

So kommt auch er zu dem Schluss, dass der Begriff funktionelle Musik eine Zweckdienlichkeit absoluter und allumfassender Natur beschreibt, während im Zusammenhang mit dem Begriff der funktionalen Musik auch die Möglichkeit autonomer Logiken besteht, die ermöglichen, dass die Musik auch außerhalb ihres Zwecks einen Sinngehalt behält und nicht vollständig entäußert ist.

### 3.4 PROGRAMMMUSIK UND TONMALEREI

Neben der Konfusion bezüglich ›funktioneller‹ und ›funktionaler‹ Musik gibt es zwei weitere musikalische Ausformungen und sie beschreibende Begriffe, die im musikwissenschaftlichen Diskurs Verwendung finden und die Betrachtung heteronomer Musik weiter verkomplizieren: ›Programmmusik<sup>229</sup> und ›Tonmalerei‹. Sie sollen in diesem Kapitel in Verbindung mit Gamemusik diskutiert werden, beginnend mit ›Programmmusik‹.

Programmmusik ist, wie bereits angedeutet, ebenfalls als Gegenpol zu autonomer Musik zu verstehen und wird seit seiner konkreten Benennung in der Mitte des 19. Jahrhunderts in der systematischen Musikwissenschaft diskutiert.<sup>230</sup> Der Begriff Programm ist mitunter abstrakt gemeint. Als Programm können zunächst verschiedenste außermusikalische Bezugsquellen verstanden werden. Dazu gehören beispielsweise literarische oder poetische Werke, aber auch Inhalte anderer Kunstgattungen, ebenso Ideen, Ideologien, Gedankengänge, Bilder oder Gemälde, Statuen, bedeutsame Objekte, Jahreszeiten, Gewässer, usf. Möchte man die Termini miteinander vergleichen, so liegt die Besonderheit von Programmmusik in der spezifischen Aufgabe, den außermusikalischen Stoff zu illustrieren respektive »ein außermusikalisches, inneres oder äußeres, Geschehen zum Gegenstand ihrer Darstellung<sup>231</sup> zu machen. Demnach könnte man Programmmusik als spezifische Form des allgemeineren Oberbegriffs der funktionalen Musik verstehen. Musik fungiert hier, um das Geschehen oder die Hand-

229 Nach der aktuellen Rechtschreibung mit drei ›m‹, jedoch besteht über die Schreibweise des Begriffs kein Konsens. In der Literatur taucht er in verschiedensten Schreibformen auf, die innerhalb von Zitaten originalgetreu übernommen sind.

230 Vgl. hierzu M. Fink: *Musik nach Bildern*, S. 11; Philipp, Michael: *Läppische Schilde-reyen?: Untersuchungen zur Konzeption von Programmusik im 18. Jahrhundert*. Zugl.: Dissertation, Universität Münster 1997, Frankfurt am Main: Lang 1998, S. 4; R. Wagner: *Über Franz Liszt's symphonische Dichtungen*, S. 247.

231 Klauwell, Otto: *Geschichte der Programmmusik von ihren Anfängen bis zur Gegenwart*. Urspr. 1910, Leipzig: Breitkopf & Haertel 1981, S. V.

lung zu repräsentieren und zu illustrieren. Während der Begriff der funktionalen Musik zunächst nur eine Aussage darüber trifft, *dass* die Musik einem Zweck dienlich ist oder eine bestimmte Aufgabe erfüllt, so präzisiert der Begriff der Programmmusik, *was* die Aufgabe oder der Zweck der Musik ist und was sie zu illustrieren sucht. Darüber gaben, zumindest im 19. Jahrhundert, sogar spezielle Schriftstücke Auskunft:

»Es war in Paris in der Tat seit Jahren üblich, ›malende‹ Sinfonien, Werke, die mit einem etwas Außermusikalischen beschreibenden Titel versehen waren, aufzuführen und dem Publikum zur Erläuterung einen Konzertzettel auszuhändigen: Sie hießen ›Symphonies à programme‹, woraus die deutschen Begriffe ›Programmsinfonie‹ und – verallgemeinernd – ›Programmmusik‹ hervorgingen.«<sup>232</sup>

Dies rückt Programmmusik in die Nähe eines Gattungsbegriffs, auch wenn die Frage nach Programmmusik als Gattung sicherlich streitbar ist und an dieser Stelle nicht beantwortet werden kann, da sie zu weit führt und den Rahmen dieser Arbeit sprengt.

In Weimar entwickelte Franz Liszt ab 1848 noch eine andere, eigene musikalische Gattung, die der Idee der Programmmusik aber durchaus verbunden ist. Liszt selbst bezeichnete sie als *Sinfonische Dichtung* und orientierte »sich weniger am Modell der berliozschen Programmsinfonie, sondern eher an den beethovenischen Konzert-Ouvertüren.«<sup>233</sup> Auch *Sinfonische Dichtungen* konnten – neben anfangs hauptsächlich Theaterstoffen – überdies von Gedichten oder Gemälden inspiriert sein. Aber gleichgültig, ob nun *Symphonies à programme*, Programmmusik oder *Sinfonische Dichtung* – ihnen allen stand das autonomieästhetische Lager gegenüber, dessen Sorge hauptsächlich in der Befürchtung begründet lag, dass Musik ihre kulturelle Vormachtstellung verliere und unbedeutender werde, je mehr sie sich mit Außermusikalischem verbinde. Besonders problematisch erscheint Thassilo von Scheffer dabei Programmmusik als diejenige Ausformung heteronomer Musik, die in ihrer Vertonung nicht nur abstrakt, sondern konkret illustrierend ist. Ihm zufolge kommt es dadurch zu einer *Kommerzialisierung einer bestimmten Entwicklung*, die durch ihren Erfolg beim Publikum die – seiner Ansicht nach – bedeutsamere Autonomie von Musik untergrabe. Er bezeichnet diese im Zusammenhang dann als Narkotikum, das »wie ein wucherndes Unkraut alles prätentiös«<sup>234</sup> durchdringe. Dem stünden Komponisten

