

Run, Lara, Run!

Computerspillet's indflydelse på actionfilmens heltinde

Af Kim Walden

*I takt med computerspillenes udbredelse i halvfemserne indeholder en stigende del af disse kvindelige helte. I firserne og halvfemserne er stærke kvindelige helte samtidig blevet et udbredt fænomen i populærfilm. Artiklen sammenligner den kvindelige computerspilsheltinde Lara Croft med heltinder fra den tyske film *Lola Rennt* (1999) og den amerikanske filmatisering af spillet, *Lara Croft: Tomb Raider* (2001). Med udgangspunkt i Manovich og Bolter & Grusin viser forfatteren, hvordan remediering er et teoretisk redskab til at forstå, hvordan nye og gamle medieformer påvirker hinanden. Computerspil låner fra filmen, ligesom filmen omvendt tager udfordringen fra computerspillene op og forandrer tematik, narrativitet og plotstruktur. Artiklen er oversat af Rikke Schubart*

Det er blevet sagt, at med nye medieteknologiers opståen må gamle medier kæmpe for at fastholde deres position i medielandskabet. Én af måderne, de gør dette på, er ved at optage nye mediers kendetegn og herved forny sig selv – dette bliver kaldt *remediering* (Bolter and Grusin, 1999, s. 15). I dag ser vi radioprogrammer med onlinediskussioner, hvor lytterne kan 'blande sig', og online *replay*-faciliteter, som vi kender fra videoen, er blevet en del af programmernes service. På lignende vis inkorporerer tv's nyhedsprogrammer grafik og computerskabte billeder [*CGI, Comuter Generated Images*], fotos og liveoptagelser i *on-screen* vinduer for at give dem et udseende som en webside (s. 189).

For bedre at anskueliggøre forholdet mellem gamle og nye medier kan vi se på graden af remediering imellem dem på et givet tidspunkt. Der foregår for øjeblikket en frodig udveksling mellem computerspil og film. Det er standard for computerspil-producenter at erhverve spilrettigheder til film, og her udgør Activisions køb af *Spiderman* og Game Boys køb af *Star Wars II: Attack of the Clones* en del af den voksende merchandising. Spildesignere overtog allerede tidligt filmens stil og formsprog, f.eks. i troper som biljagten og kampen i det ydre rum, i en sådan grad at spil blev kaldt »interaktive film«. I dag bliver spil designet sammen med film. Således reklamerer Electronic Arts' spilversion af Peter Jacksons *The Two Towers*

med, at den giver autenticitet til den cinematisk oplevelse ved at integrere game play med spilniveauer inspireret af filmen, ligesom lydeffekter, skuespillernes voice-over og den originale, prisvindende musik anvendes. Remediering fungerer tydeligvis begge veje.

Remediering understreger mediets materielle egenart, efterhånden som hver ny form finder sit økonomiske fodfæste ved at supplere eller erstatte, hvad allerede er tilgængeligt. Spil er en konkurrent til filmen. Computer- og konsolspil er den hurtigst voksende industri i underholdningsbranchen med en omsætning på 1.6 milliarder pund alene i England.¹ Med spilkonsoller til en brøkdel af prisen på multimedie-computere, og spil til en besnærende lav udgift per underholdningstime, kan det ikke overraske, at englænderne bruger flere penge på spil end på biografbesøg og videokøb.²

Hvad er de æstetiske konsekvenser af dette? Hvordan udformer den æstetiske dialog sig mellem spil og film? For at belyse disse spørgsmål skal vi se på to film, hvis heltinder deler et slægtsskab med computerspil. Den første, *Lola Rennt* (eng. titel *Run Lola Run*, 1999) instrueret af Tom Tykwer fra Berlin, har en narrativ ramme formet som et computerspil, mens den anden, *Lara Croft: Tomb Raider* (2001) instrueret af Simon West og med Angelina Jolie i hovedrollen, er en filmatisering af *Tomb Raider*-spillet. Ved at undersøge disse to heltinder

skal vi se, hvad den cinematiske søster har lært af sin spilsøster og omvendt.

Remediering mellem spil og film er ikke et nyt fænomen. For tyve år siden fortalte Disneys *Tron* (Steven Lisberger, 1982) om en computerprogrammer, der rejser ind i firmaets computersystem for at afsløre sin chef som kriminel. Snart er han oppe imod en ond mainframe og må spille spil for at overleve. Højdepunktet er et lysstråle-kapløb, hvor spillignende episoder blev skabt ved at kombinere tidlig CGI og baglyste animationer for at give indtryk af et arkadespil. Filmen var ingen stor succes, men blev efterfølgende lavet til arkadespil. Med opfindelsen af ny spilteknologi flyttede arkadespilene ind i stuen, og deres popularitet har siden resulteret i en stadig strøm af computerspil-film som *Super Mario Brothers* (1993), *Mortal Kombat* (1995), *Wing Commander* (1999) og for nylig *Lara Croft: Tomb Raider* (2001) og *Resident Evil* (2002).

Tron afspejlede en kønnet spilkultur i de tidlige firser, hvor spilkarakterer var mandlige (Skirrow, 1986, s. 115). Den første generation kvindelige spilkarakterer var narrativt marginale og fungerede mest som pin-ups eller præmier. I det sidste årti har en ændret karakter af spil imidlertid været fulgt af en ændret spillerdemografi. En stigende interesse for spil hos piger afspejles i mere fremtrædende kvindelige figurer: Tina i *Dead or Alive*, SCEE, Xiaoyu i *Tekken 3*, Aki Ross i *Final Fantasy* og Lara Croft, stjernen i *Tomb Raider*, der er en ny actionheltinde.

