

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 Epochenspezifizität 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.

im gesamten Verlauf der Musikgeschichtsschreibung immer wieder angesprochen worden sind. Das gilt besonders für diejenigen, die ganz unabhängig vom Theoriestreit zwischen heteronomer und autonomer Musikästhetik im 19. Jahrhundert diskutiert wurden. Klauwell konstatiert bereits 1910, dass es heteronome Logiken in der Musik und Versuche gegeben hat, das Musikalische mit etwas Außermusikalischen in Verbindung zu bringen, »seit es überhaupt Musik gibt« und dies »keineswegs als Zeichen unserer Zeit<sup>281</sup> zu gelten hat.«<sup>282</sup> Retrospektiv etablierte, in den vorigen Kapiteln behandelte, spezifische Begriffe wie ›Tonmalerei‹, ›Programmmusik‹ oder ›funktionale Musik‹ und ›funktionelle Musik‹ sind letztlich konkrete Begriffssausformungen einer *grundsätzlichen Idee heteronomer Musik*. Und diese Idee ist – wie Klauwell als auch Vancsa bereits treffend konstatiert haben (s. o., Kapitel 3.3) – so alt wie die Musik selbst. An dieser Stelle sei ergänzt, dass in der Musikgeschichte auch über diese konkreten Begriffe hinaus immer wieder Beispiele zu finden sind, die auf diese Grundidee verweisen. So schreibt Werner Keil beispielsweise über den im 15. und 16. Jahrhundert wirkenden Josquin Desprez:

»Zum ersten Mal in der Musikgeschichte fällt auf, dass die Musik im Dienste des Ausdrucks steht, insofern ihre melodischen Motive wie wortgezeugt, aus dem Sprachdiktus hervorgegangen wirken und Dissonanzen zur Steigerung der Ausdruckskraft des Textes bewusst eingesetzt werden.«<sup>283</sup>

Kehrt man nun zum Anfang definitorischer Überlegungen zu Gamemusik zurück, so liefert Melanie Fritsch einen simplen, aber hilfreichen Anhaltspunkt: Ihrer Erkenntnis nach ist Gamemusik »nur eine Komponente innerhalb des multimodalen Systems Computerspiel und muss dessen Rahmenbedingungen gemäß komponiert werden.«<sup>284</sup> Sie hat sich diesen Rahmenbedingungen unterzuordnen oder ihnen zu entsprechen und ist, im Sinne de la Motte-Habers Definition, funktionaler Musik insofern zuordbar als Musik, die »heteronom durch den Zweck bestimmt [ist], dem sie dienstbar gemacht werden soll.«<sup>285</sup> Und dort, wo sich Musik »außermusikalischen Ansprüchen unterordnet – sei es als Unterhaltungsmusik, als Kirchenmusik oder als politische Agitationsmusik – ist ihre Funkti-

281 Der Ausdruck ›unsere Zeit‹ bezieht sich auf den Zeitpunkt 1910 und liegt somit abermals über ein Jahrhundert zurück.

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

283 W. Keil: *Musikgeschichte im Überblick*, S. 84.

284 M. Fritsch: *Musik*, S. 98.

285 H. de la Motte-Haber: *Funktionale Musik*, S. 4.

onsbestimmtheit eindeutig festzumachen.«<sup>286</sup> Anschaulich wird dies beispielsweise in den Äußerungen von Gamekomponist Scott B. Morton, der dazu auffordert, sich als Komponist nicht zu fragen, wie ein Spielabschnitt zu klingen hat, sondern vielmehr was dieser Spielabschnitt, seine Inhalte, Geschehnisse und Charaktere für den Gesamtspielablauf bedeuten und in welcher strukturellen Beziehung sie zum Spieldesign stehen. Auf dieser Basis kann dann überlegt werden, wie die Musik komponiert werden soll, welche Instrumente zum Einsatz kommen könnten, welche Tonart gewählt werden sollte, usf. Aus diesem kompositorischen Ansatz wird deutlich, dass Musik sämtlichen Aspekten des Spiels untergeordnet ist.

Sowohl Rod Munday als auch Michael Custodis verweisen darauf, dass Gamemusik sich nicht als fest definiertes Genre beschreiben lässt und sich vornehmlich durch seine funktionale Natur auszeichnet.<sup>287</sup> Unter diesen Umständen kann Gamemusik als *den Logiken des Oberbegriffes funktionaler Musik* folgend verstanden werden. Auch die Tatsache, dass sie im *Handbuch Funktionale Musik* als Anwendungsgebiet funktionaler Musik geführt wird und dort über ein eigenes Kapitel verfügt,<sup>288</sup> bringt die Begriffe eindeutig in ein Verwandtschaftsverhältnis zueinander. Peter Epting konstatiert nüchtern: »Musik und Sound werden in Videospielen nicht um ihrer selbst willen dargeboten, sondern sie tragen einen wesentlichen Teil dazu bei, dass ein Videospiel das ist, was es ist.«<sup>289</sup> Nach dieser Aussage folgt die auditive Ebene digitaler Spiele nicht nur einer Funktionslogik, sondern zeichnet sich als eine ihrer elementarsten Konstituenten aus. Unter Umständen ist sogar eine Verbindung zu sowohl funktionaler als auch funktioneller Musik deutbar, da die Vielfalt musikalischer Momente in digitalen Spielen Raum für beide Begriffe schafft. Auch zu Programmmusik, zumindest so wie Otto Klauwell sie skizziert, lassen sich – wenn auch brüchige und sicherlich nicht eindeutige – Zuordnungsmöglichkeiten finden, wie die Beispiele zu seiner Typologie in drei Hauptarten gezeigt haben sollten.<sup>290</sup>

