

SWR2 Tandem

"Rhapsodie im Pixelwald. Das Spiel heißt: Musik"

Von Jakob Bauer

Sendung: Freitag, 9. April 2021, 19:05 Uhr

Redaktion: Tristan Reiling

Regie: Jakob Bauer

Produktion: SWR 2021

SWR2 Tandem können Sie auch im **SWR2 Webradio** unter www.SWR2.de und auf Mobilgeräten in der **SWR2 App** hören – oder als **Podcast** nachhören:
<https://www.swr.de/~podcast/swr2/programm/podcast-swr2-tandem-100.xml>

Bitte beachten Sie:

Das Manuskript ist ausschließlich zum persönlichen, privaten Gebrauch bestimmt. Jede weitere Vervielfältigung und Verbreitung bedarf der ausdrücklichen Genehmigung des Urhebers bzw. des SWR.

Kennen Sie schon das Serviceangebot des Kulturradios SWR2?

Mit der kostenlosen SWR2 Kulturkarte können Sie zu ermäßigten Eintrittspreisen Veranstaltungen des SWR2 und seiner vielen Kulturpartner im Sendegebiet besuchen. Mit dem Infoheft SWR2 Kulturservice sind Sie stets über SWR2 und die zahlreichen Veranstaltungen im SWR2-Kulturpartner-Netz informiert. Jetzt anmelden unter 07221/300 200 oder swr2.de

Die SWR2 App für Android und iOS

Hören Sie das SWR2 Programm, wann und wo Sie wollen. Jederzeit live oder zeitversetzt, online oder offline. Alle Sendung stehen mindestens sieben Tage lang zum Nachhören bereit. Nutzen Sie die neuen Funktionen der SWR2 App: abonnieren, offline hören, stöbern, meistgehört, Themenbereiche, Empfehlungen, Entdeckungen ...
Kostenlos herunterladen: www.swr2.de/app

Musik 1: Martin Stig Andersen – „Gravity Jump“ aus Limbo (Musiken im Intro untermalen jeweils den ganzen Absatz)

Autor 1:

Ich bin ein kleiner Junge. Schutzlos. In einer Zwischenwelt. Im Limbus. Die Umgebung ist feindlich. Alle paar Sekunden wechselt die Schwerkraft. Zieht mich nach oben. Lässt mich wieder fallen. Kettensägen überall. Mein einziger Freund: Der rhythmisch pulsierende Klang. Der mir sagt, wann ich sicher bin. Wann die Schwerkraft sich dreht. Wann ich Gefahr laufe, Richtung Himmel in die Kettensägen zu fallen. Und wann ich überlebe. Wann ich sicher bin. Ich tauche ein in diesen Klang. Seziere ihn. Folge jeder akustischen Entwicklung. Ich springe, wenn der Klang mir Schutz bietet. Ich springe und falle – in's Nichts.

Musik 2: Edith Piaf - La Vie En Rose aus Bioshock Infinite

Autor 2:

Ich bin Elizabeth. Ich bin in Paris, der Stadt meiner Träume. Die Farben sind so weich, die Menschen so lieblich – aus einem Grammophon erklingt „La Vie en Rose“ von Edith Piaf. Ich laufe durch die Gassen, das Chanson begleitet mich, ich stimme mit ein. Ein kleines Vögelchen hüpfte auf meine Hand und pfeift. Da steht ein Mädchen mit rotem Luftballon. Ich spreche es an. Und alles wird dunkel.

Musik 3: Austin Wintory – Apotheosis aus Journey

Autor 3:

Ich bin alt. Mein ganzes Leben liegt hinter mir. Im Zeitraffer habe ich alle Stationen erlebt. Ich war ein spielendes Kind, ein euphorischer Jugendlicher, ein Erwachsener, der seinen Partner findet – ihn wieder verliert. Immer langsamer bin ich geworden, bin mit meinem immer schwächeren Körper durch die Leiden des Alters gewankt. Ich bin nicht mehr weitergekommen. Meine Augen haben sich geschlossen, in einer Region aus Schnee und Eis und ohne Leben. Und dann habe ich meinen Körper verlassen. Ich steige empor, ich werde begleitet von Wesen aus Licht, von wehenden Gestalten, umgeben von Bergen und Wasserfällen und Musik, die mich immer höher leitet. Bis schließlich meine Reise endet.

Musik 4: Garry Schymer – Welcome To Columbia aus Bioshock Infinite

Autor 4:

Und ich bin Jakob Bauer – Autor dieses Features, in dem ich Sie in die Welt der digitalen Spiele und ihrer Musik mitnehmen will, die so viel mehr ist als reine akustische Untermalung. Drei Beispiele haben wir eben schon gehört – Limbo, Bioshock Infinite und Journey. Die geschilderten Momente habe ich alle so beim Spielen erlebt. Und sie haben nicht nur bei mir Spuren hinterlassen. Mehr als die Hälfte der Deutschen spielt regelmäßig Computerspiele und kommt dort ganz anders in Kontakt mit Musik als sonst. Oft über viele Stunden, Tage, Nächte hinweg, wochenlang begleitet die Musik die Spieler. Kein Wunder, dass Spielemusik zu Popkultur – und auch die Popkultur in Spielen immer präsenter geworden ist. Was ist so außergewöhnlich an Spielemusik – wie wird sie zu einer eigenen Kunstform? Wie

viel Platz nimmt sie im Leben der Spieler auch außerhalb der Spiele ein? Und wie schleicht sich die Musik aus den Spielen seit Jahrzehnten immer mehr in die allgemeine Popkultur, während immer mehr Musiker sich in Spielen tummeln?