---

232 W. Keil: *Musikgeschichte im Überblick*, S. 239f., Herv. i. O.

233 Ebd., S. 243.

234 von Scheffer, Thassilo: »Programm-Musik«, in: *Die Musik* 9 (1910), S. 71-75, hier S. 74f., Herv. i. O.

wie Bruckner und Brahms gegenüber, die uninteressanter, weltferner und schwerer verständlich wirken,

»als wenn man Orte wie ›Taormina‹ oder geschichtliche Vorgänge wie den ›Kinderkreuzzug‹ oder Bücher und Philosophieen [sic] wie Nietzsches ›Zarathustra‹ oder den ›Don Quichotte‹ mit all seinen Abenteuern ›vertont‹ findet.«<sup>235</sup>

Seine ›Befürchtungen‹ sollten sich durchaus bewahrheiten, denn prophetisch konstatiert er schon vor über einhundert Jahren, »daß kaum irgendein Gebiet des Denkens und Bildens vor musikalischer Vertonung sicher wäre«<sup>236</sup> – ein ästhetischer Standard der Moderne, in der die populärsten Kulturformen auffällig oft musikalisch begleitet sind, egal ob bildend oder nur unterhaltend, gleich ob (Musik-)Theater, Rundfunk, durch Klavier oder Kammerorchester begleiteter Stummfilm, Tonfilm, oder eben digitale Spiele. Ob dies zu begrüßen oder abzulehnen, als ›gut‹ oder ›schlecht‹ anzusehen ist, scheint heute nur noch selten diskussionswürdig und ist ein weiterer Verweis darauf, wie epochenspezifisch der Schulstreit zwischen Autonomie- und Heteronomieästhetik gewesen ist. Am Schluss steht die Feststellung: »Well It Needs Sound«, wie Karen Collins am Beispiel des sich entwickelnden Erfolgs des Personal Computers in den 1980er Jahren schreibt. Otto Klauwell identifiziert 1910 nun drei verschiedene Fälle, in denen das Programm auf die Gestaltung der Musik einwirken kann:

*Fall 1: Das Programm hat keinen Einfluss auf die musikalische Gestaltung ausgeübt, da Programm und Musik schon auf natürliche Art und Weise zueinander passen.* Dieser Fall erinnert an die in Kapitel 3.3 diskutierten Ausführungen Hans Heinrich Eggebrechts bezüglich funktionaler Musik. Wie dort konstatiert, gibt es Gamemusik, die ein solches Verhältnis zum Spiel aufweist. Hier wäre zum Beispiel auf die lizenzierte Musik in der TONY HAWK'S PRO SKATER-Reihe<sup>237</sup> hinzuweisen, die unabhängig von den Spielen komponiert und erst im Nachhinein als ›passend‹ empfunden wurde. Sie war den Computerspielen in ihrer »vorhandenen Form sozusagen auf den Leib geschrieben.«<sup>238</sup> Doch, nur weil es Parallelen in funktionaler Hinsicht gibt, ist eine eindeutige Zuordnung problematisch, die auch die Form des Gattungsbegriffes (möchte man ihn als solchen verstehen) Programmmusik miteinschlösse. Programmmusik im 19. Jahrhundert konzentrierte sich vornehmlich auf Instrumentalmusik:

---

235 Ebd.

236 Ebd.

237 TONY HAWK'S PRO SKATER-Reihe (Activision 1999-2020, O: Neversoft/Vicarious Visions/Robomodo).

238 O. Klauwell: *Geschichte der Programmmusik*, S. V.

»Die Teilnahme des Wortes an der Musikstruktur fällt aus der Definition des Programms heraus, da sie nicht ›außerhalb‹ der Klangstruktur steht, sondern als ihre innere Komponente wirkt. Somit ist Programmmusik in der Regel auf Instrumentalmusik zu begrenzen.«<sup>239</sup>

Diese Voraussetzung ist in den Stücken auf dem OST (Original Soundtrack) der TONY HAWK's-Reihe nicht gegeben und hängt wiederum mit der Epochenspezifität des Programmmusikbegriffs zusammen. Die heutige musikalische Landschaft – inklusive der musikalischen Stile, die sich auf dem OST der TONY HAWK's-Spiele wiederfinden (Punk, Hardcore, Ska, Alternative Rock, Hip-Hop usf.) – unterscheidet sich selbstredend gegenüber der des 19. Jahrhunderts. Es bleibt also zu fragen, wie sinnvoll eine Anwendung des Programmmusikbegriffs auf populäre Musikstile des 20. Jahrhunderts in diesem ersten Fall nach Klauwell ist.