Jedoch lassen sich auch Unterscheidungsmomente finden. Schließlich handelt es sich, wie mehrfach erwähnt, um Termini innerhalb eines epochenspezifischen Schulstreits oder aber um das Umreißen eines ganz bestimmten Phänomens, sodass einzelne Begriffe nur in einem spezifischen Zusammenhang an-

---

286 R. Fehling: *Manipulation durch Musik*, S. 11.

287 Vgl. M. Custodis: *Playing with Music*, S. 159; R. Munday: *Music in Video Games*, S. 51.

288 Vgl. Epting, Peter: »Musik in Videospielen«, in: Rötter (Hg.), *Handbuch Funktionale Musik*, Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden 2017, S. 401-427.

289 Ebd., S. 402.

290 Vgl. Kapitel 3.3 dieser Arbeit.

wendbar sind. Diese Problematik gilt insbesondere für den Begriff der Programmmusik. So konstatiert Michael Philipp drei Hauptpunkte, die er als Minimalkonsens bezüglich des Begriffes versteht, die sich so im Begriffsverständnis von Otto Klauwell hingegen nicht finden lassen:

»1. Programmusik schildert Abläufe, nicht Zustände. 2. Es handelt sich um Orchestermusik, und nicht um solistische Musik von der Art der betitelten französischen Pièces de clavicin. 3. Außerdem liegt ein ›individualisiertes Sujet‹, also kein Topos vor.«<sup>291</sup>

Bereits Anfang des 20. Jahrhunderts hatte Thassilo von Scheffer ähnlich konstatiert, dass sich von Programmmusik erst dann sprechen lasse, »wenn das parallelaufende Bild oder Wort wegfällt und die Musik lediglich mit ihren Mitteln nicht etwas ausdrücken, sondern etwas schildern will.«<sup>292</sup> Hier wird besonders deutlich, inwiefern *das Verständnis* von Programmmusik epochengebunden ist, denn Philipp schreibt sehr spezifisch über die »Konzeption von Programmusik im 18. Jahrhundert«<sup>293</sup> und erläutert in seiner Schrift darüber hinaus, dass der Begriff für sich erst Mitte des 19. Jahrhunderts entstanden ist und retrospektiv von ihm auf Musik zu früheren Zeitpunkten, namentlich dem 18. Jahrhundert, angewendet wird.<sup>294</sup> Gamemusik hingegen ist Musik, die sich in einem derart eng abgesteckten Rahmen – so sinnvoll dieser epochenspezifisch auch sein mag – kaum zuordnen oder einbinden lässt. Auch sie schildert Abläufe, darüber hinaus jedoch auch Zustände jeglicher Art. Die Instrumentenwahl ist dabei ebenfalls beliebig. Zwar ist die Verwendung von Orchestermusik beliebt, sie ist jedoch nicht verbindlich und kommt keineswegs ausschließlich zur Anwendung. Auch wenn häufig ein individualisiertes Sujet vorliegt, ist gleichsam die Verwendung von Topoi denkbar. So sehr in verschiedenen Momenten Zuordnungen sinnvoll erscheinen und sich Beispiele finden lassen, so sind sie es in anderen Momenten wiederum nicht. Eine eindeutige Zuordnung im Sinne des Verständnisses des Terminus Programmmusik, wie er im 19. Jahrhundert existierte, ist ohnehin nicht sinnvoll. So unklar die genaue Definition des Begriffes sein mag, seine Anwendbarkeit ist durch seine Eingrenzung auf instrumentale Orchestermusik einerseits, aufgrund seiner Verhaftung in einer Epoche sowie seine ursprüngliche Rolle andererseits – als Gattungsbegriff innerhalb des Schulstreits zwischen heteronomer und autonomer Ästhetik zu fungieren – ungeeignet. Nichtsdestotrotz sollte er in Beschreibungen heteronomer Musik auch nach dem 19. Jahrhundert

---

291 M. Philipp: *Läppische Schildereyen?*, S. 5.

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

293 M. Philipp: *Läppische Schildereyen?*, Untertitel.

294 Vgl. ebd., S. 4f.

immer wieder Verwendung finden.<sup>295</sup> Dabei spielen zum einen die digitale Revolution und das Konzept der Multimedialität, zum anderen ein gesellschaftliches und künstlerisches Umdenken eine wichtige Rolle, die Monika Fink zufolge eine in Purismus und Selbstisolierung verlorengegangene Einheit der Künste revitalisieren:

»Die zeitgenössische Kunst kennt keine Spezifizierung, sondern eine Entwicklung aufeinander zu: die Graphisierung und Dramatisierung der neuen Musik, die Musikalisierung der bildenden Kunst und des modernen Dramas. Im Bereich des Interdisziplinären gelangt auch Programmusik erneut in das Interesse der Komponisten.«<sup>296</sup>

Und doch: Obwohl Programmmusik als musikalische Gattung im Zuge interdisziplinärer und multimedialer Zusammenhänge wieder interessant geworden ist, so bleiben epochenspezifische Termini wie der Programmmusikbegriff u. a. aufgrund ihrer Verhaftung in ästhetischen Streitfragen ungeeignet, um moderne musikalische Formen wie Gamemusik, die erst im 21. Jahrhundert auf der kulturellen Bildfläche erschien, zu beschreiben.