Sprecherin 1:

Rhapsodie im Pixelwald – das Spiel heißt: Musik! Ein Feature von Jakob Bauer.

Autor 5:

Spiellemusik ist einzigartig. Sie muss in den meisten Fällen komplett anders funktionieren als alle Musik, die man sonst so kennt. Sie ist, wie die Spiele selbst, nicht linear. Ein normaler Song hat zwangsläufig Anfang und Ende. Und auch Filmmusik, die häufig mit der Spiellemusik verglichen wird, hat ganz andere Voraussetzungen: Der Komponist weiß ganz genau, was die nächste Szene ist, für die er Musik schreibt. Spiellemusikkomponisten hingegen müssen mit allem rechnen, denn wie sich die Musik entwickelt, hängt von der Bewegung des Spielers ab – und wie ein Spieler handelt, ist nie so ganz klar. Melanie Fritsch fasziniert dieses Thema – seit über 10 Jahren forscht die Medienkulturwissenschaftlerin zu Musik in Spielen. Als Kinder der 80er ist sie mit Nintendo, Gameboy und Amiga aufgewachsen. An der Universität hat sie dann ihre Doktorarbeit über „Musikperformances der Computerspielkultur“ geschrieben. Sie selbst sieht sich als „Ludomusikologin“, also Spiele-Musikwissenschaftlerin und ist Juniorprofessorin an der Uni Düsseldorf. Eines ihrer Forschungsthemen ist der Austausch zwischen Popmusik und Gameskultur. Als ich mit Melanie Fritsch gesprochen habe wollte ich aber zuerst von ihr wissen, was Musik in Spielen alles für Aufgaben hat:

O-Ton 01 a Melanie Fritsch:

Bleiben wir mal so beim Triple-A-Blockbuster, ganz klassisch, Adventure-Spiel, Rollenspiel, Shooter. Da geht es darum, so ein filmisches Erlebnis zu kreieren, also bestimmte Ereignisse besonders hervorzuheben.

Musik 5: Mark Griseky – The Rebuilt Jedi Enclave aus Knights Of The Old Republic II

O-Ton 01 b Melanie Fritsch:

Dann gibt es natürlich noch Computerspielmusik, die auch eine gameplayrelevante Funktion hat. Also: Sie gibt dir bestimmte Informationen als Spieler, als Spielerin, was gerade um dich herum passiert, was du vielleicht gar nicht siehst. Also: Angriffsmusik. Man stellt plötzlich fest, uh: Jetzt passiert was, also ich bin gerade in einen Gegner reingelaufen den ich jetzt vielleicht noch gar nicht sehe.

Musik 6: Mikolai Strinski – Eyes of The Wolf aus The Witcher 3

O-Ton 01 c Melanie Fritsch:

Oder bei experimentellen Spielen steht sie ja auch im Zentrum des Gameplay und des Spielerlebens.

Musik 7: Thumper Soundtrack – Brian Gibson (aus Thumper)

Autor 6:

Aber bleiben wir erstmal bei der klassischen Spielmusik – die, die im Hintergrund läuft, die sich den Handlungen des Spielers anpasst – und das ist auch die große Handwerkskunst beim Komponieren für Spiele. Wie um alles in der Welt soll ich als Komponist wissen, wie sich der Spieler bewegt? Um mit diesem Problem umzugehen haben sich im Laufe der letzten 40 Jahre im Wesentlichen drei Kompositionstechniken entwickelt. Das „Parallel Composing“, das „Branching“ und das „Layering“.

O-Ton 02 Melanie Fritsch:

Also beim Parallel Composing zum Beispiel wird im Prinzip dieselbe Melodie mit verschiedenen Stimmungen nochmal komponiert. Also sprich: Man hat dieselbe Melodielinie, und es weicht dann an einigen Stellen ab. Und diese beiden Melodielinien werden die ganze Zeit während des Spielens parallel gespielt und eine wird gemutet. Und wenn du dann einen bestimmten Cue hast im Spiel

Autor 7:

...heißt, wenn eine neue Landschaft entdeckt wird, die Stimmung kippt, ein Kampf beginnt...

O-Ton 03 Melanie Fritsch:

Dann schaltet das Spiel von einer Melodielinie auf die andere um. Und da merkt man dann halt keinen Bruch. Und der Nachteil ist natürlich, es muss immer an allen Stellen musikalisch zusammenpassen. Und es ist halt unheimlich teuer, weil du als Komponist natürlich massenweise Musik komponieren muss.

Autor 8:

Wie das funktioniert und wie sich das anhört, das erklärt die Komponistin Winifred Phillips in einem Video auf YouTube. Zu sehen sind da viele Tonspuren, nach und nach schaltet Phillips die einen zu, die anderen nimmt sie weg und der Charakter der Musik ändert sich.

Musik 8: Winifred Phillips YouTube-Video – 03.34 – 03.56**Autor 9:**

Diese Kombinationsmöglichkeiten geben dem Entwicklerteam unterschiedliche Möglichkeiten, die Musik in's Spiel einzubauen, erklärt Winifred Phillips, die Musik für Spieleblockbuster wie God Of War oder Assassin's Creed geschrieben hat. Kompositionstechnik Nummer Zwei, erklärt wiederum Melanie Fritsch, ist das sogenannte Branching:

O-Ton 04 Melanie Fritsch:

Beim Branching hast du halt verschiedene kürzere Snippets, die dann zusammengesetzt werden mithilfe von solchen Brücken. Du hast eine bestimmte Musik, die dann in eine andere umschaltet. Ist nicht ganz so viel Kompositionsarbeit wie jetzt beim Parallel Composing, also du muss nicht so viel Musik komponieren. Aber du musst halt sicherstellen, dass alle Musik in allen Kombinationen

zusammenpasst. Und das ist natürlich ganz viel geistige Arbeit auf Seiten des Komponisten und der Komponistin.

