oder heiliger Stätten wie der Stadt Kitesch in RotTR ertönt im Hintergrund ein Chor. Bei actiongeladenen Szenen wird im schnellen Takt mit Hörnern, Glockenläuten und Trommelschlägen die Dringlichkeit der Mission vertont. Als Lara das auseinanderfallende Kloster besteigt, um Sam in TR zu retten, wird dies musikalisch begleitet. In allen drei Teilen ertönt ein leicht verändertes Tomb-Raider-Thema auf. Es kann nicht nur als das Tomb-Raider-Spielthema, sondern auch als das Lara-Thema gewertet werden. Es wird an besonders hoffnungsvollen Stellen oder nach einem besonderen Durchbruch im Spiel intoniert. Eine Orchester-Version des Themas erklingt, als es Lara in Tomb Raider gelingt, den Funkturm zu erklimmen und zu aktivieren, sodass sie Hilfe rufen kann. Das Thema findet sich auch in kürzeren Varianten, beispielsweise von einer Violine angespielt. Die längeren Versionen erklingen jedes Mal zum Abschluss des Spiels. In SotTR ist das Tomb-Raider-Thema meist langsamer und wird zusätzlich von Klaviertönen begleitet. Dadurch wirkt es schwerer und passender zur im Spiel ausgelösten Apokalypse.

6.1.5 Mediale Realisierung der ludischen Dimension

Im Spiel Tomb Raider gibt es kein dauerhaft eingeblendetes Head-up-Display (HUD). Stattdessen besteht die Möglichkeit, über eine Weltkarte den aktuellen Aufenthaltsort aufzurufen. Hier werden aufgedeckte Lager, Schätze, Geocaches und Ähnliches angezeigt. Ausserdem gibt es eine Übersicht über bereits gefundene Gegenstände sowie Einsicht in die aktuelle Missionsliste. Beim Waffenwechsel im Spiel werden eine Munitionsübersicht, nützliche Tipps oder aktuelle Wegmarkierungen eingeblendet. Diese Hinweise verschwinden nach kurzer Zeit wieder. Jede HUD-Einblendung ist mit einer aktuellen Aktion verbunden. Die Spielenden sehen nur, was auch der Avatar sieht. Das Gleiche gilt für die Lebensanzeige. Es gibt keine extra Einblendung von Lebenspunkten, sondern das Sichtfeld verändert sich. Wenn Lara verletzt wird, dunkelt der Bildschirmrand zuerst ab. Wenn sie sich erholt, normalisiert sich auch die Anzeige. Im Kampf wird der Bildschirm zunehmend farblos, der Rand zieht sich schwarz zu und bekommt Blutflecken. Wenn Lara kurz vor dem Tod steht, wird der Bildschirm schwarz-weiss. Nachdem der Avatar geheilt ist oder sich erholt hat, wird der Bildschirm wieder klar. Zusätzlich gibt es ein Menü, das jederzeit an Lagerfeuern aufgerufen werden kann. Diese dienen zum einen als Schnellreisepunkte, zum anderen als Basis für Crafting, Outfit-Wahl oder das Einlösen von Fähigkeitspunkten. Dies ist nur in diesen Spielen möglich. Wenn Lara Dinge findet, kommentiert sie diese, zum Beispiel mit «Kleine Behälter – wer hat das zurückgelassen?». Wenn sich Feind:innen in unmittelbarer Nähe befinden, werden Interaktionsmöglichkeiten über deren Köpfen eingeblendet, wie beispielsweise ein Nahkampf-Kill. Je nach Spielmodus erscheint über Objekten, die genutzt werden können, die Aufforderung «Drücken Sie [Taste XY], um aufzuheben» oder einfach nur ein Symbol mit einer Hand. Dies zeigt Spielenden an, dass sie mit diesem Gegenstand interagieren können. Wenn Spielende den Überlebensmodus aktivieren, wird für kurze Zeit alles schwarz-weiss, ausser den Elementen, mit denen interagiert werden kann. Dies betrifft sowohl Ressourcen und Tiere als auch Feind:innen, die dann gelb hervorgehoben sind. Feind:innen, die in Kontakt stehen und bei einem Angriff alarmiert werden könnten, sind rot markiert (siehe Überlebensinstinkte). Im späteren Verlauf können auch Fallen im Überlebensmodus durch Fähigkeitspunkte in Rot sichtbar gemacht werden. Die Munitionsanzeige wird entweder bei der Waffenauswahl oder beim Schiessen angezeigt. Es wird auch ein Nachladehinweis eingeblendet, sobald dies möglich ist. Wenn Ressourcen oder Objekte nicht aufgenommen werden können, wird ein rot durchgestrichenes Symbol angezeigt. Wenn Objekte eingesammelt werden können, verschwinden sie nach dem Aufheben. Andernfalls bleiben sie zurück und man kann sie ggf. später einsammeln.

In den Videospielen gibt es häufig wiederkehrende Kämpfe mit verschiedenen Gegnergruppen, ebenso wie End- oder Bosskämpfe. Wenn es um menschliche Gegner:innen geht, ist es üblich, dass ein bestimmtes Gebiet von Feind:innen besetzt ist und von Spielenden befreit werden muss. Dazu können sie verschiedene

Vorgehensweisen anwenden, zum Beispiel Stealth-Techniken, Fernangriffe oder direkte Nahangriffe. Tiere können im Spiel gejagt werden, um Ressourcen zu erhalten. Gegner:innen können entweder weglaufen, nachdem Lara entdeckt wurde, oder von Raubtieren wie Bären oder Wölfen angegriffen werden. Die abschliessenden Bosskämpfe verlaufen identisch (Abb. 21).

Auf dem Weg dorthin müssen Spielende beweisen, wie gut sie Laras Fähigkeiten beherrschen, indem sie einen umfassenden Hindernisparcours bewältigen. Hier müssen sie möglicherweise verschiedene Waffen bedienen, mehrere Kletterwände und Rätsel lösen und unterschiedliche Gegnergruppen ausschalten. Lara sieht den:die Endgegner:in, der:die das begehrte Artefakt beschützt, meist auf einer erhöhten Plattform in der Mitte des Spielgebiets. Um dorthin zu gelangen, muss sie in kreisförmig angelegten Gebieten Gegnerscharen bezwingen und sich durchkämpfen. In allen Teilen bekommt sie dabei Hilfe. In *Tomb Raider 2013* werden die uralten Beschützer:innen, die die Anhänger:innen von Mathias aufhalten wollen, eher ungewollt von Lara bekämpft. In *RotTR* erhalten Laras Verbündete Hilfe von den Verbliebenen. In *SotTR* bekommt Lara Unterstützung von den Bewohner:innen Paititis und den uralten Beschützer:innen, die am Ende des Spiels beide zu ihren Verbündeten werden. Lara besiegt den:die Antagonist:in des Spiels schliesslich im direkten Duell, wobei der Todesstoss meist im Nahkampf ausgeführt wird (Abb. 22).



Abb. 21: Eine ähnliche Inszenierung auf dem Weg zum Bosskampf findet sich in allen Spielen. Oben: Tomb Raider 2013. Mitte: Rise of the Tomb Raider. Unten: Shadow of the Tomb Raider. Quelle: eigene Screenshots.



Abb. 22: Lara führt per Cutscene den tödlichen Stoss aus und tötet damit den jeweiligen Hauptantagonisten im Spiel. Quelle: eigene Screenshots.

Die Spielverläufe sind ebenfalls identisch (siehe dazu auch Abschnitt 0). Das Spiel ist grob durch einzelne Zielmarken strukturiert, die sich ergebenden strukturellen Einheiten können als Level bezeichnet werden. Diese werden im jeweiligen Abschnitt aufgezählt. Es ist jederzeit möglich, das Spiel zu speichern, und es wird auch automatisch gespeichert. Das Verbessern von Fähigkeiten und Waffen sowie das Erreichen von Wegpunkten ist nur an Lagerfeuern möglich. Diese dienen als Schnellreisepunkte und können ab einem bestimmten Punkt im Spiel jederzeit bereist werden. In jedem Spiel gibt es optionale Herausforderungsgräber (quasi zusätzliche Level), die zusätzliches Equipment, Erfahrungspunkte und Fähigkeiten als Belohnung bieten. Es empfiehlt sich daher, im Spiel möglichst viele davon zu besuchen. Gleiches gilt auch für Artefakte wie Tagebücher, Geocaches, alte Dokumente, Wandgemälde, Monolithen oder Gegenstände aus einer bestimmten Epoche. Diese liegen teilweise sehr offensichtlich auf dem Weg durch das Spiel und bringen zusätzliche Erfahrungspunkte. Die Spiele arbeiten mit Rückblenden, die im Verlauf der Spielreihe immer zahlreicher auftreten. Im letzten Teil, *Shadow of the Tomb Raider*, ist eine Rückblende, die Lara als Kind zeigt, sogar spielbar.

6.2 Comicanalyse

Der Tomb-Raider-Comic dient hauptsächlich dazu, eine Geschichte zu erzählen. Es gibt weniger Action-Szenen und dafür mehr innere Monologe. Die Geschichte wird aus der Ich-Perspektive von Lara Croft erzählt und der Comic selbst wirkt wie ihr Tagebuch. Ab und zu gibt es im Comic umfangreichere Szenen – und damit Perspektivwechsel. So wird beispielsweise in *Inferno #2* die Geschichte der Antagonistin aus deren Perspektive mithilfe von Rückblenden erzählt. Dies dient als Parallelmontage zu Laras Leben. Im Comic sind Szenen von besonderem bildungsmässigen Interesse, die eine ganze Seite einnehmen oder im wahrsten Sinne des Wortes aus dem Rahmen fallen. Diese Szenen erfordern mehr Zeit, um die Seite und die Zeichen zu lesen und zu interpretieren. Im Tomb-Raider-Comic wird grundsätzlich mit einem Lesecode gearbeitet, der kulturell westlich sozialisierten Lesenden verständlich ist. Symbole und Zeichen werden einheitlich interpretiert. Zum Beispiel steht die Farbe Rot für Gefahr. Der Tomb-Raider-Comic ist anders zu analysieren als das Videospiel. Obwohl es eine klare Kontinuität in Bezug auf Figuren, Themen und Erzählung gibt, die in die Storyworld passen, gibt es aus neo-formalistischer Sicht formale Unterschiede zwischen den Ausgaben. Jedes Volume wird von einem anderen Team erstellt, was sich vor allem in den Zeichnungen widerspiegelt, in die die Künstler:innen ihren eigenen Stil einbringen. Aufschlussreich ist, dass einiges über die Volumes hinweg gleichbleibt und so ein Wiedererkennungseffekt eintritt. Die Comics sind in vier Volumes bzw. zusammenfassende Ausgaben eingeteilt. Zusätzlich gibt es eine Ausgabe #0, die die Vorgeschichte des Spiels darstellt. Die Ausgaben umfassen 21–24 Seiten. Die #0-Ausgabe kann als Sonderausgabe betrachtet werden, da sie über 50 Seiten inklusive Bonusseiten mit Charakterentwürfen verfügt.

6.2.1 Rahmen

«Aus der Filmtheorie kommt das Verständnis, dass der Rahmen und die Rahmung wesentlich und bestimmend für die entsprechende Ästhetik des Films sind. Ohne Rahmen kein Film. Das ist beim Comic nicht anders: ohne Rahmen keine Comics» (Dittmar 2008, 60).

Die Tomb-Raider-Comics sind ein klassischer Comic des Action-Genres, ähnlich wie Superhelden-Comics. Sie weichen wenig von den konventionellen Strukturen ab und unternehmen kaum Experimente.¹⁴ Daher ist es umso bedeutungsvoller, wenn doch ein Bruch erfolgt. Die Rahmen geben in den Tomb-Raider-Comics das Erzähltempo vor. Da es sich um eine Fortsetzung des Action-Adventure-Spiels handelt, gibt es auch Action-Szenen. Darin wird mit mehreren kleinen Rahmen gearbeitet, die sich aneinanderreihen, um den Ablauf einer schnellen Action-Szene zu signalisieren.

Besondere Rahmen

Wie bereits erwähnt, wird im Tomb-Raider-Comic selten von konventionellen Strukturen abgewichen. Daher sind ungewöhnliche Rahmen besonders interessant. In den untersuchten Ausgaben sind in diesem Sinn andersfarbige Rahmen, runde Rahmen und Rahmenbrüche zu finden. Um die Besonderheit zu verdeutlichen, seien einige Beispiele präsentiert (Abb. 23, Abb. 24).



Abb. 23: Besondere Rahmen – runde Rahmen. Spore #3. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

Ab dem Story-Arc *Spore* werden runde Rahmen verwendet um zu zeigen, was Lara Croft in diesem Moment hört und wahrnimmt. Dadurch wird die subjektive Wahrnehmung der Protagonistin verstärkt.

¹⁴ Dies impliziert, dass in den Comics Sehgewohnheiten aus diesem Medium, wie beispielsweise ein gerader Rahmen, die Leserichtung von links nach rechts und von oben nach unten sowie eine klare Trennung von Bildern, Anwendung finden.

In Tomb Raider spielt Wasser eine besondere Rolle (Abb. 24).

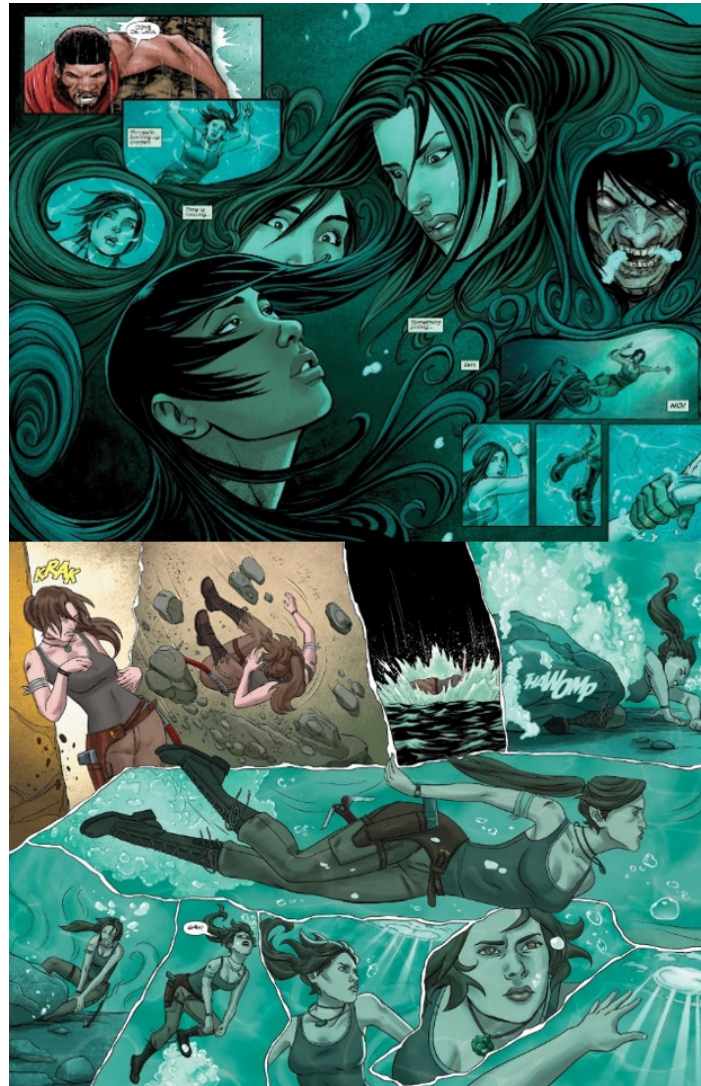


Abb. 24: Besondere Rahmen. Oben: Survivor's Crusade #2. Unten: Spore #4. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

Um anzuzeigen, dass sich die Szenerie unter Wasser abspielt, sind die Rahmen rissig und flüssig gestaltet und wirken instabil oder wie eine Momentaufnahme von Wasseroberflächen. Dadurch wird die Perspektive der Protagonistin verdeutlicht. Die erzählte Zeit ist wesentlich länger als die abgebildete und zeigt das Gefahrenempfinden des Charakters. Ausserdem scheint Lara bereits zu halluzinieren (Abb. 24), was die zusätzliche Gefahr im Wasser unterstreicht.

Rot gilt als Gefahrenfarbe und wird oft für Rahmen verwendet (Abb. 25).

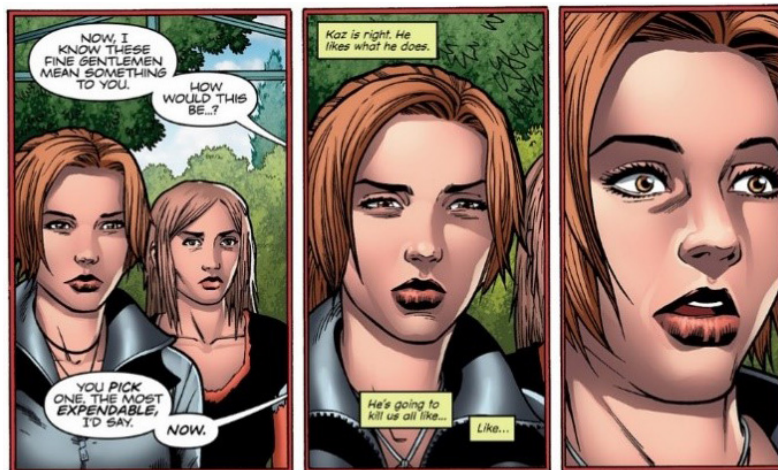


Abb. 25: Besondere Rahmen – rote Umrandung. Secrets & Lies #2. Copyright: Dark Horse Comics/ Square Enix.

Der Rahmen um die Person mit der Waffe ist jedoch nicht rot, was die Macht- und Kraftverteilung in diesem Moment signalisiert. Andererseits könnte dies auch bedeuten, dass von Lara selbst eine Gefahr ausgeht, da sie eine nicht zu unterschätzende Gegnerin darstellt. Abb. 26 zeigt die Rahmen der Symbole. In der Mitte befindet sich die Protagonistin Lara Croft.



Abb. 26: Inferno #1 (links) und Inferno #3 (rechts).

In Abb. 26 (links) wird das Trinity-Symbol dargestellt, das von einem gelben Rahmen umgeben ist. In der Mitte befindet sich die Protagonistin Lara Croft. Hier wird deutlich, dass Lara in die feindliche Basis von Trinity eingedrungen ist und gleichzeitig als Feindbild von Trinity etabliert wird. Die Rahmen dienen als visuelle Unterstützung, um auf etwas Aussergewöhnliches hinzuweisen. Auf diese Stellen soll die Aufmerksamkeit des Lesers gelenkt werden.

6.2.2 Bild

Die Zeichner:innen verwenden hier «tradierte Abbildungsweisen» (Dittmar 2011). Es existiert eine Vorgabe bzw. Palette an Stilmitteln, die bei Tomb Raider angewendet werden kann. Die Leserichtung kann je nach Leser:in variieren. Kapitel 5 erläutert die für diese Arbeit angenommenen Lesegewohnheiten. Trotz der unterschiedlichen Comic-Künstler:innen gibt es eine «natürliche» Leseweise für Personen mit westlichen Rezeptionsgewohnheiten. Der Lesefluss im Tomb-Raider-Comic verläuft von links nach rechts und von oben nach unten. Um die Handlung zu verdeutlichen, werden zumeist kleine Bilder verwendet, die schnell erfasst werden können. Im Durchschnitt gibt es pro Seite fünf Bilder, je nach Situation mehr oder weniger. Ausserdem enthält fast jede Ausgabe ein ganzseitiges Bild. Insgesamt gibt es fast 60 ganzseitige Bilder, einschliesslich einiger *Splash Pages*, die über zwei Seiten gehen. Diese dienen hauptsächlich zur Darstellung von Actionszenen, in denen viel gleichzeitig passiert, zum Beispiel Schusswechsel, Kontakte mit Feind:innen oder Raubtieren oder sonstige Kampfhandlungen. Dabei sind Bewegungslinien, Schussfeuer, Explosionen, einstürzende Mauern und Blut erkennbar. Diese Art von Bildern wird verwendet, um Laras Träume, Erinnerungen, Flashbacks und später auch Halluzinationen darzustellen. Ausserdem dienen sie als «Location Shots», um einen Ort zu etablieren, oder als Einstieg oder Ausstieg in den oder aus dem Comic, also als erste oder letzte Seite. Des Weiteren werden sie gewählt, um Gruppen besser und ausführlicher darzustellen. Zum Beispiel werden Laras Freund:innen oder Verhandlungen mit feindlichen Gruppen dargestellt. Ebenfalls werden Zuordnungen zur:in aktuellen Antagonist:in durch seine:ihre Anhängerschaft auf einem Bild dargestellt. Jedes Bild treibt die Handlung voran, sorgt für einen klaren Lesefluss und eine einheitliche Leserichtung. Es wird auf die Sehgewohnheiten der Lesenden vertraut. Die Hierarchien zwischen den Figuren werden schnell geklärt: Lara Croft ist die Hauptprotagonistin, aus deren Perspektive die Geschichte erzählt wird. Die Freund:innen werden schnell etabliert, da sie freundlich und mit ihr vertraut sind.

Ansicht und Perspektive

Der Tomb-Raider-Comic bedient sich gängiger Filmtechniken (mit dem Unterschied, dass es sich hier nicht um Bewegtbilder handelt): Zur Darstellung von Emotionen werden häufig Gross-, Nah- oder Detailaufnahmen bzw. -ausschnitte verwendet. Für Bewegungsabläufe kommen in der Regel Totale, Halbtotale oder Amerikanische Einstellung

zum Einsatz. Für Gespräche und Ähnliches wird die Halbnah- oder Nahaufnahme verwendet. Zusätzliche Räumlichkeit wird hergestellt, indem die Bilder sich überlappen oder jeweils im Vorder-, Mittel- oder Hintergrund platziert werden.

Dargestellte Bewegung

Bewegungen werden durch herkömmliche Comic-Mittel wie Bewegungslinien dargestellt. Auch entsprechende Körperhaltungen, zum Beispiel eine laufende Haltung, oder eine dynamische Zeichnung werden mit Bewegung assoziiert (Abb. 27).



Abb. 27: Darstellung eines schnellen Falls durch Bewegungslinien. *Season of the Witch #1*. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

Zudem wird Bewegung durch Lautmalerei wie «Zisch» oder durch verlaufende Farben dargestellt. Auch Geräusche, die eine Bewegung imitieren sollen, wie das «Rrrrrr» von Zügen auf Schienen, werden verwendet. Längere Zeitspannen werden ebenfalls illustriert. Im Story-Arc *Survivor's Crusade* (Abb. 28) wird jahreszeitlicher Ablauf durch eine Texttafel unterstrichen.

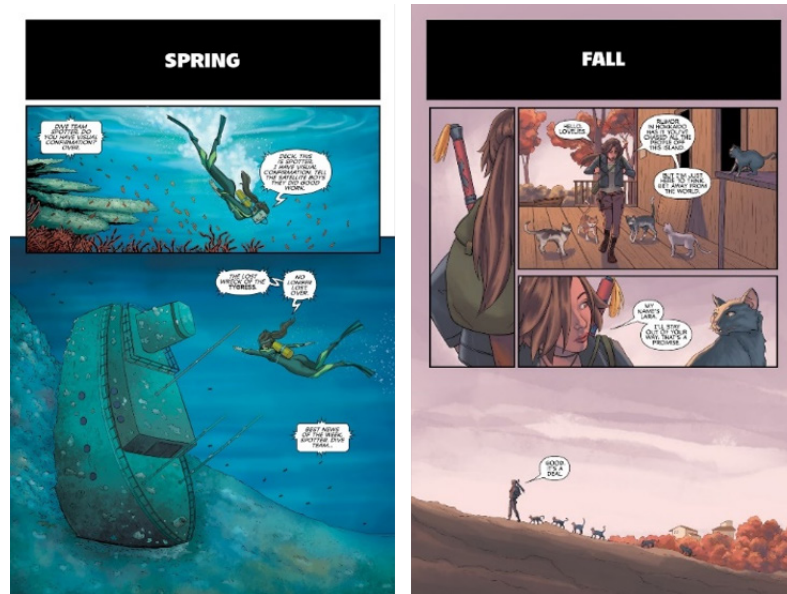


Abb. 28: Zeitdarstellung durch Einblendung der Jahreszeiten. Survivor's Crusade #3. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

Zudem wird die aktuelle Jahreszeit anhand der Kleidung der Charaktere verdeutlicht.



Abb. 29: Bewegung innerhalb eines Raums. Inferno #2. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

Dargestellte Emotionen

Emotionen sind im Comic eindeutig zuordenbar. Wenn Lara wütend oder fröhlich ist, wird dies entsprechend angezeigt (Abb. 30, Abb. 31).



Abb. 30: Darstellung von Freude. Season of the Witch #2 (links) und Queen of Serpents #3 (rechts). Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

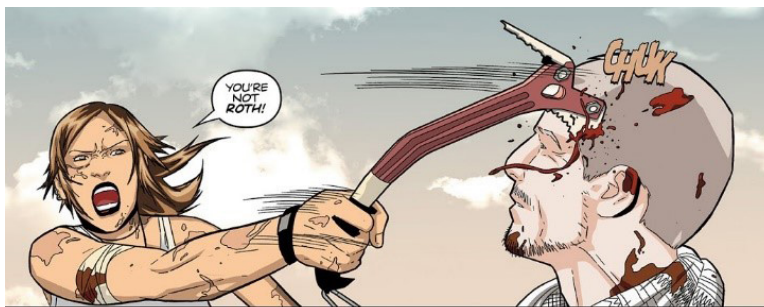


Abb. 31: Entsetzen und Wut. Season of the Witch #1. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

Wenn sie verzweifelt oder traurig ist, wird sie zum Beispiel weinend dargestellt (Abb. 32, Abb. 33).



Abb. 32: Erschöpfung und Entsetzen. Queen of Serpents #4. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.



