Zeitschrift: Tec21

Herausgeber: Schweizerischer Ingenieur- und Architektenverein

Band: 127 (2001)

Heft: 3: Botschaften

Artikel: Promenade digitale: Darstellung und Erfahrung von Raum im Computerspiel "Tomb Raider"

Autor: Maiocchi, Paola

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-80109

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 13.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Paola Maiocchi

Promenade digitale

Darstellung und Erfahrung von Raum im Computerspiel «Tomb Raider»

Das Leben ist anstrengend in der Welt der Lara Croft. Riesige (digitale) Steinwürfel müssen gezogen und gestossen werden, damit Gänge frei und höhere Podeste erreicht werden können. Man springt zwischen tödliche Pfähle und Hackbeile oder wird unter Krokodilen ersäuft. Zwischendurch ist es ruhig, es besteht die Möglichkeit zur Promenade!

Die digitale Spielheldin Lara Croft ist eine Kultfigur geworden, und das Abenteurspiel «Tomb Raider» – die Grabplünderin – ein Klassiker.[1] Sowohl von frauenemanzipatorischen sowie heterosexuellen Stereotypen geprägte Bedürfnisse werden durch die sich selbst verteidigende Killerin angesprochen[2], die, sei es als einsame Heldin, sei es als Versagerin, das Bild einer immer abrufbaren Welt vermittelt. Hektisch und wenig kontemplativ, ballernd und wenig kommunikativ erobert das sprach-, aber nicht lautlose Spiel die Herzen und die Portemonnaies.

Manufactoring (Space-) Desire

Lara starb, nachdem Ratten in der venezianischen Kanalisation ihr die Knöchel angeknabbert hatten. War das tatsächlich das Ende des Abenteuers und somit das Ende der Abenteurerin? Sicherlich nicht.

Erneutes Laden erlaubt eine glücklichere Existenzfolge, aber nur geübte Fingerfertigkeit sichert das Verbleiben im Spielraum. Dazu wird von der elektronischen Lara digitales Leben verbraucht. Der Lebenstank muss gelegentlich gefüllt werden, wie bei einer Benzinanzeige markiert ein roter Balken die verbleibende Lebenskraft der Heldin. Durch Springen und Schiessen muss sich Lara gegen Tiere, Killer und architektonische Fallen wehren und mit Orientierungssinn das Spiel durchdringen.

Lara und Dante vor feindlich gesinnten Raubkatzen (aus TR II und aus Gustave Dorés illustrierter «Divina Commedia», Inferno, Blatt II)

Jedes Tomb-Raider-Spiel hat ein «Offizielles Lösungsbuch», das eine Vorschau über die zu erwartende Spielabfolge bietet und die Wünsche lenkt. Der Wunsch nach sich stets erneuerndem Raumgewinn bestimmt das Computerspiel weiter. Touristen, Kolonialisten und Astronauten lassen sich von ähnlichen Motiven antreiben.[3] Beim Durchschreiten des Raums verschiebt sich die Spannung zwischen Bekanntem und Neuland. Die neuerschlossenen Zirkulationsräume üben fortlaufenden Antrieb aus und sind Belohnung für die Spielenden. Räume, Architektur und ihre Darstellung faszinieren. Aber spätestens wenn chronisch gewordene Leerläufe das Spiel beherrschen, kippen Mobilität und Freiheit in Enge und Erlahmung.

Der totale Weg

Die Promenade digitale ist eine Promenade de l'esprit[4]. In der Promenade architecturale gab es von Zirkulationsräumen bediente Nutzflächen. In der Promenade digitale ist davon nichts übriggeblieben; Korridore, Rampen und Schächte, Baumstrukturen, Kreisläufe und Netze bedienen keine Nutzflächen. Nur der «totale Weg» wird in Szene gesetzt. Das Unterwegssein selbst wird versorgt statt zu versorgen. Medikamentpakete, Magnesiumfackeln, Artilleriestücke und Schlüssel ermöglichen Lara das Fortkommen. Diese Objekte werden im zeitlichen Transit gesammelt, aufbewahrt und transportiert. Laras Rucksack ist ein Lagerraum mit Lebensversicherungsfunktion. Dieser Raum ist auf einer Nebenebene abrufbar, der Inhalt existiert im Verborgenen.

Sinnlichkeit im digitalen Labyrinth

Die architektonische und mythische Entsprechung des totalen Wegs ist das Labyrinth. Am Ende einer langen Liste bekannter Labyrinthe der Kulturgeschichte findet das Spiel Tomb Raider seinen Platz neben der Behausung des Minotaurus, neben Giovanni Battista Piranesis Carceri oder M. C. Eschers unendlichen Treppenhäusern, Stanley Kubricks Efeuhecken in «Shining» oder Werner Herzogs grüner Falle in «Aguirre, der Zorn Gottes»[5].