Den narrative struktur i *Lara Croft: Tomb Raider*

Som subgenre er de filmatiserede spil blevet ignoreret af kritikerne og affærdiget som spin offs, der kun har interesse for computerspilsfans. Men ved nærmere eftersyn ser vi, at film som *Lara Croft: Tomb Raider* (herefter *Lara Croft*) ikke blot overtager computerspillets figurer og historier, men også indoptager dele af spillets narrative struktur og henvendelsesform.

Et af de mest distinkte træk ved spillets fortælling er den tidslige organisering. I sin analyse af computerspil anvender Steven Poole det cinematiske koncept 'baggrundshistorie', også kaldt den *diakrone* historie, der fortæller, hvad der er sket i fortiden og opstiller betingelserne for nutiden. Den *synkron* historie finder herefter sted i nutid og ud-

gør den handling, vi er tilskuere til (Poole, 2000, s. 106). Computerspil er rettet imod den diakrone historie, og fordi de indbyder til gentagne gennemspilninger, er den synkron historie ikke central.

Både *Lara Croft* og *Lola Rennt* er struktureret som et kapløb mod tiden. Da rulleteksterne begynder i *Lola Rennt*, begynder et ur at tikke på lydsporet, og i *Lara Croft* afbryder et CGI-billede af planeterne i rummet, der på ubønhørlig vis nærmer sig hinanden, med jævne mellemrum historien for at minde publikum om filmens tidsrammeelement. Den diakrone historie i *Lara Croft* er et elaboreret plot om et hemmeligt selskab ved navn The Illuminati (De Oplyste), der vil forene to halvdele af et gammelt ikon smeltet af sten fra en meteor, der ramte Jorden, sidste gang planeterne var forenet. Ikonet giver dets ejer magt over tiden, og det er denne magt, selskabet er ude efter. Arkæologernes opgave er at finde ikonet inden planeternes næste forening. Baggrundshistorien fortælles via et brev fra Laras far og en kort CGI-episode i starten. Den er løseligt forbundet med plottet og udgør baggrunden for den synkron historie.

Som kontrast til den diakrone histories episke proportioner er den synkron historie narrativt spinkel. Spillets narrative fornøjelser er essentielt erfaringsmæssige og ligger i nutiden, og det er denne kvalitet, filmen prøver at mime. Den synkron historie består basalt set af et kapløb og en række gåder, motiveret af computerspillets simple mål og handlinger – Lara møder en række udfordringer, som hun må løse, for at historien bevæger sig mod sit mål. Fortællingens struktur bygger på spillets logik snarere end nogen virkelighed.

New media-teoretikeren Lev Manovich har argumenteret for, at spil er en kulturform, der fordrer algoritmeagtig handling. Computerspil opleves af spillere som handlinger, primært fordi spilleren får stillet klart afgrænsede udfordringer, som at opnå højest point, gennemføre alle levels eller vinde en kamp. Alle narrative elementer, spilleren møder undervejs, fører hende tættere på eller længere væk fra målet. Når filmens handling virker spinkel, er det fordi, den knap er mere end en cinematiske udgave af spillets fundamentale struktur, der er en simpel algoritme. Historien er drevet af algoritmens logik, der skal udfoldes for at vinde.

Filmen mimer ikke kun computerspillets narrative syntaks, den søger også at konkurrere med det nye medie gennem dét, film altid har været bedst til: Skærmens store skue. Filmen konkurrerer med

computerspillet ved at skabe enorme actionscener designet til den store skærm. Levels bliver til locations for spektakulære stunts, special effects udføres af filmstjerner (og stand-ins) til et lydspor, der samler tidens musikhits. Varigheden af disse scener er disproportional med deres narrative funktion og skyldes kun den skuelyst, de tilbyder publikum. Scenerne ligner herved sang- og dansenumrene i Hollywoods musicals, men henleder her desuden opmærksomheden på forskellen på en stor og lille skærm.

Sædvanligvis udspilles film i en realistisk æstetik, som Bolter og Grusin kalder *immediacy*, hvor publikum suges ind i handlingen, og dens konstruktion udviskes. Men når filmen udfolder en spektakulær scene, bliver vi gjort opmærksomme på filmmediets evne til at skabe sin egen unikke tilskuerlyst. Disse spektakulære scener er excessive i forhold til den algoritmiske fortællings minimale behov og udgør dermed en *hypermediacy*, der bryder med mediets realistiske fortælle-modus. Bevægelsen mellem de to cinematiske modi, *immediacy* og *hypermediacy*, er en dynamik, der karakteriserer computerspillets fortælling i dets forsøg på at konkurrere med sin cinematiske forgænger.

I sin modus vedkender *Lara Croft* sig sin spiloprindelse og tilskuerens kendskab til Lara som spilfigur. Fra begyndelsen er den cinematiske Lara tæt forbundet med sin pixellerede søster. Tilskueren ser Lara medieret via skærme for at simulere spillets gameplay. Under invasionen af Croft Manor bekæmper Lara fjenderne ved at instruere sin teknologiske sidekick (kollega og våbenfælle), Bryce, i at være hendes 'øjne'. Ved at bruge en CCTV-monitor [*closed-circuit television*, dvs. overvågningskamera tilknyttet tv-skærm] og mobiltelefon fremstår hun som spil-avatar på hans monitor, og han er filmens on-screen spiller. Bryce koordinerer hendes handlinger via en CCTV-skærm, og da hun rammer sit mål, udbryder han »bingo!«, et ekko af spillerens reaktion. Det hurtige tempo i lydsporets musik skaber dramatisk spænding med surroundlydteknologi, der nedsænker filmens tilskuer i handlingen for at skabe oplevelsen af at 'være der selv' – igen et ekko af computerspillet.