Autor 10:

Sehr gut zu hören in der Fantasy-Rollenspiel-Reihe „Gothic“, Komponist ist hier Kai Rosenkranz und wir hören einen Ausschnitt aus Gothic 2 – zuerst sind wir in der Stadt, dann laufen wir durch die Natur vor der Stadt, dann gehen wir noch weiter in die Wildnis und dann kommt es zum Kampf – fünfmal wechselt die Musik in nur einer Minute, ohne das wirklich starke Brüche zu hören sind.

Musik 9: Gothic 2-Ausschnitt, 47.24 – 48.41

Autor 11:

Ein beeindruckendes Beispiel für Branching – zumal das Spiel von 2002 ist.

O-Ton 05 Melanie Fritsch:

Und dann gibt's da noch ganz simple Sachen, wie zum Beispiel Layering. Also da ist ja immer so das Standardbeispiel Super Mario World. Du hast da dieses Oberwelt Thema. Und wenn Mario auf Yoshi, seinem Reit-Dinosaurier, sitzt, dann kommt da so ein Bongo-Thema dazu. Sobald der absteigt, ist das halt wieder weg. Das ist so eine ganz einfache Art, das zu variieren. Aber auch da, dieser Zusatztrack muss genau im richtigen Moment starten und dann auch wieder aufhören.

Musik 10: Koji Kondo – Super Mario World Yoshis Island (Aus Super Mario World)

Autor 12:

Soweit die Theorie – jetzt die Praxis. Denn, dass die Musik in einem Spiel wirklich funktioniert, das hängt nicht nur von der Qualität der Musik ab, sondern auch davon, wie die Spieleentwickler diese Musik in's Spiel einbauen. Dazu gibt es eigene Programme, die berechnen, in welcher Situation sich der Spieler gerade befindet und die dann die jeweils passende Musik abspielen. Wolfgang Walk hat jahrelang als Game-Producer Entwicklerteams betreut. Als Producer ist sein Job, das große Ganze im Blick zu behalten und da sieht der Karlsruher immer noch einige Defizite, was den Stellenwert von Musik angeht:

O-Ton 06 Wolfgang Walk:

Sagen wir es mal so: Sie wird konstant unterschätzt. Selbst bei erfahrenen Teams. Musik ist immer so etwas: Ja lass uns erstmal die Mechanik machen und die Story und die Grafik und jetzt denk mal über die Musik nach. Und ich habe immer versucht, das als Producer zu vermeiden, was erstaunlich schwierig ist, weil dann oft die Geschäftsseite ankommt und sagt: Dafür haben wir jetzt gerade noch kein Geld. Und damit werden schon relativ viele Chancen verschenkt. Weil sehr viel, was ein Spiel ausmacht, tatsächlich auf der emotionalen Ebene abläuft für den Spieler. Und ich sollte sehr früh anfangen, eine Soundkulisse aufzubauen, die das, was ich vom Spieler verlange, spielerisch emotional unterstützt. Dass der Spieler in dem Augenblick, wo er das zu machen hat, es dann auch machen will, weil die Emotion an der Stelle schon da ist und ihn hinlenkt.

Autor 13:

Emotionen aktivieren – das funktioniert, egal in welcher Musikrichtung, natürlich über bestimmte Codes. Aus der Filmmusik kennen wir die alle: Bei einer spannenden Stelle flirrt die Musik, in einer dramatischen Situation viel pathetische Geigen und wer einfach so durch die Welt spaziert bekommt entspannte Klänge serviert. Die Kunst allerdings liegt bei Computerspielmusik nicht in der Reproduktion dieser Codes, sagt Wolfgang Walk, der auch als Dozent aktiv ist und schon viel über die Ästhetik von Spielen veröffentlicht hat.

O-Ton 07 Wolfgang Walk:

Da ich jetzt nicht vorhersehen kann, wie der Spieler sich tatsächlich verhält, muss ich als Komponist vorhersehen können, dass er an einer bestimmten Stelle letzten Endes beispielsweise von einer Landschaft in einer anderen tritt, die einen anderen emotionalen Inhalt vermitteln soll. Ich muss also letzten Endes bereit sein, an fast jeder Stelle von einer durchkomponierten Musik zu eine andere zu wechseln. Das ist schon eine Wissenschaft für sich, und deshalb würde ich schon sagen, die haben etwas geschaffen, was sehr eigen ist und sehr innovativ ist. Weil, ich wüsste jetzt nichts, wo das vorher mal nötig gewesen wäre.

Autor 14:

Na dann – tauchen wir mal so wirklich ein, in die Spiele und ihre Musik. Ich habe Wolfgang Walk gefragt, in welchem Spiel er den Einsatz von Musik besonders beeindruckend findet. Er hat mir „The Elder Scrolls V – Skyrim“ vorgeschlagen. Und wir haben gespielt.