*Fall 2: Das Programm hat einen Einfluss auf die Form der Musik ausgeübt, diese ist jedoch auch ohne Kenntnis und Verständnis des Programms begreifbar.*<sup>240</sup> Dieser Punkt ähnelt dem in Kapitel 3.3 konstatierten Zwischenraum zwischen funktionaler und autonomer Musik. Musik, die einerseits einer Aufgabe und einem Zweck dienstbar gemacht werden könnte – oder, im Fall der Programmmusik ein außermusikalisches Geschehen zum Gegenstand macht –, diesem aber nicht zwingend zugeschrieben werden muss und auch unabhängig von ihrer Funktion oder dem außermusikalischen Geschehen verständlich ist. Der Punkt ähnelt darüber hinaus auch den Ausführungen de la Motte-Habers bezüglich einer Umdeutung vieler streng genommen funktionaler Musikwerke im Zuge des musikästhetischen Wandels vom 18. zum 19. Jahrhundert hin zur Vorstellung autonomer Musik. Auch in der Gamemusik finden sich Beispiele für diesen Fall: Die britische Band Daughter komponierte für den von Square Enix verlegten Titel LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM<sup>241</sup> eine Reihe von Stücken als Auftragsarbeit. Das Spiel ist Teil einer Reihe und stellt ein Prequel zum einige Jahre zuvor erschienenen LIFE IS STRANGE<sup>242</sup> dar. Schon dort wurden verschiedene Musiktitel populärer Indie- und Folk-Künstler wie u. a. Angus & Julia Stone, Alt-J, Bright Eyes oder Foals lizenziert, die unabhängig von der Entwicklung des Spieldatums entstanden waren, jedoch als ›passend‹ für das Spiel empfunden wurden und somit Klauwells erstem Punkt zugeordnet werden können (s. o.). Eine Reihe von ergänzenden Stücken komponierte der Musiker Jonathan Moralis

---

239 M. Fink: *Musik nach Bildern*, S. 12.

240 Vgl. O. Klauwell: *Geschichte der Programmmusik*, S. VI.

241 LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM (Square Enix Europe 2017, O: Deck Nine).

242 LIFE IS STRANGE (Square Enix Europe 2015, O: Dontnod Entertainment).

dann spezifisch für den Spieltitel. Diese Strategie verfolgten die Spieleentwickler des Nachfolgetitels *LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM* dann in Zusammenarbeit mit der Band Daughter. Diese wiederum veröffentlichte die für das Spiel geschriebene Musik anschließend als eigenständiges Album unter dem Titel *MUSIC FROM BEFORE THE STORM*<sup>243</sup> und stellte sie so auch als vom Spiel entkoppelte Rezeptionsmöglichkeit u. a. auf physischen Tonträgern zur Verfügung. Die für das Spiel geschriebenen Stücke unterscheiden sich in ihrer Instrumentation, ihrer Form und ihrer grundsätzlichen musikalischen Beschaffenheit nur geringfügig gegenüber den ›üblichen‹ Kompositionen der Band, was sie letztlich auch außerhalb des Spieltitels als ›typische‹ Daughter-Stücke rezipierbar macht. Zwar sind sie in Zusammenarbeit mit den Spielentwicklern entstanden, jedoch berichtet die Band selbst davon, dass die eigene musikalische Freiheit sehr groß gewesen und die Musik nicht spezifisch für bestimmtes Bildmaterial geschrieben worden sei. Es soll nur kurze inhaltliche Briefings gegeben haben, in denen eine ›Marschrichtung‹, vor allen Dingen für die Gefühlswelt der Protagonistin Chloe Price, festgelegt wurde.<sup>244</sup> Spätestens seit dem Einzug von Redbook Audio als Standardformat für CD Audio kommt es zu Zusammenarbeiten zwischen der Spiele- und der Musikindustrie in Form von Kompositionsaufträgen für populäre Interpreten. Wie Collins berichtet, war »Alien Sex Fiend's 1994 score for Ocean Software's *INFERNO* [...] one of the first complete musical scores for a Redbook audio-based game by a popular band.«<sup>245</sup> Auch auf Spielerseite scheint es ein Bedürfnis und auch einen Markt zu geben, Gamemusik außerhalb einer Spielsituation zu rezipieren. Beispiele dafür sind eine derzeit immer weiterwachsende Landschaft verschiedener Nischenlabel und Mailorder, die Gamemusik zu klassischen, aber auch neu erschienenen Spieltiteln auf Vinyl pressen und veröffentlichen.<sup>246</sup> Eine Entwicklung, die Collins bereits für die 2000er Jahre konstatiert hat: »Soundtrack underscoring composed by game composers are increasingly turning up in iTunes and in retail stores and are being marketed alongside games.«<sup>247</sup> Ähnlich wie im ersten Fall handelt es sich aber auch hier lediglich um eine Vergleichsmöglichkeit zu Programmamusik auf funktionaler, nicht jedoch auf Formebene.

243 *MUSIC FROM BEFORE THE STORM* (4AD 2017, K: Daughter).

244 Siehe hierzu Square Enix France: »Daughter x Life is Strange« 2017, [https://www.youtube.com/watch?v=\\_0fyfE4eMtM](https://www.youtube.com/watch?v=_0fyfE4eMtM) vom 18.03.2024.

245 K. Collins: *Game Sound*, S. 114.

246 Siehe <https://www.fangamer.com/collections/vinyl-game-soundtracks>; <https://www.iam8bit.com/collections/vinyl>; <https://blipblop.net>, alle Aufrufe vom 16.02.2022.