I tråd med filmens spiloprindelse er heltindens mål ikke bestemt af hende selv, men af den afdøde far spillet af Angelina Jolies virkelige far, Jon Voight. Ligesom spilleren fungerer Laras far som en off-screen figur, der guider Laras eventyr. Han optræder kun i drømmesekvenser og i en scene sidst

i filmen, hvor tidens dimensioner åbner sig ved planeterne's forening. Hans styrende hånd er ikke desto mindre manifest i fortællingen på to måder: Som flashbacks og gennem de spøgelsesagtige piger, der hjælper Lara undervejs i hendes søgen. Trods forsøget på at skabe en stærk heltinde er Laras mål at udføre sin fars vilje og fuldende hans værk ved at finde og destruere ikonet og derved hindre Illuminati-selskabet i at nå deres mål. Hendes far er med andre ord den spiller, der styrer hendes handlinger, og hun den 'spillede', hans on-screen avatar.

Hollywood har her overtaget mere end spillets fortælling. Et nærsyn afslører historiens narrative strategi: Spillets 'sprog' gennemsyner filmmediet, og filmen anerkender spillets evne til at bevæge og engagere publikum på nye måder. Samtidig indikerer bevægelsen mellem *immediacy* og *hypermediacy* en konkurrence og en selvransagelse hos filmen i dens mediespecifikke hævde af sin evne til også at begejstre et publikum.

Den narrative struktur i *Lola Rennt*

Når vi ser film i biografen, udspiller handlingen sig i en fastlagt sekvens i filmens spilletid, som tilskueren ikke har kontrol over. I et computerspil er spilleren derimod mere fri til at bestemme handlingens gang. I denne forstand indeholder spil ikke historier i konventionel forstand; de er snarere læsninger eller versioner, der skabes af tilskueren/spilleren (Bolter, 1991, s. 124). Med denne distinktion for øje er det interessant at betragte *Lola Rennt*, hvis narrative form har mere til fælles med computerspillet end med spillefilmens linearitet. I løbet af 80 minutter fortælles tre versioner af samme historie med forskelligt udfald. Filmens treleddede plot kan beskrives som dét, Janet Murray kalder »a multiform narrative,« hvilket er en fortælling, der præsenterer »a single situation of a plotline in multiple versions that would be mutually exclusive in our ordinary experience« (Murray, 1999, s. 30).

Denne struktur henleder opmærksomheden på én af computerspillets mest genkendelige fortællekvaliteter: replay-funktionen. Den fortællende film har hidtil søgt at undgå gentagelsen, der har været henvist til animerede tegnefilm, instruktionsfilm og peep shows (Manovich, 2001, s. 315). Denne gentagelse kendes som *the loop* og afslører sporene fra en tidlig spilteknologi, der led af begrænsninger i hukommelsen. Siden det ikke

var muligt at animere alle figurer i realtid, benyttede designere sig i høj grad af gemte loops med figurernes bevægelser, der så kunne indlæses på de nødvendige tidspunkter i spillet (Manovich, s. 316). Denne tekniske spændetrøje var med til at præge udviklingen af fortællingen i computerspillet og kan stadig spores i nutidens spilleformater. I *Lola Rennt* anvender Tykwer gentagelsen – the loop – til at fortælle historien i spillefilmslængde.

De tre versioner af fortællingen gentages, som om hver af dem er et replay i et computerspil. Hovedpersonen møder samme række personer og handlinger, hver gang i en let varieret konfiguration. Sidst i hver version er Lola *game-over*, og ved den sidste version har hun lært tilstrækkeligt fra sine tidligere oplevelser til at håndtere de forhindringer, hun møder. Som i et spilforløb afhænger det mulige resultat helt og holdent af spillerens præstation. I første version løber Lola f.eks. ned ad en trappe og forbi en truende fyr med en knurrende hund. I anden version stikker fyren sin fod ud, hvilket får hende til at falde og slå sig. Først i tredje version kan Lola forudse forhindringen og tage højde for den ved at springe over hunden og knurre tilbage.

Som i andre Tykwer-film er rumlighed central i forholdet mellem personer. I *Lola Rennt* er denne rumlighed lånt fra spillets *gameplay*.³ Fortællingens rum er en urban lokalitet, som nogen måske vil genkende som Berlin. Lolas Berlin svarer dog ikke til virkelighedens. Lolas rute gennem byen svarer ikke til en rute, man kan tage igennem den virkelige by. Fortællingen forsøger ikke at lokalisere rummet. I stedet konfigurerer historien sit rum som forståeligt og, i spilterminologi, overskueligt. I de tre versioner ser vi Lola krydse et torv på tre måder fra tre forskellige perspektiver. Først i sidste version afslører kameraet rummets monumentale bygninger og stenstatue. Vigtigt her er ikke den specifikke lokalitet, men at rummet forstås via bevægelse; ind- og udgange kendes, når spilleren har gennemspillet rummet.

I filmens klassisk lineære narrative model siges fortællingens forløb at reflektere menneskelivets kronologi; her er computerspillets narrative oplevelse vist i metaforisk forstand som en spiral, der introduceres fra filmens begyndelse. Den spirallistiske narrativitet illustrerer, hvordan (spil)karaktererne ved at gå igennem et loop opnår viden og erfaring til at komme tættere på deres mål. Som en spiral snor plottet i *Lola Rennt* sig tilbage i sig selv gennem fortællingens gentagelse, men

udgør aldrig et perfekt loop, da den starter en ny cirkel, hvis linearitet ender i en ny slutning. Spiralen som trope gennemsyrrer filmen på flere måder: Den motoriserede, hvide spiral over apoteket ved hovedvejen, hvor Lolas kæreste Manni venter i telefonboksen det meste af filmen, på stoffet i de elskendes hovedpude og i det spiralcirkelnde kamera i den animerede begyndelsessekvens.