Abb. 33: Lara weint. Survivor's Crusade #3. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

Solcherlei Darstellung wird meist durch Setting und Farbe gestützt. Ebenso wird Lara in einigen Ausgaben als Kind dargestellt. Dies sind nicht immer nur Erinnerungen, sondern bisweilen subjektive Wahrnehmungen und Gefühle von Lara, die zum Beispiel Unsicherheit widerspiegeln (Abb. 34).



Abb. 34: Lara «schrumpft» zu einem Kind in einem Traum. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

6.2.3 Text

Im Tomb-Raider-Comic werden die gängigen Textformen verwendet. Elliptische bis runde Sprechblasen geben direkte Rede wieder. Ein Pfeil zeigt an, zu wem die Rede gehört. Ausserdem werden üblicherweise serifenlose Grossbuchstaben verwendet, wie es bei den meisten Comics der Fall ist. Ist dies nicht der Fall, handelt es sich um eine Besonderheit. In der Darstellung der jungen Lara Croft wird im Verlauf der Erzählung ihre Sprechblase mit Gross- und Kleinbuchstaben gefüllt. Dies zeigt, dass Lara in diesem Szenario eher kleinlaut ist und nicht selbstbewusst spricht, anders als man es von dieser Figur kennt. Wenn ein bestimmtes Wort im Text fett gesetzt ist, liegt eine Betonung in der wörtlichen Rede vor. Ebenso wird dadurch Andersartigkeit ausgedrückt (Abb. 35).



Abb. 35: Der untote Antagonist erhält eine andere Schriftart in der Sprechblase, um Andersartigkeit und andere Sprechweisen zu versinnbildlichen. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

In der Handlung von *Season of the Witch* wird die im ersten Teil von Tomb Raider getötete Figur durch ein Ritual wiederbelebt. Die Sprechblase der Figur ist breit umrandet. Wörtliche Rede kann auch durch Texttafeln angezeigt werden. Dies geschieht, wenn gesprochen wird, aber die Person nicht abgebildet ist. Dies kommt z. B. vor, wenn über einen bestimmten Sachverhalt gesprochen und den Lesenden ein Gegenstand, eine Situation oder eine Parallelhandlung gezeigt wird. Wenn zwei Personen sprechen, wird die Texttafel farblich markiert oder auf die Position des:der Sprechenden gerückt, um ihn:sie klar zuzuordnen. Texttafeln können beispielsweise abwechselnd links und rechts platziert werden, um anzuzeigen, dass es sich um eine Konversation handelt. Eine klare Redezuordnung ist auch erkennbar, wenn die Sprechblase ohne Pfeil an den Rahmen gebunden ist. Weitere auffällige Sprechblasen sind solche, die ein Telefonat, eine Radio-wiedergabe oder Fernsehsprechende anzeigen. Um dies zu symbolisieren, sind zusätzlich Spitzen an den Blasen angebracht (Abb. 36).

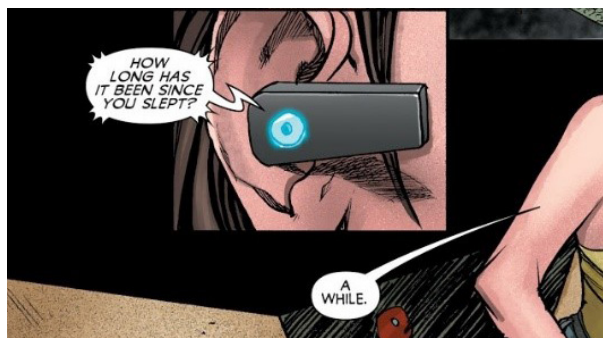


Abb. 36: Die spitzen Zacken an der Sprechblase illustrieren, dass das Gespräch über ein externes Gerät stattfindet. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

Im Comic werden andersfarbige, farbig gerahmte oder Sprechblasen mit einer anderen Schriftart genutzt, um die Rede unnatürlicher Personen anzuzeigen und deren Sprechen als nicht menschlich symbolisieren. In Abb. 37 spricht Laras Halluzination von Alex über eine grünlich umrandete, wabbelige Sprechblase.

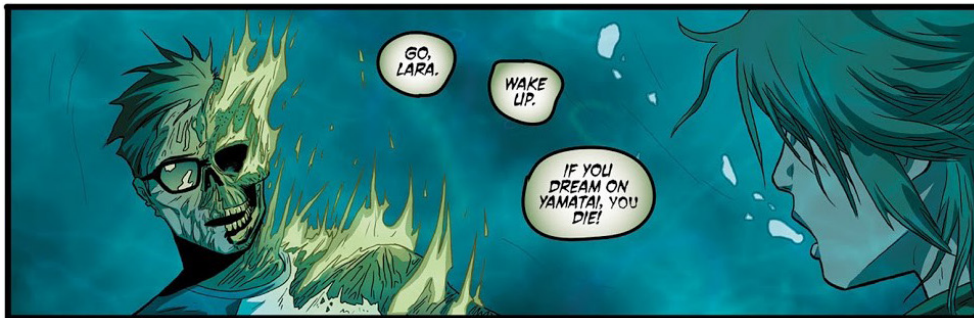


Abb. 37: Alex in Geistergestalt hat andersfarbige Sprechblasen. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

Die Sprechblase, die den Geist von Himiko darstellt, ist schwarz gefüllt mit weißen Buchstaben. In Träumen wird die Schrift mit verschiedenen Schriftarten dargestellt oder verzerrt, um das Traumstadium anzuzeigen (siehe Abb. 38).



Abb. 38: Verwendung unterschiedlicher Schriftarten. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

Eine weitere Form ist die Übersetzung aus einer anderen Sprache, die in Sprechblasen durch spitze Klammern angezeigt wird (Abb. 39).



Abb. 39: Darstellung von Fremdsprache. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

Wenn die fremde Sprache bekannt ist, wird dies normalerweise auf einer separaten Texttafel mit einem Sternchen gekennzeichnet. Auch wird angezeigt, ob ein Charakter ausser Atem ist oder ungewöhnlich spricht, indem der Pfeil der Sprechblase verzerrt ist. Zusätzlich gibt es die Erzählform durch Briefausschnitte. Die Texttafel in Abb. 40 erinnert an einen abgerissenen Brief.

Die Darstellung von Geräuschen variiert je nach Art des Geräuschs in Grösse, Farbe und Form. Zum Beispiel wird eine Explosion oft mit «BOOM!» unterlegt, das aufgrund des Ausrufezeichens und der Grossbuchstaben als Anzeigen eines lauten Geräuschs gilt. Bei Tropfgeräuschen zum Beispiel werden diese Worte kürzer und mehrmals wiederholt geschrieben. Zudem werden sie in blauer Farbe dargestellt, da Wasser im Spiel ist. Weitere Textformen sind beispielsweise das Tomb-Raider-Logo oder die Ankündigung des folgenden Handlungsrahmens.



Abb. 40: Ein abgerissener Brief führt durch die Narration. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

Rechteckige Blöcke

Rechteckige Blöcke werden in der Regel für die Erzählung verwendet. Oft handelt es sich um eine Ich-Erzählung, die Lara Croft aus ihrer Perspektive wiedergibt. In einigen Ausgaben aber wechselt die Erzählperspektive und der:die Antagonist:in berichtet. Dies wird durch eine andere Farbe oder Schriftart der Blöcke verdeutlicht. Im Vergleich zu Laras Blöcken sind sie stark verfremdet (Abb. 41).



Abb. 41: Verwendung unterschiedlicher rechteckiger Blöcke und Farben, die anzeigen, wessen innere Rede gerade aktiv ist. Oben links: Survivor's Crusade #4. Oben rechts: Inferno #2. Unten: Queen of Serpents #2. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

Gedankenblasen offenbaren Lesenden die Gedanken einer Figur. Geräusche gehören zu den Bildelementen und liegen auf der «akustischen» Ebene des Comics (Dittmar 2011). Die Art der Darstellung ist wegen der abzubildenden Klangfarbe von Bedeutung (Abb. 42).



Abb. 42: Beispiele für Geräusche in Spore #2. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

6.2.4 Konstruktion der Narration

Die Comics weisen eine lineare Erzählstruktur auf und bedienen sich der erzählerischen Montage. Die Handlung wird linear entwickelt und Ortswechsel zur Orientierung eingebildet. Wesentliche Zeitsprünge geschehen nicht und die Handlungen der Charaktere basieren aufeinander. Ein weiteres narratives Mittel, das häufig eingesetzt wird, sind Rückblenden und fantastische Sequenzen wie Träume oder Halluzinationen der Protagonist:innen. Dieses narrative Mittel wird den Lesenden schnell bewusst, ohne dass direkte Hinweise wie «Damals» oder genaue Orts- oder Zeitbeschreibungen notwendig sind. Da an jedem Handlungsrahmen unterschiedliche Autor:innen und Kunstschaffende beteiligt sind, werden verschiedene Narrationsmittel und Cues genutzt. In den ersten Ausgaben sind Rückblenden grundsätzlich mit einem schwarzen Hintergrund abgebildet, zum Beispiel die Erinnerung, wie sich Reyes und Roth kennengelernt haben, oder Laras Erinnerung an den Untergang der «Endurance». In späteren Ausgaben (ab *Queen*

of Serpents) werden Erinnerungen durch Sprache eingeleitet und das Erzählte bzw. das vom Charakter erinnerte abgebildet. Träume oder Halluzinationen können schnell identifiziert werden, da die Personen darin meistens obskur dargestellt werden, die Bilder ineinanderfließen oder die Rahmenstruktur aufgebrochen wird. Ebenso sind die Farben entweder sehr blass, mit einem Blauschleier versehen oder bilden starke Kontraste, zum Beispiel zwischen Rot und Schwarz.

6.2.5 Zeichen

Der Comic enthält zahlreiche Symbole. Einige sind offensichtlich und eindeutig christlicher Kultur zuzuordnen, zum Beispiel das Kreuz (Abb. 43). Im Comic steht es einerseits für christliche Religion, andererseits im Zusammenhang mit Tod und Friedhöfen. Je nachdem, in welchem Land Lara Croft sich gerade befindet, passen sich die Symboliken an. Zeichen werden erklärt oder benannt, zum Beispiel der Buddha in Thailand. Eine bedeutende Rolle in der aktuellen Storyworld spielt die Organisation Trinity als omni-präsenter Antagonist. Sie verwendet ein eigenes Symbol, ein stilisiertes T, das als Kreuz und auch Heilige Dreifaltigkeit interpretiert werden kann, da sich die Organisation als Orden bezeichnet. Ein weiteres starkes Symbol ist das Wasser.

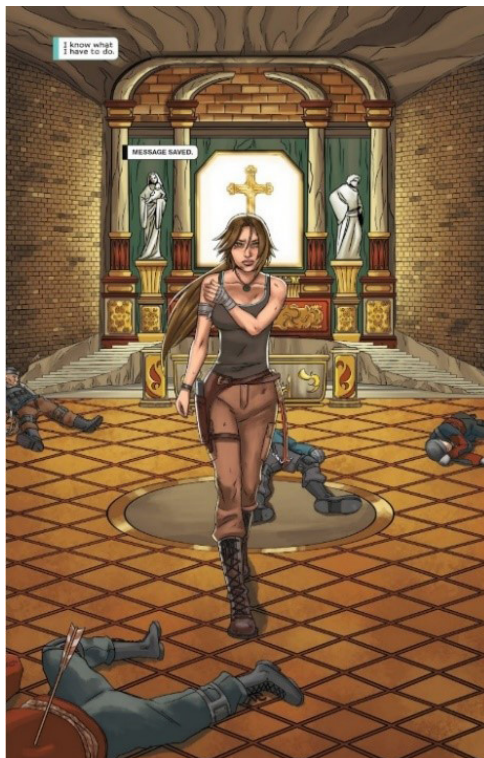


Abb. 43: Symbole, Symbole, Symbole: Kreuze, Licht und Heiligenschein. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

Licht und Schatten

Licht und Schatten werden häufig symbolisch genutzt. Sie zeigen, wer im Licht oder im Schatten steht, und können helfen, Gut und Böse zu unterscheiden. Licht symbolisiert oft Positives wie einen neuen Weg oder einen Ausweg (Abb. 44).

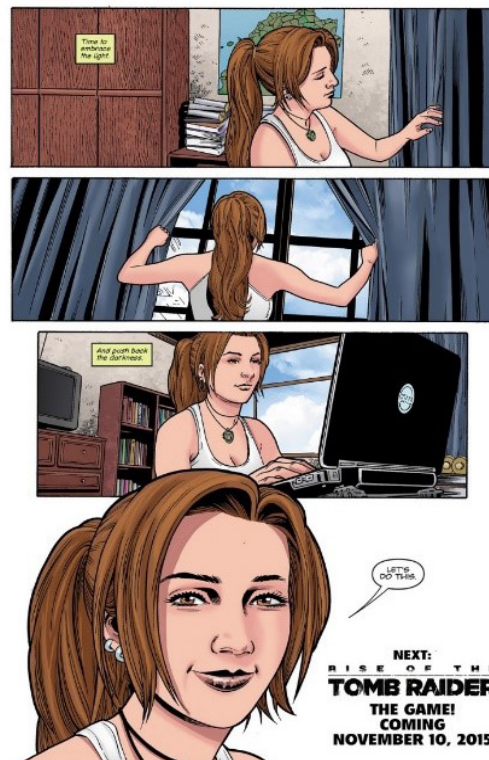


Abb. 44: Die Protagonistin lässt Licht in die Szenerie. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

Wasser und Feuer haben in diesem Szenario einen starken Symbolcharakter. Sie wechseln zwischen Licht und Schatten, je nachdem in welchem Gewässer Lara unterwegs oder wie gross das Feuer ist und wie intensiv es zum Beispiel zu Rauchentwicklung kommt. Beide Elemente haben sowohl etwas Bedrohliches als auch etwas Reinigendes oder Vernichtendes. Schlechtes Wetter oder Unwetter symbolisieren eine lauernde Gefahr. Symbole werden genutzt, um den aktuellen Standort anzuzeigen. Das Underground-Schild ist typisch für London, während ein verlassenes und verwildertes Riesenrad Tschernobyl (Abb. 45) repräsentiert. Es gibt auch popkulturelle Anspielungen wie die Erwähnung von Jane Austens «Stolz und Vorurteil» sowie des Tourismus rund um Tschernobyl. Ein häufig verwendetes Symbol ist, dass Lara von hinten von der Sonne angestrahlt wird. Dadurch bekommt sie eine Art Heiligenschein und wirkt ikonenhaft.

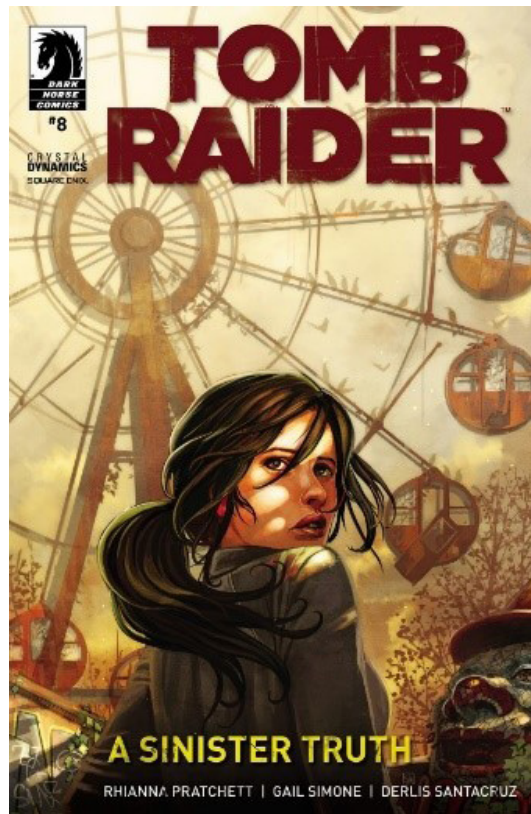


Abb. 45: Cover Art für Tomb Raider #8

Besondere Symbolkraft haben sich wiederholende Szenen, die sowohl im Comic als auch im Spiel vorkommen: der Schiffbruch und der Verlust von Freund:innen oder Orten, die Lesenden und Spielenden bereits bekannt sind und von Lara erneut besucht werden.

6.2.6 Stil und Farbe

Da es sich um einen Comic handelt, der eher von älteren Heranwachsenden bzw. Erwachsenen gelesen wird, sind die Zeichnungen detaillierter und es wird mit Farbmustern gespielt. Der komplementäre Kontrast zwischen einer Primärfarbe und der im Farbkreis gegenübergestellten Sekundärfarbe wird genutzt, zum Beispiel Rot-Grün, Blau-Orange oder Gelb-Violett. Ausserdem werden etablierte Assoziationen genutzt, zum Beispiel Rot in Verbindung mit Gefahr und Tod. Rot und Schwarz werden im Comic häufig verwendet, um Mord oder Tod darzustellen (Abb. 46).



Abb. 46: Darstellungen von Töten in Notwehr. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

Orange wird als Warnfarbe genutzt, was besonders deutlich wird, wenn Lara in den Angriffsmodus wechselt oder auf der Suche nach Feind:innen ist. Dort trägt sie entsprechende Kleidung. Blau wird häufig mit Wasser und Erinnerungen in Verbindung gebracht und suggeriert auch Kälte und Angst. Lara gerät zuweilen in brenzlige Situationen unter Wasser, fällt hinein oder ertrinkt beinahe (Abb. 47).



Abb. 47: Überwasser- und Unterwasser-Darstellungen. Season of the Witch #3 (links und rechts). Spore #3 (Mitte). Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

6.2.7 Zeit

Die erzählte Zeit ist in den meisten Fällen länger als die Dauer des Berichts. Es wird in ruhigen Sequenzen gleichmässig erzählt, während in actionreichen Szenen das Erzähltempo erhöht und somit auch die Erzählzeit verkürzt wird, indem die Rahmen kleiner ausfallen, sodass die Augen nicht so lange benötigen, um das Bild nach Informationen abzusuchen. Auffällig ist, dass in Traumsequenzen oder Halluzinationen die Erzählzeit und die erzählte Zeit erheblich voneinander abweichen und das Zeitgefühl des Charakters verloren geht. Es ist daher schwierig, die Erzählzeit abzuschätzen. Rahmengrösse und -form sind bedeutende Faktoren für die Darstellung von Zeit. Bei einem ruhigen Erzähltempo werden wenige gleich grosse Rahmen und Panels verwendet. Aufgebrochene, kleine Rahmen suggerieren ein dynamischeres, schnelleres Erzähltempo (Abb. 48).



Abb. 48: Aufgebrochene Rahmen. Inferno #3. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

Historischer Zeitbezug

Ein historischer Bezug spielt bei Tomb Raider eine besondere Rolle, da der Comic sich viel mit der Vergangenheit beschäftigt, zum einen durch Erforschung historischer Mythen, zum anderen durch Reflexion zur Vergangenheit der Figuren. Der Comic spielt grundsätzlich in der Gegenwart, wenngleich Zeitsprünge in die Vergangenheit – meist nicht länger als 15 Jahre – mehrfach vorkommen. Zeitbezug wird hergestellt durch die erzählten Mythen und die gesuchten Artefakte, über die recherchiert wird, um neue Informationen zu gewinnen. Entsprechende Zeitebenen oder -epochen werden hauptsächlich über die Kleidung, Architektur und Orte vermittelt. Es kann auch vorkommen, dass eine Figur aus einer anderen Zeit plötzlich in der Gegenwart erscheint, wie zum Beispiel mumienartige Wesen (Abb. 49). Diese wirken in modernen Umgebungen unnatürlich, passen jedoch perfekt, wenn sie in das entsprechende Setting gesetzt werden, wie zum Beispiel Yamatai.



Abb. 49: Mumienartige Wesen. Season of the Witch #2. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

6.2.8 Erzählebenen

Die Tomb-Raider-Comics enthalten unterschiedliche Erzählebenen. In der Regel wird aus der Perspektive Lara Crofts erzählt. Dies entspricht der Gegenwartsebene. Es gibt auch eine Vergangenheitsebene, in der Erinnerungen und Flashbacks dargestellt werden. Erinnerungen werden meist mit anderen Charakteren geteilt. Die Bildfolge, woran sich der Charakter gerade erinnert, überlappt sich mit der aktuellen Erzählung. Dies gilt nicht nur für Lara Croft. Zum einen werden Hintergrundgeschichten von hinzukommenden Charakteren oder Freund:innen vorgestellt. Im letzten Handlungsrahmen *Inferno* erhalten die Lesenden sogar Einblick in die Lebensgeschichte der Antagonistin. Wenn Lara träumt, hat die Erzählebene oft etwas Fantastisches und aktuelle Elemente werden beispielsweise mit Erinnerungen gemischt. Die Erzählebene, auf der sich Laras Halluzinationen abspielen, weicht von den anderen Ebenen beträchtlich ab. Sie werden im

Comic sehr unkontrolliert dargestellt, da sie für die Protagonistin unvorhersehbar sind. Zum Beispiel erscheint ein toter Freund mit verbranntem Gesicht und spricht mit Lara. Oder es erfolgt eine vollständige Auflösung der vorherigen Erzählebene und Erzählstruktur. Dann überlappen sich Bilder, Rahmen, Figuren, Bewegungsabläufe und Handlungsstränge und wirken diffus (Abb. 50).

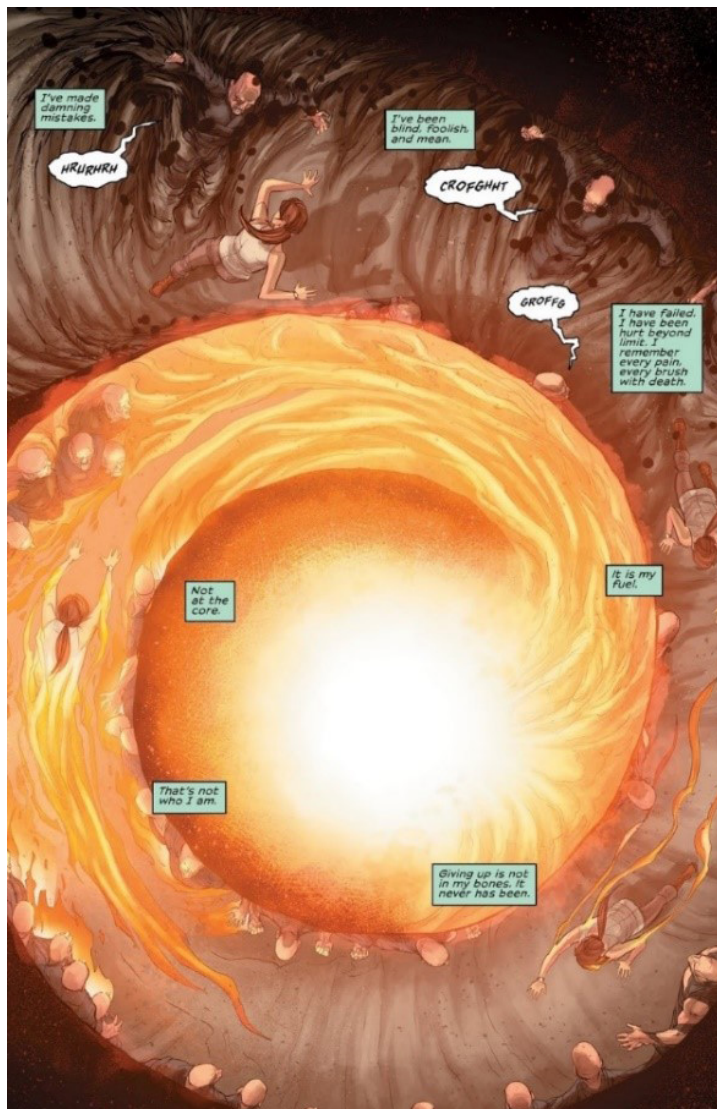


Abb. 50: Aufgebrochene Rahmen und Erzählstruktur auf einer ganzen Seite. Inferno #3. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

Wenn Erzählebenen gewechselt werden, ändert sich an vielen Stellen die Schrift. Dies gilt sowohl für die Traum- als auch für die Halluzinationsebene.

7. Ergebnisse

7.1 Vergleich der (neoformalistischen) Analysen

In den Unterkapiteln 6.1 und 6.2 wurden Medialität und Form der Medien Videospiel und Comic analysiert und beide jeweils als Einheit betrachtet, weil es konstant vorhandene Mittel und Wiederholungen in den Darstellungen gibt. Da sich die beiden Medien aufgrund ihrer unterschiedlichen Medialität nicht auf den ersten Blick miteinander vergleichen lassen, wird im Folgenden nach Gemeinsamkeiten in den formalen Mitteln gesucht. Herausgestellt wird, in welchen Punkten sich eine vergleichende Analyse eignet. Dafür wurde in dieser Arbeit untersucht, welche Aspekte in den jeweiligen Analysemodellen Ähnlichkeiten aufweisen (über die Medialität hinaus). Zur besseren Übersichtlichkeit sei dies in Tabellenform dargestellt (Tab. 5).

Schwerpunkt	Neoformalistische Computerspiel-analyse	Comic-Analyse
Narration	Narration/Plot und Story	Erzählebenen
	Dimensionalität und Perspektive	Bild, Wahrnehmung und Lesen von Bildern
Charaktere/ Figuren	Benennung und Beschreibung der basalen Figuren; Gestaltung des Avatars	Figuren (Zeichen)
Mise-en-scène	Setting, Licht und grafische Elemente	Stil und Farbe, Kommentar, Erläuterungen
	Gestaltung von Übergängen	Bildfolge, Gleichzeitigkeit von Bildern, Montage, Zwischen den Rahmen/Rahmengitter
	Dimensionalität und Perspektive	Bild
	Movement	Dargestellte Bewegung und Emotionen
	Kulturelle Bedeutung von Objekten, Figuren und Ereignissen	Zeichen, Symbol und Darstellung
	Durch Diegese gestiftete Sinnzusammenhänge	Rahmen, Konstruktion der Narration
	Soziale und kommunikative Ordnung	Genres und Stimmungen
	Sounddesign	Text, Sprech- und Geräuschblasen, Geräusche
Bildungstheoretische Kontextualisierung	Vier Orientierungsdimensionen der Strukturalen Medienbildung (Fromme und Könitz 2014)	Vier Orientierungsdimensionen der Strukturalen Medienbildung (Erweiterung Much 2022)

Tab. 5: Vergleich der Analyseelemente.