«Schritt für Schritt werden Sie durch die riesigen Spielwelten geführt. Mit der genauen Wegbeschreibung behalten Sie immer den Überblick, einen kühlen Kopf und Lara bei guter Gesundheit», kündigt das Lösungsbuch an. Das Labyrinthische ist eng an die Angst vor dem Unüberblickbaren gebunden. Von George Bataille inspiriert erläuterte Bernard Tschumi in seinem Text «Pyramid and Labyrinth» in «Questions of space»[6], wie diese Urbauwerke zwei entgegengesetzte Haltungen

Virtuelle Architektur als Turnhalle für elektronische Körper. Lara als «Femina Universalis»

repräsentieren: den des idealen Raums einerseits, Produkt mentaler Prozesse und ontologischer Ansprüche, und den des realen Raums, der Erfahrung und der sinnlichen Wahrnehmung anderseits. Raumerleben und Raumdenken ist nicht gleichzeitig möglich; dieses Paradox ist nicht nur ein architektonisches, dem Tschumis Interesse gilt, sondern ein allgemein kulturelles Lebensparadox.

In Tomb Raider irritiert die Hybridisierung der symbolischen Eigenschaften der Bauwerke. Das Spiel verschachtelt Pyramiden und labyrinthische Räume ineinander. Infolgedessen kann die Pyramide die Eigenschaft der Übersicht nicht gewährleisten.

Das Spiel bietet ein aus Spielerfahrungen zusammengesetztes Curriculum Vitae[7], eine mit Möglichkeiten persönlicher Einwirkung ausgestattete Laufbahn. Risiko, Überraschung, Wechsel und Experiment üben Orientierungsfunktionen aus und prägen den Spielverlauf, weil dort hingesteuert wird, wo etwas «abgeht». Fehler und Tolpatschigkeiten erschweren die Orientierung und die Wegbewegung teilweise bis zur Verunmöglichung jeglichen Weiterkommens.

Lässt sich der spielerische Irrgarten durch einfaches Wegfliegen verlassen, wie Ikarus dies tat? Zwei Auswege stehen zu Verfügung, um dem Spiel zu entfliehen: der Faden des Lösungsbuchs oder der Flug durch «Quit»-Befehle.

Ruinöse Höhlen

Mit einem Sturz in ein Loch beginnt die Reise der Lara Croft. In früheren Videospielen[8] haben sich im Weltraum Raumschiffe bekämpft – heute wird «Action» in Höhlen inszeniert. Mit der Verankerung in der Erde fand schon in den «Earthworks» der Land-Art-Bewegung der 1960er-Jahre eine Rückkehr zu den Ursprüngen der Menschheit statt, und dies in Zeiten der Hochkonjunktur der Raumfahrt.[9]

Die Höhlen lassen sich wie ein versunkener, in sich implodierter Turmbau zu Babel lesen[10], eigentliches Sinnbild menschlicher Selbstüberschätzung. Sowohl beim Turm von Babel als auch in den spielerischen Höhlen von Tomb Raider geht die Orientierung verloren. Der Mythos von Babel und seines Sprachgewirrs endete mit der Zerstörung. In Tomb Raider ist der ruinöse Verfall der Gräber Präambel des Spiels.

Ruinen und Höhlen sind Zeugnisse vergangener Epochen, geschichtliche Speicher doppelter Art: der Natur und der Zivilisation. Das Thema der Ruine beinhaltet Umbruchstimmung, sowohl Trauer gegenüber Vergangenem sowie Hoffnung für die Zukunft.

Aber welchen Umbruch und welche Zukunft zeigt uns Lara? Durch ihre Anwesenheit wird der Kreis, der Kultur aus Natur entstehen und der den Rückfall in Natur geschehen lässt, wieder geöffnet. Die statische Geborgenheit der Höhle wird gestört. Das Zyklische ist tot

«Frau am Fenster» von Caspar David Friedrich. «Frau durchs Fenster» aus Tomb Raider

und die vergangene Geschichte kann nicht ruhen. Die Form der Ruinen bietet Widerstand und bestimmt den Spielrhythmus. Zusammengestürzte architektonische Teile erschweren die Wegführung, unterstützen Irrtümer und lassen durch Verlangsamung oder durch sprunghafte Beschleunigung Unvorhergesehenes geschehen.