Som i *Lara Croft* reflekterer den tidlige organisering af historien computerspillets narrative struktur, hvor den diakrone historie er fortalt i begyndelsen, og den synkrone historie blot tjener til at løse dilemmaer fra baghistorien. Den diakrone del begynder med Mannis opringning til Lola. I sort-hvidt flashback gengiver Mannis stemme de begivenheder, der leder frem til opkaldet: Manni arbejder for en bilsælger på det sorte marked og har været kurer for et stort pengebeløb. Men fordi Lola kom for sent til at hente ham, var han nødt til at tage undergrundsbanen, hvor han uheldigvis glemte pengene. Han har tyve minutter inden chefen Ronnie kommer og er overbevist om, at Ronnie dræber ham, hvis ikke han har de 100.000 mark. Den sort-hvide del af den diakrone historie er klart adskilt fra resten af historien ved at foregå i fortiden, mens den synkrone historie foregår i nutiden og i farver. Der synes desuden at ligge en kønsmæssig struktur i, at den diakrone historie tilhører den mandlige karakter, og den synkrone historie tilhører vores actionheltinde, Lola, der må handle for at løse plottets problem: Hvordan skaffe 100.000 mark på tyve minutter?

Endnu en parallel til spillet er karakterernes spinke udformning, der efterlader vægt på plot snarere end karakterer. I denne forstand, som Poole noterer, ligner computerspillet mere eventyret end romanen. Denne pointe understreges ved, at Hans Paetsch, en kendt tysk eventyrfortæller, lægger stemme til filmens voice-over. Den russiske formalist Vladimir Propp fandt i sit studie af folkeeventyr ud af, at historierne består af simple narrative funktioner og letgenkendelige karaktertyper (Propp, 1968). En Proppsk analyse af filmens figurer afslører en palet med stereotyper. Ingen tid til psykologisk realistiske figurer. Lolas kæreste Manni er angiveligt helten – understreget ved at caste den tyske hjerteknuser Moritz Bliedtrew – mens Lola tydeligvis er prinsessen. Skriptet alluderer da også til hende som prinsesse.⁴ Men da den synkrone historie begynder, spejlvendes disse karaktertyper: Helten er paralyseret af skræk

og må vente i sin telefonboks på, at Lola redder ham. Han er prinsessehelten, mens Lola omvendt er en prinsesse, der må handle, og dermed bliver helteprinsesse. Hun er drivkraften i den synkron fortælling, der udfører alt løberiet, ligesom spilkarakteren Lara Croft, hvis naturlige gangart er løb.



Fig 1. Skrækslagen ved telefonen

De tre versioner leger med mulighederne for handlingens stereotype karakterer. I den første dør helteprinsessen (Lola); i anden version overlever hun, mens prinsessehelten (Manni) dør; og i tredje version overlever begge karakterer og forlader filmen i en arketypisk *happy end*-slutning. Handlingens spilstruktur viser, hvordan historiens slutning skifter som et resultat af handlinger, der frisætter karaktererne fra deres stereotype plotfunktioner. Af samme grund er Lara i *Lara Croft* også både helt og prinsesse.

Det sidste aspekt, jeg vil komme ind på, er filmens mest slående: dens multimediale fortællerum. Filmen begynder som en håndtegnet animation vist på tv med Lola, der løber ned ad ejendommens trappe. Kameraet bevæger sig 'ind' i tv-skærmen, en visuel metafor for spillerens indlevelse i *gameplay*'et. Herefter skifter filmen til 35mm sort-hvid og farve, men der er også sekvenser optaget på video. Tykwer bruger 35mm til at definere Lola og Mannis verden, og videoformatet til den verden, der tilhører de personer, Lola kommer ind i, men ikke selv har kontakt til. Tabet i billedkvalitet og brugen af *scan lines* i videobilledet giver en oplevelse af uvirkelighed i disse scener. Fotografiske stills bliver anvendt i filmens flashforward. Da Lola løber gennem gaderne, støder hun ind i folk, hvilket skaber et flashforward, hvor personens fremtid bliver vist som fotoserier med fotoapparatets 'klik' og 'whirr' på filmens lydside. I hver af versionerne udspiller dette flashforward en forskellig fremtid for

personerne. Actionheltinden Lola begynder at ligne en krydsning mellem en avatar og et hyperlink med evne til at åbne forskellige dimensioner i filmen.

Hvordan skal vi fortolke dette? Lev Manovichs teorier om nye medier er her anvendelige. Ifølge Manovich har (biograf)filmen altid tilbudt et interface, hvor narrative begivenheder udspilles i et tredimensionelt rum. Nu har filmens sprog udviklet sig til et interface for alle typer medier (Manovich, s. 326). Manovich beskriver, hvordan vi lever i en kultur, hvor webnews-sitet og multi-level computerspillet er blevet indbegrebet af et high-density informationssamfund. Dette har skabt en 'tæthedens æstetik' – en ny kulturel logik. En æstetisk udfordring som filmmediet må imødegå, hvis det vil overleve i de nye mediers orden.

Tykwer møder denne udfordring med *Lola Rennt*. I sin actionheltinde skaber han et interface til alle typer medierum. Dette giver den cinematisk skærm en ny dybde. Det er i denne forstand, mere end nogen anden, at *Lola Rennt* opfylder filmmediets behov for at fastholde filmen som et medie for historier i en digital tidsalder.

Kroppen som skue: Lara Croft

I Storbritannien er *Tomb Raider* sandsynligvis det mest kendte computerspil. Det blev lanceret i 1996, er indtil nu kommet i fem udgaver og er solgt i mere end 28 millioner spilkopier verden over.⁵ Lara Croft er central i denne franchise. Hun er blevet et givtigt og genkendeligt *brand* i sig selv, der bruges til at reklamere, som drikken Lucozade, der sidste år blev lanceret under navnet 'Larazade' »til hendes ære« ved premieren på *Lara Croft: Tomb Raider*.