Grundsätzlich ist Musik aus heutiger Sicht als eine künstlerische und geistige Ausdrucksform unserer Spezies zu verstehen. Aufgrund ihrer schieren (historischen) Vielfältigkeit fungiert sie sowohl funktional als auch funktionell. Sie kann einem individuellen *Sujet* programmiert sein und tonmalerisch zu einer Entsprechung von etwas Außermusikalischem führen, andererseits vollkommen autonom für sich stehen, auch wenn sie dabei immer noch inhärenten Funktionszusammenhängen folgt. Gleiches gilt auch für Gamemusik: Sie ist, je nach Spielstitel, Spielsituation, Rezeptionskontext, Form, Beschaffenheit, Produktionshintergrund oder -bedingung als funktionale Musik, als funktionelle Musik, als Programmmusik, als Tonmalerei sowie als autonom rezipierbare Musik zu verstehen. Somit ist sie grundsätzlich ein sehr unspezifisches Phänomen, das sich hauptsächlich durch seine Vielseitigkeit und die Kulmination verschiedenster musikalischer Traditionen definiert:

»Game music doesn't really have an identity,« agrees Mr. Pummell. »It is hard to define because it has a unique style to it. It's not pop music. It's not serious classical music. It's

---

295 Vgl. M. Fink: *Musik nach Bildern*, S. 11f.

296 Ebd., S. 15.

not serious contemporary music.« At times, however, game music can be all of these, while keeping a unique identity»,<sup>297</sup>

heißt es in Matthew Belinkies mittlerweile klassischem Aufsatz *Video game music: not just kid stuff*. Gamemusik schildert Zustände genauso wie Abläufe, bedient sich verschiedenster Tonsysteme und -skalen und behandelt individuelle Sujets genauso wie unterschiedliche Topoi. Sie hat ihre ursprüngliche ästhetische Herkunft und Identität, die zunächst durch die aus Computerhardware und PSGs stammenden Bit-Sounds bestand, in knapp einem halben Jahrhundert u. a. um (heute) klassische, ästhetische Ausdrucksformen wie den Klangkörper des Sinfonieorchesters, genauso wie um spezifische Phänomene wie der *musique concrète* erweitert. Diese Entwicklung führt Rod Munday beispielsweise dazu, ihre grundsätzliche Existenz zu bezweifeln: »Today, video-game music inhabits every style imaginable, from baroque to bluegrass, rockabilly to symphonic (Belinkie 1999). It is for this reason that I claim it no longer exists.«<sup>298</sup> Ihm ließe sich insofern zustimmen, als dass eine konkrete, auf Ästhetik abzielende Definition von Gamemusik seit den technischen Fortschritten der 1990er Jahre nicht mehr angebracht ist. Dass Musik als elementarer Bestandteil von Computerspielen existiert, lässt sich aber selbstredend nicht verleugnen. Darauf zielt Munday auch nicht ab. Ihm geht es vielmehr darum, die Aufmerksamkeit von reiner Gamemusikästhetik weg, hin zum Außermusikalischen und den Funktionszusammenhängen von Gamemusik zu lenken: »Today's video-game music is more accurately described as music that has been written for, or adapted to, video-games. Therefore the analytical focus must shift away from form and towards function.«<sup>299</sup> Genau aus diesem Grund liegt das Augenmerk und der grundsätzliche Aufbau dieses gesamten Kapitels 3 neben einer zunächst historischen Be trachtung der Musikästhetik und -theorie und einer ästhetischen Betrachtung spezifischer Gamemusiken, auch auf der Ergründung des Zusammenhangs zwischen Gamemusik und Begriffen wie u. a. funktionaler Musik und Programmamistik. Wie sich dabei herausgestellt hat, ist Vielfalt nicht nur auf ästhetischer Ebene (form) von Gamemusik, sondern darüber hinaus auch auf außermusikalischer Ebene (function) vorhanden.

Den Vorwurf der Redundanz akzeptierend lässt sich also auf den eingangs formulierten Vorschlag zurückkommen, Gamemusik grundsätzlich einmal mit

---

297 Pummell, Interview n. Belinkie, Matthew: »Video game music: not just kid stuff« 1999, <https://web.archive.org/web/20020613143431/http://www.vgmusic.com/vgap.er.shtml> vom 03.04.2024.