In der Analyse von Videospielen steht die mediale Umsetzung der spielerischen Dimension im Vordergrund und bildet eine Besonderheit in der Medienlandschaft. Gleiches gilt für das Involvement und die Steuerung durch die Spielenden. Bei Comics gilt dies für die Rahmen, Panels und den Raum zwischen den Rahmen (die sogenannten *Gutters*). Hier ist es möglich, Bilder intensiv und in Ruhe zu interpretieren. Ähnlich wie Videospiele folgen auch Comics bestimmten Richtlinien. Daher können die Spielregeln mit den Rahmen auf eine Ebene gesetzt werden, da sich Lesende daran orientieren und Grenzen aufgezeigt werden können. Die Regeln im Videospiel geben den Spielrahmen vor, während der Rahmen im Comic diesen formt. Durch diesen Vergleich auf der Meta-Ebene veranschaulicht Tab. 5, dass die beiden Analysemodelle durchaus miteinander verglichen werden können. Für die meisten Komponenten gibt es ein passendes Gegenstück und eine entsprechende Umsetzung. Zum Beispiel kann Bewegung in beiden Medienanalysen gefunden werden: zum einen «Movement» in der Computerspielanalyse, zum anderen «Bewegungslinien» in der Comicanalyse usw. Die Tatsache, dass für fast jeden formalen Aspekt ein Gegenstück gefunden werden kann, verdeutlicht die Komplementarität beider Medien. Dem Comic kann jedoch eine bessere Zugänglichkeit unterstellt werden, da nicht jedes Mal, wenn ein neuer Comic begonnen wird, neue Regeln erlernt werden müssen. Inhaltlich verlassen sich die Medien darauf, dass die Rezipient:innen dem Handlungsstrang und den medialen Eigenheiten folgen können. Dies wird unter anderem dadurch umgesetzt, dass etablierte Sehgewohnheiten bedient werden. Der Bruch zwischen den Medien erfordert insofern möglicherweise eine Umstellungszeit, weil sich eine Sehweise an «neue Regeln» einstellen muss und diese zutreffend zu interpretieren sind. Beim Comic besteht die zusätzliche Herausforderung, dass in jedem Story-Arc ein neues künstlerisches Team vertreten ist, sodass sich beispielsweise der:die Zeichner:in und somit auch die Gestaltungsweise ändern. Bei Videospielen ist dies anders: Hier finden zwar auch immer neue Gestaltungsweisen Eingang, jedoch werden diese innerhalb des Spiels etabliert und den Spielenden vorgestellt. Ebenso werden genrespezifische Konventionen erfüllt. Verfremdungen werden bewusst als Story-Element eingesetzt, um auf Besonderheiten hinzuweisen. So ist das zweite Traumlevel von Lara unter anderem stark durch die Farbe Lila verfremdet und es ist realiter unmöglich, Gegenstände aus Traumszenen in die Realität zu übernehmen. Eine bildungstheoretische Kontextualisierung kann durch die Deutung und Interpretation der medialen Phänomene hergestellt werden. Inhaltlich gibt es ähnliche Potenziale, die sich übertragen lassen und jeweils anders dargestellt werden (Kapitel «Ergebnisse»). Der Vorwurf, Videospiele seien zu komplex, um Bildungspotenziale auszulösen (Holze 2022), hängt von den Rezipierenden selbst ab. Gleiches gilt für Comics, da sie auch oberflächlich durchgeblättert oder überflogen werden können. Um das Spiel oder den Comic jedoch wirklich zu meistern, muss man sich zwangsläufig mit den wirkenden Mechanismen auseinandersetzen. Die verbindende Grundlage ist die Story, wobei jedes Medium diese für sich selbst leistet, ebenso wie der Hauptcharakter und dessen Abenteuer, die im Rahmen dieser Story erlebt werden. Im Comic liegt möglicherweise ein

stärkerer Fokus auf der Erzählung. Das Geschichtenerleben ist hier intensiver, da nicht einfach Missionen «abgearbeitet» werden können. Besonders interessant ist der Bruch mit Betrachtungskonventionen, da sich jedes Mal ein neuer Zeichenstil vor den Lesenden ausbreitet. Die Storyworld bietet sogar noch grösseres Potenzial, das erforscht werden kann. Bekannte Themen wie Lara Croft und Tomb Raider werden immer wieder neu interpretiert und bieten somit die Möglichkeit, in eine neue Welt einzutauchen. Eine genauere Betrachtung der Fan-Ebene liesse hier Aufschlussreiches erwarten. Die Vergleichbarkeit kann helfen, grundlegende Muster zu erkennen.

Für die weitere Auswertung werden die ersten Gemeinsamkeiten und Unterschiede beider Medien auf drei Ebenen vorgestellt: Formal, narrativ und medial.

Formal

Die mittels neoformalistischer Analyse in beiden Medien festgestellten Ableitungen führen zu denselben inhaltlichen Bezügen und Themen. Videospiel und Comic sind auf den ersten Blick formal durch ein weiteres Medium verbunden: den Film. Beide Medien bedienen sich filmischer Einstellungen und Mittel und erlauben eine Betrachtung Lara Crofts als Figur von aussen, nicht aus der Ich-Perspektive. Leser:innen wie Spieler:innen tauchen in die Welt von Lara Croft ein und begleiten sie, ohne selbst zu Lara Croft zu werden. Diese Wahrnehmung wird durch die Darstellung nahegelegt, Lara Croft als eigenständige Akteurin zu identifizieren. Dadurch wird Distanz geschaffen. Videospiel und Comic verwenden übereinstimmende Stilmittel, zum Beispiel Farbmuster, und Charaktere. Die Geschichte integriert einen westlich-europäischen Zeichen- und Symbolbezug. Ein Beispiel ist das Kreuz, das christliche religiöse Bedeutung hat und auch für den Tod stehen kann. Die oben genannten Muster und Symbole tauchen in beiden Medien narrativ, formal und medial immer wieder auf.

Narrativ

Die offensichtlichsten Gemeinsamkeiten der beiden Medien sind die Figuren und die Hauptprotagonistin Lara Croft. Aufgrund der gleichbleibenden Erzählweise¹⁵ finden sich wiederkehrende Elemente und Figuren sowohl im Comic als auch im Videospiel. Die Geschichte wird immer aus der Perspektive von Lara Croft erzählt und begleitet sie permanent. Im Videospiel und im Comic werden nur wenige Szenen aus einer Perspektive gezeigt, an der Lara Croft nicht beteiligt ist. Beispiel dafür sind die Szenen zwischen Ana und Konstantin in *Rise of the Tomb Raider* oder die Erzählung der Lebensgeschichte der Antagonistin in *Inferno #2*. Die Geschichte wird linear erzählt und Feind:innen wie Gegenspieler:innen bleiben dieselben, da die Organisation Trinity der Hauptgegner ist. Auch Laras Erinnerungen und Rückblenden gleichen sich in beiden Medien und werden teils sogar identisch dargestellt (Abb. 51, Abb. 52).

¹⁵ Zum Beispiel die gleichbleibende Ich-Perspektive in den Comics, oder die Ich-Perspektive in Tagebucheinträgen in den Videospielen.

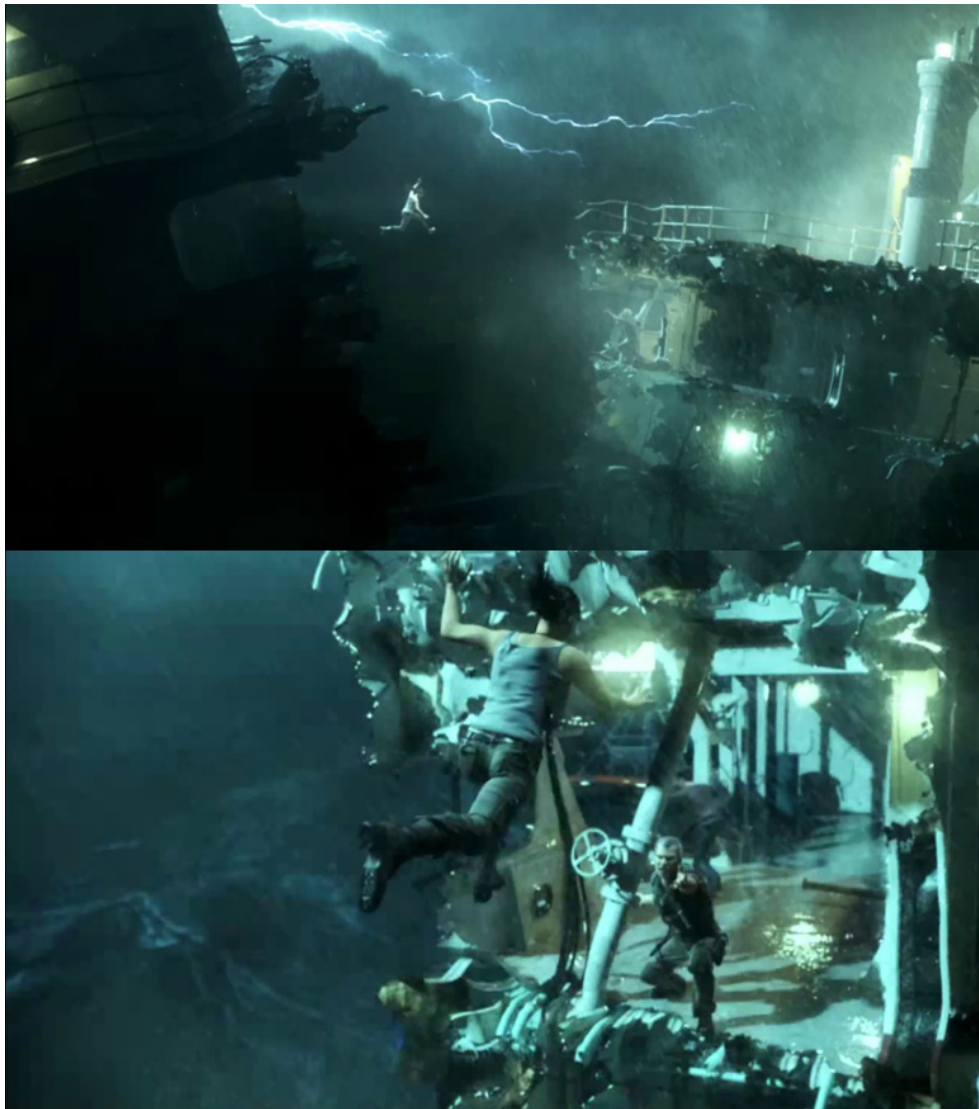


Abb. 51: Sprung in Tomb Raider 2013, Eröffnungssequenz. Quelle: eigene Screenshots.



Abb. 52: Sprung aus der Eröffnungssequenz in Tomb Raider. Season of the Witch #2. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

Darüber hinaus werden Elemente aus beiden Medien verarbeitet und dargestellt. Dies gilt jedoch weniger für das Videospiel als für den Comic, der in dieser Hinsicht eher autark ist. Trotzdem gibt es viele Bezüge zu den Comics, zum Beispiel an der Pinnwand in Laras Wohnung (Abb. 53) oder in einem Gespräch mit Jonah über Sams Erlebnisse (diese Ereignisse finden im Comic-Arc *Queen of Serpents* statt).

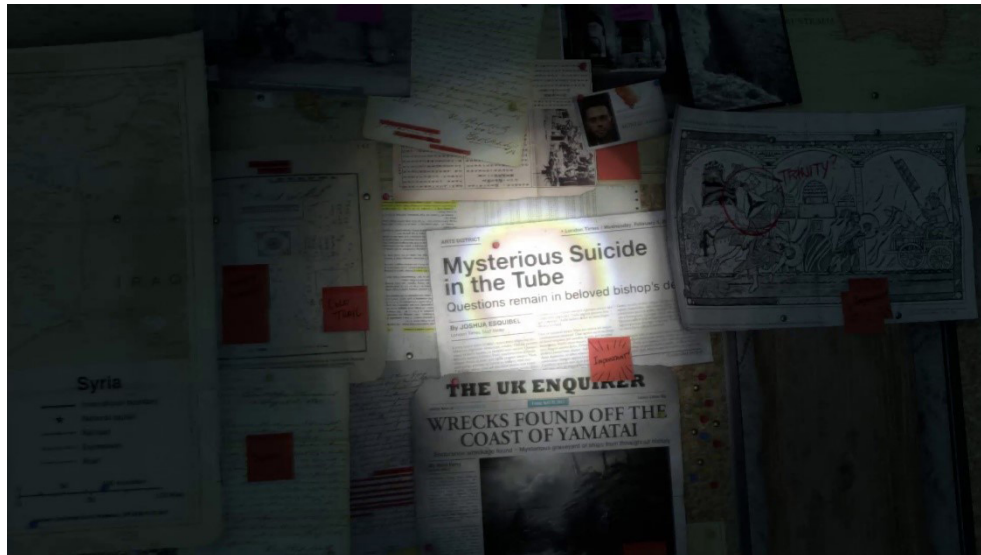


Abb. 53: An Laras Pinnwand befindet sich ein Zeitungsausschnitt, der direkten Bezug zu Geschehnissen im Comic nimmt. Quelle: eigener Screenshot.

Der Artikel (Abbildung 53) kann von den Spielenden auf Laras Pinnwand entdeckt werden und ist Teil einer Cutscene. Die Geschehnisse aus dem Comic werden im Videospiel meist verbal verarbeitet – zum Beispiel im Austausch mit dem NPC Jonah oder durch Monologe von Lara am Lagerfeuer. Im Spiel kann man sich diese Passagen immer wieder anhören, indem man im Menü auf Laras Tagebuch klickt. Die Lagerfeuersitzungen sind also mit Laras Tagebuch gleichzusetzen. Lara besucht in beiden Medien teilweise dieselben Orte, zum Beispiel Yamatai, London oder das Haus ihrer Eltern, die im Videospiel eine wichtige Rolle spielen. Zusätzlich zur geradlinigen Handlung ist zu erwähnen, dass Laras Erinnerungen und Halluzinationen zeitlich verzerrt dargestellt werden und surrealistische Elemente enthalten.

Medial

Vergleiche zwischen Videospielen und Comics sind aufschlussreich, da es sich um zwei sehr unterschiedliche Medien handelt, wenngleich zwischen beiden eine mediale Annäherung zu beobachten ist. So finden sich im Comic genretypische Actionelemente, die auch in Videospielen vorkommen. Ausserdem wird das Head-up-Display im Computerspiel nur dann eingeblendet, wenn es unbedingt notwendig ist. So entsteht der Eindruck eines laufenden Films oder einer realitätsnahen Darstellung. Gleiches wird im Comic versucht. Der Comic spielt in einer natürlichen Umgebung, die unserer Welt zum Verwechseln ähnlich ist. Auch die Panels sind schlicht gehalten, ohne weitere typische formale Überlagerungen durch Sprechblasen oder Ähnliches. Darüber hinaus werden Elemente der Geschichte teilweise eins zu eins wiedergegeben (Abb. 54 bis Abb. 57). Rahmen spielen nicht nur im Comic eine Rolle, sondern auch im Videospiel. Wenn sich der Rahmen im

Videospiel verfärbt oder verändert, deutet dies auf Gefahr oder eine Verletzung der Protagonistin hin. Beide Medien bedienen die gleichen Genres: Action, Abenteuer und Fantasy. Darüber hinaus kann hier eine mediale Metaebene eröffnet werden, indem die Medien als Erinnerungsquelle genutzt werden. In beiden Medien finden sich teilweise sogar identische Fotos oder Videoaufnahmen, Zeitungsartikel oder Sprachaufzeichnungen.



Abb. 54: Ein Foto von Lara und Sam in ihrer Wohngemeinschaft. Copyright: Dark Horse Comics/ Square Enix.



Abb. 55: Ein sehr ähnliches Foto findet Lara in Tomb Raider (2013) in ihrem Spind. Quelle: eigener Screenshot.



Abb. 56: Ein Gruppenbild mit der Crew der «Endurance» führt Lara im Comic ständig mit sich. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

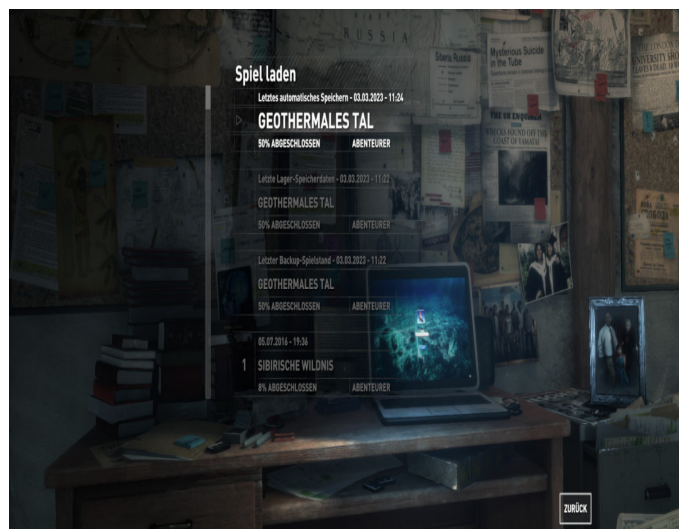


Abb. 57: Ein sehr ähnliches Bild der Crew hängt über Laras Schreibtisch, ebenso das Bild mit ihr und Sam sowie ein Familienporträt mit ihrem Vater und Ana. Quelle: eigener Screenshot (RotTR).

Weitere Überschneidungen zwischen den Medien finden sich in der Übernahme von Comic-Elementen. Wenn im Spiel jemand angesprochen wird, wird dies durch eine Sprechblase dargestellt. Ausserdem wird im Spiel mit Untertiteln gearbeitet, wodurch sich die Spielenden auf einer ähnlichen Textebene wie im Comic befinden. Dies ist auch bei Texteinblendungen oder Verortungen zu beobachten, die sowohl im Computerspiel als auch im Comic übereinstimmend angegeben werden.

Klärung der Dominante

Im Sinne des methodologischen Ansatzes und des Neoformalismus sei noch auf die Dominante eingegangen. Videospiel und Comic haben medienübergreifende Dominanten. Zum einen ist dies die Hauptprotagonistin. Die Hauptfigur Lara Croft tritt eine Reise ins Unbekannte an, die sie mutig bewältigt. Daraus entwickeln sich meist komplexere Handlungsstränge (siehe *Tomb Raider 2013* oder *Survivor's Crusade*). Hier werden oft unterschiedliche Charaktere neu vor- oder bereits etablierte Charaktere komplexer dargestellt. Dies gilt insbesondere für Lara Croft, die durch die Storyworld durchgehend in den Fokus gerückt wird. Allerdings trifft dies auch auf Nebencharaktere wie Sam Nishimura oder Jonah Maiava zu, die Lara durchgängig begleiten. In den Comics erhält die Geschichte von Sam sogar einen eigenen Story-Arc, in dem sie versucht, die Geschehnisse von Yamatai zu verarbeiten. Eine weitere (erzählerische) Dominante, die sich in unterschiedlichen formalen und strukturellen Formen äussert, ist der Unsterblichkeitsmythos. Dieser ist immer wieder ein zentrales erzählerisches Element und veranlasst die Figuren, sich auf eine Reise zu begeben. Die stärkste und offensichtlichste Dominante ist die Hauptfigur selbst, Lara Croft. Spielende und Lesende steuern nicht nur ihre Figur oder begleiten sie auf ihren Abenteuern, sondern können auch eine Charakterentwicklung der Figur beobachten. Dies ergibt sich nicht nur aus formalen Mitteln wie dem Erlernen neuer Fähigkeiten im Spiel oder der Darstellung des Lernens im Comic, sondern auch daraus, wie der Charakter aus vergangenen Ereignissen lernt. Dies wird insbesondere daran deutlich, dass der Charakter sich auf vergangene Erlebnisse bezieht. Ausserdem verändert sich das Aussehen des Charakters im Laufe der Zeit. Die Figur wird zu Beginn als schlanke junge Frau in sportlicher Kleidung dargestellt. Im Verlauf der Geschichte wird sie fitter und muskulöser und trägt je nach Umgebung praktische Kleidung. Ausserdem sind einige Narben dauerhaft sichtbar. Die Fähigkeiten des Charakters im Spiel und im Comic, wie Klettern, Bogenschiessen und Parkour-Fortbewegung, werden in der Darstellung der Figur plausibel umgesetzt (Davies und Dubeau 2018, 14).

Wie diese übergreifende Dominante in Verbindung mit Comics und Computerspielen zur Konstruktion der biografischen Erzählung beiträgt, wird im nächsten Schritt mithilfe der Kategorien untersucht.

7.2 Bildung der Kategorien und Schlüsselkategorie mit der Grounded Theory

Die GT wurde als vergleichende Analysemethode herangezogen. Wie Christopher Könitz in seiner Dissertation festgestellt hat, bildet die Werkanalyse der Strukturalen Medienbildung keine kodifizierbare vergleichende Methodik ab (Könitz 2022). Sie bezieht sich lediglich auf Videospiele bzw. ein singuläres Medium. Die Herausforderung in dieser Arbeit besteht darin, mehrere Medien zu vergleichen. Im vorherigen Schritt wurde gezeigt, dass bestimmte Komponenten auf formaler Ebene verglichen werden können. Allerdings sind diese limitiert und immer noch erheblich von der Medialität abhängig.

Um die genannte Problematik zu lösen und die transmediale Komponente zu vertiefen, wurde auf die GT zurückgegriffen. Nach der Codierung wurde auf formaler Ebene herausgearbeitet, an welchen Stellen sich wichtige Codes sowohl im Comic als auch im Videospiel sammeln und miteinander vergleichen lassen. Daraus ergaben sich die in der folgenden Übersicht vorgestellten Kategorien. Eine Schlüsselkategorie konnte ebenfalls ermittelt werden. Die Kategorien sind in drei Ebenen unterteilt:

1. Worauf bezieht sich die Kategorie? (Handlungsbezug)
2. Wie zeigt sie sich bei der Figur? (Figurbezug)
3. Welche Deutungsangebote und Lesarten legt sie nahe? (Deutungsbezug)

Zur besseren Nachvollziehbarkeit werden am Ende jeder Kategorienexplikation Beispiele gegeben. Alle Kategorien einschliesslich der Schlüsselkategorien sind in beiden Medien vorhanden.

7.2.1 Handlungskategorie: Sicherheit und Kontrolle

Die in dieser Kategorie ermittelten Codes treiben die Handlung voran. Rezipierende sind gefordert und werden aktiv einbezogen, beispielsweise bei gefährlichen Situationen im Spiel- und Leseverlauf. Spielende müssen in brenzligen Situationen handeln und Lesende müssen den Handlungsrahmen und den Inhalt auffassen und verstehen können. Herstellung und Verlust von Sicherheit und Kontrolle werden in dieser Kategorie thematisiert. Dieser Text beschreibt Kampfgeschehnisse oder gefährliche Situationen, die meistens eine äussere Bedrohung darstellen, zum Beispiel Naturkatastrophen oder Kontakt zu Feind:innen. Diese Elemente treiben die Handlung voran.

Figurbezug

Die Spielfigur gibt Sicherheit nur freiwillig auf, wenn sie dadurch in eine bessere Situation gelangen kann. Dies wird meist von der Protagonistin Lara Croft eingeleitet. Falls Sicherheit und Kontrolle zufällig verloren gehen, wird versucht, diese schnell wiederherzustellen. Die Handlung wird von der Figur durch Gedanken und innere Rede angekündigt, um sie für die Rezipient:innen nachvollziehbar zu machen. Gleichzeitig werden der moralische Kompass und die damit verbundenen Gefühle der Protagonistin offenlegt. Hier werden innere Konflikte geäussert.

Deutungsbezug

In dieser Handlungskategorie werden moralische Fragen, ihre Konsequenzen für das eigene Handeln und der Umgang mit aussergewöhnlichen Situationen thematisiert. Die Spielfigur wird zu Beginn als verunsichert dargestellt, hält jedoch einigen Situationen stand und versucht, sich aus eigener Kraft zu befreien, bis eine scheinbare Verbesserung der Situation eintritt. Neben der Darstellung des Alltags lenken Medien oft auch auf der spielerischen Ebene durch neue Spielmechanismen ab, die gemeistert werden können.

Jede Handlung bildet zudem ein Voranschreiten in der Geschichte rund um die Protagonistin. In Comics können Lesende sich die Zeit nehmen, um offensichtliche Irritationen zu hinterfragen, zum Beispiel die Flutwelle im Grand Canyon in *Season of the Witch #1*. Ebenso können Vergleiche mit der eigenen Lebenswelt gezogen werden, da die Welt von Tomb Raider Ähnlichkeiten aufweist. Es ist möglich, sich zu fragen, wie man in einer solchen Situation handeln würde. Die in dieser Kategorie zusammengefassten Spielmerkmale weisen einen hohen Grad an Involvierung auf. Diese Kategorie stellt die schwächste der gefundenen Kategorien dar: Da von den Rezipierenden schnelles Handeln und Lesen erwartet wird, kann es sein, dass nicht alle Informationen so unvermittelt und detailliert verarbeitet werden können. Auf der anderen Seite ist diese Kategorie sehr partizipativ für Nutzende.