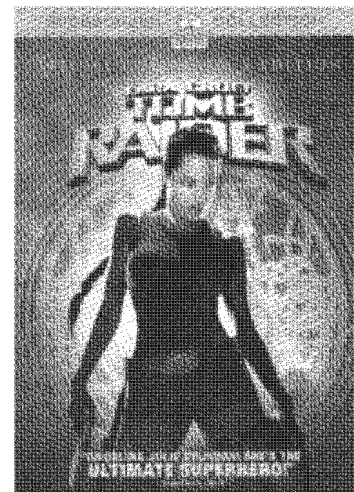


Fig 2. Franchise-produkt

Anmeldere og kritikere taler om spilfiguren som et ikon, der er blevet optaget i populærkulturen, og for at understrege denne høje profilering fik Lara en stjernemodtagelse i en stor featureartikel i bladet *The Face*, hvilket gjorde hende til en celebritet i Storbritannien.⁶ Selv den britiske regering, der søgte at tappe tidsånden, adopterede Lara Croft som Storbritanniens ambassadør for videnskab og teknologi.⁷ Hvad er det ved Lara, der kan forklare denne interesse?

Jeremy Smith, direktør for Eidos (der har udviklet Lara Croft spilserien), fastholder, at tiltrækningen dels skyldes den »glossy blankness – the computer look« der forhindrer hende i at være for realistisk eller for personliggjort (Poole, s. 164). I samme ånd er foreslået, at årsagen til Laras fascination er, at hun er »an abstraction, an animated conglomeration of sexual and attitudinal signs – breasts, hot pants, shades, thigh holsters whose very blankness encourages the (male or female) player's psychological projection« (Poole, s. 164-5).

Psykologisk projektion. Måske, men denne actionheltinde materialiserer sig ikke ud af ingenting, og det er ikke første gang, publikum møder en figur som Lara. Hun er nok lavet af *polygoner* [polygon: geometrisk figur], men hun trækker på kendte medieskabeloner. Spilfiguren Lara lever op til de visuelle koder for pin-up'en, der personificerede en populær kropsform i 1930'ernes og 1940'ernes Hollywood: lange ben, perfekte tænder, store bryster – med andre ord, et seksuelt skue.⁸

Som en karikatur over denne cinematisk skabelon passer Lara til pin-up'ens visuelle koder. Kroppen bliver fremhævet af stramme hot pants og T-shirts, der afslører formerne og dækker over indholdet. De disproportionelt store bryster er uden brystvorter. Nøglen til dette billede er at vise kroppen med antydninger snarere end handlinger. Figuren er pyntet med fetichistisk tilbehør. Lara bærer et lavtsiddende bælte, der henleder opmærksomheden på hendes hofter og skridt, mens pistolhylstrene er strategisk placeret, så de visuelt minder om de stereotype strømper med hofteholder.

Endnu et element, der har påvirket spilfiguren Lara Croft, stammer fra japansk kultur. Det er den klasiske *nijikon fetchi* eller »todimensionelle fetish«,« vi finder i manga tegneserier og animé. Nijikon fetish'ens popularitet skyldes en kombination af sociale faktorer i Japan i 1980'erne: Et krævende og samlebåndsagtigt uddannelsessystem og de

dårlige jobudsigter fik unge til at udvikle en fascination af fantasifigurer (Schodt, 1996, s. 48). Det japanske underholdningsmarked svarede ved at udvikle virtuelle veninder i en række medier; der var Video Pigen Ai, og computerspil som *Toki-Meki* lod spilleren blive bedre, så han kunne vinde en pris bestående af den digitale veninde Shiori Fujusaki (Hamilton, 1997, s. 3, s. 5). Der var også softwareudviklede virtuelle piger, kaldt *kisekae dolls*, hvis bruger kunne klæde dem af og på som konventionelle papirdukker. Oprindeligt var de udviklet som spil til børn, men det seksuelle potentiale blev hurtigt realiseret med den rette software.

De japanske computerspils popularitet er med til at forklare Laras popularitet: På den ene side er hun som pin-up et seksuelt skue, men på den anden side er Laras attraktion netop, at hun *ikke* har en realistisk æstetik. Tværtimod. Distancen til virkeligheden gør figuren desto mere tiltrækkende; hendes 'kunstighed' gør hende attraktiv. Hun er *ikke* virkelig. I selskab med hende er sex en risikofri fantasi.

Sameksistensen af disse to tiltalemodi er indbygget i Laras persona og citeres i filmatiseringen af spillet. Lara er en actionheltinde designet til at appellere til sit kernepublikum – unge mænd, der også ser action-adventure film. Lara Croft er mere tegnet som pige end som kvinde fra sin skolepigeftetning til sin nonchelante teenagegang. Inden for filmens diegesis har hun ingen kæreste, men er sin far hengiven. Fra første scene er det cinematisk blik på hende snarere teenagerens uskyldige blik gennem nøglehullet end et beluende blik. Vi møder Lara, spillet af Angelina Jolie, i badet. Kameraet holder en diskret distance ved at se gennem et blondgardin – en visuel stil karakteristisk for reklamer for hårprodukter, hvor den nøgne torso ses bagfra eller fra siden.

Filmens åbningsscene etablerer den cinematisk heltindes forbindelse til spilfiguren ved at lade Jolie indtage positurer fra spil-avataren. Lara er den seneste manifestation i en række cinematisk heltinder. Væk er de bodybuildede muskler hos Sigourney Weaver, der spiller Ripley i *Alien*-filmene, eller hos Linda Hamilton, der spiller Sarah Connor i *Terminator*-filmene (Tasker, 1993, s. 138). Musklerne er erstattet af prostetisk teknologi i form af våbnene fæstnet til benene og de fremhævede bryster. Den nye heltinde er en cyborg, en kombination af menneske og teknologi.