298 R. Munday: *Music in Video Games*, S. 51.

299 Ebd.

sämtlichen hier vorgestellten Termini in ein *Verwandtschaftsverhältnis* zu setzen, statt darauf abzuzielen, sie einem der (epochen-)spezifischen Begriffe eindeutig zuordnen zu wollen. Dies bedeutet, dass es sich dabei um Musik handelt, die sowohl funktionellen, funktionalen, tonmalerischen sowie programmatischen *Logiken* folgt oder folgen kann, ohne dabei eindeutig der funktionellen, der funktionalen, der Programmamusik oder der Tonmalerei zuordbar zu sein. All diesen verschiedenen Logiken vermag sie zeitweilig überschneidend innerhalb eines einzigen Spieltitels zu folgen. Ähnlich wie das Computerspiel als Grenzgänger- und Akkumulationsmedium verstanden werden kann,<sup>300</sup> gilt dies auch für Game-musik. Auch sie nimmt bereits bestehende Ästhetiken, Logiken und Ausdrucks-formen in sich auf und verarbeitet sie weiter.<sup>301</sup> Außerdem fügt sie – und das ist wichtig und entscheidend – darüber hinaus noch weitere Logiken hinzu: die des ergodischen Systems Computerspiel als interaktive, konstante I/O-Schleifen zwischen Spiel und Spielerschaft produzierende Medienform quartärer Mediali-tät. Die neuen und weiter hinzukommenden Logiken, die das Wesen und die Na-tur der Gamemusik neben ihren Verwandtschaftsverhältnissen zu vergangenen Musikformen mitbestimmen, folgen jedoch einer historischen Entwicklung. Sie haben sich nicht über Nacht ausgebildet.

So erscheint es sinnvoll, Freyermuths Desiderat nach der historischen Be-trachtung und Analyse von Computerspielen auch auf Gamemusik auszuweiten. Dieser Schritt wird daher in den Kapiteln 4 und 5 dieser Arbeit vorgenommen. Anschließend kann sich in Kapitel 6 dann der Computerspielforschung, den Game Studies, und der Gamemusikforschung, der Ludomusicology, als eines ih-rer Teilstücke zugewandt werden. In diesem Zusammenhang können dann auch Fragen bezüglich Funktionen und Kompositionsstrategien sowie Verwandtschaftsverhältnissen zur Filmmusik nachgegangen werden, die in diesem Kapitel ausgeklammert waren. Besonders das Verwandtschaftsverhältnis zur Filmmusik ist in verschiedenen Beiträgen der Ludomusicology ein wiederkehrendes The-ma.<sup>302</sup>

---

300 Siehe hierzu den Begriff *boundary object*, der in Kapitel 6 dieser Arbeit genauer dis-kutiert wird.

301 Siehe hierzu den Begriff *Remediation*, der in Kapitel 7.2 dieser Arbeit genauer disku-tiert wird.

302 Vgl. u. a. K. Collins 2008; F. Mundhenke 2013; Y. Stingel-Voigt 2014; T. Summers 2018.

### Beispiele: DREAMFALL CHAPTERS<sup>303</sup> und DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY<sup>304</sup>

Zum Abschluss dieses Kapitels sollen vorerst noch einige ergänzende Beispiele angeführt werden. Nachdem deutlich geworden ist, dass konkrete Zuordnungen von Gamemusik zu spezifischen Termini der Musikwissenschaft wenig sinnvoll erscheinen, soll im Folgenden dennoch anhand einzelner Beispiele illustriert werden, wie Gamemusik spezifischen Termini wie Programmmusik, Tonmalerei, funktionale und funktionelle Musik stehenden *Ideen* und *Logiken* folgt, und somit, obwohl eine konkrete *Zuordnung* zu einem der Begriffe nicht sinnvoll erscheint, eine *rudimentäre Auseinandersetzung* mit diesen Begriffen und den sich hinter ihnen verborgenden Musikphänomenen bei der Erforschung von Game-musik trotzdem nützlich ist.

Das erste Beispiel *CapVid 3.7* zeigt eine Szene aus dem Spieldatei DREAMFALL CHAPTERS, in der die Hauptfigur Zoë Castillo im Zuge eines »dystopischen Spaziergangs« auf einen Straßenmusiker in ihrer Heimatstadt Propast trifft.

*Abbildung 3.7: Zoë Castillo trifft auf einen Straßenmusiker*



Quelle: Eigener Screenshot aus DREAMFALL CHAPTERS

Dieser spielt ein Stück, das einen direkten Bezug auf die im Spiel präsentierte, virtuelle Welt nimmt und die Situation kommentiert, in der sich die Spielfigur