Mediale Beispiele

Videospiel

- Alle Spieleröffnungen/Start der Spiele: Schiffsbruch (TR), Flut (SotTR), Kletterabsturz in sibirischen Bergen/Schneesturm (RotTR)
- Gefangennahme durch Feinde
- Drogeninduzierte Halluzinationen/Vergiftung mit Beeren durch Baba Yaga

Comic

- Plötzliche Flut im Grand Canyon (*Season of the Witch #1*)
- Gefangennahme durch die Queen of Serpents (*Queen of Serpents #3*)
- Drogeninduzierte Halluzinationen/Baum des Lebens (*Inferno #3*)

7.2.2 Subjektivitätskategorie: Reflexion des eigenen Handelns

Diese Kategorie gewährt Einblicke in die Gedankenwelt und Reflexionen der Hauptprotagonistin. Diese subjektiven Wahrnehmungen werden ausschliesslich aus der Perspektive der Hauptfigur dargestellt und die Lesenden beobachten Fühlen und Verhalten der fiktiven Figur.

Figurbezug

Die Protagonistin Lara Croft versucht regelmässig, die Geschehnisse um sich herum einzuordnen. Sie erlebt viele Rückschläge während der Geschichte und muss zahlreiche Verluste verarbeiten, darunter den Tod ihrer Eltern, aber auch aktuellere Ereignisse wie den Verlust von Freund:innen. In ruhigen Szenen reflektiert sie ihr eigenes Verhalten, beispielsweise auch in Traumszenen, wenn Lara bewusstlos ist oder mit anderen Personen über vergangene Ereignisse spricht. Lara kommentiert und reflektiert dabei ihr eigenes Verhalten und ihr eigenes Scheitern. Sie erkennt eigene Verhaltensweisen und Muster, scheitert jedoch daran, diese zu ändern oder zu durchbrechen. Die Protagonistin

handelt wider besseres Wissen weiterhin impulsiv. In der Reflexion rechtfertigt sie ihr teilweise gefährliches Vorgehen mit der Hoffnung, das Richtige zu tun.

Deutungsbezug

Rezipierende haben hier die Gelegenheit zu betrachten, wie andere ihr eigenes Verhalten hinterfragen. Zwar sind einige dieser Verhaltensweisen stereotyp und klischeehaft, jedoch wird in diesem Prozess das Scheitern der Protagonistin gezeigt und veranschaulicht, wie sie damit umgeht. Der Umgang mit dem Nicht-wahrhaben-Wollen und die Akzeptanz von Scheitern sind wiederkehrende Themen, mit denen sich die Protagonistin auf sehr unterschiedliche Weise auseinandersetzt. In der Geschichte wird nicht nur versucht, das eigene Scheitern wiedergutzumachen, sondern auch gezeigt, welchen Druck die Figur auf sich selbst ausübt. Bemerkenswerterweise werden nicht alle Konflikte aufgelöst oder zu einem Happy End geführt. Die Figur kann die Beziehungen zu ihrer Freundin Sam und auch zu Reyes nicht aufrechterhalten, obwohl sie sich nichts sehnlicher wünscht. Ebenso kann sie ihre verstorbenen Eltern nicht zurückholen. Verarbeitung und Akzeptanz dieser Fakten werden in der Geschichte lebhaft inszeniert.

Mediale Umsetzung

- «Innere Stimme» in Tagebuchform oder als Audioaufnahme – kann im Spiel nachgelesen werden, im Comic ist innere Rede Teil des Handlungsverlaufs
- Am Lagerfeuer (Videospiel)
- Therapiesitzung in RotTR
- Laras Gedanken in Form von gelben Plaketten und kleiner Schrift
- Streitgespräche mit Jonah (Comic und Videospiel)

7.2.3 Medienkategorie: Zeit

Die Zeit kann als Medienkategorie bezeichnet werden, da sie medial übergreifend und immer präsent ist. Hierbei kommen vor allem formale Mittel zum Vorschein. Zeit kann auf medialer Ebene leicht manipuliert werden. Die Zeit ist insofern ein Machtinstrument für Rezipierende, als sie sich frei in der Handlung vor- und zurückbewegen können. Auch die Protagonistin bewegt sich in unterschiedlichen zeitlichen Ebenen. Die Zeit wird in dieser Kategorie und im Spiel und Comic sichtbar gemacht – somit können Prozesse besser verstanden werden. Ebenso kann die Zeit schneller oder langsamer laufen, wodurch die Subjektivität von Zeit und ihre Bedeutung für die eigenen Handlungen verdeutlicht wird.

Figurbezug

Grundsätzlich sind Protagonistin und Erzählung in der Gegenwart verortet. Jede Handlung hat unmittelbare Konsequenzen. Lara Croft blickt jedoch gelegentlich auf ihre Kindheit und den Umgang mit ihren Eltern zurück. Dies wird im Spiel und im Comic durch Rückblenden verdeutlicht, beispielsweise einem eigenen Level mit Lara als Kind oder

anhand gemeinsamer Erinnerungen mit ihrem Vater bei Ausgrabungen. An manchen Stellen wird die Wahrnehmung der Zeit durch die Figur jedoch diffus dargestellt: Lara hat Schwierigkeiten, Zeitliches einzuordnen, wenn verschiedene Zeitebenen ineinanderfließen, sie zum Beispiel vergiftet wird oder einen Albtraum hat. Reale und surreale Elemente vermischen sich. So wird die Protagonistin in einem Moment als Erwachsene und im nächsten als Kind dargestellt, eine eindeutige zeitliche Zuordnung ist dann nicht mehr möglich. In der Erzählwelt von Tomb Raider identifiziert und benennt Lara verschiedene Zeitepochen.

Deutungsbezug

Alles, was «in der Vergangenheit» oder «im Traum» gefunden wird, kann nicht in die primäre Erzählebene übernommen werden und nur diese ist für die Rezipierenden erkennbar. Dies gilt auch dann, wenn die Spielenden diese Gegenstände aktiv finden oder wenn Lesende verfolgen, wie Lara Croft sie einsammelt. Alles, was der Protagonistin realistisch erscheint, wird auch als solches behandelt, selbst wenn die Spielenden oder Lesenden in diesem Moment wissen, dass es sich um einen Albtraum oder eine Rückblende handelt. Eine weitere Ebene dieser Kategorie ist die verzögerte Zeit. Beispielsweise wird Spielenden mittels Quick-Time-Events in brenzligen Situationen die Gelegenheit gegeben, schnell zu handeln, indem die Zeit plötzlich langsamer verläuft. Das HUD zeigt durch Symbole und Countdown an, wann welche Tastenkombination gedrückt werden muss. Gleiches gilt, wenn sich Laras Gesundheitszustand kritisch entwickelt. Es wird angezeigt, dass ihr Leben sich dem Ende zuneigt (Game Over), indem der Bildschirm allmählich in ein schwarz-weisses Muster übergeht oder der Rahmen mit Blutflecken bedeckt wird. Dies ist insofern ein besonderes Element, als die Spielenden Laras Perspektive übernehmen, obwohl sie noch in der Third-Person-Perspektive zu sehen ist. Hier werden First-Person- und Third-Person-Perspektive vermischt. Die Zeit wird für die Rezipierenden durch Rahmen, Leerstellen und den Raum zwischen den Rahmen und Speicherpunkten sichtbar gemacht. Ebenso kann die Erzählzeit für die Rezipierenden wiederholt werden, um bereits erlebte Ereignisse der Figur ins Gedächtnis zu rufen oder Hinweise erneut zu betrachten. Im Spiel kann man auch an alte Orte zurückkehren, um beispielsweise neue Ressourcen zu finden oder Nebenmissionen zu erledigen. Lesende können ihr eigenes Lesetempo bestimmen und in den Seiten vor- und zurückblättern. Das Verständnis von Zeit und dessen Zusammenhänge zwischen verschiedenen Medien sind anspruchsvoller als bei einem einzelnen Medium. Eine Verortung in beiden Medien ist dafür notwendig. Im Spiel kann mit dem Wissen, dass es kein Game Over und somit kein absolutes Scheitern gibt, experimentiert werden. Zum Beispiel können diverse Game Overs mit variierenden Cutscenes ausprobiert werden. Das Spiel kann auf verschiedene Arten erforscht werden, indem beispielsweise ludische Spielgrenzen getestet werden.

Mediale Darstellung

- Filter über Vergangenheitsszenarien
- Schnellreise (Videospiel)
- Vor- und Zurückblättern (Comic)
- Rahmen (Fall durch Rahmen)/Rahmenbruch = Zeitbruch (Comic)
- Hallender Echo-Effekt bei Stimmen (Videospiel)

7.2.4 Deutungskategorie: Erinnerungen

Diese Kategorie ist bedeutungsgenerierend und eine Formkategorie. Erinnerungen spielen im gesamten Verlauf der Erzählung eine wesentliche Rolle: Sie erfahren im Spiel wie im Comic eine besondere Bedeutung, Darstellung und Inszenierung. Oftmals wird die Bedeutung für Figuren, Artefakte und die Entwicklung der Geschichte erst durch entsprechende Erinnerungen – die nicht nur Lara betreffen – generiert. Ein wichtiger Aspekt des Spiels ist das Suchen und Finden von Artefakten, die an Erinnerungen geknüpft sind.

Figurbezug

Lara besitzt einige persönliche Artefakte, die Erinnerungen hervorrufen. Eines davon ist ihre markante Halskette, die sie mit ihrem Vater bei einer Ausgrabung gefunden hat. Das «Hauptartefakt», nach dem in jeder Spiel- oder Comic-Episode gesucht wird, hat gewöhnlich auch eine kulturelle oder persönliche Bedeutung: So verleiht die göttliche Quelle im zweiten Videospiel *Rise of the Tomb Raider* dem:der Besitzer:in Unsterblichkeit. Wie im Verlauf der Geschichte offenbart wird, lebt der Besitzer Jacob bereits seit mehreren Hundert Jahren. Da Lara am Ende des Spiels die Quelle zerstören möchte, damit niemand diese Macht erhält, steht auch das Leben von Jacob auf dem Spiel. An einigen wenigen Stellen werden Erinnerungen eingeblendet – was ungewöhnlich ist –, wobei der sich vollziehende Wechsel von der Third-Person- in die First-Person-Perspektive der Hauptfigur eine sehr persönliche und subjektive Ebene eröffnet. Weitere Erinnerungen ziehen sich durch die Geschichte, beispielsweise an die verstorbenen Eltern oder die Freundin Sam, zu der sich das freundschaftliche Verhältnis im Verlauf der Geschichte verschlechtert.

Deutungsbezug

Zusätzlich gibt es innerhalb des Spiels oder des Comics Artefakte aus vergangenen Zeiten, die als historische Zeugnisse dienen. Auf der Insel Yamatai finden Spielende und Lesende Artefakte wie alte Schriftrollen, Geschosse aus dem Zweiten Weltkrieg oder Puppen, deren Besitzer:innen verloren gegangen sind. Hieraus lässt sich schliessen, dass im Lauf der Jahrhunderte Menschen auf der Insel gelebt haben oder gestrandet sind. Das Auffinden dieser Artefakte verleiht Spielenden zusätzliche Erfahrungspunkte und sie erfahren mehr über die Geschichte des Orts. Die Comics fokussieren oft auf ein spezifisches Artefakt, das im Lauf der Handlung näher erläutert oder verwendet

wird. Zusätzliche Artefakte und Aufenthalte in anderen Ländern sollen kulturelle Bezüge herstellen und kulturelles Wissen vermitteln. Auch erweitert der Comic die Ebene der Erinnerung, wenn er Einblicke in die Erinnerungen von Antagonist:innen oder anderen Figuren gibt. Rückblenden werden entsprechend gezeigt.

Mediale Ebene

Wenn nicht mehr klar ist, ob das Gesehene gerade der abgebildeten Realität entspricht, erhalten Spielende eine visuelle Rückmeldung auf dem Bildschirm, etwa durch Verzerrungen, unterschiedlich farbige Filter oder eine Vignette. Im Comic werden dazu ungewöhnliche Rahmen und Farbveränderungen genutzt.

- Albtraum-Level
- Erinnerungen mit Laras Vater
- Rückblicke in *Survivor's Crusade*
- Erinnerungen mit Roth beim Wandern

7.2.5 Schlüsselkategorie: Grenzüberschreitung

Grenzen, Grenzerfahrungen und Grenzüberschreitungen sind nicht nur wiederkehrende Narrative, sondern auch formal wirksam. Die Grenzüberschreitung bildet das zentrale Muster im Material. Alle anderen (Unter-)Kategorien können dieser Kategorie subsumiert werden. Sie umfasst auch die medialen Grenzen und thematisiert den Medienwechsel als Grenzüberschreitung. Zudem finden sich alle Kategorien in allen Medien wieder.

Figurbezug

Viele Ereignisse in der Geschichte adressieren Grenzüberschreitungen. Häufig führen scheinbar ausweglose Situationen dazu. Zu Beginn wird Lara mit ihrer eigenen Sterblichkeit konfrontiert und ist oft verletzt, sodass sie Schutz oder Heilung benötigt. Da sie regelmässig in risikoreichen Gebieten unterwegs ist, befindet sie sich in einem Zustand permanenten Abwägens. Lara begibt sich absichtlich in diese Situationen, um ihr Ziel zu erreichen, während sie gleichzeitig versucht, möglichst unentdeckt zu bleiben. Sie hegt aufgrund ihrer archäologischen Ausbildung eine professionelle Neugier gegenüber den Artefakten. Ihr Ansporn liegt im Wunsch, den Ruf ihres Vaters wiederherzustellen und dessen Suizid zu verstehen (bis sie entdeckt, dass dieser fingiert war). Ebenso sucht Lara nach dem Movers ihres Vaters. Auf ihren Reisen erlebt sie häufig Übersinnliches und Mystisches, was ihr neue Denkweisen und Möglichkeiten aufzeigt und eine entsprechende Herangehensweise erfordert. Ihr Ziel ist, aus der aktuellen Situation auszubrechen, indem sie ihr Leben und Handeln reflektiert. Die Protagonistin fühlt sich gegenwärtig unwohl und empfindet ihren Zustand als bedrohlich. Der Ruf der Heldin wird verdeutlicht, indem Lara immer wieder Grenzen überschreitet und entsprechend handelt. Die Grenzüberschreitung beinhaltet sowohl Verlust als auch Gewinn. An mehreren

Stellen scheint die Protagonistin den Verlust ihres Verstands in Kauf zu nehmen. Und im Verlauf der Geschichte verliert sie Freund:innen und Bekannte, die sterben oder sich von ihr abwenden, weil sie Lara als Bedrohung einschätzen. Im Unterschied dazu erweitert Lara kontinuierlich ihr Wissen und ihre Erkenntnisse, vor allem seit sie die Grenzen (und Grenzerweiterungen) ihrer Fähigkeiten erkannt hat.

Deutungsbezug

Grenzen bilden das zentrale narrative Element und bestimmen formale Aspekte sowie inhaltliche Darstellungen. Daher wurden Grenzen als Kernbegriff und die Grenzüberschreitung als Schlüsselkategorie identifiziert. Alle Kategorien haben etwas Grenzüberschreitendes, das schliesst das Festhalten und die Erweiterung von Grenzen ein. Rezipierende erleben, wie die Protagonistin an Grenzen festhält und diese nicht überschreiten möchte. Bis zum Schluss bewahrt sie die Erinnerungen an ihre Eltern und die immer gleiche Erinnerung an ihren Vater. Grenzen werden nicht nur überschritten, sondern auch erweitert, zum Beispiel in moralischer Hinsicht, wie insbesondere ein Vergleich von Beginn und Ende der Erzählung verdeutlicht. In der ersten Sequenz, in der die Spielenden ein Reh töten müssen, um zu überleben, entschuldigt sich die Protagonistin bei dem Tier und empfindet Mitleid. Dies ändert sich jedoch drastisch im Verlauf der Geschichte, indem eine klare Unterscheidung zwischen Freund:in und Feind:in getroffen wird. Feind:innen werden ohne schlechtes Gewissen aus dem Weg geräumt, um das eigene Leben und Vorankommen zu sichern. Gleiches gilt für Tiere, die als Ressourcen dienen. Spielende erfahren eine Erweiterung ihrer physischen Grenzen im Verlauf der Narration, indem sie mithilfe von Erfahrungspunkten oder durch das Lösen von Rätseln weitere Fähigkeiten freischalten. Spielende können bis zu einem gewissen Punkt selbst entscheiden, welche Fähigkeiten sie in welcher Reihenfolge erlernen möchten. Auch im Comic werden neue Fähigkeiten der Protagonistin vorgestellt, in die laufende Geschichte integriert und durch besondere Rahmen für Lesende gekennzeichnet. Das Wissen über die Welt und ihre Grenzen nimmt kontinuierlich zu. Es gibt eine Akzeptanz von Grenzen, die nicht überschritten werden können oder sollten. Dadurch können bei den Rezipienten Fragen wie «Was wäre, wenn?» entstehen. Zum Beispiel wird die Grenze zum Übernatürlichen oder Übersinnlichen narrativ akzeptiert und nicht dauerhaft überschritten. Ein gutes Beispiel dafür ist die Darstellung der Dominante der Unsterblichkeit. Die Grenze zwischen Leben und Tod bzw. Sterblichkeit und Unsterblichkeit wird als Quintessenz der Menschlichkeit verdeutlicht, indem die Figur Artefakte zerstört, die diese übernatürliche Macht in sich tragen sollen (z. B. die göttliche Quelle in RotTR oder die Pilzvorkommen in *Spore*). Die Darstellungen der Grenzen sind nicht eindeutig und lassen keine klare Differenzierung zwischen den einzelnen Grenzen zu. Dies gilt auch für die Abgrenzung zwischen menschlichem und unmenschlichem Verhalten. Zum Beispiel werden unsterbliche Figuren wie die Sturmwatchen als besonders brutal und entmenslicht dargestellt. Eine besondere

Nähe zur Dimension des Grenzbezugs lässt sich erkennen, wenn mit Grenzen und Grenzüberschreitungen Transformationsprozesse dargestellt und eingeleitet werden. Hier besteht eine enge theoretische Verbindung zur Grenz- und Biografiedimension in der Strukturalen Medienbildung. Die zunehmende Auflösung klar definierter Grenzen, wie beispielsweise die Abgrenzung zwischen menschlichem und unmenschlichem Verhalten sowie die sich wandelnde Wahrnehmung von Gut und Böse eröffnen Raum für Reflexion. Dies wird z. B. ersichtlich, wenn man die Rolle der Unsterblichen Wächter betrachtet, die sich in den meisten Fällen für etwas von grosser Bedeutung einsetzen. Die Bedeutung der Schlüsselkategorie für die Ergebnisse dieser Arbeit wird im nächsten Unterkapitel erläutert.

7.3 Grenzen – Dominante und Muster

Anschliessend an die Schlüsselkategorie Grenzüberschreitung wurden für diese Arbeit weitere Muster identifiziert. Das konstante Muster der Grenze – gleichzeitig die Dominante – wird genauer erläutert. Es wurden verschiedene Arten von Grenzen herausgearbeitet. Um eine bessere Übersicht in der Analyse zu gewährleisten und die Fragestellung zu beantworten, werden sowohl die Grenzen im Videospiel als auch diejenigen im Comic vorgestellt und mit Beispielen erläutert.

7.3.1 Physische Grenzen

Videospiel

Zu Beginn des Spiels wird deutlich, dass Lara an ihre körperlichen Grenzen stösst. Die Spielfigur wird als fit und schlank dargestellt, beispielsweise kann sie von Anfang an sehr gut klettern. Dies ist auch spielerisch hilfreich, um mit der Spielfigur die Spielwelt zu erkunden. Wenn Lara verletzt wird, ist sie jedoch schwach und die Spielenden müssen ihr helfen. In Tomb Raider ist ihre Behandlung sogar eine eigenständige Mission. In der Mission «Offene Wunden – Suchen Sie nach Hilfe» befindet sich Lara nach einer Bruchlandung mit dem Fallschirm in der Barackenstadt in feindlichem Gebiet. Sie ist so schwer verletzt, dass sie nur noch gehen kann. Zudem hält sie sich den Bauch und äussert ihren Schmerz durch lautes Stöhnen bei falschen Bewegungen. Der Bildschirm färbt sich zudem schnell schwarz-weiss und zeigt verzerrte Bilder. Diese Anzeichen deuten darauf hin, dass Lara schwer verletzt ist und sich kurz vor Game Over befindet. Erst nachdem sie ihre Wunden versorgt hat, kann das Spiel im normalen Modus fortgesetzt werden (Abb. 58).



Abb. 58: Lara nach einer Bruchlandung in der Mission «Offene Wunden». Die Spielfigur ist offensichtlich verletzt und kann nicht mehr «normal» gesteuert werden. Quelle: eigener Screenshot.

Ebenso können mit (technischen) Hilfsmitteln die physische Grenze der Spielfigur erweitert und körperliche Fähigkeiten verbessert werden. Fortschrittliche Steigbügel ermöglichen schnelleres Klettern; Kräuter und Beeren können kurzfristig die Sinne der Spielfigur schärfen. Spielende erhalten einen Vorteil, indem bestimmte Elemente im Spielgeschehen hervorgehoben werden oder die Heilung des Charakters beschleunigt wird. Durch das Herstellen und Tragen von Kleidung können Spielende ihre Tarnung verbessern und sich beispielsweise besser vor griechischem Feuer schützen.

Comic

Auch den Lesenden wird regelmässig gezeigt, wo die Figur an ihre Grenzen stösst oder versucht, diese zu überwinden. Sie trainiert regelmässig und bereitet sich explizit auf mögliche Hindernisse vor. Erzählerisch und formal ist hier mehr Zeit, um aufgebaute Ausdauer und den Weg zu neuen Fähigkeiten zu erklären. So wird die Figur häufiger in Trainingssituationen beim Klettern oder im Story-Arc *Spore* dargestellt, wie sie ihr Gehör schult und ihren Atem trainiert, um länger unter Wasser bleiben zu können. In *Survivor's Crusade* wird gezeigt, wie sie neue Kampftechniken erlernt (Abb. 59). Dies erklärt die körperliche Präsenz und Sportlichkeit im letzten Story-Arc des Comics und im Videospiel.

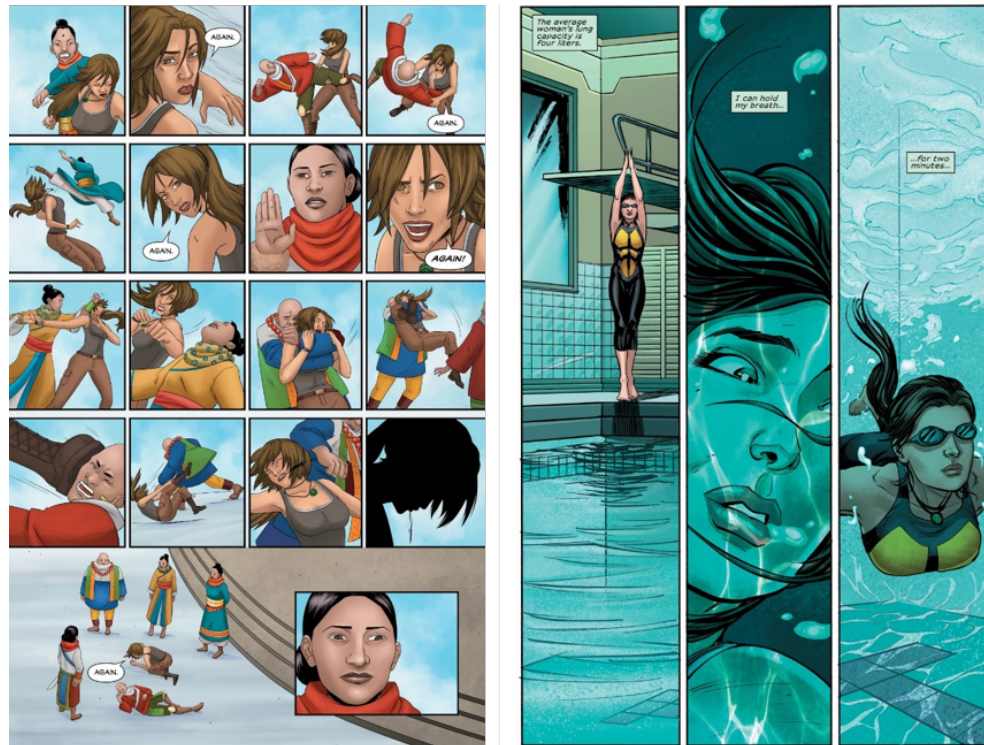


Abb. 59: Trainingsdarstellungen im Comic. Links: Spore #3. Rechts: Survivor's Crusade #3. Quelle: Dark Horse Comics/Square Enix.

7.3.2 Psychische Grenzen

Videospiel

Die Erzählung über Lara Croft zeigt, wie die Figur an ihre physischen und psychischen Grenzen stösst. Zu Beginn der Geschichte wird die Hauptprotagonistin als junge, abenteuerlustige Studienabsolventin präsentiert, mit der sich einige Rezipierende möglicherweise identifizieren können. Lebensbedrohliche Extremsituationen gehören hier (noch) nicht zum Erfahrungsraum der Spielfigur. Die bereits erwähnten Beispiele ihrer physischen Grenzen vermitteln jedoch einen Eindruck von den psychischen Herausforderungen, denen sich die Spielfigur stellen muss. Der Überlebenskampf und die Stresssituationen werden Spielenden auf sehr unterschiedliche Art vermittelt. Zum einen äussert die Figur in einer Art Selbstgespräch ihren Stress oder Unmut über bestimmte Situationen oder notiert dies in ihrem Tagebuch, das von Spielenden gelesen werden kann (bzw. von der Figur vorgelesen wird). Auch in Gesprächen mit NPC erwähnt sie die grosse Herausforderung, der sie gegenübersteht. Zum einen können Spielende selbst mit NPC interagieren und ihre Meinung zur aktuellen Situation einholen (was meist optional ist). Alternativ wird dies durch Cutscenes vermittelt. Zum Beispiel wird den Spielenden

unmissverständlich mitgeteilt, wie bedeutend Sams Entführung für Lara ist und dass ihre Rettung ein wichtiges Missionsziel darstellt. Die psychische Stärke und das Lösungshandeln der Figur werden durch ihr aktives Hineinbegeben in brenzlige Situationen und ihre Bereitschaft verdeutlicht, mögliche negative Konsequenzen zu akzeptieren. Ausserdem sucht die Protagonistin professionelle Hilfe bei einem Therapeuten.