Cyborgheltinden har øgede fysiske egenskaber.

Hun kan vende sig 180 grader, svinge sig i reb med én hånd og er ikke underkastet tyngdeloven. Heltindens bevægelser mimer handlingen på skærmen, hvor Croft typisk løber imod sin modstander og affyrer begge skydere, hvilket ser ganske naturstridigt ud i en levende heltinde, men er trofast imod spilfiguren.

Laras popularitet skyldes til dels, at hun er sammensat af mediekonventioner: pin-up, nijikon fetish, actionheltinde, med en tavs indoptagelse af disse mediers konventioner. I filmen legemliggør Lara en række ofte modstridende billeder af femininitet fra dominatrixen til den trofaste og hengivne datter klædt i kjole og stråhat med blomster, der sørger ved faderens begravelse. Filmens femininitet er ikke forankret i en 'virkelig' femininitet. Vi ser repræsentationen af en spilkarakter, eller repræsentationen af en repræsentation. Lara Croft er måske den første spilfigur, der har levende modeller til at efterligne sig, men hun er ikke virkelig. I filmen kan Angelina Jolies Lara kun citere repræsentationer af et digitalt jeg. Hun er en simulation baseret på en serie af mediefiktioner om femininitet.

Køn fungerer som maskerade. En actionheltinde kan være, hvilken persona hun har lyst til, og er ikke begrænset til eller defineret af nogen af disse. Filmens heltinde leger med konstruktionen af femininitet og demonstrerer herved, at også maskulinitet er en konstruktion. Hun 'anvender' lige ubesværet maskulinitet og femininitet i den afsluttende kamp med skurken Manfred Powell (Iain Glen), hvor hun presser fingrene ned i hans sår og herved viser sig 'mand' for at vinde kampen.

En af årsagerne til Laras brede appel er, at fornøjelserne ved at betragte Lara ikke kun kan forklares i psykologisk terminologi – spillerens identifikation med Lara – eller i cinematisk terminologi – publikums mandlige blik på Lara. Den mediekonvergerende heltinde tilbyder endnu en fornøjelse for et publikum, der anvender flere medieplatforme. Nemlig genkendelsens fornøjelse; medierne låner, citerer og indoptager hinanden i et gensidigt spil om remediering.

Kroppen som skue: *Lola Rennt*

Omend ikke helt på niveau med spilsøsteren Lara, har Lola også haft succes. Filmen har vundet priser ved internationale filmfestivaler og vakt opmærksomhed i Tyskland, hvor den blev årets mest

indtjenende film og fik anerkendelse for bedste instruktør, bedste film og bedste soundtrack ved den tyske MTV-prisuddeling.

Lola er ikke helt samme ikon som Lara Croft, men hun har skabt efterdønninger i spillefilm, tv-serier, reklamer og endda været med i en episode af Simpsons.⁹ Da filmen var blevet en succes i Tyskland, blev dens heltinde anvendt i partipolitik, da Berlins borgmester, Eberhard Diepgen (CDU), brugte designet fra plakaterne til *Lola Rennt* i sine parti plakater, der kickstartede hans kampagne for genvalg. Plakaten havde placeret Diepgens hoved på Lolas krop i et forsøg på at vise politikeren som en dynamisk leder, der løb for at sikre byens fremtid med ordene »Diepgen Rennt« printet med samme typologi som i filmens titelsekvens. Hundrevis af plakater blev hængt op i Berlin i vinteren 1998 til ærgrelse for Tom Tykwer, der truede med retssag. Plakaterne blev taget ned, men Diepgens held med at blive genvalgt er blandt andet tilskrevet dette mediestunt.¹⁰



Fig 3. Berlins borgmester Eberhard Diepgen løber på valgplakaten

Remedieringer¹¹ som disse bekræfter, at Lola-'looket' blev et visuelt symbol på et hipt, nutidigt Tyskland. Ideen fængede. Lola blev igen offentliggjort, denne gang forvandlet fra heltinde til helt i skikkelse af den tyske kulturminister Michael Naumann (SDP). Her er Naumanns hoved overført til Lolas løbende figur, hvor hun passerer en gruppe nonner, og dette foto dukkede op i en af Berlins aviser, der omtalte den tyske filmindustri's succeser.

Hvordan skal vi forstå figurens genlyd uden for filmen? Hvad er det ved Lola, der får det tyske publikum til at give hende status som et ikon, der endog krydser kønsgrænser?



Fig 4. Lola Rennt



Fig 5. Naumann løber også

Det er ikke blot computerspillets narrative struktur, vi ser i *Lola Rennt*, men også selve figuren, der bærer spilfigurens karakteristika. I filmens åbningstekster møder vi heltinden som en animeret figur, der som en avatar fulgt af spillerens tredjepersonsperspektiv løber gennem en tunnel. Fra sit levende selv skifter hun igen til en tegneserieversion, der løber ned ad husets trapper, hvilket vi ser på moderens tv. Lola skifter fra et repræsentationsmode til et andet, fra live action til animation og tilbage. Dette skaber samme hypermediering, som vi så i *Lara Croft: Tomb Raider*, hvor tilskueren ikke kunne indtage den klassiske tilskuerposition, men konstant bliver mindet om, at spillet opleves gennem filmens interface. Budskabet er tydeligt: Filmen kan indoptage andre mediesprog, og her er en film, der promoverer sig selv som formatet for konvergens.



Fig. 6 Tegneserie-Lola

Lola optræder, ligesom en spilavatar, i de fleste scener. Hun er filmens motor. Ligesom Lara foretrækker hun at løbe. Hendes tempo er filmens tempo. Når Lola standser for at få vejret, standser

kameraet og soundtrackets musik også. Når Lola fortsætter, fortsætter kameraet og musikken øger sit tempo. Alle andre dele af billedet er ude af fokus, når hun bevæger sig.