303 DREAMFALL CHAPTERS (Deep Silver 2014-2017, O: Red Thread Games).

304 DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY (Empire Interactive 2006, O: Funcom).

und viele NPCs (Non-Player-Characters) befinden. Dabei kommt lediglich eine Akustikgitarre als Instrument zum Einsatz, die den Gesang begleitet. Diese Simplizität und der organische Klang des Instruments und der menschlichen Stimme kontrastieren die hoch technologisierte digitale Dystopie der Szenerie. Spielen den ist es dabei selbst überlassen, anzuhalten und dem gesamten Musikstück zu hören, oder am Straßenmusiker vorbeizugehen und ihm entweder keine oder nur wenig Aufmerksamkeit zu schenken. Diese Freiheit bestimmt maßgeblich den Charakter des Stücks als ›Feature‹ oder ›Gimmick‹. Das Spiel untermischt keinerlei Anstrengungen, die Rezeption des Stücks – etwa durch eine Cut-scene<sup>305</sup> – obligatorisch wirken zu lassen. Grundsätzlich ließe sich das Stück auch für sich rezipieren, da es autonomen musikalischen Logiken wie kompositorischer Kohäsion folgt und ›in der Sache‹ fungiert. Für Eggebrecht ist dies eine »Funktion im Sinne der einer Musik immanenten Funktionalität ihrer materiellen und operativen Bestandteile; der technologische Funktionsbegriff.«<sup>306</sup> Der volle Sinngehalt des Stücks entfaltet sich jedoch *maßgeblich* erst, wenn er auch in der entsprechenden Spielsituation stattfindet und innerhalb der virtuellen Welt des Spieldittels DREAMFALL CHAPTERS rezipiert wird. Erst hier verbindet sich der Sinnzusammenhang des durch den Straßenmusiker vorgetragenen Textes mit der gegenwärtigen Situation in der virtuellen Welt und Zoës Wohnort Propast. Im Falle dieses Beispiels lässt sich das Stück, basierend auf dem vorherig Diskutierten, der funktionalen Musik zuordnen. Zwar ist das Stück in einen autonomen Rezeptionskontext umdeutbar, jedoch dient es innerhalb des Spiels einem ganz bestimmten Zweck: Es kontrastiert ein Bild-Ton-Verhältnis. Während der Handlungsort Propast, an dem sich Hauptfigur Zoë und der Straßenmusiker befinden, eine cyberpunkesque Zukunftsversion der Gegenwart darstellt und von einer hochmodernen, komplexen und technologisierten Gesellschaft geprägt ist, steht das organische und simple, lediglich aus Akustikgitarre und Gesang bestehende Stück dazu in einem auditiven Kontrast. Dieser lässt sich vornehmlich durch etwas identifizieren, dessen Ausarbeitung und Perfektion wiederum dem ›Vater der modernen Programmamusik‹ Hector Berlioz zugesprochen,<sup>307</sup> und u. a. von Johann Mattheson theoretisch aufgearbeitet wurde: die Klangfarbe.

---

305 Ein zumeist kurzer Abschnitt, der das Spielgeschehen und die Interaktionsmöglichkeiten Spielender zugunsten einer filmischen Sequenz unterbricht. Für eine genauere Begriffserläuterung siehe Kapitel 4.2.

306 H. H. Eggebrecht: *Funktionale Musik*, S. 2.

307 Vgl. W. Keil: *Musikgeschichte im Überblick*, S. 239; O. Klauwell: *Geschichte der Programmamusik*, S. 102.

»Indem Berlioz die Natur und die Eigenart der einzelnen Instrumente aufs genaueste ergründete [...], gelang es ihm, die Palette der brauchbaren musikalischen Klangfarben derartig zu erweitern, daß er ganz neue Probleme der Tonmalerei ins Auge fassen durfte und damit auch von der technischen Seite aus der Programmusk in die Arme getrieben wurde.«<sup>308</sup>

Nicht Rhythmus, Harmonie oder Melodieführung des Stückes sind es in diesem Beispiel, die den Kontrast zwischen Digital (Bildmaterial) und Analog (Audio-material) entstehen lassen, sondern die Natur und Eigenheit, die Klangfarbe des gewählten Instrumentes Akustikgitarre. So verfährt DREAMFALL CHAPTERS' Gamekomponist Simon Poole ähnlich wie schon Jahrhunderte zuvor Berlioz, der die Natur und Eigenart einzelner Instrumente ergründete, um eine ganz spezifische Klangfarbe zu erzeugen – in diesem Fall eine, die das Bildmaterial kontrastiert. Darüber hinaus fungiert das Stück als sozialkritischer Beitrag respektive als »Protestsong« innerhalb der Narration von DREAMFALL CHAPTERS, denn die Zuschauer der Darbietung des Straßenmusikers sind zu einem großen Teil Anhänger einer Protestbewegung, die die gesellschaftlichen Umstände und die Technokratie, in der sie leben, kritisieren. Damit ließe sich hier *nicht* von Programm-musik sprechen, da das Musikstück keinen Ablauf, sondern lediglich einen Zustand beschreibt. Außerdem hat es sich bei Programm-musik um Orchester-musik zu handeln. Schon ihr Initiator Berlioz hatte sich darauf konzentriert, »durch Vermehrung und Ausbauung [sic] jener orchestralen Ausdrucksmittel eine neue, auf gänzlich veränderter Grundlage zu errichtende Kunst ins Leben zu rufen.«<sup>309</sup> Diese denkt dann Populärmusik in der Form, wie wir sie heute kennen, nicht mit. Genau an dieser Stelle zeigt sich abermals die Problematik einer Anwendung historischer Begriffe auf kontemporäre Erscheinungsformen. Hier ist also erneut auf Michael Phillips zu verweisen,<sup>310</sup> der für Programm-musik ganz klar konstatiert, dass es sich dabei um ein individuelles Sujet und *kein* Topos zu handeln hat. Jene Gamemusik also, die Topoi bedient – und dafür gibt es nicht wenige Beispiele – lässt sich dieser Auffassung nach *nicht* als Programm-musik, sondern höchstens als funktionale Musik bezeichnen.