Audio-Bit 1:

Skyrim Spielesession (Länge 09 Minuten 30)

Autor 15:

Rhapsodie im Pixelwald heißt dieses Feature über Musik und digitale Spiele und gerade haben wir einen Ausschnitt gehört aus The Elder Scrolls V – Skyrim, das ich zusammen mit dem Game-Producer, Musiker und Story-Schreiber Wolfgang Walk gespielt habe. Skyrim ist ein gutes Beispiel für die emotionale Untermalung von Spielen. Noch mehr Identität als eigene Kunstform bekommt Spielemusik aber beim Komponisten Martin Stig Andersen. Ausgebildet ist er an der Royal Academy of Music in Aarhus und auch schon vor seiner Arbeit an Spielen hat sich der Däne für non-lineare Musik interessiert, Musik, die kein Anfang und kein Ende kennt.

Musik 11: Martin Stig Andersen - City**O-Ton 08 Martin Andersen://SPRECHER 1 OV:**

Ich hatte immer so meine Probleme mit der Form. Ich weiß, dass klingt wie eine schlechte Ausrede, aber ich habe eine klassische Ausbildung und wenn man klassisch komponiert, z.B. im Stil einer Beethoven-Sonate, dann schätze ich die Form sehr. Aber ich habe früh elektroakustisch komponiert.

Autor 16:

Heißt: Stig Andersen arbeitet mit aufgenommenen Klängen, die er dann weiterverarbeitet, digital oder analog.

O-Ton 09 Martin Stig Andersen//SPRECHER 1 OV:

Und da hatte ich nicht das Gefühl, dass es da eine ähnliche Art von struktureller Sprache gibt. Damit hatte ich sehr zu kämpfen. Deswegen habe ich angefangen Stücke zu schreiben, die zum Teil improvisiert waren, bei denen vielen Entscheidungen den Musikern überlassen wurden.

Autor 17:

Und bei Spielen, so Martin Stig Andersen, ist das im Endeffekt ähnlich.

O-Ton 10 Martin Stig Andersen//SPRECHER 1 OV:

Bei Spielen finde ich es so interessant, dass letztendlich das Spiel die Musik komponiert. Ich stelle nur die Komponenten zur Verfügung und baue ein System und dann klingt die Musik auf sehr unterschiedliche Weise, je nachdem, was im Spiel vor sich geht.

Autor 18:

Und so komponiert Martin Stig Andersen keine Stücke mehr, sondern nur noch einzelne Soundelemente von 3 bis 5 Sekunden Dauer, die sich erst im Spiel zu Musik zusammensetzen: Granulare Komposition.

O-Ton 11 Martin Stig Andersen//SPRECHER 1 OV:

Der Zweck von diesen Einzelsegmenten ist, dass deine Musik sehr schnell auf das Spielgeschehen reagieren kann, ohne, dass man so etwas wie eine einfache Überblendung machen muss. Man sollte sich da Gedanken machen über das Tempo, wenn sie kompatibel mit anderer Musik sein muss, oder auch die Tonart, in der man arbeitet. Die Musik, die ich mache, ist nicht sehr traditionell und hat deswegen keine richtige Tonart, aber einen ungefähren Grundton, an dem ich mich zu orientieren versuche. Und da kommt es dann auch zum Austausch mit den Entwicklern, die auch viele Soundeffekte entwerfen, die eine bestimmte Tonart haben und dann diskutiert man darüber, damit die Sachen gut zusammenpassen.

Autor 19:

Die Klänge die Martin Stig Andersen entwirft sind dabei immer ganz nah an der Spielwelt. Eine Mischung aus Sounddesign und Musik. Wie diese Welt klingen könnte, das erschließt sich der Däne aus dem künstlerischen Stil des Spiels. Musik von ihm haben wir schon ganz am Anfang der Sendung gehört – seine erste Arbeit war für das Spiel „Limbo“, in dem ein kleiner Junge in einer Zwischenwelt auf der Suche nach seiner Schwester ist.

Musik 12: Martin Stig Andersen – Sister**O-Ton 12 Martin Stig Andersen//SPRECHER 1 OV:**

Limbo hat so einen Retro-Stil, es schaut aus wie ein alter Film. Das war eine große Inspiration für mich und dann habe ich recherchiert, was für Möglichkeiten man

damals, so in den 50ern, hatte, um einen Soundtrack zu kreieren. In Limbo habe ich dann mit einem Drahttongerät gearbeitet, ein Vorgänger vom klassischen Tonbandgerät und das klingt sehr alt und staubig.

Musik 13: Martin Stig Andersen – Sister

O-Ton 13 Martin Stig Andersen//SPRECHER 1 OV:

Ein anderer Faktor ist die Unterstützung des Gameplays. Wenn man es schafft, wertvolle Informationen für das Spiel in der Audiospur unterzubringen, dann beginnt der Spieler auch aufmerksam zuzuhören.

Autor 20:

Damit ein Komponist seine Musik als Information für den Spieler einplanen kann, ist es natürlich sinnvoll, dass er in den ganzen Entwicklungsprozess eingebunden ist. Das ist in der Branche aber noch zu selten der Fall. Wie wir vorhin schon gehört haben, wird die Musik meistens erst spät mitgedacht. Bei Stig Andersen ist das anders. Beim Nachfolger von Limbo namens „Inside“ war er als Komponist und Audio-Director beteiligt. Der Audio-Director kümmert sich um den Gesamtklang des Spiels, implementiert mit komplizierter Software die Musik in die Spielwelt und ist in die Entwicklung der Gesamtvision eingebunden. In „Inside“ ist man wieder ein kleiner Junge in einer dystopischen Welt und Stig Andersen hat hier unvergessliche Momente erschaffen, z.B. die Schockwellen-Sequenz. Aus dem Hintergrund kommen Schockwellen in Form von Klang – der Junge muss sich, wenn so eine Klangwelle heranrauscht, immer hinter Gegenständen oder Gebäuden verstecken.