Comic

Die Spiele stellen Lara sehr aktiv dar und Spielenden müssen schnell reagieren, ohne über die Handlung nachdenken zu können. Die Reflexionsarbeit der Figur wird in den Comics vertieft: Lara kehrt in ihre Londoner Alltagswelt zurück und leidet unter Verfolgungswahn. Sie attackiert beinahe drei unschuldige Männer, bricht dann aber schockiert darüber in Tränen aus und zieht sich zurück. Solches Verhalten zeigt auch der Nebencharakter ihrer besten Freundin Sam Nishimura. Im ersten Teil von Tomb Raider sollte Sam als neues Gefäss für Himiko dienen und hat die Ereignisse auf der Insel wie alle anderen nur knapp überlebt. Nachdem sie gegenüber Fremden gewalttätig geworden war, wurde sie von Lara und ihren Freund:innen in eine Nervenheilanstalt eingewiesen. In *Season of the Witch* wird die «Survivor-Guilt», das «Überlebendenschuld-Syndrom», thematisiert (Abb. 60, Abb. 61).

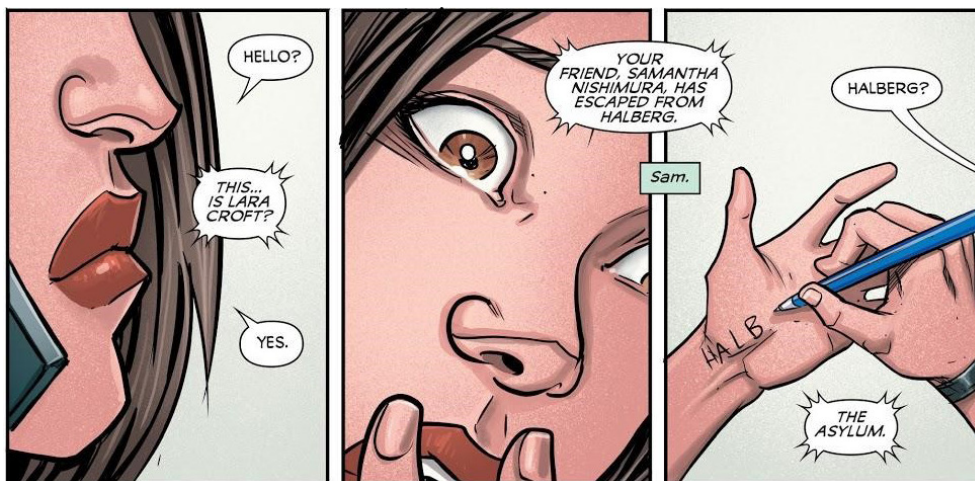


Abb. 60: Ausschnitt aus *Choice and Sacrifice* #8. Lara erfährt, dass Sam aus der Nervenheilanstalt ausgebrochen ist. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.



Abb. 61: Ganze Seite in Queen of Serpents #6. Lara erleidet einen Nervenzusammenbruch. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

7.3.3 Metaphysische Grenzen

Videospiel

In der gesamten Tomb-Raider-Saga werden die Grenzen des Verstands regelmässig hinterfragt und bilden ein ständiges Motiv. Dies zeigt sich beispielsweise am Sturm, der jedes Mal aufzieht, wenn jemand die Insel Yamatai verlassen möchte, an der Himmelsgöttin Himiko, die das Wetter beherrscht, an der göttlichen Quelle sowie an den Maya-Artefakten Schlüssel von Chak Chel und Schatulle von Ix Chel. All diese Vorgänge und Artefakte wirken sehr mystisch. Dahinter verbergen sich mythologische Geschichten und das in der TR-Saga wiederkehrende Motiv der Unsterblichkeit. Die Erzählung verzichtet auf aktive Zauberei übernatürlicher Wesen und deutet sie lediglich an oder stellt die Existenz solcher Wesen in den Raum. Mystische Erzählungen finden sich immer wieder in alten Büchern, auf Schrifttafeln und in antiken Objekten. Je weiter man in

die Geschichte eintaucht und den Hinweisen folgt, umso stärker manifestieren sich diese mystischen Erzählungen in der Spielwelt. Im Verlauf der Handlung werden übermenschliche Wesen entdeckt, wie im Abschnitt zur Erzählung beschrieben. In *Tomb Raider* sind es die Oni-Wachen und Krieger, die die Himmelsgöttin Himiko schützen. In *Rise of the Tomb Raider* werden die Unsterblichen von Jacob angeführt und beziehen ihre Unsterblichkeit aus der Quelle. In *Shadow of the Tomb Raider* sind es die Yaaxil, die im Namen der Maya-Göttin die Schatulle beschützen. Im letzten Teil des Spiels erfährt die Protagonistin am eigenen Leib die Auswirkungen von Unsterblichkeit, als sie selbst in eine metaphysische Welt eintaucht. Dabei spielen das Motiv der Unsterblichkeit und das menschliche Verlangen, ewig zu leben und dem Tod zu entkommen, eine wichtige Rolle.

Comic

In den Comics wird immer wieder Himikos Macht thematisiert, insbesondere in Bezug auf Sam, von der sie Besitz ergriffen hat. Im Comic-Arc *Spore* treten übermenschlich starke graue Männer auf. Die Andeutung und Verfolgung dieser metaphysischen Elemente sind zentrale Aspekte der Erzählung und eng mit anderen Handlungssträngen verbunden, wie zum Beispiel Laras Ansporn, den Ruf ihres Vaters wiederherzustellen und seine Theorien zu beweisen.

7.3.4 Wahrnehmungsgrenzen und (T)Raumgrenzen

Bewusstsein vs. Unterbewusstsein

Videospiel

Die Erzählung thematisiert Überwindung und Erweiterung von Wahrnehmungsgrenzen auf vielfältige Weise. Sowohl formal als auch inhaltlich werden diese Aspekte dargestellt. Die Protagonistin erfährt durch eine Vergiftung eine Erweiterung ihrer Wahrnehmung. Im DLC *Baba Yaga: Der Tempel der Hexe* wird eine slawische Sage aufgegriffen. Lara gerät in Sibirien bei der Suche nach der Hexe Baba Yaga in einen Wald, dessen Blütenpollen bei ihr Halluzinationen verursachen. Dort durchlebt sie ihre Albträume, das heisst die Situation um den Tod ihres Vaters noch einmal als Erwachsene. Spielende erleben eine Überschreitung der Wahrnehmungsgrenze, indem ein verzerrter grüner Farbfilter über den Spielbildschirm gelegt wird (Abb. 62).

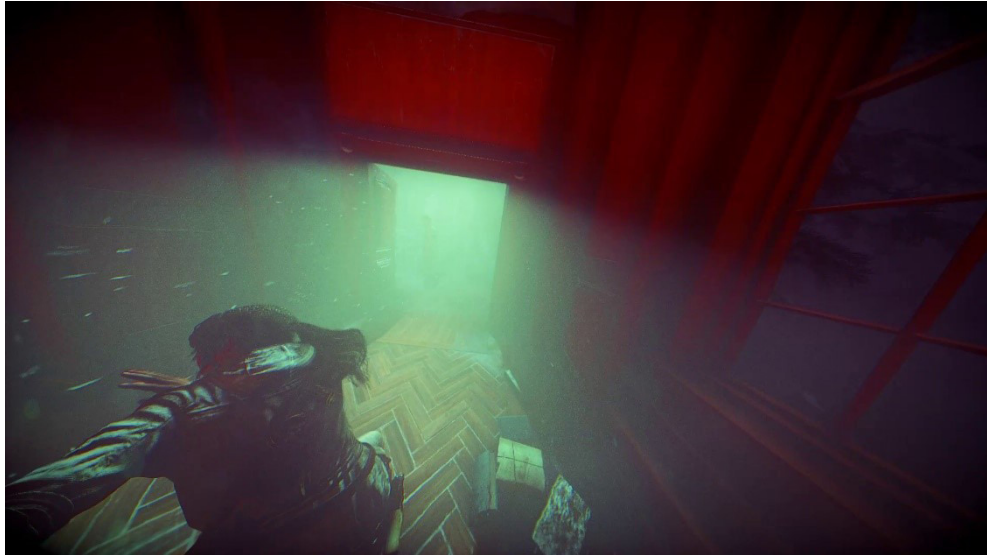


Abb. 62: Lara halluziniert, nachdem sie vergiftet worden ist (RotTR: Baba Yaga DLC). Quelle: eigener Screenshot.

Die Spielfigur lässt sich nur begrenzt steuern (Rennen oder das Ziehen von Waffen sind nur eingeschränkt möglich) und im Wald tauchen plötzlich Möbel aus Laras Zuhause auf: Türen, Tische oder Vasen. Darüber hinaus wird Laras Sprache verzerrt wiedergegeben und das Sounddesign wird immer intensiver. Dieser kurze Abschnitt im DLC wird schnell abgehandelt und Lara findet rasch eine Möglichkeit, sich gegen die Pollen zu immunisieren. Im DLC *Der Albtraum* von SotTR wird Lara unter Drogeneinfluss gesetzt, um Zugang zu einem Grab zu erhalten. Sie muss sich als würdig erweisen, indem sie sich einem eigenständigen Level stellt, das in ihrem Elternhaus stattfindet. Der Flur, den sie durchläuft, gleicht einem Museum. Hinter Glas sind verschiedene Szenen zu sehen, die abgespielt werden, sobald Spielende mit der Figur dort vorbeilaufen. Das gesamte Haus scheint unter Wasser zu stehen: Die Fenster reflektieren Wasser und Meeresgeräusche sind zu hören. Auf surreale Weise verarbeitet sie hier bisherige Erlebnisse und stellt sich ihrem eigenen schlechten Gewissen, das in Form einer Doppelgängerin erscheint. In diesem surrealen Traumlevel, das Elemente des Horror-Genres enthält, hinterfragt die Protagonistin ihre Wahrnehmung und Handlungen, indem sie sich selbst von aussen zu betrachten und ihre subjektive Sicht abzustreifen versucht. In dieser Introspektion schneidet sie aber nicht besonders gut ab. Ihre Doppelgängerin wirft ihr vor, nur Unglück zu bringen und anderen Schaden zuzufügen (Abb. 63, Abb. 64).



Abb. 63: Lara (rechts) wird von ihrer Traumdoppelgängerin (links) konfrontiert. Quelle: eigener Screenshot.



Abb. 64: Lara wird durch ihr schlechtes Gewissen wortwörtlich bedroht. Quelle: eigener Screenshot.

Die Spielenden werden mit surrealen Elementen überreizt, die schnell anzeigen, dass es sich um Level ausserhalb der üblichen Spielwelt handelt. Es wird mit Farbfiltern gearbeitet (Abb. 65) und es kommt zu Begegnungen mit bereits toten Figuren oder mit der Kind-Version von Lara.



Abb. 65: Im Level «Der Albtraum» kämpft sich Lara durch einen Tunnel, der aus ihren Opfern besteht. Der Lila-Filter zeigt an, dass es sich um (alb)traumhaftes Szenario handelt. Quelle: eigener Screenshot.

Die Szenerie ist grundsätzlich düster gehalten und es wird mit schnellen Setting-Wechseln und Cutscenes gearbeitet, indem die Figur zum Beispiel plötzlich ins Wasser fällt. Eine Wahrnehmungsgrenze innerhalb des Spiels sind die sogenannten Überlebensinstinkte. Als subjektive Perspektive dienen sie Lara zur Schärfung ihrer Sinne. Der Bildschirm wird zu einem dumpfen Sound in Schwarz-Weiss gehüllt und besonders auffällige Objekte, mit denen interagiert werden kann (z. B. Artefakte, die Erfahrungspunkte oder Munition bringen), werden gelb hervorgehoben. Das Gleiche passiert, wenn Spielende diesen Überlebensinstinkt aktivieren und auf Feind:innen treffen. Die Feind:innen werden gelb markiert, solange Lara noch nicht entdeckt worden ist (im ersten Teil des Spiels sind sie weiss) und rot, wenn sie entdeckt worden ist oder zwei Feind:innen des Teams in Kontakt stehen. Erst nach ihrer Niederlage und dem Erscheinen der Beute werden Gegner:innen (wieder) gelb gefärbt. Rot signalisiert höchste Alarmbereitschaft und Gefahr für Lara (Abb. 66, Abb. 67).



Abb. 66: Tomb Raider (2013): Ein:e Feind:in in Rot bedeutet, dass er:sie nach Hilfe ruft, sobald Lara angreift. Quelle: eigener Screenshot.



Abb. 67: Shadow of the Tomb Raider: Die Überlebensinstinkte zeigen den Spielenden Laras Feind:innen an. Gelb gefärbte sind ausserhalb Sicht- und Hörweite anderer Feind:innen und können unauffällig ausgeschaltet werden. Quelle: eigener Screenshot.

Die Überlebensinstinkte zeigen Lara das aktuelle Missionsziel und die Richtung, in die sie gehen muss.

Die Verarbeitung von Laras Trauma findet auf mehreren formalen Ebenen statt. Sie veranschaulicht im Spiel ihre Gedanken am Lagerfeuer oder im direkten Austausch mit Jonah, der sie im dritten Teil wesentlich aktiver als in den Vorgängerspielen begleitet. Es ist erkennbar, dass Lara mit diesem Zustand unzufrieden ist und dies einen kontinuierlichen Verarbeitungsprozess bewirkt. Dies wird nicht nur durch Rückblenden-Cutscenes deutlich, sondern auch durch spielbare Traumebenen und Traumsequenzen, die auch Lesenden offenbart werden.

Comic

Lara durchlebt im Comic-Arc *Inferno* eine ungewollte Drogenerfahrung, in der Vergangenes reflektiert wird. Die surrealen Bilder zeigen düstere Szenen in Blau und Grau, die in Rot übergehen und schliesslich heller werden, je mehr der innere Konflikt der Figur gelöst wird. Genauso wie im Spiel werden hier zurückliegende Ereignisse verarbeitet und die Figur wird selbst als Kind dargestellt. Auf der formalen Ebene werden viele Rahmenbrüche und Auflösungen vorgenommen, was die Grenzüberschreitung erst verschwommen und dann sehr klar anzeigt (Abb. 68).



Abb. 68: Lara fällt buchstäblich durch den Rahmen. Inferno #3. Copyright: Dark Horse Comics/ Square Enix.

Im Comic wird gezeigt, wie Lara ihr Training gezielt erweitert, um ihre Wahrnehmungsgrenzen zu verschieben. Im Story-Arc *Spore* schult sie ihr Gehör und versucht, das Erlernte umzusetzen. Zur Betonung ihres Fortschritts werden im Comic andersartige Rahmen und Bilder verwendet (Abb. 69).



Abb. 69: Im Comic-Arc Spore trainiert Lara ihr Gehör. Alles, was sie hört, wird in runden Rahmen versinnbildlicht

Inhaltlich greift die Narration dieser Storyworld längst etablierte Ereignisse auf, zum Beispiel dargestellte Freund:innen und Feind:innen, Artefakte und Orte.

7.3.5 Landesgrenzen

Videospiel

Eine klare Abgrenzung stellen territoriale Grenzen dar. Die Spielfigur überschreitet sie unbeabsichtigt (z. B. Schiffbruch auf der Insel Yamatai in TR oder Flugzeugabsturz im Dschungel in SotTR) oder intendiert und illegal (z. B. heimliches Vordringen in Kriegsgebiete in Syrien in RotTR). In den meist verlassenen Gebieten sind Spuren untergegangener Zivilisationen oder Hinweise darauf zu finden, dass an diesen Orten Menschen gelebt haben. Dorthin zu gelangen, ist ausschlaggebend für Lara, um in ihren Recherchen voranzukommen und neue Informationen über Aufenthaltsorte gesuchter Artefakte zu erhalten. Spielenden wird angezeigt, dass viele Informationen auf die Aufzeichnungen von Laras Vater zurückzuführen sind. Lara tritt dadurch in dessen Fussstapfen, was den Vorbildcharakter dieser Figur für die Protagonistin hervorhebt. Landestypische Elemente vermitteln Spielenden, sich in einem anderen Land zu befinden. Die Protagonistin trägt im Vereinigten Königreich meist Jeans und Lederjacke und bewegt sich in städtischem Umfeld, in dem es in der Regel regnet. Im Gegensatz dazu (hier kommen blaue Filter zum Einsatz) agiert die Spielfigur in Syrien in einem Wüstensetting, trägt T-Shirt und Funktionshose (in denen viel mit beige und gelben Farben gearbeitet wird). Auf einer weiteren formalen Ebene wird den Spielenden durch Texteinblendungen gezeigt, wo die Szenerie stattfindet. Auch kann dies im Menü auf der Spielkarte eingesehen werden.

Comic

Wenngleich im Comic ähnliche narrative Komponenten vorkommen, erfüllen Landesgrenzen hier noch weitere Aspekte. Zumeist soll in gefährlichen Gebieten oder fremden Ländern Verbündeten oder Freund:innen geholfen werden. So reist die Protagonistin heimlich nach Tschernobyl in der Ukraine, um eine Freundin von Trinity zu befreien (Story-Arc *Secrets and Lies*). In dem Text werden landestypische und popkulturelle Marker verwendet, zum Beispiel die berühmte Landmarke des verlassenen Riesenrads in Prypjat oder die Tatsache, dass die Figur stets ein Strahlungsmessgerät bei sich trägt. Ausserdem reist die Hauptfigur in neue Länder, um neues Wissen zu erlangen oder weitere Reflexionsarbeit zu leisten. Vor dem letzten Spiel der Trilogie unternimmt Lara im Comic eine weitere Weltreise auf den Spuren ihres Vaters und besucht gemeinsame Erinnerungsorte in Italien, Thailand und weiteren – ungenannten – Orten Asiens. Ortswechsel werden auf der formalen Ebene durch Texttafeln angezeigt. Das Reisen in fremde Länder wird hier mit Erinnerungen verknüpft.

7.3.6 Kulturelle Grenzen

Videospiel

In der Erzählung werden diverse Kulturen präsentiert, insbesondere die westliche Welt kontrastierend, die durch die Figur Lara Croft repräsentiert wird. Die Figur wird meistens als Fremde in anderen Kulturen dargestellt, was zu Beginn vor allem durch ihr Aussehen deutlich wird. Die von der Figur bereisten Regionen sind meist nicht westlich und werden entsprechend inszeniert. Um sich in diesen Kontexten zu orientieren, lernt die Figur viel über die unterschiedlichen Kulturen. Dieses Wissen wird meistens auch Spielenden zur Verfügung gestellt. Gefundene Relikte werden kommentiert und Epochen zugeordnet. Spielende werden ausserdem belohnt, wenn sie kulturelle Artefakte finden. Auf diese Weise oder durch das Lesen von Wandreliefs und Obelisksen können Erfahrungspunkte gesammelt werden, um neue Fähigkeiten freizuschalten. Auch sind bestimmte Fremdsprachenkenntnisse erforderlich, um optionale Missionen zu absolvieren und Karten oder Hinweise lesen zu können. Wenn das erforderliche Sprachniveau noch nicht erreicht wurde, können die Hinweise nicht gelesen und die Mission nicht gestartet werden. Es ist bemerkenswert, dass die Figur die Sprachen erst erlernen kann, wenn sie sich in den entsprechenden sprachlichen Regionen aufhält. Im Spiel werden dargestellte Kulturen möglichst breit gefächert inszeniert. Beispielsweise werden viele Legenden und Geschichten aus der Kultur der Inka und Maya durch Nebenmissionen eingefügt oder es wird versucht, ein nachvollziehbares Abbild einer untergegangenen Zivilisation zu zeichnen. Ebenso werden eigene Versionen von Mythologien und Sagen entwickelt. Spielende können in diese Welten eintauchen, indem sie Outfits erwerben oder freischalten, die an diese Kulturen erinnern und Vorteile bieten, zum Beispiel das Outfit «Unsterbliche Wächter», eine Nachbildung der legendären Wächter, denen Lara während der Geschichte begegnet. Dieses Outfit schützt Spielende vor griechischem Feuer – einer weiteren Gefahrenquelle. Spielende können aus verschiedenen Gegenständen und Materialien neue Outfits erstellen, beispielsweise aus Tierfellen und -häuten. Dabei tauchen sie über die Figur in die lokale Kultur ein, wenngleich Lara als geduldete Gästin nicht Teil dieser Kultur ist und sich gegebenenfalls behaupten muss. Sie wird von der örtlichen Bevölkerung mit eigenen Namen bezeichnet, die sie als Fremde kennzeichnen. In *Tomb Raider* wird sie als «Outsiderin», in *Rise of the Tomb Raider* als «Fremde» und in *Shadow of the Tomb Raider* als «Ixik» oder «Ahau» (Frau/Fremde/Lord) bezeichnet. Es entsteht ein narratives Zusammenspiel unterschiedlicher Kulturen und Religionen, das für die Gestaltung der Umgebung, Figuren und Spielelemente genutzt wird. Auch der Einfluss der westlichen Lebenswelt auf nicht westliche Lebensformen sowie Einmischungen und Kolonialisierung spielen eine Rolle. In *SotTR* wird die Verbreitung der biblischen Erzählung durch Missionare in Südamerika insofern als aktives Story-Element genutzt, als Missionare Schätze der Maya gestohlen und versteckt haben. Das Eintauchen in eine neue Kultur wird im Spiel nicht nur durch das Interesse

der Spielfigur angezeigt, sondern auch durch das veränderte Aussehen im Verlauf des Spiels. Es können neue Outfits freigespielt werden, die Elemente der vorherrschenden Kultur vereinen und nur an bestimmten Orten getragen werden dürfen.

Comic

Im Comic werden Laras Alltagswelt und ihre europäische Kultur ausführlich inszeniert und mehr innere Prozesse und persönliche Beziehungen dargestellt. Die Comics dienen der ausführlichen Darstellung der Selbstwahrnehmung von Lara.

7.3.7 Grenze Leben und Tod

Videospiel

Die Grenze zwischen Leben und Tod sowie die menschliche Vergänglichkeit und das Überwinden des Todes sind Konstanten und Dominanten¹⁶ in der Erzählung der Tomb-Raider-Storyworld. Der Mythos der Unsterblichkeit und das damit verbundene ewige Leben werden als wichtiges narratives Mittel und als Motivation bestimmter Figuren und Antagonist:innen inszeniert. Die Reinkarnation von Himiko und ihrer unsterblichen Seele wird durch die göttliche Quelle ermöglicht, die Ana von ihrem Lungenkrebs heilen soll. Ebenso wird im Maya-Ritual die Sonne erneuert, indem eine einzelne Person über Leben und Tod vieler entscheidet. Hierbei wird auch das Streben nach Macht inszeniert. Das Thema Tod wird Spielenden immer wieder vor Augen geführt. Es wird gezeigt, wie die Protagonistin selbst über den Tod und Verstorbene denkt oder wie ihr Vater vergeblich versucht hat, ihre Mutter mit einem mystischen tibetischen Ritual wieder zum Leben zu erwecken. Auf einer erzählerischen Ebene können diese Grenzen im Spiel zwar gedehnt und erweitert werden, aber letztendlich wird die Grenze nur in eine Richtung überschritten – vom Leben in den Tod. Auf einer spielerischen Ebene kann dies jedoch anders gelesen werden: Als Spielende verfügen wir über unendliche Leben und können immer wieder von einem Speicherpunkt aus starten. Obwohl die Figur im Spiel stirbt und ein Game Over erhält, können wir jederzeit neu beginnen. Fehlentscheidungen können im Spiel korrigiert werden, was im realen Leben nicht möglich ist.

Comic

Im Comic wird das narrative Element der Unsterblichkeit weiter aufgegriffen und erneut negativ konnotiert. Im Story-Arc *Spore* ist das gesuchte Artefakt der Pilz der Unsterblichkeit, der heilende Kräfte haben soll. Um diesen Pilz hat sich ein gefährlicher und brutaler Kult gebildet, der jede:n tötet, der:die nur in die Nähe des Pilzes kommt. Die Person, die Lara dabei hilft, den Pilz zu finden, stirbt letztendlich daran. Im Comic werden bisweilen im Spiel begonnene Geschichten weitergeführt, insbesondere rund um

¹⁶ An dieser Stelle werden zwei Auswertungsverfahren miteinander kombiniert – sowohl die Kategorien aus der GT, als auch die Dominanten aus dem Neoformalismus.

die Unsterblichkeitsartefakte. Der Story-Arc *Choice & Sacrifice* handelt davon, wie ein Teil von Himikos Seele auf Sam in Yamatai übergegangen ist, als das Ritual gestartet wurde. Anders als das Videospiel inszeniert der Comic das Ausschalten von Gegner:innen zurückhaltender.

7.4 Bildungstheoretische Kontextualisierung anhand eines Beispiels

Im Folgenden soll exemplarisch anhand von Comics und Videospielen eine Analyse von Lern- und Bildungspotenzialen im Sinne der Medienbildung vorgenommen werden. Dazu werden Schlüsselszenen sowohl des Comics als auch des Videospiels herangezogen. Auch weitere Szenen können veranschaulichend genutzt werden, wie sich beispielsweise in den Ergebnissen zeigt. Da diese Szenen wiederkehrend sind und zu den Schlüsselszenen gehören, haben sie eine besondere Bedeutung innerhalb der Erzählung. Mithilfe dieser Szenen soll eine übergreifende bildungstheoretische Lesart entwickelt werden.

