

Expose Til Mattis May – Einführung in die Medienwissenschaften A. Rauscher

Fast jedes Videospiel der letzten 25 Jahre besitzt einen Soundtrack, also Hintergrundmusik, die das Spiel begleitet. Dabei mag es sich um 8-Bit Midi-Tracks oder orchestrale Chöre handeln, denn die ‚Landschaft‘ der OSTs (Original Soundtracks) ist breitgefächert und steht in Sachen Vielfalt der Filmmusik in Nichts nach. Oder etwa doch? Wenn man bedenkt, dass das erste musikalisch untermalte Videospiel 1977/78, der erste (Stumm-)Film mit (Live-)Musik dagegen bereits 1895 das Licht der Welt erblickte, läge die Vermutung nahe, dass Filmsoundtracks deutlich mehr Zeit hatten, sich zu etablieren und gar differenzierte Untergenres zu bilden. Lassen sich dennoch Parallelen zu Videospiel-Soundtracks ziehen? Durchleben letztere denselben Prozess wie ihre filmischen Pendants, haben sie bereits gleichgezogen oder gehen sie gänzlich andere Wege?

Um diese Fragen zu erörtern, würde ich zunächst den Begriff des Soundtracks definieren und beispielsweise Unterschiede zwischen der Hintergrundmusik von Stumm- und Tonfilmen herausstellen. Inwiefern Notwendigkeit für Definitionen im Bereich der Videospiele bestünde, lässt sich für mich gerade noch nicht abschätzen. Der nächste Aspekt stellt für mich die Entwicklung beider Bereiche dar, also Soundtracks seit ihrem Aufkommen in Videospielen und Filmen, bei dem ich die verschiedenen Stadien auf Punkte wie die technische Entwicklung oder kommerzielle Erfolge analysieren würde. Als letzter Schritt würde dann eine Gegenüberstellung der beiden Arten folgen mit der Zielsetzung, herauszufinden, ob tatsächlich eine ähnliche bzw. parallele Entwicklung zu verzeichnen ist. Daran würde sich das Fazit anschließen, bei dem ich die zuvor aufgeworfenen Fragen beantworten und zudem überprüfen würde, ob ich meine These einer parallelen Entwicklung bestätigt oder widerlegt sehe.

Es wäre natürlich noch interessant, Soundtracks im Allgemeinen und in Videospielen im Speziellen mit anderen Musikgenres zu vergleichen. Um den Rahmen der Hausarbeit jedoch nicht zu sprengen, müsste hier abgewogen werden, wie detailliert diese Analyse ausfallen kann, damit sie weiterhin zielführend bleibt. Gerade bei Soundtracks kommt nämlich häufig eine Form von experimenteller (und folglich komplexer) Musikalisierung zum Einsatz. Was ich mir hingegen vorstellen könnte, wäre die Fragestellung, warum gerade bei Filmen vergleichsweise oft auf real existierende Musik zurückgegriffen wird, während im Fall von Videospielen dies eher die Ausnahme darstellt.