247 K. Collins: *Game Sound*, S. 114.

*Fall 3: Eine Kenntnis über das Programm ist zwingend notwendig zum Verständnis des musikalischen Werkes, das ohne das Programm in einem autonomen Sinne nicht begreifbar ist.*

»Der Genuß eines solchen Stückes ist kein unmittelbarer, sondern nur auf dem Wege un- ausgesetzter Vergleichung mit dem Programm zu erzielender. Beispiele: Die Bergsinfonie Liszts und R. Strauß' »Don Quixote«.«<sup>248</sup>

Hier kommt es abermals zu einer Konfusion mit dem Begriff der funktionalen Musik nach Eggebrecht, zumindest insofern, dass Äußerungen zum Begriff der funktionalen Musik den hier proklamierten Eigenschaften von Programmmusik ähneln:

»Musik ist in dem Sinne und in dem Maß funktional, als ihre Eigenschaften seitens gezielter (in ihrem Produktionsprozeß intendierter) Zwecke geprägt sind, und sie ist als »funktionale Musik« zu benennen, wo diese Eigenschaften so dominieren, daß ohne deren Be- rücksichtigung die Musik nicht zu begreifen ist.«<sup>249</sup>

Beispiele für Gamemusik, die diesem Fall folgen, finden sich vor allen Dingen im Zusammenhang mit sehr engen Bild-Ton-Bezügen, wie Koji Kondos Kompositionen für den Spieldtitel SUPER MARIO BROS. Des Weiteren sei auf die Rhythm Games verwiesen, die die Struktur und Form von Musik als Spielmechanik utilisieren und somit die Handlungen der Spielerschaft in einen kaum noch zu trennenden Zusammenhang mit ihr bringen. Jedwede ludische Handlung ist hier musikbezogen und jedwede musikalische Logik an eine Spielmechanik gebunden. Hierzu ließe sich das Beispiel AMPLITUDE<sup>250</sup> anführen, in dem Spieldende im Singleplayer-Modus musikalische Elemente wie Gitarren, Schlagzeug, Bass, Gesang, Synthesizer und Effekte auf einer futuristisch anmutenden Rennstrecke durch das Drücken von Tasten »abschießen« müssen: »The game therefore takes the elements of a composition game and crosses over with rhythm-action games, which require the player to coordinate actions to a beat or melody in a game.«<sup>251</sup> Dies gilt wiederum nicht für Spielereihen wie GUITAR HERO<sup>252</sup> oder SINGSTAR,<sup>253</sup> in denen zwar essenziell die gleiche Spielmechanik zum Tra-

---

248 O. Klauwell: *Geschichte der Programmmusik*, S. VI, Herv. i. O.

249 H. H. Eggebrecht: *Funktionale Musik*, S. 5, Herv. i. O.

250 AMPLITUDE (Sony Computer Entertainment 2003, O: Harmonix).

251 K. Collins: *Game Sound*, S. 113.

252 GUITAR HERO-Reihe (Activision et al. 2005-2015, O: Harmonix et al.).

253 SINGSTAR-Reihe (Sony Computer Entertainment 2004-2017, O: London Studio).

gen kommt, dabei jedoch lizenzierte Stücke »nachgespielt« oder »nachgesungen« werden, die ursprünglich nicht für die Spieltitel oder ihre Mechaniken geschrieben, sondern schon zuvor existierten und dann innerhalb des Spieltitels zu Nachspiel- oder Nachsingzwecken in einen spielmechanischen Kontext gesetzt wurden. Würde man diese Beispiele überhaupt zuordnen wollen, so passen sie eher zu Klauwells erster Hauptart (s. o.) und auch dann nur bezogen auf die Art des Fungierens, während eine Zuordnung zur spezifischen Form von Programmmusik im 19. Jahrhundert – instrumentale Orchestermusik – ausbleiben muss, da es sich bei den Beispielen AMPLITUDE, SINGSTAR und GUITAR HERO erneut um Populärmusik handelt.

Darüber hinaus sei angemerkt, dass Klauwells Typologie wenig empirisch durchdrungen ist. Ähnlich wie beispielsweise Adornos Hörertypologie<sup>254</sup> besteht sie aus subjektiven Einschätzungen und (Hör-)Eindrücken – ein Problem, das der Musikwissenschaft und jedweder Auseinandersetzung mit Musik häufig inhärent ist und zum Teil vielleicht auch sein muss. Denn Musik ist nicht nur eine kognitive, sondern in besonders starkem und unmittelbarerem Maße auch eine emotionale Erfahrung (s. o., Kapitel 3.1):

»Diese Unmittelbarkeit und spezifische Eigenart der musikalischen Wirkung beruht darauf, daß die Schwingungen der tönenden Körper sich durch das Gehörorgan unserm Nervensystem mitteilen und dieses in einen ihnen genau entsprechenden Erregungszustand versetzen.«<sup>255</sup>

Erst in dieser Folge stellen sich, »je nach Seelen- und Geisteszustand des einzelnen, analoge Gefühlszustände und Vorstellungen«<sup>256</sup> ein. Das macht es so problematisch, objektiv und rational über Musik zu forschen und zu schreiben. Zum einen, weil Musik zu unmittelbar und gleichwohl subjektiv auf das einzelne Individuum wirkt, zum anderen, weil ein In-Sprache-Fassen jener subjektiven Empfindungen oft nur schwerlich gelingt. Dieses Umstands sind sich Musikforschenden zum Teil durchaus bewusst.<sup>257</sup> Besonders im Schulstreit um Heteronomie- und Autonomieästhetik ist er von großer Bedeutung.

254 Vgl. vgl. Adorno, Theodor W.: *Einleitung in die Musiksoziologie: Zwölf theoretische Vorlesungen*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1975, S. 14f.