Lara Goes West

Das Spiel spannt einen Bogen über Zivilisationen, Landschaften und Wesen; Urtiere und Protomutanten treten als Feinde auf. Das Spiel scheint eine virtuelle Reise durch die globale Aggressionsgeschichte zu sein; vom Altertum zum Post-Kalten-Krieg im eisigen Norden, von der indischen Peripherie zum Zentrum von London breitet sich die Episodenserie aus. Kyrillische Schriften und Stalin-Reliefsteine zieren das Ambiente. Selbst vor dem Zuhause hält die Bedrohung nicht an. Es wird für Lara noch vor der entspannenden Dusche nötig sein, die in ihr Schlafzimmer eingedrungenen Killer unschädlich zu machen.

Mordende Architektur

Vorbestimmung und der Zwang zur Aktivität prägen die Levels des Spiels. Sie ähneln Dantes Kreisen der Hölle in der «Divina Commedia»[11]. Statische, bewegte, zeitlich begrenzte Fallen, ihre Verkettung und die entsprechenden Reaktionen bestimmen die Handlung. Das Leben (vor, nach oder jenseits des Tods) als riesige quälende Foltermaschine ist sowohl in Tomb Raider als auch bei Dante zu finden. Der Raum greift an oder er verteidigt sich. Die Falle ist gewaltausübende Architektur. Aus Spielfilmen sind sie bekannt: gotische Villen, die atmen und rufen, seufzen und töten; Wolkenkratzer, die in Katastrophen aufgehen – im Inferno oder Erdbeben. Die Falle bietet mehr Freude am Mechanischen und direkterer Kontakt mit dem Opfer.

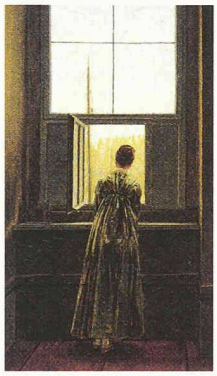
Die orthogonale Matrix

Der figürliche Körper macht nur, was er von seiner digitalen Natur aus kann. Ein virtuelles Massmodell entsteht aus dem Aktionsradius der Sprünge, der erreichbaren Griffhöhe, der Geschwindigkeit des Rollens und der Fertigkeit der instrumentellen Handhabung (vorwiegend der Waffen), was in Analogie zu Ernst Neuferts fixierten und normierten Handlungen gesehen werden kann.[12] Die Architektur wird zur Turnhalle für elektronische Körper.

Tektonik ist global. Bewegliche Fallen und fixe Gitterelemente, Lara und ihre virtuellen antagonistischen Spielfiguren sind immer aus demselben digitalen Teig gemacht. Die Kombination von Struktur, Textur und Mustern nach unterschiedlichen stilistischen Vorbildern (von transparent bis matt, von Peru bis London,

vom Stoff zum Pelz) ergibt die Vielfalt der Tomb-Raider-Welt. Die monomaterielle Tapetenkulisse aus Ruinen- und Höhlenmustern füllt die Gitterstruktur. Die Stimmungen von Räumen und Figuren, die Symbiose zwischen Raum und Mensch erinnern an grosse, von Modulor bewohnte Maschinen.

Der digitale Rücken



Hinter ihrem Rücken, zitternd, wenn sie plötzlich hinter hängendem Grün oder sich schliessenden Türen vom Bildschirm verschwindet, über Kopf und Schultern schauend, ihr nachlaufend, sind die Spielenden immer dabei.

Als Schutzengel oder/und Marionettensteuernde üben sie totale Kontrolle über die virtuelle Figur aus. Identifikation duch Bewegung, Protagonismus der Spielenden und attraktives Aussehen der Lara schaffen eine starke Bindung an die Figur. Mit ihr wird physisch gelitten. Nicht nur mit Muskelverspannungen und der üblichen Augenmüdigkeit vor dem Bildschirm, sondern zusätzlich durch Sauerstoffmangel und Verlust des Horizonts.

Lara ist eine Leitfigur der Wegarchitekturdarstellung. Vorwiegend von hinten gesehen, ist sie stellvertretend unser digitaler, immer rennender «Mönch am Meer». Aber nicht vor einem Abgrund steht sie, sondern ist ständig in Bewegung vor weitem und unübersichtlichem Spiel. Unterwegs vorwiegend zu Fuss, bleibt die weibliche Figur nicht hinter der Fensterscheibe, sondern sie zerbricht diese und schiesst sie sich den Weg durch das Glas frei.

Lara als Rückenfigur gibt dem Bildschirm räumliche Tiefe, verdeckt aber auch den Blick in den vor ihr liegenden Raum. Rückenfiguren[13] übernehmen eine Mediationsfunktion, sie verfügen über ein Paradox. Sie sind Orte der Identifikation und der Isolation. Sie sind ambivalente Momente des «Déjà vu»-Effekts und unterstützen das Gefühl für eine eingeschlagene Richtung. Man sieht sich selbst. Wir erinnern uns, dass wir schon da waren.