7.4.1 Kurze inhaltliche Zusammenfassung der Szene

Als Lara Croft noch ein Kind war, hat sich ihr Vater in seinem Arbeitszimmer in ihrem Elternhaus mit einer Schusswaffe vermeintlich das Leben genommen. Lara hörte den Schuss, als sie gerade im Haus spielte, und fand seine Leiche. Seitdem ist sie Vollwaise, da ihre Mutter bereits einige Jahre zuvor bei einem Flugzeugabsturz ums Leben gekommen war. Dieser Unfall trieb Laras Vater Richard Croft an den Rand des Wahnsinns. Er war besessen von Unsterblichkeitsmythen und suchte einen Weg, seine verstorbene Frau Amelia wiederzubeleben. Rückblickend zeigt sich, dass Laras Vater während ihrer gesamten Kindheit vermehrt auf Reisen und selten für seine Tochter da war. Lara verübelte ihm dies und hielt seine Theorien jahrelang für Hirngespinnste, die seinen Ruf ruiniert hätten. Nachdem sie auf Yamatai die unsterbliche Seele von Himiko gesehen hatte, begann sie, den Theorien ihres Vaters Glauben zu schenken und seine Nachforschungen fortzusetzen, um seine Reputation wiederherzustellen.

Im Verlauf der Geschichte stellt sich heraus, dass Laras Vater keinen Suizid begangen hat, sondern vom Antagonisten der Serie, dem Trinity-Orden ermordet wurde. Nach den Ereignissen in RotTR kehrt Lara zu ihrem Familiensitz zurück und findet viele Erinnerungen an ihre Kindheit. Ausserdem entdeckt sie eine geheime Gruft, in der sich die sterblichen Überreste ihrer Mutter und ein Brief von ihr befinden. In Trauer um ihre verstorbenen Eltern und ihre geraubte Kindheit ist Lara entschlossener denn je, den guten Ruf ihrer Eltern wiederherzustellen und den:die Mörder:in ihres Vaters zu finden. Im Spielfinale von *Shadow of the Tomb Raider* gelangt Lara an ein heiliges Artefakt. Das Ritual zur Wiederherstellung der Sonne verleiht ihr die Möglichkeit, die Vergangenheit zu ändern und ihre Eltern wiederzubeleben. Sie entscheidet sich jedoch dagegen und belässt die Welt, wie sie ist.

7.4.2 Mediale Darstellung des Plots

Im ersten Spiel erhalten Spielende nur über Erzählungen anderer Crew-Mitglieder wie Roth oder von Lara selbst Informationen über deren Vater. Roth, der langjährige Freund des Vaters, vergleicht Lara mit ihm. Spielende erfahren von Laras ambivalentem Verhältnis zu ihrem Vater durch Aussagen wie «Sie klingen wie mein Vater», wenn es um Übersinnliches, von der Spielfigur in Zweifel Gezogenes geht. Auch ihre Tagebucheinträge am Lagerfeuer, die Spielende zum ersten Mal hören und im Spielmenü unter «Laras Tagebücher» einsehen können (Abb. 70), verdeutlichen dies.

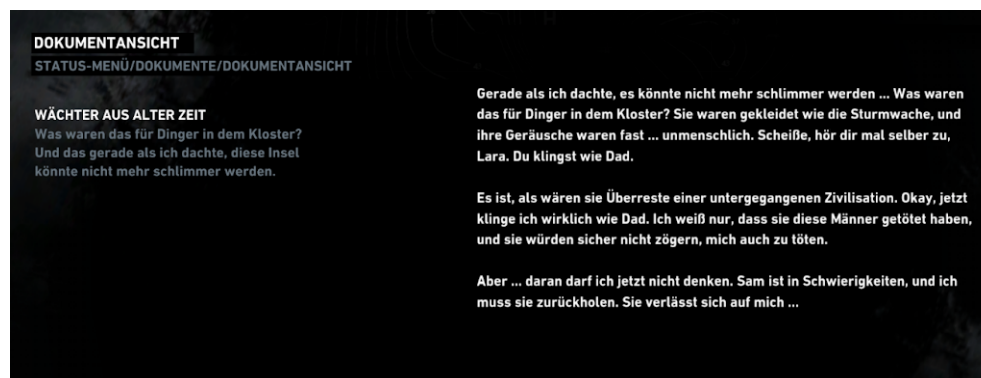


Abb. 70: Tagebucheintrag des Lara-Croft-Charakters in Tomb Raider 2013. Quelle: eigener Screenshot.

Das erste Spiel endet mit einer langen Cutscene, in der die Spielenden beobachten können, wie alle Überlebenden – Crewmitglieder und Lara – von der Insel flüchten. In einer Einzelaufnahme fasst Lara zusammen:

«Jahrelang habe ich an meinem Vater gezweifelt, wie alle anderen auch. Dabei hatte er mit so vielen Dingen Recht. Ich wünschte, ich könnte ihm das jetzt sagen. Ich war mir der Wahrheit immer so sicher. Aber nach dem, was ich gesehen habe, weiss ich nicht mehr, was ich glauben soll.»

In der Erzählung von Tomb Raider beginnt die Aufarbeitung von Laras Erinnerungen an ihren Vater mit den Worten: «Ich muss Antworten finden, ich muss verstehen.» Im weiteren Verlauf reflektiert Lara ihre Kindheit und gibt den Lesenden Einblicke in ihre Erinnerungen. Diese werden als Panels dargestellt und von ihr kommentiert. Lara wird als Kind gezeigt, das die Reiserouten des Vaters verfolgt und in Croft Manor aufwächst, wo sie sich oft einsam fühlt. Die Angestellten werden als Bezugspersonen inszeniert. Ebenso erinnert sich der Charakter daran, dass der Vater stets Geschenke mitbrachte. Auch wenn sie sie später als Bestechungen betrachtet, hat sie sich immer darüber gefreut wie auch dann, wenn sie ihn wenige Male auf seinen Reisen begleiten durfte. Doch auch dann war er mit anderen Dingen beschäftigt. Die Darstellung des Kinds Lara wird nicht nur über ihre Grösse, sondern auch über ihre kindliche Kleidung, zum Beispiel einen

rosafarbenen Pinguin-Pyjama, realisiert. Im Gegensatz dazu sind vom (abwesenden) inszenierten Vater nur Ausschnitte zu sehen und sein Gesicht bleibt verborgen (Abb. 71).

Der Story-Arc zeigt eine aktive Erinnerung Laras, die in der Vergangenheit spielt. Dies wird durch den schwarzen Hintergrund der Panels verdeutlicht, während Handlungen in der Gegenwart auf einem weissen Hintergrund stattfinden. Im zweiten Spiel, *Rise of the Tomb Raider*, ist das Thema Vater allgegenwärtig und die Spielfigur beschäftigt sich intensiv mit der Beziehung zu ihm. Sie hat alle Notizen gesammelt, die sie von ihm finden konnte. Auch hört sie sich seine Tonbänder an. Dadurch werden Spielende zum ersten Mal mit der Stimme von Richard Croft konfrontiert. Diese eröffnet sogar die Startsequenz. In der Eröffnungssequenz nimmt Laras Begleiter Jonah unmittelbar Bezug auf ihren Vater (Abb. 72).



Abb. 71: Ausschnitte aus *Secrets & Lies*. Lara als Kind. Quelle: Dark Horse Comics/Square Enix.



Abb. 72: Jonah baut Lara auf mit: «Selbst wenn wir hier nichts finden – dein Dad wäre stolz auf dich.» Darauf Lara Croft: «Ich weiss». Quelle: eigener Screenshot.

In einer weiteren Cutscene, die zwei Wochen vor Spielbeginn datiert, erfahren Spielende, dass Lara mithilfe der Unterlagen ihres Vaters ein verstecktes Grab lokalisieren konnte. Sie teilt dies seiner letzten Lebensgefährtin Ana mit, die sich weiterhin um Lara kümmert: «Dad hatte Recht.» Ana beschreibt ihn jedoch als verwirrt, was Lara bestreitet und richtigstellt, dass er kurz vor einer grossen Entdeckung gestanden habe. Beim Spielen bemerkt Ana, dass Lara aufgebracht und ihr Apartment unaufgeräumt ist. Sie sorgt sich um Lara und vergleicht deren Zustand mit demjenigen ihres Vaters. Lara bestreitet dies und fühlt sich ihrem Vater mehr denn je verbunden (Abb. 73).

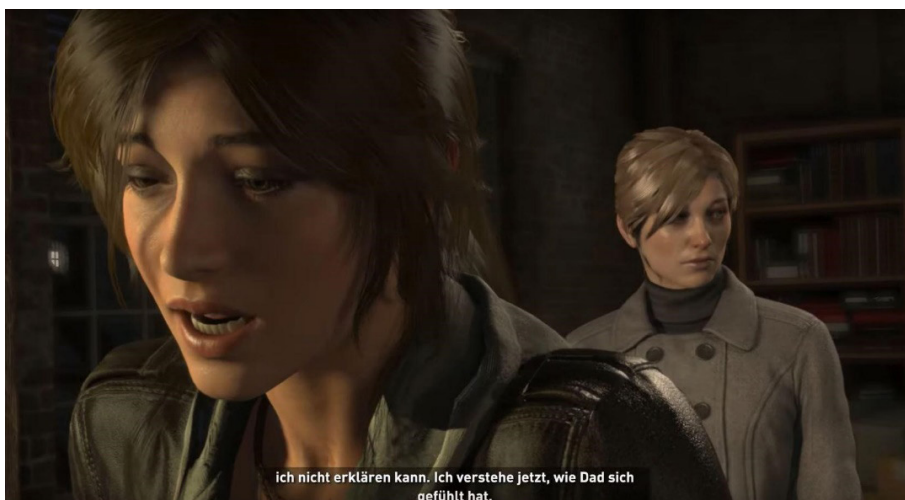


Abb. 73: Lara rechtfertigt sich vor Ana. Quelle: eigener Screenshot.

Die Szene findet abends im verregneten London statt und wird durch mystische Musik untermalt. Bei ihrer ersten Expedition steuern Spielende Lara in Syrien auf der Suche zum Grab des Propheten. Nach einiger Zeit wird es schliesslich gefunden. Die Spielfigur kommentiert den Fund: «Unglaublich ... wenn Dad das nur hätte sehen können!» (Abb. 74). Auch hier wird rätselhafte, epische Musik eingeblendet, als das verlassene und überwucherte Grab gefunden wird. In der zweiten Rückblende, die durch eine Cutscene inszeniert wird, durchsucht Lara ihr Elternhaus nach Unterlagen ihres Vaters und trägt diese zusammen. Ihr bester Freund Jonah stösst zu ihr, ist hinsichtlich der von ihr so bezeichneten Entdeckungen skeptisch und sorgt sich ebenfalls. Sie sitzt im Dunkeln auf dem Boden und betrachtet die Notizen ihres Vaters bei nur wenig Licht. Als Lara Jonah mitteilt, den Ort der göttlichen Quelle in einem alten Buch ihres Vaters gefunden zu haben, und ihn bittet, mit ihr nach Sibirien zu reisen, verlässt er wütend den Raum. Er ist besorgt über Laras naive Risikobereitschaft, die nur darauf abzielt, ihrem Vater zu folgen (Abb. 75).



Abb. 74: Am Grab des Propheten in Rise of the Tomb Raider. Quelle: eigener Screenshot.



Abb. 75: Weitere Cutscene in Croft Manor in Rise of the Tomb Raider. Quelle: eigener Screenshot.

Dass sie auf der richtigen Spur ist, wird durch den Überfall im Haus bestätigt, bei dem ihr das Buch mit den Informationen zum Aufenthaltsort gestohlen wird. Im Verlauf der Geschichte werden über Cutscenes mehrere Flashbacks aus unterschiedlichen Perspektiven inszeniert, wenn die Protagonistin Lara Croft bewusstlos ist oder schläft (Abb. 76 bis Abb. 79).

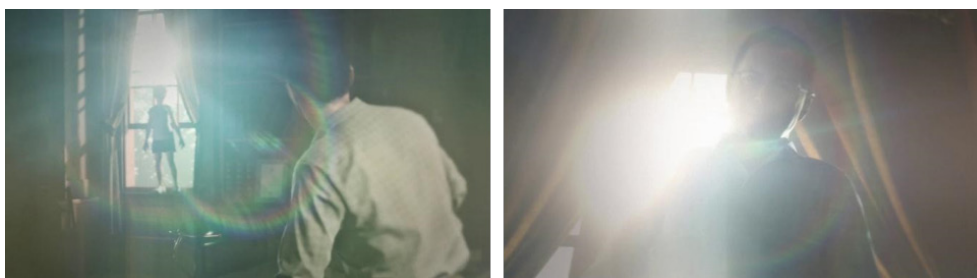


Abb. 76: Flashbackszene Laras Kindheit. Quelle: eigene Screenshots.

In der ersten Szene klettert Lara als Kind über das Fenster in das Büro ihres Vaters. Weder dessen Gesicht noch ihr eigenes ist im intensiven Gegenlicht klar zu erkennen. Die Szenerie ist sehr hell, verwaschen und wird durch Lens-Flares bestimmt. Nach kurzer Zeit wechselt die Beobachtungsperspektive der Spielenden in die First-Person-Perspektive und somit in die subjektive Sicht der Spielfigur Lara Croft als Kind. Sie schaut zu ihrem Vater auf, kann jedoch sein Gesicht nicht klar erkennen. Beide sprechen darüber, dass er erneut auf Expedition gehen müsse und Lara ihn nicht begleiten könne, obwohl sie es gerne täte. Er versichert ihr, dass sie eines Tages grosse Spuren

in der Welt hinterlassen und er stolz auf sie sein werde. Dann klingelt das Telefon und er vertröstet Lara erneut.

Die zweite Flashbackszene schliesst direkt an die vorherige an: Laras Vater legt offensichtlich aufgebracht den Telefonhörer auf. Lara teilt ihrem wütenden Vater mit, dass ihr seine Laune Angst mache. Er versichert ihr, sie werde ihn eines Tages verstehen. Lara verlässt das Büro ihres Vaters mit den Worten: «Sei einfach wieder mein Dad.» Während der Sequenz wird kurz ein Zeitungsartikel eingeblendet, demzufolge Richard Crofts Reputation stark beschädigt ist.

Die dritte Flashbackszene spielt kurz darauf. Aus Laras First-Person-Perspektive hört man einen deutlichen Knall. In der Cutszene stürmt Lara in das Büro ihres Vaters und findet ihn blutüberströmt über seinem Schreibtisch liegen. Es folgen Schnitte zur Pistole in seiner Hand und der nun blutigen Zeitung (Abb. 77).



Abb. 77: Die Zeitschrift vor und nach dem Tod des Vaters. Quelle: eigener Screenshot.

Die Szenerie verbleibt in weissem, verschwommenem Licht, wodurch Unschärfe entsteht. Der Kontrast ist entweder zu hell oder zu dunkel, um Bildinhalte zu erkennen. Im Hintergrund ist leise traurige Musik zu hören. Lara fragt nach ihrem Vater.

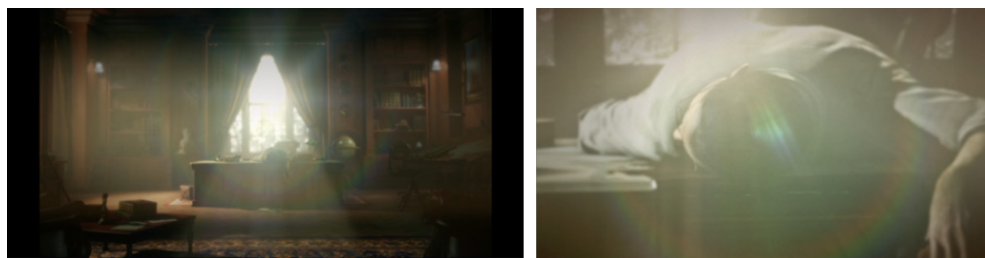


Abb. 78: Flashbackszenen: subjektive Perspektive auf den Tod des Vaters. Quelle: eigener Screenshot.

Direkt im Anschluss folgt eine Cutszene in die Gegenwart: Lara erwacht in einer Hütte. Jacob, mit dem sie zuvor geflohen ist, bittet sie, die göttliche Quelle nicht mehr zu suchen und gemeinsam mit ihm und seiner Dorfgemeinschaft gegen Trinity zu kämpfen. Dabei ereignet sich folgender Wortwechsel:

L: «Als ich klein war, gab es nur meinen Vater und mich. Er war auch Archäologe. In seinen letzten Jahren war er besessen über Mythen von Unsterblichkeit. Natürlich hat ihm niemand geglaubt. Ich auch nicht. Unser letztes Gespräch war ein Streit. Er hat sich umgebracht. Ich dachte, ich würde damit zurückkommen ... Und ich sah etwas, von dem ich dachte, es sei unmöglich. Es hat alles verändert. Ich erkannte, dass mein Vater richtig lag. Er starb allein und gebrochen. Aber er starb nicht umsonst [...]. Ich bekämpfe Trinity mit Ihnen, aber das Ziel bleibt dasselbe. Wenn ich jetzt aufgebe ...»

J: «... wäre es, als würden Sie ihn im Stich lassen»

Im weiteren Verlauf der Geschichte von RotTR gibt es nach vielen Cutscenes erstmals die Möglichkeit, Laras Erinnerungen aktiv als Spielende nicht nur in Form von Cutscenes zu erleben: Lara wird durch Dämpfe vergiftet und durchlebt die beschriebenen Erinnerungen viel intensiver in einer Albtraumsequenz. Der Spielbildschirm wird in grüne und rote Töne getaucht, um die Bewusstseinsveränderung und Vergiftung der Spielfigur anzuzeigen. Die Szenerie wirkt surreal: Es gibt nur einen engen, verschneiten Waldweg, den die Spielenden entlanggehen können. An einigen Stellen ist die Steuerung eingeschränkt und die Spielenden können nur langsam mit der Spielfigur voranschreiten. Die Kommentatorin beschreibt die Szenerie und ihre Ängste: «Das ist nicht real.» Immer wieder tauchen Figuren hinter den Büschen auf und laufen dann schnell weg. Dies wird von spannender und nervenaufreibender Musik begleitet, die kurz laut wird, wenn etwas passiert. Kurzzeitig werden Elemente aus dem Horror-Genre eingesetzt. Die Szenerie ist düster. Auf ihrem Weg sieht Lara immer wieder ihren Vater, der sich von ihr zu entfernen scheint und immer wieder verschwindet (Abb. 79). Schließlich findet sie auf dem Weg Möbelstücke aus ihrem Elternhaus und eine Tür, die der aus ihrer Erinnerung zum Verwechseln ähnlich sieht. Als sie hindurchgeht, befindet sie sich plötzlich wieder im Arbeitszimmer ihres Vaters, der sich in diesem Moment erschossen will (Abb. 80).



Abb. 79: Durch eine Vergiftung ändert sich der Spielmodus.



Abb. 80: Der vermeintliche Suizid des Vaters wird in der Vergiftungssequenz gezeigt.

Als er sich zu ihr umdreht, bemerkt sie, dass der Körper ihres Vaters einen Tierschädel trägt. Das Arbeitszimmer ist schlecht beleuchtet und weitgehend dunkel. Lediglich grelle grüne Lichtstrahlen scheinen durch das Fenster. Nach dem Schuss erwacht Lara aus ihrer Halluzination und Spielende bekommen wieder die vollständige Kontrolle über die Spielfigur. Wenig später erreicht Lara das Dorf von Jacob und erfährt, dass er eine Tochter hat, die Lara ähnlich ist: jung, kämpferisch, sportlich und mit einer Mission. Die Tochter

hat sich grosse Sorgen um ihren Vater gemacht und ist froh, dass er wieder da ist. Sie misstraut Lara, da diese ihn um jeden Preis beschützen will. In einer weiteren Cutscene wird den Spielenden gezeigt, dass dies Lara traurig stimmt und sie an die Beziehung zu ihrem Vater erinnert. Die letzte Erinnerung in diesem Spiel wird erneut als Cutscene inszeniert. Lara versucht, ihren entführten Freund Jonah von Trinity zu befreien. Auf dem anstrengenden Weg dorthin schläft sie kurz vor Erschöpfung ein. Die Szene spielt sich am Grab ihres Vaters ab. Alles ist in gleissendes Licht getaucht und die Ansicht überbelichtet. Spielende beobachten hier wieder aus Third-Person-Perspektive (Abb. 81):



Abb. 81: Lara am Grab ihres Vaters. Quelle: eigener Screenshot.

- L: «Ich hätte nie an dir zweifeln dürfen, Dad. Ich war nicht da, als du mich am meisten brauchtest. Ich beweise allen, dass du Recht hattest, von Anfang an, dass es die Wahrheit war. Keine Ammenmärchen. Ich bringe es in Ordnung, Dad. Das schwöre ich».

Danach kommt Ana zu ihr und teilt ihr mit, dass sie gehen müssen, weil Jonah wartet. Lara wacht erschrocken auf. Zum ersten Mal wurde hier in einer Rückblende etwas mit der Gegenwart vermischt. Es stellt sich die Frage, wie real die Erinnerungen der Spielfigur sind. Die nächsten aktiven Erinnerungen an Laras Vater sind in den letzten beiden Comic-Story-Arcs *Survivor's Crusade* und *Inferno* zu finden. In *Survivor's Crusade* werden die Erinnerungen anders dargestellt als zuvor und den Lesenden in der Gegenwart gezeigt, indem die Erinnerungen ihres Vaters als transparentes Bild, Geist, Spiegelung in Fenstern oder Rauch erscheinen. Auch spricht die Hauptprotagonistin in *Survivor's Crusade* mit ihrem verstorbenen Vater bzw. dessen Erinnerung. Sie unternimmt eine Reise in die Vergangenheit an Orte, die sie gemeinsam mit ihrem Vater besucht hat. Die Lesenden werden durch die Eins-zu-eins-Nachstellung der Situationen in die Handlung hineingezogen: Die Figur bereist diese Orte zwar in der Gegenwart, die Szenen werden aber teils als Vergangenheit visualisiert. Die Gleichzeitigkeit der Bilder ist hier besonders effektiv, da Rezipierenden verdeutlicht wird, dass die Figur genau in diesem Moment empfindet. Ebenso erinnert sich Lara in ihrem Elternhaus an ihren Vater, wenn sie alte Bilder von sich und ihm findet. Anscheinend verbringt sie viel Zeit damit, in Erinnerungen an ihn zu schwelgen (Abb. 82 bis Abb. 84).



Abb. 82: Fast die gesamte Seite wird von der Erinnerung und dem «Herauszoomen» aus der Szenerie eingenommen.



Abb. 83: Lara sieht ihren Vater im Rauch eines Lagerfeuers (Ausschnitt Seite).



Abb. 84: Lara betritt Orte, die sie mit ihrem Vater besucht hat.

Im Verlauf ihrer Erinnerungsreise wird die Erinnerung an ihren Vater immer deutlicher. Er erscheint nicht mehr nur als blasse Figur im selben Panel neben Lara, sondern eigene Panels werden mit positiven Erinnerungen gefüllt und heller dargestellt. Beim letzten Ort, den Lara betritt, stehen die Panels mit Lara allein im Bild gegenüber den Erinnerungen. Sie befindet sich in einem dunklen Raum, der weit und still wirkt. Die Erinnerungen mit ihrem Vater strahlen hell in braun-gelben Tönen und die beiden Figuren wirken sehr vertraut miteinander. Eine weitere Besonderheit an dieser Stelle ist, dass Rezipierende Laras Vater zum ersten Mal deutlich und in längeren Abschnitten über mehrere Seiten hinweg erkennen können.

Im Story-Arc *Inferno* begibt sich die Figur auf eine unfreiwillige Reflexionsreise, ähnlich wie in *Survivor's Crusade*. Erneut wird die Hauptprotagonistin unter Drogen gesetzt und sie durchlebt ihre schlimmsten Erinnerungen und Gewissensbisse. Der Tod ihres Vaters wird sehr kontrastreich mit Blau und Rot über eine ganze Seite hinweg dargestellt: Lara sitzt auf dem Boden und ist von Ana und anderen trauernden Personen umgeben, während es in dem Raum regnet. Als Lara sich dem toten Körper nähert, um sich von ihm zu verabschieden, greift dieser nach ihrer Hand und ruft ihr zu, dass es ihr Fehler sei. Laras Halluzinationen durchlaufen nun mehrere zurückliegende Erlebnisse, bis sie plötzlich ihrem Vater gegenüber sitzt – erst als Kind, dann wieder als Erwachsene. Hier erkennt Lara, dass sie sich für nichts entschuldigen muss und eine Aussprache mit ihrem Vater nicht notwendig ist. In ihrer Halluzination entschuldigt sich ihr verstorbener Vater bei ihr und ermutigt sie. Er sagt, dass er stolz auf sie sei. Die Szene beginnt in dunklen blauen Farben und hellt sich allmählich auf. Im Verlauf des Gesprächs ändern sich Schriftart und -größe und symbolisieren die Entwicklung vom verunsicherten Kind zur erwachsenen Frau, die auf Augenhöhe mit ihrem Vater spricht. Nach einigen weiteren positiven Sequenzen gelingt es Lara mithilfe von Jonah, aus dem Drogenrausch zu erwachen und zu fliehen (Abb. 85).