Musik 14: Martin Stig Andersen – Shockwave (Aus Inside)

O-Ton 14 Martin Stig Anders//SPRECHER 1 OV:

Das habe ich zusammen mit dem damaligen Lead-Gamedesigner entwickelt. Jemand hatte die Idee, dass man diese massiven Schockwellen vermeiden muss, sonst würde einen der Sound in kleine Stücke sprengen. Und dann haben wir ein Prototyp gebaut. da bestand das Spiel nur noch aus großen, grauen Quadraten. Die Szene dauert so sieben Minuten und ich wollte, dass sich die Musik vor dem Höhepunkt ein bisschen beruhigt, damit das noch intensiver wirkt. Also habe ich den Designer gefragt, ob wir in diesem Moment eine Szene im Innenraum spielen lassen können, um eine Weile vor den Schockwellen sicher zu sein und das haben sie dann umgesetzt. Und so wird das Umgebungsdesign Teil der Komposition.

Musik 15: Martin Stig Andersen – Shockwave (Aus Inside)

Autor 21:

Und der Komponist wird zum Soundarchitekten – ein Beispiel, wie Spieldesign und Musik sich beeindruckend ergänzen können. Denn die Musik, die hier grollt, hat mehrere Funktionen: Sie ist elementar für die dystopische Stimmung von Inside, sie symbolisiert auf akustischer Ebene die Gefahr und ist gleichzeitig aber auch des Rätsels Lösung – nur wer ganz genau auf den Rhythmus hört, kann sich rechtzeitig in Sicherheit bringen. Die Klänge die Martin Stig Andersen dabei erschafft, sind

erstaunlich. Ungewohnt. Reich an Texturen. Was auch an der Experimentierfreude des Dänen liegt.

O-Ton 15 Martin Stig Andersen//SPRECHER 1 OV:

Manchmal stoße ich auf ein Objekt, das sich gut für ein Projekt zu eignen scheint und ich schaue dann, wie weit ich gehen kann. Bei Inside habe ich einen menschlichen Schädel als Filter benutzt. Ich habe Geräusche in den Schädel eingespielt und sie dann mit Kontaktmikrofonen aufgenommen, sodass da eine eigene Klangfarbe entsteht. Das ist einer der Gründe, warum Inside so klingt, wie es klingt.

Musik 16: Martin Stig Andersen – Credits Music

Autor 22:

Für mich gehören Spielerlebnisse wie Limbo oder Inside zu den eindrücklichsten musikalischen Erfahrungen überhaupt. Aber wie ist das bei anderen Spielern? Was schätzen sie an Musik in Spielen? Ich habe ein bisschen herumgefragt, Konstantin und Eve haben geantwortet.

Audio-Bit 2: Spielmusikerfahrungen Konstantin und Eve Collage (2.50 Minuten)

Autor 23:

Eve Massacre und Konstantin Derfert über ihre Erfahrungen mit Computerspielmusik. Bei Konstantin ist die sogar zum richtigen Hobby geworden, erzählt mir der 25-jährige Jurist. Er importiert Videospiele Soundtracks aus Japan, spielt Spiele nur wegen der Musik und einzelne Titel sogar selbst auf der Gitarre nach – und das klingt dann so:

Musik 17: Konstantin Derfert spielt Super Mario

O-Ton 16 Konstantin Derfert:

Da gibt es ein Notenheft mit Arrangements für die Gitarre von Super-Mario Musik. Und ich habe auch ein Stück davon sogar beim achtzigsten Geburtstag meines Großvaters vorgespielt, ich habe mich dann im Nachhinein leider nicht getraut zu sagen, dass das aus einem Mario Spiel ist. Weil ich dann doch in meinem näheren Umfeld vielfach Vorbehalte gegenüber solchen Spielen ausgesetzt war und insgesamt das sehr als Kinderkram beschrieben wurde. Und seltsam, dass ich mich da auch immer noch für interessiere und Ähnliches. Und entsprechend ich mich nicht dem aussetzen wollte, eventuell wieder einen abfälligen Blick oder Ähnliches zu bekommen.

Autor 24:

Eigentlich sind Videospiele in Deutschland allgegenwärtig. Trotzdem gibt es immer noch viele Klischees und Vorbehalte gegen diese digitalen Welten – und damit auch gegen Spielmusik, das sei ja gar keine richtige Kunst. Wie erlebt Konstantin diese Vorbehalte gegenüber seinem Hobby?

O-Ton 17 Konstantin Derfert:

Gerade was ich spiele und höre ist vielfach von Nintendo, was insgesamt doch immer noch so sehr diesen Kinder-Bezug hat und es heißt, das Machen doch immer nur kleine Kinder. Und entsprechend auch bei der Musik, „die ist ja immer nur fröhlich“ und unter Umständen sogar, wenn es halt 16 Bit-Musik ist, ist auch die Tonqualität einfach so, dass das nicht gängigen Hörgewohnheiten entspricht, sage ich mal. Aber auch bei dem bei dem Fröhlichkeits-Aspekt habe ich das Gefühl, dass das nicht so verbreitet ist, diese Erfahrung mit Musik zu suchen, zumindest nicht in dem Extrem, in dem ich das tatsächlich gut finde.