*CapVid 3.8* zeigt mit der Ankunft Zoë Castillos in der Stadt Newport eine Szene aus DREAMFALL CHAPTERS' Vorgängertitel DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY, der bestimmte Genretopoi des *Film noir* bedient.<sup>311</sup> Diese konstitui-

308 O. Klauwell: *Geschichte der Programm-musik*, S. 102f.

309 Ebd., S. 102.

310 Vgl. M. Philipp: *Läppische Schildereyen?*, S. 5.

311 Ob es sich beim Film noir um ein Genre handelt oder eher um eine medienästhetische Periode oder ein Phänomen, »ist eine langanhaltende akademische Diskussion«, die

ren sich laut Burkhard Röwekamp »sowohl auf stilistischer (audiovisueller), erzähltechnischer (narrativer), thematischer (inhaltlicher) und semantischer (kultureller) Ebene« und ermöglichen, »eine subjektivistische Atmosphäre existenzieller Angst und Bedrohung filmisch zu objektivieren.« Im Computerspiel wäre je-ne »subjektivistische Atmosphäre existenzieller Angst und Bedrohung«<sup>312</sup> darüber hinaus zudem noch ludisch zu objektivieren. Die Frage danach, ob man von ›Game noir‹-Titeln sprechen kann oder nicht, ist sicherlich streitbar. Der Einfluss des medienästhetischen Phänomens ›noir‹ als Eigenwert auf digitale Spiele und seine Implementierung in bestimmten Spieltiteln ist jedoch gegeben. So wurden beispielsweise die ersten beiden Teile der MAX PAYNE-Reihe<sup>313</sup> als »film-noir action game«<sup>314</sup> respektive »A Film Noir Love Story«<sup>315</sup> bezeichnet. Computerspiele verfügen darüber hinaus auch über gewisse Selbstreferenzen bezüglich in ihnen enthaltener noir-Elemente und -Topoi. So folgt die Ankunfts-szene aus *CapVid 3.8* audiovisuellen Strategien, die auch aus dem Film noir bekannt sind. Mosel und Röwekamp zufolge

»verändert z. B. Regen auch die Tonebene, erzeugt ein ›andere Geräusche verschleierndes Hintergrundrauschen‹ und bringt eine ›Konnotation von Unbehaglichkeit‹ mit sich (vgl. Röwekamp 2003: 79).«<sup>316</sup>

Zum Regen-bedingten Hintergrundrauschen gesellt sich hier außerdem noch Jazzmusik, die sich als Anspielung auf die Hochphase des Noir-Kinos der 1930er und 1940er Jahre lesen lässt. Auffällig ist hier, dass Gamemusik und Regen in etwa gleich laut abgemischt sind. Beide Elemente scheinen gleich wichtig für die auditive Gestaltung der Szenerie zu sein. Darüber hinaus orientiert sich

---

im Rahmen dieser Arbeit nicht zu beantworten ist. Mosel, Michael: »Game Noir – Subjektivierung auf allen Ebenen«, in: Mosel (Hg.), *Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen*, Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch 2009, S. 85-136, hier S. 85.

312 Röwekamp 2003, n. ebd.

313 MAX PAYNE-Reihe (Gathering of Developers/Rockstar Games 2001-2012, O: Remedy Entertainment/Rockstar Studios).

314 gump: »A relentless classic, Max Payne is a film noir masterpiece«. User-Review 2009, <https://www.giantbomb.com/max-payne/3030-2414/user-reviews/2200-9256/>.

315 o. A.: »Video game:Max Payne 2: The Fall of Max Payne – A Film Noir Love Story« 2003, <https://artsandculture.google.com/asset/video-game-max-payne-2-the-fall-of-max-payne-a-film-noir-love-story/kgFlsQey3UEHPg>. vom 31.07.2020.

316 Mosel, Michael (Hg.): *Gefangen im Flow?: Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen*, Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch 2009, S. 88.

die Jazzmusik an der amorphen und tonal ambivalenten Beschaffenheit des Regens. Sie besteht vornehmlich aus Schlagzeug und Bass mit lediglich sporadischen Melodieeinschüben durch Synthesizer. Schlagzeug und Bass bleiben über die Dauer des CapVids und der darin enthaltenen Cutscene gleich und kreieren eine hypnotisch wirkende auditive Atmosphäre. Das Schlagzeug wiederholt immer das gleiche Muster, während sich der Bass hauptsächlich am Grundton und einer zweiten Note als Pendel orientiert. Er verzichtet dabei auf komplizierte Läufe oder größere tonale Bewegungen und wirkt somit ähnlich amorph und ambivalent wie der prasselnde Regen. Auf visueller Ebene befinden sich die Figuren des Geschehens oftmals

»im Schatten und ihre Gesichter sind nur schwer erkennbar in der Dunkelheit. Schrader macht darauf aufmerksam, dass bei einer stärkeren Betonung der Umgebung als des Schauspielers dieser entmächtigt wird und dadurch eine fatalistische, hoffnungslose Stimmung erzeugt wird (vgl. Schrader 1972: 11).«<sup>317</sup>

*Abbildung 3.8: Ankunft von Zoë in Newport*



Quelle: Eigener Screenshot aus DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

Um sicher zu gehen, dass Spielende der unbehaglichen und bedrohlichen Atmosphäre Newports Beachtung schenken, widmet DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY der Präsentation der Umgebung eine eigene Cutscene (vgl. 00:14M-00:46M). Ob Spieler den Ort näher erkunden oder die schnellste Route zur Fort-