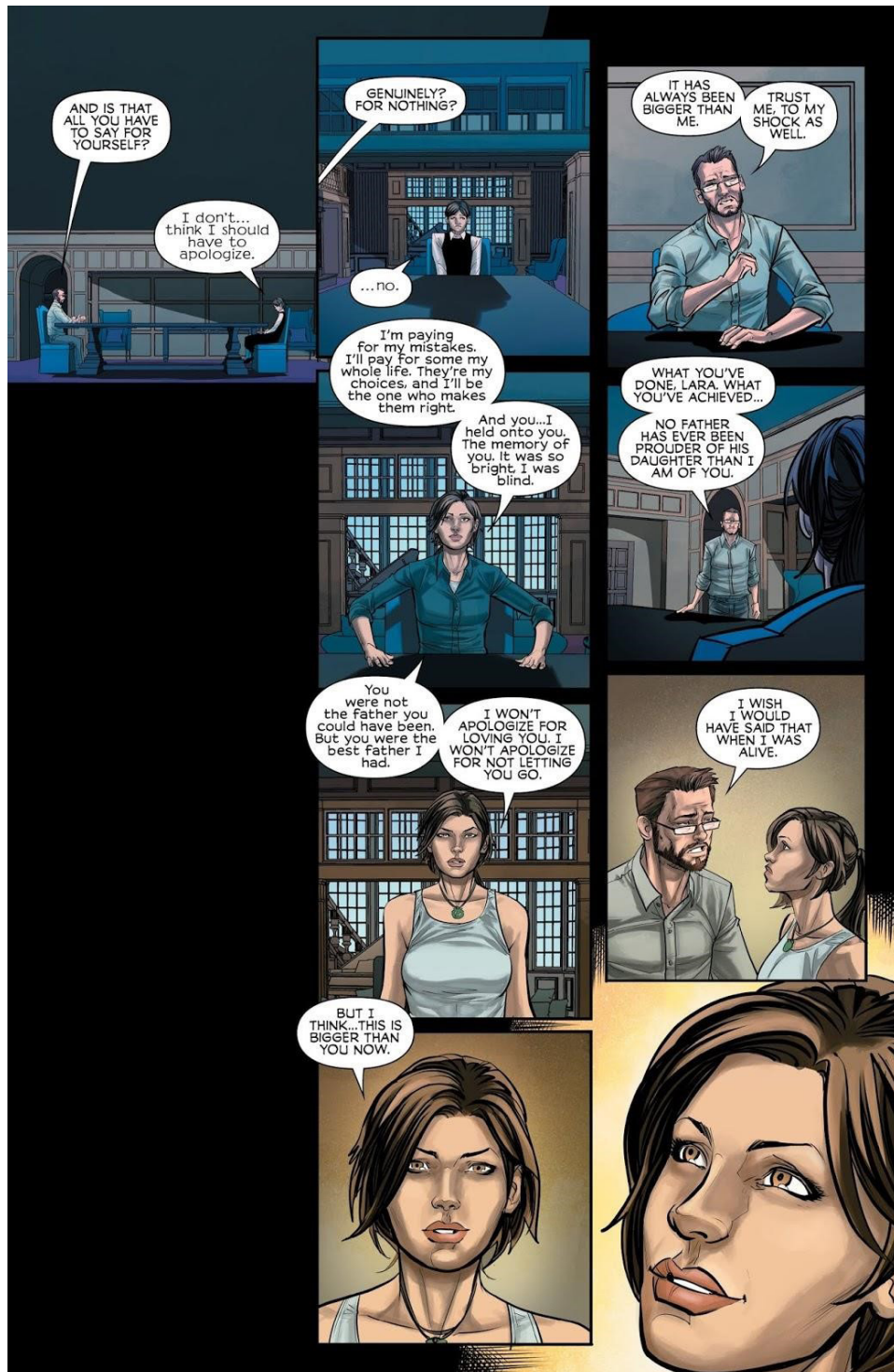


Abb. 85: Inferno #3. Lara tritt in einer Halluzination ihrem toten Vater gegenüber.

Auch in der nächsten Erinnerungssequenz handelt es sich um eine neue Erfahrung, in die die Rezipierenden immer mehr einbezogen werden. In einer weiteren Traumsequenz in SofTR können die Spielenden zum ersten Mal Lara als Kind selbst steuern. Sie befindet sich im Garten des Croft-Anwesens und erlebt ein fröhliches Abenteuer, das sie selbst kommentiert. Das Setting ist hell und freundlich und wird von verspielter kindlicher Musik begleitet. Die Spielenden klettern mit der Figur über das gesamte Anwesen, dann auf das Dach und erreichen schliesslich eine Bibliothek, in der sie ein Rätsel lösen müssen. Spielende können ausserdem das Anwesen erkunden, bevor wie in *Rise of the Tomb Raider* dargestellt alles abgedeckt und dem Verfall preisgegeben wird. In jeder Ecke finden sich Bücher und Schätze von Ausgrabungen. Lara findet auch Andenken wie Fotos (Abb. 86). Hier ist im Gegensatz zu den vorherigen Erinnerungen alles sehr klar und nüchtern beschrieben. Die negativen Erinnerungen an die streitenden Eltern sind hingegen sehr düster dargestellt (Abb. 87).



Abb. 86: Erinnerungsfoto im Flashbacklevel. Quelle: eigener Screenshot.



Abb. 87: Flashbackszene: Lara als Kind. Quelle: eigener Screenshot.

Auch in *Shadow of the Tomb Raider* wird Lara unfreiwillig unter Drogen gesetzt. Um Zugang zu einem Grab zu erhalten, muss sie eine Prüfung bestehen, die das Überleben dieser Vergiftung beinhaltet. Wie bereits in der Vergiftungsszene bei RotTR finden sich sehr düstere und dunkle Settings, die im Anwesen von Laras Eltern ihren Anfang nehmen. Die Bewegungen der Spielenden sind im ersten Abschnitt dieses Levels teilweise eingeschränkt und werden durch kurze Cutscenes unterbrochen. Es scheint, dass sich das Anwesen unter Wasser befindet: Von aussen dringt blaues Licht herein und im Haus sind Reflexionen zu erkennen. Zudem werden die Spielenden durch eine Art Museum geführt und verzerrte Ausschnitte aus Laras Erinnerungen werden vorgeführt (Abb. 88).



Abb. 88: DLC – der Albtraum. Quelle: eigener Screenshot.

Ausserdem begegnet den Spielenden die Kinderversion von Lara, die verängstigt in einem Glaskasten sitzt. Das gesamte Setting ist mit unheimlicher Musik untermalt und bedient sich erneut gängiger Horror-Elemente. Laras inneres Kind ist buchstäblich im Haus ihrer Eltern gefangen. Dann bricht der Boden unter ihr weg und das Level entwickelt sich in eine andere Richtung. Wenn die Spielenden es bis zur Endsequenz des Levels schaffen, ist die Prüfung überstanden. Die letzte Erinnerungssequenz in *Shadow of the Tomb Raider* ist wieder eine Cutscene. Nachdem Spielende den finalen Antagonisten Trinity – und damit den Endboss der Trilogie – besiegt haben, muss Lara selbst das Ritual zur Vollendung der Sonne vollziehen, damit die vorher angekündigte Apokalypse nicht eintritt. Lara wird eine glückliche Szene mit ihren Eltern präsentiert: Beide sind am Leben und picknicken. Ihr kindliches Ich gesellt sich zu ihnen. Die Szenerie ist fröhlich und ausgelassen. Lara beobachtet sehnsüchtig das Spektakel, während die Familie eine gemeinsame Reise plant. In diesem Moment kann sie die Welt nach ihren Vorstellungen formen und ihre Eltern zurück in die Welt der Lebenden bringen. Im nächsten Moment wirkt die Protagonistin aber traurig und verabschiedet sich: «Leb wohl. Leb wohl, Dad.» Sie dreht sich um und geht. Die Szene wird in Nebel gehüllt und löst sich langsam auf.

In der End- und Abschlussequenz von *Shadow of the Tomb Raider* kehrt Lara ins Haus ihrer Eltern zurück. Die Räumlichkeiten sind nun bei Tageslicht zu sehen und erstrahlen in neuem Glanz (Abb. 89).



Abb. 89: Letzte Einstellung von *Shadow of the Tomb Raider*. Quelle: eigener Screenshot.

7.4.3 Bildungstheoretische Interpretation und Kontextualisierung des Beispiels

Das herangezogene Beispiel veranschaulicht, wie Erinnerungsarbeit einer fiktiven Lebensgeschichte medial durchgeführt wird und gleichzeitig biografische Arbeit mittels der geleisteten Trauerarbeit stattfindet. Dies geschieht im Einklang mit den zuvor erarbeiteten Grenzmustern. Die Erinnerungen, die den Rezipierenden gezeigt werden, entfalten sich erst im Verlauf der Narration. Zu Beginn des ersten Comics (*The Beginning*) und Videospiels (*Tomb Raider 2013*) wird wenig über den Vater enthüllt. Der Protagonistin ist es unangenehm, über ihren Vater zu reden oder sich an ihn zu erinnern. Als sie jedoch bemerkt, ihrem Vater unrecht zu tun, überdenkt Lara ihre Sicht und beginnt zu reflektieren. Sie betrachtet das vorhandene Wissen über ihren Vater aus einem anderen Blickwinkel und hinterfragt ihren eigenen Umgang mit seinem Tod. Je mehr sie reflektiert, desto mehr präsentieren sich den Rezipierenden neue Szenen und Erinnerungen. Einige dieser Erinnerungen stimmen überein, werden jedoch aus einem neuen Blickwinkel betrachtet. Die Erinnerung an ihren Vater entwickelt sich von einer kindlichen, subjektiven aus der Froschperspektive über eine subjektive auf Augenhöhe bis zu einer Third-Person-Perspektive, in die die Rezipierenden als Zuschauende einbezogen werden. Lara baut immer mehr Distanz zur Szenerie auf, betrachtet diese aus neuen Blickwinkeln und erobert sich so die zeitliche Distanz in der Vergangenheit zurück. Im Verlauf der Erzählung werden Erinnerungen sukzessive präsenter und bilden ein Spiel zwischen Nähe und Distanz ab. Der abwesende Vater, über den nicht gesprochen wird

(*Tomb Raider 2013; Secrets & Lies*), wird zum gesichtslosen, überhöht dargestellten Vater, der in den Abbildungen immer nur im Gegenlicht gezeigt wird (*Rise of the Tomb Raider*) und eine Art Heiligenschein bekommt. In der lebendig gewordenen, in die Gegenwart gezerrten Erinnerung (*Survivor's Crusade*) wird mit dem Abbild gesprochen und sich damit auseinandergesetzt (*Inferno*). Der Erinnerungs- und Verarbeitungsprozess endet im letzten Spiel, *Shadow of the Tomb Raider*. Die Erinnerungen werden klar und lebhaft durchlebt und Spielende müssen nun eine aktive Rolle einnehmen. Sie bekommen nicht nur Cutscenes präsentiert, sondern müssen diese Erinnerungen erspielen, um im Spiel voranzukommen. Konnten zuvor Cutscenes übersprungen werden, ist dies nun nicht mehr möglich und Spielende müssen die Figur durch dieses Erinnerungslevel führen. Die Signifikanz dieser Szene und damit der zurückliegenden Erinnerungen unterstreichen auch die formalen Mittel: Erstmals beginnt eine Szene im Freien, auf einem Spielplatz vor dem Elternhaus. Das Setting wirkt kindgerecht, die Sonne scheint und helle, Pastelltöne dominieren. Die als Kind dargestellte Spielfigur wirkt fröhlich und aufgeweckt. Dies wird von einer leichten, fröhlichen Musik im Hintergrund untermalt. Als Lara das Level-Rätsel löst, entdeckt sie einen geheimen Raum mit Gegenständen von und Andenken an ihre Mutter. Dadurch flackern weitere Erinnerungen an ihre Kindheit auf. All dies ändert sich, als Lara den tödlichen Schuss hört. Das Sounddesign ändert sich. Schwermütige, langsame Violinen sind zu hören. Die Szenerie wirkt nun natürlicher und dunkler, die Third-Person-Perspektive besteht fort und bleibt im Gegensatz zu den eingeblendeten Erinnerungen aus den anderen Teilen unverändert. Das Setting wird im Ganzen gezeigt, ohne Überblendungen oder verschwommene Bilder. Die Protagonistin hat somit ihre Erinnerung klar zurückgewonnen und war bereit, diese schmerzhafteste Erinnerung erneut zuzulassen. Hier findet eine intensive biografische Arbeit statt, die sich auf die positive Verarbeitung von Trauer konzentriert. Im Finale entscheidet sich Lara dafür, in der Gegenwart zu leben, nicht in der Vergangenheit zu verharren. Obwohl sie mithilfe des übernatürlichen Artefakts in der Lage wäre, ihre Eltern zurückzuholen, wählt sie diesen Weg nicht. In der letzten Szene des Spiels wird den Rezipierenden gezeigt, dass die Protagonistin ihre Entscheidung nicht bereut. Sie sitzt in ihrem renovierten Elternhaus, umgeben von zuvor weggeschlossenen Gegenständen, die ihren Eltern gehört hatten. Hier wird deutlich, dass die Geschehnisse anders betrachtet werden. Der Familiensitz wird nicht mehr als «Gruft» oder nur als Haus der Eltern betrachtet, die das Anwesen nicht mehr bewohnen, sondern als Zuhause und Erbe anerkannt, woraus Lara etwas Eigenes aufbaut.¹⁷ Im Rahmen dieser Inszenierung wird eine interessante, die Reflexion der Spielenden und Lesenden anregende Form der Erinnerungsarbeit präsentiert. Die Anregung erfolgt auf mehreren Ebenen durch Irritationen (Fromme 2006): So wird zum Beispiel mit Wahrnehmungskonventionen gebrochen, indem Abschnitte wie das Albtraum-Level

17 An dieser Stelle sei darauf verwiesen, dass die Entscheidungen der Spielenden und Lesenden keinen Einfluss auf die Handlung haben. Dies bedeutet, dass die Handlung nicht verändert wird, andere Handlungsmöglichkeiten nicht offenbart werden und das Spielende nicht anders ausgehen kann.

verzerrt und schräg dargestellt werden oder indem mit starken Farbfiltren gearbeitet wird. Ebenso werden übernatürliche Elemente verwendet, die in Kontrast zum zuvor konstruierten, stark realistischen Abbild im Videospiel stehen. Ein weiterer Aspekt ist der Medienwechsel. Dieser erfolgt durch die Überschreitung medialer Grenzen, konkret durch den Wechsel vom Videospiel zum Comic. Dadurch wird ein Verfremdungseffekt erzeugt, auf den sich die Spielenden und Lesenden jederzeit einstellen müssen. Diesbezüglich ist insbesondere der Comic zu nennen, da hier in der Regel ein Wechsel zwischen Autor:innen und Künstler:innen stattfindet, was zu Brüchen im Zeichenstil führt. Im DLC Blutsbande kann die Trauerarbeit von Lara Croft weiter begleitet werden. Der Vater trägt Erinnerungen als Off-Text vor, die bei Berührung eines hellen Lichtstrahls innerhalb des Hauses ausgelöst werden. Spielende können mit der Spielfigur die Familiengeschichte aufdecken. Die Figur akzeptiert ihre Vergangenheit und versucht, mit der Geschichte abzuschließen. Jörissen und Marotzki verstehen dies als Indiz, dass biografische Arbeit ein Bildungsprozess ist und dass dies eine Art davon darstellt (Jörissen und Marotzki 2009, 88). Es wird gezeigt, wie sich Laras Selbst- und Weltverhältnis ändert und dadurch alternative Zukunftsentwürfe ermöglicht werden:

«Das Akzeptieren des Nichtveränderbaren enthält dagegen die Möglichkeit der Flexibilisierung narrativer Horizonte: spezifische Fremdheitsstile werden Teil der eigenen Identität und damit erhält die Zukunft wieder eine Chance» (Jörissen und Marotzki 2009, 90).

Dies wird in der Handlung erneut betont, als die Hauptfigur erfährt, dass ihr Vater keinen Suizid begangen hat, sondern von Trinity ermordet wurde. Somit wird das Akzeptieren des Nichtveränderbaren und damit ein dramatischer Moment des Erinnerns neu eingeordnet, auch in das Familienbild von Lara. Der Tod ihres Vaters kann nicht ungeschehen gemacht werden, genauso wenig wie die bereits geleistete Reflexionsarbeit. Allerdings hat Lara in dieser Erzählung die Möglichkeit, nach der sich viele Menschen in ihrer Trauerarbeit sehnen, ihre Familie zurück- und somit ihre Kindheit nachzuholen. Schliesslich distanziert sie sich jedoch klar von ihrer Vergangenheit und akzeptiert die Entwicklung in der Gegenwart. Sie nutzt die Chance der neuen Zukunftshorizonte. Mit dem Abschluss gibt Lara die Erinnerungen frei und zeigt damit, dass sie keine Macht mehr über sie haben und nicht mehr nach der «verlorenen Zeit» (Marotzki 2007) suchen wolle. Marotzki spricht hier davon, dass Erinnerungen uns überwältigen können. Dieses Gefühl wird zumeist medial ausgedrückt und damit in Verbindung gebracht. Das Element Wasser spielt eine wichtige Rolle in der Storyworld. Lara durchlebt einen ihrer vergifteten Albträume unter Wasser und muss sich aus den Fluten retten. Ausserdem werden einige Erinnerungen ausgelöst, nachdem Lara ins Wasser gestürzt ist. Es entsteht auch der Eindruck, dass sie die meiste Zeit unter Wasser ist. Wasser nimmt innerhalb des «Tomb Raider»-Franchises eine herausragende Stellung ein. Es steht in der Symbolik für das Leben und den Tod sowie für Trauer. Einerseits kann Wasser für Erneuerung

stehen, andererseits kostet es Lara Croft mehrmals fast das Leben und bringt sie zum Erstarren. Des Weiteren fungiert Wasser als Symbol der Reinigung: Zahlreiche Szenen, in denen Lara aus dem Wasser auftaucht, verleihen ihr neue Energie und befreien sie von den Lasten der zurückliegenden Aktion. Ausserdem symbolisiert Wasser die verstrichene Zeit, wobei hier der Fluss der Zeit von Bedeutung ist (*panta rhei*, alles fliesst). Dieser veranschaulicht, dass Erinnerungen in einer gewissen Ordnung miteinander verflochten sind, allerdings sind einzelne Erinnerungen in ihrer Abfolge durcheinandergeraten. Der Fluss der Zeit stellt somit ein verbindendes Element dar, da er von einer Erinnerung zur nächsten führt und dadurch eine Art Verbindung und Übergang herstellt. Die offensichtlichste Ebene dient der Reflexion, welche durch die Spiegelungen der Wasseroberfläche dargestellt wird. Dabei zeigt sie Schichten und Tiefen an. Aus mythologischer Perspektive stellt Wasser ein zentrales Motiv im gesamten Tomb Raider Franchise dar. So wird in einer der grossen Naturkatastrophen, die zum Auslösen der Maya-Apokalypse führen, eine Tsunami-Flutwelle dargestellt, die aus dem Nichts erscheint. Im weiteren Verlauf der Handlung wird Lara im Storyarc «Season of the Witch» im Grand Canyon von einer solchen Flutwelle überrascht.

Dies ist nur ein Ausschnitt der gesamten dargestellten Erinnerungsarbeit. Im Spiel werden Spielende regelmässig mit Tonbändern von Laras Vater konfrontiert und im eigenen DLC wird der Tod ihrer Mutter behandelt. Im Comic führt Laras innere Stimme oft zu Erinnerungen an ihren Vater zurück. Bemerkenswert ist, dass viele Erinnerungen unbewusst ausgelöst werden, zum Beispiel wenn Lara schläft oder vergiftet wird. Ihre Erinnerungen infolge von Vergiftungen sind deutlich düsterer und verzerrter dargestellt als andere. Beispielsweise werden dunkle Grün- oder Lilatöne verwendet und diese sind meistens mit Situationen verbunden, in denen Lara in Lebensgefahr schwebt wie beim Ertrinken oder wenn sie sich im Wald verirrt hat.

Durch die transmediale Narration über Videospiele und Comics hinweg wird es für Rezipierende komplexer als beispielsweise anhand von Stand-Alone-Videospielen oder One-Shots,¹⁸ der biografischen Erzählung und somit der Entwicklung der Protagonistin zu folgen. Es erfolgt eine Rekontextualisierung von Wissen. Die Betrachtung neu gewonnener Fakten kann zu einem kompletten Perspektivwechsel führen. Ebenso lässt sich feststellen, dass durch diese neue Kontextualisierung und Verarbeitung vergangenes Wissen besser aufgearbeitet und verstanden werden kann. Des Weiteren zeigt sich, dass durch diese Reflexion ein Einklang mit der Situation erreicht und eine erfolgreiche Biografisierung abgeschlossen werden kann. Selbst als Lara die theoretische Möglichkeit hat, ihre Eltern zurückzuholen, entscheidet sie sich dagegen, da sie den Verlust bereits verarbeitet hat und wieder Sinn in Gegenwart und Zukunft gefunden hat. Gleiches gilt, wenn neue Fakten hinzukommen. Dies zeigt, dass die Auseinandersetzung mit dem Problem nicht zwangsläufig in der äusseren Welt liegt, sondern in der eigenen subjektiven Welt. Daher ist es lohnenswert, sich auf unterschiedliche Weise mit den Fakten zu

18 One-Shots sind Comic-Hefte die als einmalige Ausgaben veröffentlicht werden ohne (geplante) Fortsetzung.

beschäftigen. Individuen müssen diese für sich selbst einordnen und kontextualisieren, um sie verarbeiten zu können (Jörissen und Marotzki 2009, 33). In der TR Storyworld wird durchgespielt, wie man an ein mystisches oder übernatürliches Artefakt gelangen kann. Die Protagonistin entscheidet sich jedes Mal dafür, dieses Artefakt und das damit verbundene Wissen zu zerstören oder geheim zu halten. Komplexe Fragen werden aufgeworfen, zum Beispiel wer über solches Wissen verfügen oder Zugang dazu haben sollte und wer darüber entscheidet. Auch die gesellschaftliche Verantwortung wird diskutiert: Darf solches Wissen überhaupt offenbart werden?¹⁹ Ebenso wird hier die Frage nach Gut und Böse abstrahiert. Allerdings kann das eigene Handeln trotz guter Absichten fragwürdig werden. Es werden menschlich schwierige Situationen veranschaulicht (Jörissen und Marotzki 2009, 63–64), auch wenn die Rezipierenden keine eigene und offene Entscheidungsgewalt über das Vorgehen der Protagonisten haben. Das Verhalten kann aus der Distanz beobachtet werden. Diese Handlungen werden im Videospiel quasi in Echtzeit miterlebt. Durch den Medienwechsel zum Comic werden diese Situationen zusätzlich beleuchtet. Auch der Umgang mit Mitgliedern der Gemeinschaft und Freunden wird gezeigt und ihr hoher Sozialisationswert für die Protagonistin verdeutlicht. Des Weiteren werden «schwierige menschliche Grenzprobleme» (Jörissen und Marotzki 2009, 67) behandelt und somit verdeutlicht, was es bedeutet, Mensch zu sein. Das Übernatürliche wird gejagt und am Ende abgelehnt. Dennoch wird das Übernatürliche – wie auch das Albtraumhafte und Vergiftete – als etwas Unbestimmtes und nicht Greifbares dargestellt, was aber irgendwie verarbeitet werden muss. Das Einordnen und Verarbeiten von Unbestimmtheiten oder deren Umwandlung in Bestimmtheiten stellt einen notwendigen Schritt in der vorgestellten Geschichte dar und ist auch für den Spielverlauf von entscheidender Bedeutung. Das Wort «übernatürlich» impliziert, dass es sich um etwas handelt, das nicht menschlich ist und über die Natur hinausgeht. Es stellt auch die Frage, was als normal angesehen wird und wie verschwommen die Grenze zum Wahnsinn ist. Es spiegelt das «So-Sein im Horizont eines möglichen Anders-Seins» wider (Jörissen und Marotzki 2009, 69).²⁰ Rezipierende erleben die Handlung gemeinsam mit der Figur und begleiten die Protagonistin auf ihrer Suche nach Sinn durch ihre Biografie. Für die Spielenden und Lesenden werden derlei Elemente beispielsweise als bewusste Irritationen gedeutet, zu denen unter anderem die Änderung und Verzerrung der Perspektive, Farben und Rahmen zählt. Das Spiel bietet hohe Interaktionsanteile, indem die Identität der Figur kurzzeitig übergestülpt oder projiziert wird (Gee 2004). Mit diesem Umfang hat man fast voyeuristisch die Möglichkeit, das biografische Vorgehen

19 In der Survivor-Storyworld wird ein realer Bezug zu (un)entdeckten Stämmen hergestellt, wie zum Beispiel in Südamerika mit Paititi, der verlorenen Stadt aus Inka-Mythen. Die Stadt schirmt sich bewusst von der Aussenwelt ab, auch wenn die Bewohner:innen von der Aussenwelt wissen. Auf der ganzen Welt gibt es noch Ureinwohnerstämme, zu denen bewusst kein Kontakt aufgenommen wird, um die gesellschaftlichen Strukturen nicht zu (zer)stören.

20 Hinweis: Alle aufgezeigten Grenzen können auch auf das vorliegende Beispiel angewendet werden. Ebenso wird anhand einer Kunstfigur gezeigt, wie komplexe menschliche Sinnbildungs- und Identitätsprozesse thematisiert werden.

einer fiktiven Figur nachzuvollziehen und mitzuerleben. Es wird gezeigt, wie eine sinnstiftende Biografisierung erfolgen kann – allerdings in einem eigenen Tempo und mit einer selbst gewählten Reihenfolge. «Informationen, Ereignisse und Erlebnisse» werden in Beziehung gesetzt und eingeordnet (Jörissen und Marotzki 2009). Dadurch kann es zu einem neuen Welt- und Selbstbild kommen. Die Protagonistin Lara Croft befreit sich selbst, indem sie sich von Traditionellem löst. Dies führt scheinbar zu einer höheren Reflexion. Darüber hinaus wird gezeigt, dass Traditionelles nicht grundsätzlich schlecht ist. Die Protagonistin versucht, es einzuordnen und sinnvoll in ihr Leben zu integrieren, indem sie zum Beispiel in ihr altes Elternhaus zieht und ihr Erbe antritt. Hier zeigt sich, dass es zum Ausleben unterschiedlicher Teilidentitäten kommen kann. Diese medial konstruierte Biografie könnte die Darstellung eines modernen Menschen sein, der gleichzeitig buchstäblich ein Weltenwanderer ist (wie es Jörissen und Marotzki nennen): Der «moderne Mensch muss sich sowohl nach außen (Globalisierung) als auch nach innen (Multikulturalismus) mit anderen, oft fremden Kulturen auseinandersetzen» (Jörissen und Marotzki 2009, 37).