255 O. Klauwell: *Geschichte der Programmmusik*, S. 2.

256 Ebd.

257 So räumt beispielsweise Michael Philipp im Vorwort seiner 1998 erschienenen Monografie ein: »Inspiriert wurde diese Arbeit weniger von wissenschaftlichen Überlegungen, als von einem affektiven Höreindruck.« M. Philipp: *Läppische Schildereyen?*, S. 1.

Ähnlich wie der Zusammenhang zwischen Funktion, Zweck oder Aufgabe und Musik, ist der Zusammenhang zwischen Programm und Musik selten wirklich totalitär und absolut. So kommt Klauwell zur

»überraschende[n] Entdeckung [...], daß die Zahl der im strengen Sinne programmatischen Tonwerke (3. Hauptart) gegenüber der Gesamtheit der nach dem gewöhnlichen Sprachgebrauch als Programmmusik angesprochenen Werke relativ gering ist.«<sup>258</sup>

Hier schließt er sich de la Motte-Habers Einschätzung einer Möglichkeit zur ständigen Umdeutung zwischen heteronomen und autonomen Logiken an. Dies spricht weiter für eine Sichtweise, wonach Zuordnungen zu Begrifflichkeiten wie funktionaler Musik, funktioneller Musik und/oder Programmmusik selten absolut sind und Gamemusik demnach gleichzeitig mehreren Begriffen oder aber auch gar keinem davon eindeutig zuordbar wäre. Ähnliche Paradoxien, wie sie schon in der jahrhundertealten Diskussion um funktionale Musik als heteronome versus autonome Musik zum Vorschein gekommen sind, können auch in der Diskussion um Programmmusik als Art heteronomer Musik versus ›absolute Musik‹ – dem von Richard Wagner geschaffenen Gegenbegriff zur Programmmusik – als Art autonomer Musik beobachtet werden. So konstatiert Michael Philipp beispielsweise, dass vor dem Aufkommen des Begriffs der *Symphonie à programme* (s. o.) in der Mitte der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts, der durch seinen Namen ausdrücklich auf den programmatischen Charakter einer spezifischen Sinfonie-Gattung verweist, »bis dahin [...] alle Gattungen der Instrumentalmusik wie Sonate, Ouvertüre, Concerto grosso und Konzert programmatisch inspiriert sein [konnten].«<sup>259</sup> Diese Feststellung kommt der Einschätzung Fehlings sehr nahe, der in Konkordanz mit Reinecke ebenfalls feststellt, dass zunächst einmal »jede Art von Musik ›notwendigerweise in einer oder mehreren konkreten oder möglichen funktionellen Verknüpfungen‹ steht.«<sup>260</sup> Auch Klauwell verweist auf eine wesentlich ältere Tradition programmmusikalischer Logiken von Musik hin:

»Eine genauere historische Betrachtung der programmusikalischen Richtung beweist hiergegen, daß sie keineswegs als ein Zeichen unserer Zeit zu gelten hat, daß vielmehr Versuche zu Programmmusik oder zunächst zur Tonmalerei, aus der sie hervorgegangen ist, ange stellt worden sind, seitdem es überhaupt Musik gibt.«<sup>261</sup>

---

258 O. Klauwell: *Geschichte der Programmmusik*, S. VII.

259 M. Philipp: *Läppische Schildereyen?*, S. 4.

260 Reinecke 1973, n. R. Fehling: *Manipulation durch Musik*, S. 11, Herv. i. O.

261 O. Klauwell: *Geschichte der Programmmusik*, S. 4.

Eine solche Einsicht erinnert an die Ausführungen von Michael Custodis zu funktionaler Musik aus Kapitel 3.3, der die *Komposition musikalischer Elemente in einem zweckdienlichen Zusammenhang* als eines der ältesten Bedürfnisse der Menschheit nach Musik versteht.<sup>262</sup>

Nach Monika Fink »werden die Anfänge der Programmamusik in der griechischen Antike, in der ›ars nova‹ oder bei Hector Berlioz gesehen.«<sup>263</sup> Ironischerweise ließe sich hier gegenargumentieren, dass man die *ars nova* auch als musikalische Gattung begreifen kann, die die Vorstellung von der Tonkunst als einer autonomen und eigenständigen Kunst im Hochmittelalter aus der Taufe gehoben hat. Über Guillaume de Machaut, einen ihrer bekanntesten Komponisten, ließe sich sagen, dass in seinem Wirken »aus der Kombination von pythagoreischer Mathematik und ritterlicher Liebeslyrik erstmals Musik als *ars*, als eigenständiges Kunstwerk, ohne funktionale Bindung an liturgische oder sonstige außermusikalische Zwecke«<sup>264</sup> entstand. Diese Aussage wirkt aber insofern paradox, als dass Keil kurz zuvor konstatiert, Machauts Schaffen, also seine Musik sei »angewiesen auf Schriftlichkeit, um sie komponieren und nachvollziehen zu können«, und zu seinem »Tonsatz traten anspruchsvolle Texte, Dichtung, die in der französischen Literaturgeschichte zum Besten gehört.«<sup>265</sup> Ein außermusikalischer, ein heteronomer Bezugspunkt ist also auch hier gegeben. Dies mag die Inanspruchnahme der *ars nova* durch das heteronomieästhetische Lager erklären, auf die Fink hier verweist. Im Zusammenhang mit Berlioz steht nun vor allen Dingen seine 1830 uraufgeführte SYMPHONIE FANTASTIQUE,<sup>266</sup> die nicht nur als wegbereitendes, programmatisches, sondern darüber hinaus als Jahrhundertwerk gelten kann.<sup>267</sup> Max Vancsa verweist darauf,