Autor 25:

Bei Konstantin findet die Spielemusik ihren Weg raus aus dem PC rauf auf den Plattenteller und er spielt sie sogar nach. Diese Wechselwirkung zwischen Fans und Videospielemusik fasziniert auch Melanie Fritsch. Die Ludomusikolgin, die in Düsseldorf lehrt, hat in ihrer Doktorarbeit zu diesem Thema geschrieben – wie lebt die Musik außerhalb der Spiele weiter?

O-Ton 18 Melanie Fritsch:

Zum einen gibt es natürlich die klassischen orchestralen Live-Aufführungen, wie es ja auch von Filmmusik gibt. Da gab es mehrere Tour Produktionen, zum Beispiel „Play Video-Games Symphony“. Dann natürlich die symphonischen Computerspielmusik-Konzerte, die in Leipzig zunächst stattfanden, im Rahmen der Games Convention als Teil der Eröffnung. Da fand das erste 2003 statt, im Leipziger Gewandhaus und jetzt werden diese Konzerte vom WDR-Rundfunkorchester gespielt.

Musik 18: WDR-Rundfunkorchester spielt Koji Kondo – Super Mario Suite**Autor 26:**

Wenn altehrwürdige deutsche Orchester immer häufiger Computerspielmusik aufführen, dann führt das natürlich auch zu einer kulturellen Validierung dieser Musik. Und das trifft auch auf Gegenwind, wie wir es eben auch schon bei Konstantin gehört haben, der sich keinen hämischen Kommentaren über sein Hobby aussetzen wollte. Als ein „feindliches Eindringen in die heiligen Hallen der westlichen Hochkultur“ empfindet mancher das, erzählt Melanie Fritsch, die auch von Kommentaren in der Zeitung erzählt, in denen zu lesen war: „Jetzt geht die westliche Kunst und Kultur unter“. Im Gegenteil: Nur der ganz natürliche Gang der Dinge, sagt Fritsch.

O-Ton 19 Melanie Fritsch:

Dass sich die Häuser dafür öffnen, das liegt ja auch daran, dass Leute, die mit dieser Musik und mit dieser Kultur aufgewachsen sind, jetzt da auch eben an den Schaltstellen sitzen. Jetzt ganz blöde gesagt, jemand der nicht mit „Wir stehen zu Hause und spielen mit Flöte und Klavier unsere Hausmusik“, aufgewachsen ist, sondern „Wir haben zusammen Guitar-Hero gespielt als Familie.“ Also, dass das einfach ja auch eine andere Art von Musiksozialisation ist und die Leute, die jetzt dann eben in bestimmte Bereiche reinkommen, dann eben ihre eigene kulturelle Erfahrung gestalten, oder auch nachgestalten.

Autor 27:

Fans wollen aber nicht nur zuhören – sondern auch selbst aktiv werden.

O-Ton 20 Melanie Fritsch:

Dann gibt es natürlich ganz viele Cover Bands, die auf verschiedene Art und Weise Computerspielmusik nachspielen. Also zum Beispiel Press Play On Tape ist eine Band, die recht bekannt ist. Die machen halt so Rock-Versionen von alter Computerspielmusik, also ursprünglicher Chiptune Musik, die sie in einem rockigeren Stil Nachspielen.

Musik 19: Press Play on Tape – Tetris Theme**Autor 28:**

Viele von diesen fankulturellen Praktiken spielen sich auf YouTube ab. Die Videoplattform ist seit ihrer Gründung eng mit der Gameskultur verbunden. Das Phänomen der Let's Plays ist dort entstanden, das sind Videos, bei denen man den Spielern beim Spielen und kommentieren zuschauen kann – und hier findet auch das statt, was Melanie Fritsch als „Game-Filk“ bezeichnet.

O-Ton 21 Melanie Fritsch:

Filk ist eine schon wesentlich ältere fankulturelle Praxis, wo es darum geht, Songs zu schreiben oder zumindest Texte zu schreiben, die mit dem Inhalt der jeweiligen Vorlage, ob das jetzt eine Fernsehserie ist oder einen Film Universum oder was auch immer, es kann alles Mögliche sein, was damit eben spielerisch umgeht.

Autor 29:

Ursprünglich kommt das aus der Science-Fiction Community, so Fritsch, auf Fan-Treffen haben sich die Fans zusammengesetzt und gemeinsam musiziert, Texte und Songs erfunden, die in ihrer geliebten Welt spielen. Passiert ist das zeitgleich zu Folk-Revival in den USA- daher der Name „Filk“

O-Ton 22 Melanie Fritsch:

Und witzigerweise hat sich das genauso herausgebildet für Computerspielmusik. Es gibt aber keine unbedingte direkte Linie von der ursprünglichen Filkkultur, die machen einfach das Gleiche. Aber häufig wissen die gar nicht, dass es Filk gab vorher. Und die Strategien sind aber sehr ähnlich.

Autor 30:

Millionen solcher Videos, in denen die Fans kreativ werden, findet man auf YouTube. Melanie Fritsch hat für Ihre Doktorarbeit mit der YouTuberin „Sharm“ gesprochen, die World Of Warcraft-Parodien auf ihren Kanal hochlädt. World Of Warcraft ist eines der erfolgreichsten Online-Rollenspiele aller Zeiten.