317 Ebd.

führung der Handlung wählen und ihre Umgebung dabei ignorieren, ist, anders als in einer non-interaktiven Medienform wie dem Film, nicht vorherseh- respektive planbar. Der Rückgriff auf die Cutscene als filmisches Element erscheint daher sinnvoll. Inwiefern die Spielszene aus dem CapVid eindeutig als Beispiel für die Repräsentation von noir-Stilistik gelten kann, mag unter der alleinigen Betrachtung des visuellen Materials noch nicht ersichtlich sein. Der Einbezug der Gamemusik unterstützt diese Argumentation jedoch an dieser Stelle, die sich darüber hinaus auch in DREAMFALL CHAPTERS, dem finalen Titel der THE LONGEST JOURNEY-Trilogie bestätigen soll: *CapVid 3.9* zeigt eine Szene, in der Protagonistin Zoë Castillo über die noiresque Atmosphäre beim Blick aus dem Fenster ihres Apartments philosophiert.

Abbildung 3.9: Ein Blick aus dem Fenster von Zoës Apartment



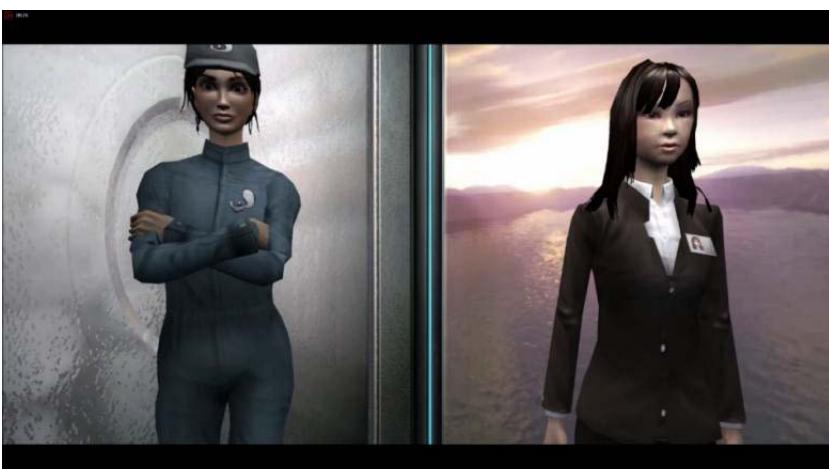
Quelle: Eigener Screenshot aus DREAMFALL CHAPTERS

In ihrer Gedankenrede bezeichnet sie die Szenerie als ›noiry‹ und konstatiert: »We're living inside a Film noir« (00:21M-00:26M), nachdem sie sich über den stetig prasselnden Regen vor dem Fenster wundert, der seltsamerweise verschwindet, sobald sie das Apartment verlässt (00:01M-00:08M). Die Gedankenrede lässt sich hier als selbstreferenzieller Hinweis des Spiels und seiner Entwickler über die Verwendung eines noir-Topos lesen, der als solcher auch in *CapVid 3.8* aus dem Vorgängertitel DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY Verwendung findet. Gamemusik hilft also durch das Bedienen bestimmter Topoi, ›noir‹ als ästhetischen Eigenwert in verschiedenen Spielen zu unterstreichen. Darüber hinaus kann sie aber auch veranschaulichen, wo sich Unterschiede zwis-

ischen funktionalen und programmatischen Logiken auftun und wie vielfältig die Zuordnungsmöglichkeiten folglich sind. So finden sich darüber hinaus auch Beispiele, die Gamemusik in Verbindung mit den weniger diskutierten Termini funktionelle Musik – als spezifische Form funktionaler Musik – und Tonmalerei – als Vorfächer der Programmmusik – bringen können.

Wie zum Ende von Kapitel 3.3 konstatiert, lässt sich dann von funktioneller Musik sprechen, wenn diese vollständig entäußert, in besonders engem Maße an ihre Aufgabe oder Funktion gebunden und für sich allein somit kaum sinnvoll rezipierbar ist.<sup>318</sup> Jedoch dürfte die Beantwortung der Frage danach, ab wann dieser Grad an Entäußerung erreicht ist, oftmals subjektiver Natur sein, was eine genaue Bestimmung erschwert. Als Beispiele nennt Fehling u. a. Werbemusik und Tonsignets, Musik in Supermärkten oder am Arbeitsplatz oder aber Fahrstuhlmusik. Fahrstuhlmusik findet sich wiederum tatsächlich auch in Computerspielen wieder: *CapVid 3.10* zeigt eine weitere Spielszene aus DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY, in der Protagonistin Zoë Castillo als Hausmeisterin verkleidet das Hauptquartier der bösen WatiCorp-Firma infiltriert und einen Fahrstuhl benutzt.