»dass auch Berlioz' Tat [damit ist die SYMPHONIE FANTASTIQUE gemeint, B. R.] [...] nicht wie Pallas Athene plötzlich dem Haupte des Künstlers entsprungen ist, sondern dass der Tondichter nur einen im Wesen der Musik enthaltenen, bereits seit langem nach Gestaltung ringenden [...] Zug bis in seine letzte Konsequenz und zu einem klaren, allgemein fasslichen Ausdruck gebracht hat.«<sup>268</sup>

262 Vgl. M. Custodis: *Playing with Music*, S. 160.

263 M. Fink: *Musik nach Bildern*, S. 11.

264 W. Keil: *Musikgeschichte im Überblick*, S. 69, Herv. i. O.

265 Ebd.

266 SYMPHONIE FANTASTIQUE. ÉPISODE DE LA VIE D'UN ARTISTE ... EN CINQ PARTIES. OP.14 (Uraufgeführt am 5. Dezember 1830 in Paris 1830, K: Hector Berlioz).

267 Vgl. W. Keil: *Musikgeschichte im Überblick*, S. 242.

268 M. Vancsa: *Zur Geschichte der Programmamusik*, S. 323.

Dieser Einschätzung schließt sich Thassilo von Scheffer an, der gleichwohl auf einer Unterscheidung zwischen Tonmalerei und Programmmusik besteht und konstatiert, dass in der Tonmalerei

»eine Ideenassoziation und dadurch eine Gemütsbewegung hervorgerufen werden, ohne daß man dabei schon von Programm-Musik sprechen kann; dennoch aber liegen hier die primären Anfänge einer solchen.«<sup>269</sup>

Als funktionale, funktionelle oder aber Programmmusik sind musikalische Erscheinungen jedoch häufig erst retrospektiv getauft worden: »[D]ie Termini ›absolute Musik‹ sowie ›Programmusik‹ etablierten sich erst nach der Mitte des 19. Jahrhunderts«<sup>270</sup> und »[e]rst die neuere Musikgeschichte hat diese Ansätze und Versuche zur Programmmusik allenthalben aufgedeckt und zurückverfolgt.«<sup>271</sup>

Um abzuschließen: Zum Begriff der Programmmusik existiert bis heute keine wirklich eindeutige oder konsensuelle Definition, lediglich verschiedene Begriffssauslegungen konkurrieren um eine Deutungshoheit. Je nachdem, welcher Auslegung man folgen möchte, lassen sich verschiedenartige, konkrete Beispiele dann auch entweder dem Programmmusikbegriff zuordnen oder nicht. Eine wirkliche Eindeutigkeit scheint jedoch nicht erreichbar zu sein. So sind die oben angeführten Beispiele einer Verbindung zwischen Gamemusiken und Programmmusik auch einzig in Verbindung mit Klauwells Modell der drei Hauptarten und *seiner* Auslegung des Begriffes durchführbar. Und auch dies nur oberflächlich und brüchig, während andere Auslegungen – beispielsweise die Philipps (1998) und Finks (1987) – eine Zuordnung weniger plausibel werden lassen, wie sich in Kapitel 3.5 zeigen wird.

---

269 T. von Scheffer: *Programm-Musik*, S. 71.

270 M. Philipp: *Läppische Schildereyen?*, S. 5, Herv. i. O.

271 M. Vancsa: *Zur Geschichte der Programmmusik*, S. 323. Auch an dieser Stelle sei erneut darauf verwiesen, dass es sich – dargestellt am Beispiel von Programmmusik vs. absolute Musik – um epochenspezifische Begriffe innerhalb eines Theoriestreits handelt. Im Laufe der Geschichte unterliegen solche Begriffe – ähnlich wie Musiktheorie und -ästhetik, die sie verwenden und mit ihnen arbeiten – paradigmatischen Wechseln. Ihre Bedeutungen und Definitionen sind durch jahrhundertelanges Theorisieren nicht zwingend statisch. Dies wiederum führt zu der am Ende von Kapitel 3.3 bereits formulierten Aufforderung, trennscharfe Grenzen, Gattungseinteilungen und Begriffsstreitigkeiten im Zusammenhang mit Gamemusik nicht weiter zu befeuern, sondern sich darauf zu einigen, Zwischenräume und Uneindeutigkeiten zu akzeptieren, so unbefriedigend dies auch sein mag.

Bevor sich jedoch dezidiert mit der Frage einer möglichen Zuordnung von Gamemusik zu den bisher diskutierten Termini auseinandergesetzt werden kann, soll zum Abschluss dieses Kapitels noch einmal ein kurzer Blick auf den Begriff der Tonmalerei erfolgen, der sich als historischer ›Vorläufer‹ von Programmamusik verstehen lässt.<sup>272</sup> Anders als der epochenspezifische Programmamusikbegriff beschreibt der Begriff der Tonmalerei ein grundsätzliches Bestreben, außermusikalische Elemente in eine Verbindung mit musikalischem Material zu bringen. Paul Mies zufolge erwächst seine Bedeutung aus dem Verlauf der Musikgeschichte selbst, die zunächst in der Vokalmusik ihren Anfang hat. Diese findet am gesungenen Text eine Orientierung, anhand dem sie ihr Tonmaterial und ihre Gesetze ausbilden kann: »So geben die persischen Theoretiker dem Tonsetzer die Lehre, wenn er ein Gedicht in Musik zu setzen habe, sollte er diejenige Tonart wählen, die zu dem Inhalt der Worte am besten paßt.«<sup>273</sup> Die Lehre einer Entsprechung von Text und Ton findet sich über die Jahrhunderte ebenso in der persischen, in der chinesischen wie auch in der europäischen Tonkunst.<sup>274</sup> Lediglich »[w]ie diese Übereinstimmung zustande kommt, ist [...] keinem gelungen zu erklären, und inwieweit sie stattfindet, ob nur im Reich der Stimmungen, oder auch dem der Gefühle [...] darüber herrscht [...] Uneinigkeit.«<sup>275</sup> Dies schmälert jedoch nicht die Tatsache, dass diese Übereinstimmungen und das Beziehungsverhältnis zwischen Text und musikalischem Material von großer Bedeutung sind.