O-Ton 23 Melanie Fritsch:

Ich habe in meiner Dissertation einen Titel von ihr analysiert, der hieß All About My Base. Man ahnt schon, welche das Musikstück da die musikalische Vorlage war, natürlich All About That Bass

Autor 31.1:

Das Original von Meghan Trainor

Musik 20:

Meghan Trainor – All About That Bass

Autor 31.2:

Und der Game-Filk von Sharm:

Musik 21: Sharm – All About My Base**O-Ton 24 Melanie Fritsch:**

Und der Text, den sie geschrieben hat, dreht sich darum, wie sie ihre Basis ausbaut und ihre Mutter halt immer wieder zu ihr kommt und sagt: Was machst du denn hier für eine Zeitverschwendung? Und sie eben darüber berichtet, wie großartig das halt ist. Und da sind dann ganz viele popkulturelle Anspielungen auch drin. Also zum einen natürlich welche auf World of Warcraft selbst. An einer Stelle sagt sie „The Zuck Zuck Attitude“. Zuck Zuck ist so ein Begriff, der im Spiel vorkommt, der kommt von den Orks, also von den Ork-Charakteren, die dann so nach dem Motto so „los jetzt schnell schnell“. Und da gibt es ganz viele Songs von ihr, wo sie das ziemlich virtuos tatsächlich macht und ihre Spielerfahrungen beschreibt, wo dann auch viele sich darin wiederfinden.

Autor 32:

Was hier stattfindet ist eine popkulturelle Weiterverarbeitung von Spielthemen in ein anderes Medium. Das ist zum einen unterhaltsam – zum anderen aber auch ein gesellschaftspolitischer Prozess. Melanie Fritsch:

O-Ton 25 Melanie Fritsch:

Also das, was fankulturelle Praktiken machen, ist ja immer eine Form von Aneignungsprozess. Da geht es ja um Multimillion-Dollar Franchises, die hochkommerziell natürlich produziert sind. Und das wird ja genommen und damit wird was gemacht. Und das passiert eben auch auf der musikalischen Ebene. Also Musik ist eben nicht mehr etwas, was nur gekauft und konsumiert wird. Das hat schon was von spielerischem Ungehorsam, sich da halt was zu nehmen und damit dann eben spielerisch umzugehen und was zu produzieren daraus.

Autor 33:

Die Game-Filker Szene, die sich selbst nicht so nennt, ist dementsprechend eine sehr inklusive Szene. Keiner braucht einen Hochschulabschluss in Musik, um mit einer coolen musikalischen Idee und dem entsprechenden inhaltlichen Wissen einen YouTube-Hit zu landen. Manchmal sind Computerspielfans aber auch professionelle Musiker. Und tatsächlich durchdringen Popmusik und Gameskultur sich schon seit 40 Jahren. Eine der eindrücklichsten Geschichten ist dabei die von Jesse Saunders. Der Musik-Produzent hörte Ende der 70er einen Song von zwei australischen Musikern, die die Basslinie des Spiels „Space Invaders“ für ihre Musik verwendeten. Saunders liebte diesen Song und legte die Platte häufig auf. Dann aber verlor er sie und baute nur aus der Erinnerung die Basslinie dieses Songs für einen eigenen Song nach.

Den Track mit der markanten Basslinie nannte er „On and On“ und der gilt bis heute als erste House-Platte.

Musik 22: Jesse Saunders – On and On

Autor 34:

Neben den musikalischen Elementen von Spielen, wie dieser Space-Invaders-Basslinie, haben auch die damaligen technischen Beschränkungen nachhaltigen Einfluss auf die Popmusik gehabt, erzählt Melanie Fritsch:

O-Ton 26 Melanie Fritsch:

Oder auch diese Loop Ästhetik, die dann mit Computerspielen ganz vehement auch aufgetaucht ist. Also wenn dann halt irgendwelche Kids der späten 70er, frühen Achtziger, die dann halt da an diesen Automaten standen und dieser elektronischen geloopten Musik ausgesetzt waren, natürlich macht das was mit denen. Es gibt eine ganz tolle Interviewserie von Nic Dwyre, Diggin in the Carts, wo er mit amerikanischen DJs und HipHop-Produzenten und so weiterredet. Und einer von denen, Just Blaze, sagt dann im Interview: Naja, man hatte halt diese japanischen Computerspielemusik-KomponistInnen auf der anderen Seite der Welt. Und die haben halt eine ganze Generation von Musik und Computern-Nerds beeinflusst, die diese Musik eben gehört haben, in ihrer Kinder- und Jugendzeit. Und dann damit dann auch künstlerisch aktiv geworden sind.

Autor 35:

Verbindungen zwischen Computerspielen und Popmusik existieren seit vielen Jahren. Es gibt ein Text-Adventure aus den 80ern, das ausschließlich aus Beatles-Texten besteht, im Action-Adventure „Brütal Legend“ treten Hard-Rock-Legenden wie Lemmy Kilmister oder Ozzy Osbourne auf, 50 Cent ist der Hauptcharakter im Spiel „Bullet-Proof“ von 2005 und Michael Jackson ist als Held gleich mehrere Spiele, am bekanntesten vielleicht das Beat'em'Up von 1990 „Michael Jacksons Moonwalker“.

Musik 23: Ausschnitt aus Michael Jackson's Moonwalker

Autor 36:

Aktuellstes Beispiel: „Cyberpunk 2077“, in dem Spieleblockbuster treten die Hardcore-Band Refused und die Sängerin Grimes auf und das größte Konzert aller Zeiten fand wohl letztes Jahr im Online-Shooter Fortnite statt: Der Rapper Travis Scott stapfte das als gigantischer Koloss durch die Spielwelt, 28 Millionen Spieler waren bei dem Event „Astronomical“ dabei.