Marotzki konstatiert, dass die Protagonistin Lara Croft ein orientierendes Potenzial aufweist, da sie als Einzelgängerin Abenteuer erlebt, gleichzeitig aber «auf der Suche nach ihrem eigenen Ich» ist (Marotzki 2004, 371). Marotzki bezieht sich in seiner Analyse zwar auf die Origin-Storyworld, doch mit dem Aufbau der Survivor-Storyworld wurde diese Erzählung nun vertieft. Dabei werden Fragen nach der Herkunft, dem Einfluss der Eltern auf das eigene Leben und ähnliche Themen behandelt. Im Rahmen ihrer Reisen sieht sich Lara Croft bewusst einer Konfrontation mit dem Anderen, dem Fremden und dem noch nicht Bekannten ausgesetzt. Dies dient der Prüfung und Hinterfragung ihres eigenen Weltbilds sowie der richtigen Einordnung und Aufarbeitung eigener Erinnerungen, beispielsweise an den Vater. In der Umsetzung von Tomb Raider wird somit eine Konfrontation mit dem Selbst- und Weltverhältnis des Menschen thematisch. Lesende und Spielende können sich damit auseinandersetzen, indem sie Lara Croft auf ihrer fiktiven biografischen Reise begleiten.

Um eine weitere bildungstheoretische Kontextualisierung zu ermöglichen, wird den Spielenden und Lesenden gezeigt, wie Trauer- und Erinnerungsarbeit erfolgreich bewältigt werden können. Es wird verdeutlicht, dass eine «gelungene» Biografie erst möglich ist, wenn die Vergangenheit aufgearbeitet wurde. Es wird veranschaulicht, dass es sich lohnen kann, diesen schmerzhaften Prozess zu durchleben und dass eine Änderung der Sichtweise hilfreich sein kann. Fakten ändern sich nicht, können jedoch neu interpretiert werden (Ricoeur). Dies kann in Storywelten und verschiedenen Medien dargestellt werden. Aufgrund der Beschaffenheit des jeweiligen Mediums werden gleiche Erlebnisse oder Ereignisse zwangsläufig je anders dargestellt und betrachtet. Dies gibt den Leseenden die Möglichkeit, sich mit den jeweiligen Themen auseinanderzusetzen, eigene Schlüsse zu ziehen und diese auf die eigene Lebenswelt zu übertragen. In Tomb Raider werden viele ernste und erwachsene Themen in eine Coming-of-Age-Story

verpackt. Eine «Rückeroberung der zeitlichen Distanz» ist wertvoll und lohnenswert, erfordert jedoch Zeit. Dies wird in dieser Storyworld verarbeitet. Beim Erzählen wird sich Zeit gelassen, was auch den grösseren Medienumfang erklärt.²¹ Ausserdem werden Szenarien durchdacht, in denen die Allmacht, Dinge zu ändern, infrage gestellt wird. Verlust, Angst und Trauer sind Prozesse, die eine Person menschlich machen und somit auch zur menschlichen Gesellschaft gehören. Es wird verdeutlicht, dass vergangene Zeit nicht nachgeholt oder zurückgeholt werden kann. Solche Medien bieten mögliche Wege im Umgang mit diesen Themen an. Ethische Paradoxien²² und unterschiedliche Biografieansätze werden thematisiert. Lara sieht sich häufig mit der Notwendigkeit konfrontiert, persönliche Opfer zu bringen, um andere zu retten oder eine grössere Gefahr abzuwenden. Des Weiteren stösst sie häufig auf Artefakte mit mystischen Kräften, welche sie selbst nutzt, anderen zugänglich macht oder zu einem späteren Zeitpunkt zerstört. Inwiefern ist es gerechtfertigt, dieses Wissen zu erlangen? Diese Problematik wird insbesondere in «Rise of the Tomb Raider» thematisiert, wo Lara vor die Entscheidung gestellt wird, ob sie die «unsterbliche Quelle» der Welt zugänglich machen will. Letztlich entscheidet sie sich dagegen.²³ Obwohl eine Vereinfachung vorliegt, birgt dies das Potenzial, dass sich möglichst viele Personen damit identifizieren können. Das wichtigste Thema steht damit einer breiten Masse zur Verfügung. Personen, die sich nicht bewusst mit dem Thema auseinandersetzen möchten, sondern lediglich ein unterhaltsames Action-Spiel spielen oder Comics lesen wollen, werden zwangsläufig mit diesen Themen konfrontiert. Es bleibt ihnen überlassen, inwieweit sie sich damit auseinandersetzen wollen. Allerdings bietet sich hierbei ein hohes Potenzial, dies ausserhalb von Zwängen und Konventionen sowie ausserhalb der Schul- oder Berufswelt zu tun, wodurch diese Prozesse eher fruchtbar sein können als in einem gezwungenen Umfeld.

8. Ergebnisdiskussion und Ausblick

Die vorgestellte Analyse, die zu den bereits dargelegten Ergebnissen führt, soll nun genauer diskutiert werden. Ausserdem wurde versucht, mögliche Vergleichselemente zwischen verschiedenen Medien zu finden. Durch den Vergleich beider Medien konnte als wichtigstes Ergebnis die Identifikation der Grenze als Muster sowie weiterer Dominanten und Konstanten im Material erzielt werden. Dies erleichtert die Einordnung in den

21 Es kann natürlich immer von einem kommerziellen Standpunkt aus argumentiert werden, jedoch müssen Medien anständig und lohnenswert verarbeitet und präsentiert sein, damit sich auch entsprechende Kaufkraft findet. Ein Beispiel hierfür ist der erste (fehlgeschlagene) Transmedia-Storyworld-Versuch bei Tomb Raider 6: Angel of Darkness (2006).

22 Weitere Beispiele für ethische Paradoxien sind zum Beispiel, dass Lara in ihrer Rolle als Archäologin in antiken Tempeln und Stätten unterwegs ist und dabei oft ggf. historisch wertvolle Dinge zerstört. Zum einen zerstört sie dort Artefakte, zum anderen schützt sie damit den Missbrauch durch andere Personen (z. B. Trinity). Genauso tötet Lara im Handlungsverlauf viele Personen – dies geschieht im Akt der Notwehr – hier kann hinterfragt werden ob dies moralisch gerechtfertigt ist.

23 Siehe dazu Kapitel 2.4.5.

bildungstheoretischen Kontext sowie die Zuordnung zu den vier Dimensionen der Medienbildung. Dadurch können weitreichende Rückschlüsse auf das biografische Erzählen gezogen und bestätigt werden. Zum Beispiel durch retrospektive Betrachtungen oder in Form von Tagebüchern oder Konversationen. Es zeigt sich, dass der Grenz- und der Biografiebezug im Hinblick auf die strukturelle Medienbildung dominieren, was in Bezug auf die Biografiedimension wenig überrascht. Auch wenn zuvor die Annahme bestand, der Grenzbezug werde weniger Raum einnehmen, ist dies ein Ergebnis aus den Analysen. Ebenso zeigt sich, dass transmediale Analysen machbar und lohnenswert sind, um komplexe fiktive biografische Erzählungen einer Kunstfigur aufzudecken, selbst für ein AAA-Game. Comics können ebenso wie andere Medien in einen erziehungswissenschaftlichen Rahmen eingeordnet und innerhalb der strukturalen Medienbildung verwendet werden. Im Bereich der Medienpädagogik gibt es nun eine weitere Arbeit, die sich mit Comics beschäftigt und somit dem zuvor genannten «Stiefkind» (Dallmann et al. 2018) mehr Beachtung schenkt. Ausserdem gibt es nun eine multimediale und transmediale Herstellung durch die bildungstheoretische Kontextualisierung im Sinne der strukturalen Medienbildung und ihrer Bildungsdimensionen. Den Rezipierenden werden durch die mediale Inszenierung Bildungspotenziale angeboten und nahegelegt, die sich mit lebensweltlichen Entwürfen auseinandersetzen. Sie können Ängste und Wünsche auf die Figur projizieren und Identitäten ausprobieren. Dennoch übernehmen Rezipierende nicht die volle Handlungsverantwortung, da die endgültige Handlung und die Entscheidungsmacht bei der Figur liegen. Dies wird durch die Third-Person-Perspektive verdeutlicht. Die Handlungen werden durch Grenzen und Grenzüberschreitungen ausgelöst und vorangetrieben. Diese sind formalistisch gerahmt und ihre Bedeutung wird beispielsweise durch unterschiedliche Farben hervorgehoben. Für diese Arbeit wurde die GT als medienübergreifende, vergleichende Methode zur Inhaltsanalyse verwendet. Dadurch können weitere Bildungspotenziale für die Rezipierende abgeleitet werden. Diese Potenziale erfordern allerdings auch eine gesteigerte Kompetenz im Umgang mit Medien. Jenkins spricht in diesem Fall von «Transmedia Navigation» (Jenkins 2013). Spielen ist eine wichtige Fähigkeit, weil es um das Ausprobieren und Testen der Welt geht, in der sich die Spielenden bewegen (Jenkins 2013). Dies gilt z. B. auch für Bücher und Comics. Bei Videospielen kann man von einer «projective identity» (Gee 2004) sprechen:

«Diese projizierte Identität erlaubt dem Spieler, eine starke Identifikation und somit ein immersives Erlebnis im Spiel zu haben und gleichzeitig den Charakter als Spiegel zu benutzen, um die eigenen Werte und Entscheidungen zu reflektieren» (Jenkins 2013, 37).

Mediale Welten generieren Bedeutung in unserem Alltag und sollten nicht nur als Flucht vor der Realität betrachtet werden (Tosca und Klastrop 2020). Für diese Arbeit wurde ein Handlungsuniversum betrachtet, dessen Mittelpunkt eine einzelne Figur bildet. Dies muss nicht der Weg sein, wenn es sich z. B. um Spiele handelt, in denen der

eigene Avatar selbst projiziert werden kann und ggf. eigene Wünsche und Vorstellungen in die Gestaltung einfließen. Der Gegenstand dieser Darstellung folgt einem anderen Muster, da die Spielenden und Lesenden in die Geschichte von Lara Croft mitgenommen werden, aber bis zu einem gewissen Punkt frei über die Entwicklung der Spielfigur entscheiden können. Hier kann ggf. eine grössere Distanz aufgebaut werden und somit die starke involvierende Komponente angesprochen werden, die als Kritikpunkt z. B. bei Holze (2022) zu finden ist. Ebenso kann der bewusste Medienbruch (Wechsel vom Videospiel zum Comic) in der Geschichte zu einer Distanzierung führen, die auch eine gewisse Kompetenz mit sich bringt und in der heutigen Gesellschaft immer wichtiger wird. Jenkins stellt in seinem Beitrag zu «Transmedia Navigation» in Anlehnung an Kress fest, dass «moderne Bildung die Fähigkeit erfordert, Ideen über eine ganze Bandbreite von Repräsentations- und Bedeutungssystemen zu artikulieren» (Jenkins 2013). Es geht um den Umgang mit und die Reflexion über Medien und Lebensgeschichten. Diese Geschichte zu deuten und in allen Medienformaten zu erkennen, geht über eine erhöhte Medienkompetenz²⁴ hinaus. Die Fähigkeit, diese Muster zu deuten, eröffnet Lern- und Bildungspotenziale, um ggf. einen Mehrwert für die eigene biografische Arbeit mitzunehmen oder mit ihrer Hilfe eigene Verarbeitungsprozesse anzustossen. Dies zeigt, dass Medien und Medienwelten (auch in technischer Hinsicht) komplexer werden, als dies noch in den 1990er-Jahren der Fall war. Auch gibt es keine klare Trennung zwischen den Medien, sondern die Mechanismen passen sich einander an, wie die zunehmende Konvergenz der Medien zeigt. Diese «Transmedia Navigation» (Jenkins 2013) wird immer wichtiger, denn sie beinhaltet die Kompetenz, Dinge richtig einzuordnen und zu lesen. Diese Fähigkeit ermöglicht, komplexen Geschichten zu folgen. Bei den hier behandelten grossen Medienfranchises können die Medien für sich stehen – hier gibt es Möglichkeiten, sich auszuprobieren. Auch Verfremdungen und damit Irritationen treten z. B. in Comics infolge der Vielfalt beteiligter Autor:innen, Zeichner:innen und Gestaltungsweisen auf, die so an das Medium herangetragen werden:

«Kurz gesagt, beinhaltet eine Neue-Medienbildung die Fähigkeit, medienübergreifend zu denken, sei es auf der Ebene reinen (Wieder-)Erkennens (Identifizieren des selben Inhalts, wenn er zwischen den verschiedenen Repräsentationsformen übersetzt wurde), auf der Ebene narrativer Logik (Verstehen der Verbindungen einzelner Elemente einer Geschichte, die über verschiedene Medien erzählt wird) oder der Ebene der Rhetorik (Lernen, Ideen innerhalb eines einzelnen Mediums oder über die ganze Spannbreite der Medien auszudrücken)» (Jenkins 2013, 45).

Um Spiele und transmediales Navigieren zu beherrschen, benötigt eine vertiefte Medienbildung, auch als Orientierung in der theoretischen Praxis. Der Wechsel der Medien und der Erzählperspektive kann zu Irritationen führen. Comics und Videospiele

24 Siehe dazu: «Medienbildung und Medienkompetenz – Berührungspunkte und Differenzen nicht ineinander überfahrbare Konzepte» (Fromme und Jörissen 2010).

können als Lernorte oder Orte zum Ausprobieren genutzt werden. Auch Wissen kann spielerisch erworben werden, zum Beispiel indem Traditionen und Bräuche anderer Kulturen eingebettet werden. Auch hier werden moralische Wertfragen verhandelt und Werte reflektiert, aber es kann auch hinterfragt werden, ob eine Figur in den Augen der Rezipierenden das Richtige tut, auch wenn an manchen Stellen noch mit Stereotypen oder Klischees gearbeitet wird – hier besteht aber die Möglichkeit, anzusetzen und diese zu hinterfragen. Gerade langlebige Franchises können auch gut in einen historischen Kontext gestellt werden. Dies geschieht in erster Linie auf der medialen Ebene: So können diese z. B. verglichen und aktuellen Trends gegenübergestellt werden. Für Tomb Raider und Lara Croft ist ein Vergleich der Originalversion von 1996 mit der aktuellen Version von 2019 aufschlussreich. Hier wird deutlich, dass aktuell auf eine realistische Darstellung Wert gelegt wird und eine (sexuelle) Objektivierung der Figur nicht mehr erwünscht ist (Marie 2016; Kiel 2014). Gleiches gilt für Abbildungen und Darstellungen in den Comics über die Jahre hinweg. Ebenso ist es ein Zeitzeugnis für den Umgang mit aktuellen politischen Diskursen, z. B. in den Gender Studies. Es zeugt davon, dass es inzwischen auch viele Spielerinnen gibt und dass sich die meisten Spielenden mehr Vielfalt und realistischere Darstellungen wünschen (Abbildung 90).

Mehr Diversität in Games gewünscht

Inwieweit stimmen Sie folgenden Aussagen zu?



Basis: Gamer ab 16 Jahren (n= 554) | *Antworten für »stimme voll und ganz zu« und »stimme eher zu«
Quelle: Bitkom Research 2020

bitkom

Abb. 90: Spielende wünschen sich mehr Diversität (Bitkom 2020).

So wie es immer neue Generationen von Spielenden gibt, wächst auch die alte Generation mit: Medienfranchises erhalten dadurch eine heterogenere Zielgruppe.

Mit dieser Arbeit wurden erstmals unterschiedliche Medien im Kontext der Strukturalen Medienbildung analysiert. Dazu wurde eine Storyworld aus einem Storyuniversum eines Medienfranchises herausgegriffen und «nur» Comics und Videospiele zueinander in Beziehung gesetzt. Wie im Gegenstandskapitel (Kap. 2) gezeigt wird, gibt es noch eine

Vielzahl weiterer Medien – hier wäre es interessant, die Perspektive zu erweitern und mit mehreren Medien zu analysieren. Ebenso ist der Vergleich mit anderen Storyworlds interessant: So würde sich z. B. anbieten, unter Einsatz methodisch variabler Ansätze verschiedene figurenzentrierte Storyworlds miteinander zu vergleichen. Gegebenenfalls könnte überlegt werden, wie dieses Modell vereinfacht oder in ein einheitliches transmediales Analysemodell überführt werden könnte. Gerade im partizipativen Bereich kann die Fan-Perspektive interessant sein. Wie sich bei Tomb Raider gezeigt hat, entstehen hier fruchtbare Synergien unter den Fans, indem z. B. gemeinsam inoffizielle Medienprodukte erstellt werden (z. B. die beiden Fan-Comics «Tales of Lara Croft» und «The Croft») oder sich die Community in Foren organisiert. Weitere partizipative Fan-Ansätze wie Fan Art, Fan Fiction oder Mods wurden hier nicht berücksichtigt. Ebenso wird im Sinne der Medienkonvergenz versucht, andere Medienelemente zu adaptieren, zum Beispiel die «ludischen» Elemente in den Tomb-Raider-Filmen (gleiche Bewegung wie Avatar). Insbesondere Lara Croft birgt ein «Orientierungspotenzial» (Marotzki 2004) für Heranwachsende und wurde bereits als «Popstar» inszeniert. Auch nehmen Spielende eine eigene Perspektive ein, sodass eine je eigene Konstruktion der Figur entsteht (Thon 2019). Mit Blick auf die Analyse mehrerer Medien lässt sich feststellen, dass hier die Narration sowie im Wesentlichen gleichbleibende Argumente wichtig sind.

9. Fazit

Für die Beantwortung der Fragestellung wurde gezeigt, dass komplexe Narration und mediale Umsetzung genutzt werden, um medienspezifische formale Mittel zu verwenden und auf das jeweils andere Medium zu übertragen. Durch die formale Analyse kann über die Narration hinaus auf den Inhalt geschlossen werden und können tiefergehende Themen abgeleitet werden. Es konnten biografische Erzählweisen in Zusammenhang mit Medialität identifiziert werden.

Die Arbeit leistet einen neuen Beitrag zur erziehungswissenschaftlichen Medienforschung. Es wird untersucht, wie Comics und Videospiele aufeinander wirken und miteinander verglichen werden können. Ausserdem werden wertvolle Lern- und Bildungspotenziale für die Rezipient:innen in ihrer eigenen Lebenswelt abgeleitet. Im Mittelpunkt der Arbeit stand die *Frage nach der Darstellung biografischer Erzählungen in Comics und Videospielen*. Darüber hinaus sollte untersucht werden, welche Lern- und Bildungspotenziale sich daraus ableiten lassen. Um diese beiden Fragen beantworten und beide Medien vergleichen zu können, musste zunächst ein theoretischer und methodologischer Rahmen geschaffen werden. Als theoretische Grundlage wurde die Strukturelle Medienbildung herangezogen, mit deren Hilfe bereits Werkanalysen für verschiedene Medien erstellt wurden. Ein Modell für Videospiele wurde bereits von Fromme und Könitz (2014) entworfen, für Comics lag ein solches nicht vor. In eigenen Vorarbeiten wurde die bildungstheoretische Kontextualisierung für Comics im Sinne der Medienbildung

erarbeitet (Much 2022). So konnten beide Medien für sich analysiert und anschliessend verglichen werden. Die GT wurde als ergänzendes Auswertungsverfahren eingesetzt, um systematische transmediale Vergleiche zu erleichtern. In der Konsequenz konnten übergreifende Kategorien herausgearbeitet und weitere Muster identifiziert werden, die in beiden Medien auftreten. Mithilfe des Neoformalismus wurden formale Mittel auf den Inhalt zurückgeführt, die Strukturelle Medienbildung diente der Ableitung von Lern- und Bildungspotenzialen, indem die ausgewählten Schlüsselszenen genauer analysiert wurden. Die Grenzen zwischen den vier Orientierungsdimensionen sind fließend, den stärksten Einfluss nehmen die Grenz- und die Biografiedimension. Dies wurde mithilfe eines AAA-Franchise realisiert. Diese Auswahl wurde getroffen, um zu zeigen, dass Neoformalismus und Strukturelle Medienbildung zur Analyse nicht nur von «Arthouse»-Filmen oder vermeintlich anspruchsvolleren Medien – also fernab von Indie-Games und Indie-Comics – geeignet sind. Erstmals wurde hier die Strukturelle Medienbildung an Comics erprobt. Damit hat der werkanalytische Kanon der Medienbildung ein neues Analysekonzept hinzugewonnen. Darüber hinaus ist die Arbeit ein erster Schritt hin zu einer transmedialen erziehungswissenschaftlichen Betrachtung von Medien. Dies wird immer wichtiger, da Medien in unseren Lebens- und Alltagswelten sehr präsent sind.

Literatur

- Bitkom. 2020. «Mehrheit kritisiert Frauenbild in Videospielen». *Bitkom e. V.*, 2020. <https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Mehrheit-kritisiert-Frauenbild-in-Videospielen>.
- Dallmann, Christine, Anja Hartung-Griemberg, Alfons Aigner, und Kai-Thorsten Buchele, Hrsg. 2018. *Comics: Interdisziplinäre Perspektiven aus Theorie und Praxis auf ein Stiefkind der Medienpädagogik: Festschrift für Ralf Vollbrecht zum 60. Geburtstag*. Unter Mitarbeit von Ralf Vollbrecht. München: kopaed.
- Davies, Paul, und Martin Dubeau. 2018. *Shadow of the Tomb Raider: The official art book*. First edition. London: Titan Books.
- Dittmar, Jakob F. 2008. *Comic-Analyse*. 1. Aufl. Kommunikationswissenschaft. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.
- Dittmar, Jakob F. 2011. *Comic-Analyse*. 2., überarbeitete Auflage. Medienwissenschaft. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.
- Fromme, Johannes. 2006. «Zwischen Immersion und Distanz». In *Clash of Realities: Computerspiele und soziale Wirklichkeit: [1. International Computer Game Conference Cologne, unter dem Titel Clash of Realities, 22.–24. 3. 2006]*, herausgegeben von Winfried Kaminski. München: kopaed.
- Fromme, Johannes, und Christopher Könitz. 2014. «Bildungspotenziale von Computerspielen – Überlegungen zur Analyse und bildungstheoretischen Einschätzung eines hybriden Medienphänomens». In *Perspektiven der Medienbildung*, herausgegeben von Winfried Marotzki, und Norbert Meder, 235–86. Wiesbaden: Springer Fachmedien. https://doi.org/10.1007/978-3-658-03529-7_11.

- Gee, James Paul. 2004. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. 1. paperback ed. Education. New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Holze, Jens. 2022. «Film und Interaktion». *MedienPädagogik* 50:113–44. <https://doi.org/10.21240/mpaed/50/2022.12.05.X>.
- Jenkins, Henry. 2013. «Bildung neu gedacht: Spiel, Simulation, Performanz, Transmedia-Navigation». In *Serious Games, Exergames, Exerlearning: Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers*, herausgegeben von Gundolf S. Freyermuth, Lisa Gotto, und Fabian Wallenfels, 23–48. Bild und Bit: Studien zur digitalen Medienkultur Band 2. Bielefeld: transcript.
- Jörissen, Benjamin, und Winfried Marotzki. 2009. *Medienbildung – eine Einführung: Theorie – Methoden – Analysen*. 1. Auflage. utb-studi-e-book 3189. Bad Heilbrunn: Klinkhardt. <https://doi.org/10.36198/9783838531892>.
- Kiel, Nina. 2014. *Gender In Games: Geschlechtsspezifische Rollenbilder in zeitgenössischen Action-Adventures*. 1st ed. GENDER STUDIES – Interdisziplinäre Schriftenreihe zur Geschlechterforschung v.27. Hamburg: Verlag Dr. Kovac.
- Könitz, Christopher. 2022. *Die Darstellung von künstlichem Leben in Computerspielen. Konstruktionsprinzipien von Bildungspotenzialen im Kontext einer komparativen Methodologie*. Zürich: OAPublishing Collective. <https://doi.org/10.21240/mpaed/diss.ck.X>.
- Marie, Meagan. 2016. *20 Years of Tomb Raider: Digging up the Past, Defining the Future*. Indianapolis, IN: Prima Games.
- Marotzki, Winfried. 2004. «Bildung und Orientierung im Zeichen neuer Informationstechnologien. Oder: Warum Lara Croft eine kulturelle Ikone ist». In *Kontinuität, Krise und Zukunft der Bildung: Analysen und Perspektiven*, herausgegeben von Petra Korte, und Hein Retter. Texte zur Theorie und Geschichte der Bildung Bd. 21. Münster: LIT.
- Marotzki, Winfried. 2007. «Über das schwierige Finden der verlorenen Zeit. Biographisierungsprozesse im Film aus bildungstheoretischer Perspektive». In *Bildungsprozesse und Fremdheitserfahrung: Beiträge zu einer Theorie transformatorischer Bildungsprozesse*. Bd. 7, herausgegeben von Hans-Christoph Koller, 181–98. Theorie Bilden Bd. 7. Bielefeld: transcript. <https://doi.org/10.14361/9783839405888-008>.
- McVittie, Andy, und Paul Davies. 2015. *Rise of the Tomb Raider: The official art book*. First edition. London: Titan Books.
- Much, Josefa. 2022. «Eine strukturelle Analyse von Comics». *MedienPädagogik* 50:145–72. <https://doi.org/10.21240/mpaed/50/2022.12.06.X>.
- Thon, Jan-Noël. 2019. «Transmedia characters: Theory and analysis». *Frontiers of Narrative Studies* 5 (2): 176–99. <https://doi.org/10.1515/fns-2019-0012>.
- Tosca, Susana Pajares, und Lisbeth Klastруп. 2020. *Transmedial Worlds in Everyday Life: Networked Reception, Social Media, and Fictional Worlds*. New York, London: Routledge Taylor & Francis Group. <https://doi.org/10.4324/9781315151175>.