Der Text ist es letztlich, an dem sich außermusikalisches Material festmachen lässt. Er ist es, der das Außermusikalische in ein Verhältnis zum Musikalischen setzt. In seinen Äußerungen meint Mies vermutlich den literalen Text, also die Worte, die ein Gesangsstück begleiten. Im Sinne poststrukturalistischer Theorie – die erst um ein halbes Jahrhundert nach Mies' Ausführungen entstand – lässt sich der Textbegriff jedoch nicht nur auf den literalen Text anwenden, sondern kann sich darüber hinaus auch auf andere kulturelle Artefakte, etwa Bilder, Filme und eben Computerspiele beziehen.<sup>276</sup> Dies erweitert den Rahmen dessen,

272 Vgl. O. Klauwell: *Geschichte der Programmamusik*, S. 4; T. von Scheffer: *Programm-Musik*, S. 71.

273 Mies, Paul: »Über die Tonmalerei [1]«, in: *Zeitschrift für Ästhetik und allgemeine Kunswissenschaft* 7 (1912), S. 397-450, hier S. 398.

274 Vgl. ebd., sowie das Machaut-Beispiel zur *ars nova* (s. o.).

275 Ebd., S. 399.

276 Roland Barthes wandte den Textbegriff in seiner einflussreichen Schrift *Mythen des Alltags* beispielsweise sehr prominent in einem weiten Verständnis auf verschiedenste Formen menschlichen Ausdrucks an, vgl. Barthes, Roland: *Mythen des Alltags*.

was wir als außermusikalisches Bezugsmaterial verstehen können, und erlaubt, Computerspiele als Form menschlichen Ausdrucks und kultureller Produktion aufzufassen, das außermusikalische Sinneinheiten produziert, die dann in einem Verhältnis zu musikalischem Material stehen können. Verbindet man nun Mies' Feststellung bezüglich des historischen Bestrebens einer Entsprechung von Text und Musik mit dem poststrukturalistischen Textbegriff, so potenziert dies die Notwendigkeit der musiktheoretischen Anerkennung heteronomer Musik. Wo sich autonome Musik isoliert und elitisiert, verweist heteronome Musik auf die gesamtgesellschaftliche, kulturelle und historische Relevanz von Musik. Sie zeigt auf, wie unverzichtbar Musik für künstlerisches Schaffen und ästhetische Produktion grundsätzlich ist und wie sehr sie innerhalb des gesellschaftlichen Diskurses in Verbindung zu außermusikalischen Texten steht, die ihrerseits Teil des Diskurses sind.

Die Tonmalerei ist dabei jene kompositorische Technik, die die Entsprechung jenes Außermusikalischen mit der Musik zu erfüllen versucht. Legt man die Annahme zugrunde, dass es sich bei digitalen Spielen im weitesten Sinne um ästhetische Produktionen und kulturelle Artefakte handelt, so wird die Relevanz des Begriffs der Tonmalerei für Gamemusik deutlich. Wo der Programmmusikbegriff schon zu spezifisch und ungeeignet für eine Anwendung auf Gamemusik ist, eignet sich – wenn überhaupt – der Begriff der Tonmalerei eher dazu, mit Gamemusik in Verbindung gebracht zu werden. Dies gilt zumindest, wenn man von einem poststrukturalistischen Textbegriff ausgeht und ihn mit der Überlegung kombiniert, dass Tonmalerei eine Entsprechung von Text und Musik anstrebt.

Dies darf im Umkehrschluss aber nicht bedeuten, dass Gamemusik grundsätzlich als Tonmalerei zu verstehen wäre. Nicht alle Gamemusiken sind tonmalerisch. Vielmehr ist die Tonmalerei ein möglicher Bestandteil der vielfältigen Erscheinungsformen von Gamemusik. Auch löst dies nicht das bereits von Mies identifizierte Problem, dass es kaum möglich scheint, genau zu ergründen, *wie es* zu der Entsprechung von außermusikalischem und musikalischem Material kommt, da

»keine eindeutige Verbindung zwischen musikalischen Tonempfindungen und Begriffen oder Vorstellungen [besteht]. Fürs erste scheint also jeder Versuch aussichtslos, musikalisch irgendeine Vorstellung, sei sie nun die eines Gegenstandes oder einer Folge von Zuständen, darstellen zu wollen.«<sup>277</sup>

---

Urspr. 1957 in französischer Sprache, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2011, siehe hierzu auch C. Fernández-Vara: *Introduction to game analysis*, S. 21.