*Abbildung 3.10: Zoë in Hausmeisterverkleidung und Wati-Corp-Angestellte in einem Fahrstuhl*



Quelle: Eigener Screenshot aus DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

318 Vgl. auch R. Fehling: *Manipulation durch Musik*, S. 14.

Im Hintergrund ist ein austauschbares Musikstück ohne Auffälligkeit in Struktur, Rhythmus oder Klangfarbe zu hören. Seine unaufdringliche Natur, der durch Handtrommeln geschlagene gleichmäßige Rhythmus und der unauffällige Klang der Keyboardorgel erinnern unweigerlich an jene Gebrauchsmusik, die auch in Einkaufsläden, Bürokomplexen oder, im Falle dieser Situation, im Fahrstuhl zum Einsatz kommt. Hier begegnet Zoë einer Angestellten, und es kommt zu einer vermeintlich peinlichen Alltagssituation, da sie sich mehrfach räuspert muss und sich mit dem Verweis auf die trockene Luft entschuldigt (00:04–00:09M und 00:18M). Ihre Tarnung fliegt dabei nicht auf, da ihre Rolle als hüstelnde Hausmeisterin durch die latent peinliche Situation umso authentischer wirkt, und die Angestellte der Firma offensichtlich keinen Verdacht schöpft. Inwiefern es sich tatsächlich um diegetische Musik, die von beiden Figuren im Fahrstuhl wahrgenommen wird oder aber um non-diegetische Fahrstuhlmusik handelt, eröffnet die Möglichkeit zur Interpretation: Im ersten Fall ließe sich von einem Beispiel funktioneller Musik als diegetischem Bestandteil der Spielwelt sprechen. Diese Interpretation erscheint plausibel, da es in den Bürokomplexen großer Firmen nicht unüblich ist, Räumlichkeiten wie Fahrstühle mit Gebrauchsmusik zu beschallen. Im zweiten Fall ließe sich entweder von einem Beispiel non-diegetischer, funktioneller Musik sprechen, durch die Gamekomponist Leon Willett den Topos der Gebrauchsmusik in Aufzügen bedienen und der Spielszene so Authentizität verleihen wollte, oder aber von einem funktionalen Einsatz von Fahrstuhlmusik als funktioneller Musik, der die latent peinliche Alltagssituation zwischen der hüstelnden Hausmeisterin Zoë und der WatiCorp-Angestellten parodierend kommentiert. In dieser Interpretation wäre wiederum zu argumentieren, dass die funktionelle Gamemusik nicht nur eine topologische, sondern auch noch eine spezifisch poetische Funktion hat – die der Parodie.<sup>319</sup> Dies macht sie potenziell auch als funktionale Musik lesbar, da sie nicht mehr ausschließlich und völlig entäußert an eine Aufgabe (Hintergrundmusik im Fahrstuhl) gebunden, sondern darüber hinaus die poetische Funktion der Parodie innehat und somit multifunktional wird. Hierbei handelt es sich selbstredend lediglich um eine mögliche Interpretation. Inwiefern die Musik der Szene als diegetisch oder non-diegetisch zu verstehen ist, und inwiefern sie wirklich eine poetische Funktion im Sinne einer Parodie innehat, lässt sich analytisch kaum eindeutig.

---

319 Die poetische Funktion als eine Funktion im engeren Sinne, die ein Bildgeschehen parodierend kommentieren kann wird u. a. von Claudia Bullerjahn bereits in Bezug auf Filmmusik beschrieben: »Der Musik kommt in diesem Falle die Aufgabe zu, die Aussage der Bilder in eine ironische oder kritische Distanz zu rücken [...] Aussagen von Filmemachern belegen, daß dies auch tatsächlich ihrer Intention entspricht.« C. Bullerjahn: *Grundlagen der Wirkung von Filmmusik*, S. 70f.

tig feststellen und wäre, wenn überhaupt, wohl nur von Gamekomponist Leon Willett beantwortbar.<sup>320</sup>

Zusammenfassend lässt sich am Ende wieder auf die ursprüngliche Feststellung zurückkommen: Obwohl es sicherlich Beispiele gibt, die eindeutiger als andere zuordbar sind, bleibt das Gros der Gamemusiken in Zuordnungsfragen polyvalent und kann mehr mit den Ideen und Logiken hinter den Begriffen Programmamusik, Tonmalerei, funktionelle und funktionale Musik in Verbindung gebracht werden, weniger aber mit den konkreten Begriffen selbst. Warum Gamemusik so vielfältig und weshalb es deshalb wenig verwunderlich ist, dass sie so viele verschiedene und auch parallele Zuordnungsmöglichkeiten aufweist, hat zum einen mit ihrer verhältnismäßig rasanten Entwicklungsgeschichte innerhalb nur weniger Jahrzehnte zu tun, bei der sowohl technologischer wie ästhetischer Fortschritt eine zentrale Rolle spielen. Zum anderen ist dies aber auch ihrer Historie als Element eines Akkumulationsmediums geschuldet, das seit seiner Entstehung Logiken und Ästhetiken seiner Vorgängermedien aufgenommen, neugestaltet und darüber hinaus auch ganz eigene Beschaffenheiten entwickelt hat. Beide Zusammenhänge sind wichtig, um die Rolle und Bedeutung von Gamemusik nicht nur für Computerspiele selbst, sondern auch für die Game Studies zu verstehen. So widmet sich das anschließende Kapitel 4 der rasanten Entwicklungsgeschichte digitaler Spiele und ihrer Musik, während in den Kapiteln 5 und 6 Fragen nach Eigenästhetik auf der einen und Um- respektive Neugestaltung auf der anderen Seite nachgegangen wird.

---

320 Vgl. ebd.