Ud over sit allestedsnærvær er Lola også en spilheltinde på anden vis. Hun taler via sine handlinger snarere end ord. Historiens (spillets) objekt præsenteres i Mannis telefonoprigning (spillets 'intro') – Lola skal finde 100.000 mark på tyve minutter. Der er ingen tid til overvejelser, ord er nyteløse, en pointe, der understreges af telefonkortet, der løber ud. Der skal handles, ikke tales, da Lola smider røret op i luften og løber fra rummet. Og som for at understrege denne nye medieheltinde viser kameraet os, hvad hun *ikke* er: Det panorerer rundt i hendes værelse og viser en typisk glad pige på Polaroidfoto med kæresten og en samling Barbiedukker. Men hvis hun vil redde Manni, skal hun være mere end blot en glad tøs på et Polaroidfoto eller en Barbiedukke – hun skal løbe!

Ligesom Lara er Lola klædt til handling. Laras fremtoning har et militært tilsnit med armystøvler, actionudstyr og skydehylstre, der signalerer kampsituationer. Lola er klædt til byens kampe i tøj fra et armyoverskudslager, Doc Martens-lignende støvler, mavebælte, afklippede bukser og top. Laras Hollywood-pin-up er afløst af Lolas moderne look: En top afslører bh'ens strokke – »underwear as outerwear« i Vivian Westwood-stil. Armystilen har inspireret begge kvinder, men forskellen ligger i Lolas DIY-etik – Do It Yourself – signaleret med hendes hår, der er farvet flammende rødt, tatoveringer, ørepiercinger.

Flere anmeldelser beskrev *Lola Rennt* som essentielt en udvidet musikvideo. Fjorten af filmens sek-

sten musiknumre var komponeret af instruktør Tom Tykwer. Fra historiens begyndelse afløser tekno-beatet den konventionelle narrative films rytme og erstatter den med musikvideoens. I løbescenerne er den visuelle klippestil bestemt af soundtrackets technotempo, der blev kaldt »MTV-æstetik.«¹² Karakteristisk for filmens kameraarbejde er hurtige indstillinger, split screen-montage, slowmotion, krydsklipninger mellem den løbende Lola fra forskellige vinkler, ben, ansigt, profil, fugleperspektiv, hele tiden med den løbende kvinde i centrum. Kameraet, der mimer Lolas bevægelser, skaber en højenergisk danseoplevelse.

Skuespillerinden Franka Potentes stemme følger Lola på soundtracket; filmens subjektivitet er hendes. Sangen bliver vist. Den monotone fremførelse af tre musiknumre, »Running One, Two and Three«, »Believe« og »Wish« (»Komm Zu Mir«) tjener samme funktion: At skabe direkte emotionel forbindelse til Lolas indre tanker, mens Berlins omgivende lyde er stumme. Der er en parallel mellem soundtrackets førstepersonshenvendelse og tredjepersonsperspektivet af figuren, der løber gennem byen. Potente er både performer og figur på samme tid. Som med Lara ser vi på en og samme tid 'på' hende og 'gennem' hendes øjne på hendes *screen self*.

Sidst i filmen skifter soundtracket genre fra Potentes sange til det konventionelle soundtrack med numre som Dinah Washingtons udgave »What a Difference a Day Makes«, hvilket betyder et skift fra techno til blues. Scenen begynder med parrets flugt fra supermarkedet i slowmotion. Ligesom Lara er Lola trukket gennem en kollage af visuelle og lydige stilarter med det resultat at gøre os opmærksomme på filmmediet som interface. Den stilmæssige excess fører til oplevelsen af den tidligere nævnte *hypermediacy*, hvilket er karakteristisk for begge film, og et æstetisk svar på computerspillets konkurrence med filmen.

En ny actionheltinde?

Potente betyder 'stærk' på italiensk. Men Lolas heroisme adskiller sig fra Laras. Lara bliver styret/spillet af sin far. Lola bliver både 'spillet' og er selv 'spiller'. I interviews har Tykwer sammenlignet hende med Pippi Langstrømpe, hvis motto »jeg skaber mig verden, som jeg vil have den« genfindes i Lolas livsindstilling.

Når hændelser ikke passer hende, gentager hun

dem, indtil de gør. Ved slutningen af første version siger Lola, da hun dør: »Jeg vil ikke slutte...«, og så begynder anden version. Sidst i anden version, da Manni bliver ramt af en lastbil, beslutter hun, at han ikke må dø og starter igen. Som en spiller, der trykker på *reset*-knappen, udvikler hun sit spil, til hændelserne udfolder sig, som hun ønsker dem. I sidste version bliver de elskende forenet, pengene fundet, og Lola og Manni forsvinder ud i solnedgangen.

Lolas vilje ytres ikke i ord, men i skrig. Spilfiguren bestemmes af spilleren, men filmheltinden har sin egen autonomi. Ligesom Oscar Mazerath i Volker Schloendorffs filmatisering af Gunter Grass' *Bliktrommen* (1979), viser Lolas vilje sig i et skrig, der sprænger glas. I krisesituationer skriger Lola så højt, at filmen standser. Hun lukker munden på både Manni og sin far, og da hun når til roulettebordet, er hun blevet stærk nok til at kunne vende skæbnen. Lola skifter mellem rollen som spillet og spiller og konkurrerer herved med spillets heltinde om at erobre publikums engagement.