Wie das romantische Ich, bei dem die Selbstverständlichkeit des Selbst nicht mehr vorhanden ist und eine Relativierung des Subjekts stattgefunden hat, sind Rückenfiguren traurig. Rückenfiguren haben sich verabschiedet. Sie, wie Ruinen übrigens auch, sind Zeichen der Melancholie. (Oder zeigen sie vielleicht nur die kalte Schulter?)

Memento mori

Lara ist ein trauriger, vereinzelter Programmmensch der Moderne, Modulor, digitaler «Femina Universalis». Sie spielt eine Geschichte aus beliebig mischbaren Vergangenheiten, die nicht mehr in einem übergeordneten Zyklus eingebunden sind. In Zukunft werden noch viele Laras in Venedig sterben, im Kerker des Kolosseums vegetieren, Ägypten hassen oder das immergleiche Spiel des Überlebens in London wagen. Spielende geniessen und leiden, sie verbindet Schreckerregendes und die Freude, überlebt zu haben, im erhabenen «delightful horror».

Das Spiel bietet wohl erneuerbares Leben, leider nur digital. Echte menschliche Lebenszeit vergeht vor dem Bildschirm. Bilder des Todes bleiben vor allem Anfängerinnen und Anfängern nicht erspart. Das tut weh! Die rote, sich abbauende obere Linie ist das Memento mori.

Literatur

1 Eidos: Computerspiele Tomb Raider I, II, III, IV, V liegen plattformübergreifend vor. Eidos: Offizielle Lösungsbücher Tomb Raider I, II, III, IV. Heidelberg 1996–99. Sowie Jürgen, Fritz, und Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiel. Köln 1997 (allgemein über Computerspiele). Oder Manovich, Lev: Navigable Space, Raumbegrenzung als kulturelle Form. In: Beller, Hans (Hrsg.): Onsceen/Offscreen. Grenzen, Übergänge und Wandel des filmischen Raumes. Stuttgart 2000 (über dem Computerspielraum). Auch Huizinga, Johan: Homo ludens, vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg 1938/1956 (Klassiker: Spiel ist Kultur).

2 Deuber-Mankowsky, Astrid: Lara Croft, Heilsversprechen. Das Virtuelle Geschlecht, seine Metaphysischen Tücken. In: Wochenzeitung, Nr. 32. Zürich 2000.

3 Kunstforum Bd. 136, Ästhetik des Reisens.

4 Blum, Elisabeth: Le Corbusiers Wege, wie das Zauberwerk in Gang gesetzt wird. Braunschweig 1988.

5 Kerényi, Karl: Labyrinth–Studien. Zürich 1950.
Kupfer, Alexander: Piranesis Carceri, Enge und Unendlichkeit in den Gefängnissen der Phantasie. Stuttgart/Zürich 1992.
Albrecht Dürer Gesellschaft Nürnberg (Hrsg.): Der Traum vom Raum. Gemalte Architektur aus 7 Jahrhunderten. Marburg 1986.

6 Tschumi, Bernard: The Architectural Paradox. The Pyramid and the Labyrinth. 1975. In: Questions of Space. London, 1990. S. 12–29.

7 Bossart, David: Der Grosse Übergang, von der Tradition zum Trend. In: GDI-Impuls, Nr. 1/00. Rüschlikon 2000.

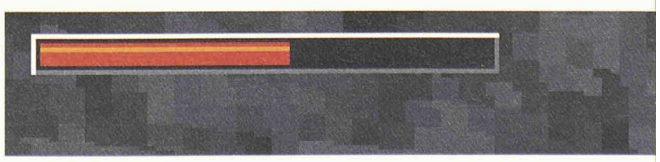
8 Faber, Liz: Re:play, ultimate games graphics. London 1998 (Rückblick bis zu den ersten Computerspielen).

9 Hoormann, Anne Land: Art, Kunstprojekte zwischen Landschaft und öffentlichem Raum. Berlin 1996.

10 Steyerl, Hito: The (w)hole of babel, magische Geografien des Globalen. In: Spingerin, Heft 1/99. Wien 1999.

11 Dante (Alighieri): La Divina Commedia. Illustriert von Gustav Doré. Milano 1958. Oder auch Wertheim, Margaret: Die Himmelstür zum Cyberspace. Von Dante zum Internet. Zürich 2000.

12 Weckherlin, Gernot: Der menschliche Massstab: Le Corbusier und Ernst Neufert. In: TransHuman, vom Mensch zu Architektur. Nr. 6. Zürich 2000.

13 Koerner, Joseph Leo: Caspar David Friedrich and the subjet of landscape. London 1990.

Memento mori