277 P. Mies: *Über die Tonmalerei* [1], S. 399.

Dieses Problem wäre durch eine konkrete Bezugnahme des außermusikalischen Textes auf die Musik in Form beispielsweise einer Überschrift oder eines Paratextes zu lösen, der Zuhörer unmissverständlich auf die spezifische Darstellungsabsicht hinweisen und somit etwaige Ambivalenzen reduzieren soll. Notwendig erscheint die externe Konkretisierung insofern, als dass sonst zu jedem musikalischen Motiv oder Stück eine ganze Fülle von Assoziationen verschiedenster Natur möglich sind, da, so Mies, »uns die Musik an sich kein Mittel an die Hand [gibt] zu unterscheiden, welche der Vorstellungen wir, um der Meinung des Komponisten zu folgen, bevorzugen sollen.«<sup>278</sup> Dazu bedarf es zur Musik hinzutretender Worte, die konkretisieren, auf welche Vorstellungen und Assoziationen unser Blick respektive unser Gehör zu richten ist. So stellt es keine Seltenheit dar, dass viele Gamekomponisten einzelnen Stücken entsprechende Titel geben, die oftmals den gleichen oder einen ähnlichen Namen tragen wie der Spielabschnitt, in dem sie erklingen – sei dies ein Level, eine Umgebung, ein prominenter Ort oder ein narratives Versatzstück. So wird unmissverständlich auf die intendierte Entsprechung zwischen visuellem und auditivem Material verwiesen.

Die Entsprechung – im Falle der Gamemusik zwischen Spielmaterial und Musikmaterial – basiert musikalisch vornehmlich auf den Parametern Klang, Rhythmus und Bewegung. Mies definiert Tonmalerei wie folgt:

»Tonmalerisch nennen wir die Musik da, wo sie Vorstellungen wiedergibt in der Weise, daß der Zusammenhang zwischen Vorstellung und Musik an Hand klanglicher, rhythmischer oder Bewegungsanalogien durch verstandesgemäßes Vergleichen allein festgestellt und in Worten ausgedrückt werden kann.«<sup>279</sup>

Nun gilt es zu bedenken, dass die Ausführungen von Mies zur Tonmalerei sich auf – und hier zeigt sich wieder das Problem der Epochenspezifität – hauptsächlich sinfonische Kompositionen und Orchestermusik beziehen. Als außermusikalische, notwendigerweise konkretisierende Bezugsquelle, die die intendierte Entsprechung der Komponisten festlegen sollte, existieren für Orchesteraufführungen und Konzerte lediglich die – nomen est omen – Programmhefte. Die Zusammenfügung, das »verstandesgemäßes Vergleichen« erfordert in diesem Zusammenhang ein größeres Maß an Konzentration, musikalischer Expertise und Bildung sowie Hörerfahrung als den Nutzern moderner und populärer Multimediaformate abverlangt wird. Die virtuellen Welten digitaler Spiele machen die Identifikation der Entsprechung durch ihre oftmals aufwendig ausgearbeitete vi-

278 Ebd., S. 402.

279 Ebd., S. 405.

suelle Komponente, die nach wie vor im Zentrum des ästhetischen Ausdrucks steht, vergleichsweise einfach und weniger abstrakt. Was hier ›zusammengehören‹ soll, ist durch das Bildmaterial wesentlich stärker vorgegeben. Und so sei auch im Zusammenhang mit dem Tonmalereibegriff erneut auf die Problematik der Epochenspezifik hingewiesen: Sicherlich ist es eindeutig, dass sich Gamemusik am Text (im poststrukturalistischen Sinne) orientiert, so wie sich die Tonmalerei die Entsprechung von Text (im literalen Sinne) und Musik zum Ziel setzt. Jedoch sind die u. a. technologischen Möglichkeiten einer starken visuellen Vorgabe des Textes als außermusikalisches Material im Zusammenhang mit der Entstehung und Beschreibung des Tonmalereibegriffs noch nicht gegeben gewesen. Sie vereinfachen die Identifikation der Entsprechung des Spielinhalts als außermusikalisches Material und des musikalischen Materials in so starkem Maße, dass die Anwendung des epochenspezifischen Begriffs der Tonmalerei problematisch wird. Er ist ausgearbeitet worden, um eine Entsprechung zwischen literalem Text und musikalischem Material zu beschreiben. Ihn im Zusammenhang mit der Beschreibung zwischen dem poststrukturalistischen Textbegriff und musikalischem Material zu verwenden, wäre daher im besten Fall ein adaptiver Ansatz,<sup>280</sup> für den der Tonmalereibegriff in Bezug auf interaktive, multimediale Unterhaltungsformen wie digitale Spiele neu ausgearbeitet werden müsste. Dies wäre eine Aufgabe, die innerhalb der Game Studies und insbesondere der Ludomusicology zu bearbeiten wäre, sofern man den Tonmalereibegriff bemühen wollte.

### 3.5 GAMEMUSIK ALS AKKUMULATIVE FORM

Die Frage, ob und inwiefern Termini und Phänomene wie funktionale Musik, funktionelle Musik, Programmmusik und Tonmalerei mit Gamemusik in Verbindung gebracht oder auf Gamemusik angewendet werden können, ist, wie sich in den vorigen Kapiteln mehrfach angedeutet hat, kaum mustergültig zu beantworten. Es erscheint daher sinnvoll, sich darauf zu besinnen, dass es nicht zwingend die konkreten, u. a. in der Musikwissenschaft verwendeten *Begriffe* sein müssen, die hier angewendet oder zugeordnet werden sollten, sondern vielmehr die *Ideen* und *Logiken*, die sich hinter ihnen verbergen und die als solche auch

---

280 Der Begriff steht im Kontext von Freyermuths Modell eines dreistufigen Grades der Verschriftlichung in den Game Studies, siehe hierzu u. a. G. S. Freyermuth: *Game Studies und Game Design*. Das Modell und der Begriff werden in Kapitel 6 dieser Arbeit noch einmal genauer diskutiert.