Musik 24: Ausschnitt aus Travis Scott – Astronomical

Autor 37:

Beide Parteien profitieren davon – für die Spiele ist es ein Qualitätsmerkmal, wenn Popstars in ihnen auftreten. Und die Künstler erreichen ihre Zielgruppe nicht nur mit einem Spotify-Stream, sondern immer und immer wieder, wenn die Spieler das Spiel spielen. Neben dem Vermarktungsaspekt sind Spiele aber auch einfach ein neues künstlerisches Medium für Musiker.

O-Ton 27 Melanie Fritsch:

Also man kann da relativ viel ausprobieren, was vielleicht in anderen Medienformen so nicht geht. Man kann natürlich auch ganz andere Formen der Musikerfahrung schaffen, weil Computerspiele eben diese Möglichkeit der Interaktion bieten. Also anders als jetzt zum Beispiel beim Film, kann man gerade in Musikspielen, ja zum Beispiel Spielerinnen ganz anders mit der Musik in Verbindung bringen. Also ein ganz bekanntes Beispiel da von Gamedesign-Seite ist Tetsuya Mizuguchi, bei dem sich das ganze Schaffen darum dreht: Wie kann ich neue Musikerfahrungen kreieren? Wie kann ich Spielerinnen möglichst multimodal, möglichst umfassend mit Musik in Kontakt bringen?

Autor 38:

Mizuguchi ist unter anderem bekannt für sein Spiel „Rez“ – der Spieler fliegt durch eine surreale Welt, Musik und Grafik und Bewegung des Spielers gehören elementar zusammen.

Musik 25: Ausschnitt aus „Rez“ von Tetsuya Mizuguchi**Autor 39:**

Aber auch Künstler, die ursprünglich nicht aus der Ecke der Computerspiele kommen, haben das Medium schon lange für sich entdeckt. Die isländische Sängerin Björk zum Beispiel hat zu jedem Track ihres Albums „Biophilia“ ein kleines Spiel veröffentlicht. Zeitgenössische Komponisten wie der Belgier Stefan Prins arbeiten in ihren audiovisuellen Werken mit Computerspielästhetik. Und auch die Sound-Experimentszene hat die klingenden Spiele für sich entdeckt. Zum Beispiel die Gruppe „Lil Jürg Frey“, die im Spiel „Animal Crossing“ mit dem Sound, den sie mit ihren Figuren im Spiel erzeugen können, Geräuschkonzerte macht.

Musik 26: Ausschnitt aus „Quarantine Concert“ von Lil' Jürg Frey**Autor 40:**

Rhapsodie im Pixelwald – das Spiel heißt: Musik! ist der Titel dieses Features und am Ende dieser Sendung angekommen könnte man das noch erweitern: Der Spieler wird zum Musiker! Egal ob es um klassische Musikspiele oder neuartige Kompositionstechniken geht, die den Spieler als eine Art Dirigenten der einzelnen Musikelemente direkt mit einbindet. Ob es um die Fans geht, die aus den geliebten Welten heraus selbst musikalisch aktiv werden und neue musikalische Formen wie den „Game-Filk“ entwickeln. Oder ob es um den Austausch zwischen Popmusik und Games geht, der seit 40 Jahren stattfindet und bei dem es noch so viel zu entdecken gibt. Was dabei immer wieder auffällt – sagt auch die Computerspielmusikforscherin Melanie Fritsch – ist, wie viel wir nämlich noch NICHT über diese interkulturellen Austauschprozesse wissen.

Musik 27: Mass Effect Flux Club Soundtrack

O-Ton 28 Melanie Fritsch:

Um da ein konkretes Beispiel zu nennen, ich bin gerade an einem Thema dran: Games-Musik und Clubkultur. Und da kristallisiert sich gerade raus, dass es da wohl scheinbar einen ganz starken Austausch gab zwischen der nordamerikanischen Techno- und House Kultur und einem Cluster in Tokio, der wiederum ganz stark frequentiert worden ist von Computerspielmusik-Komponisten. Die sind quasi in diese Klubs gegangen, wo DJs aus den USA gespielt haben, haben diese Musik aufgenommen, haben sie in ihren Spielen verarbeitet und diese Spiele sind dann wieder exportiert worden in die USA und haben dann wieder zukünftige Musiker und Musikerinnen beeinflusst. Viele sagen das dann auch. Diese Computerspielmusik hat mich das erste Mal überhaupt an elektronische Musik herangebracht. Solche Austauschprozesse sind etwas, wo tatsächlich auch noch ganz viel freie Stellen sind, wo wir einfach auch noch ganz viel arbeiten müssen, um herauszukriegen, was ist da eigentlich passiert. Und das betrifft ja ganz zentral unsere Kulturgeschichte der letzten 50 Jahre.

Absage:

Rhapsodie im Pixelwald – Das Spiel heißt: Musik! Ein Feature von Jakob Bauer. Mit: Melanie Fritsch, Wolfgang Walk, Martin Stig Andersen, Konstatin Derfert und Eve Massacre. Mit Dank für die Unterstützung bei der Recherche an den Gamespodcast „The Pod“. Es sprachen: Luise Wunderlich, Dominik Eisele und der Autor. Produktion. Jakob Bauer. Redaktion: Moritz Chelius. SWR 2021.

* * * * *