Hvad fortæller dette os? Lara og Lola er tydeligvis skabt af nye mediesprog. I Lara mødes Hollywoods pin-up med nijikon fetchishen i japanske spil og anime. I Lola mødes tegneserien, punken og musikvideoen. Heltinderne deler imidlertid computerspillet som reference. Begge heltinder deler træk med spilfiguren og foretrækker løb frem for gang. Hverken Lola eller Lara er konventionelle filmheltinder. Her er ingen psykologisk afrundede personer. De er ikke virkelige kvinder. Publikums referenceramme er ikke virkeligheden, men andre medieformer. De kommer fra et mediesprog, som et nutidigt publikum genkender, og denne bevidste blanding gør Lara og Lola til en ny medietidsalders heltinder.

Af de nye medier udfordrer især computerspillet filmen, hvilket Lara og Lola begge vidner om. Det er imidlertid blevet klart af denne artikel, at heltinderne ikke bare spejler spillet, men også eksplicit konkurrerer med det. For at sikre sig en fremtid må filmen fange et ungt publikum. Computerspillet har ændret publikums forventninger til fortælling, og filmen må følge med, hvis den vil tage udfordringen op. Igennem tiden er filmmediet konstant blevet udfordret af nye medier; denne artikel har vist, hvordan filmen kan tage den æstetiske udfordring op.

Litteratur

- Bolter, Jay David & Richard Grusin (1999). *Remediation: Understanding New Media*. London: MIT.
- Game On: Teacher's Pack*. Downloadet d. 24. maj 2002 fra <http://www.gameonweb.co.uk/education/unit6mid.html>
- Entertainment and Leisure Software Publishers Association media pack, The*. Downloadet d. 24. maj 2002 fra <http://www.elspa.com/mediapack/intro.html>
- MacCabe, Colin (red.) (1986). *High Theory/Low Culture: Analysing Popular Television and Film*. Manchester: Manchester University Press.
- Poole, Steven (2000). *Trigger Happy*. London: Fourth Estate.
- Murray, Janet H. (1999/1997). *Hamlet on the Holodeck*. Cambridge Mass.: MIT.
- Bolter, Jay David (1991). *Writing Space: The Computer, Hypertext and the History of Writing*. New Jersey: Lawrence Erlbaum.
- Manovich, Lev (2001): *The Language of New Media*. London: MIT.
- Propp, Vladimir (1968). *Morphology of the Folktale*. Austin, Texas: University of Texas.
- Eidos Interactive Corporate Profile*. Downloadet d. 24. maj 2002 fra <http://www.eidosinteractive.co.uk/corporate/index.html>
- »The Bit Girl«, *The Face*, downloadet d. 24. maj 2002 fra http://www.cubeit.com/ctimes/images/facefc_0jpg
- »Sci/Tech: Licence to thrill«. Downloadet d. 24. maj 2002 fra <http://www.news.bbc.co.uk/hi/english/sci/tec/newsid>
- Richard Dyer (1986/1979). *Stars*. London: BFI.
- Schodt, F. L. (1996). *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. Berkeley, C.A: Stonebridge Press.
- Hamilton, Robert (1997). Virtual Idols and Digital Girls: Artifice and Sexuality in Anime, Kisekae and Kyoko Date. *Bad Subjects*, issue 35, 1997. Downloadet d. 18. februar 2002 fra <http://eserver.org/bs/35/hamilton.html>
- Lola referencer, diverse. Downloadet d. 2. januar 2003 fra <http://www.tykwere-online.de/lola/eng/lolareferences.htm>
- Sinka, Margit. Tom Tykwer's Lola Rennt: A blueprint of Millennial Berlin. Downloadet d. 23. april 2002 fra <http://www.dickenson.edu/departments/germn/glossen/heft11/lola.html>
- Dickinson, Kay. Pop, Speed and the 'MTV aesthetic' in recent teen films. Downloadet d. 5. december 2002 fra

- <http://www.nottingham.ac.uk/fil/journal/articles/pop-speed-and-mtv.htm>
- Yvonne Tasker (1993). *Spectacular Bodies: Gender, Genre and the Action Cinema*. London: Routledge.

Noter

- 1 <http://www.gameonweb.co.uk/education/unit6mid.html>, s.1.
- 2 <http://www.elspa.com/mediapack/intro.html>, s.1.
- 3 I Tykwers seneste film *Heaven* (2002) bliver den italienske bys byliv vist med et panning shot fra luften over storslåede bygninger, i hvilke de menneskelige relationer i filmen bliver skabt og bestemt.
- 4 På filmens soundtrack synger Lola: »I wish I was a princess / with armies at her hand / I wish I was a ruler / who'd make them understand.« Vagten ved hendes fars bank kalder hende »house prinsess« i første historie, og i den anden historie belærer han hende om »the virtues of queens.«
- 5 <http://www.eidosinteractive.co.uk/corporate/index.html>, s. 1.
- 6 http://www.cubeit.com/ctimes/images/facefc_0jpg
- 7 <http://www.news.bbc.co.uk/hi/english/sci/tec/newsid>
- 8 Thomas B. Hess in: *Stars*, Richard Dyer, 1986 (1979), s. 58.
- 9 Se <http://www.tykwere-online.de/Lola/eng/lolareferences.htm> for flere oplysninger.
- 10 Margit Sinka fortæller i sin artikel »Tom Tykwer's Lola Rennt: A blue print of millennial Berlin« at Tykwer var imod denne brug. Efter truslen om retssag blev plakaterne taget ned, men postkortene indgik i folks samlinger. Diepgen blev genvalgt, og man vurderer at Lola-billedet var afgørende i at rette op på hans image.
- 11 [Redaktionen: Valgplakaternes brug af Lola-figuren fra *Lola Rennt* er ikke remediering i betydningen 'at indoptage et andet medie', men alene forstået som *intertextuel reference*].
- 12 <http://www.nottingham.ac.uk/fil/journal/articles/pop-speed-and-mtv.htm>, s.1.

Kim Walden forsker og underviser i Digital Kultur og Diskurs ved Kunst & Design Institutet, University of Hertfordshire, UK