

Universität Siegen
Fakultät I: Philosophische Fakultät
Sommersemester 2016
Dr. Bernd Zywietz

Vergleich von Soundtracks in Filmen und Videospielen

Hausarbeit für das Seminar „Einführung in die Medienwissenschaften II“

Bei
Dr. Bernd Zywietz

Vorgelegt von
Til Mattis May
Matrikelnummer: 1202041
Studiengang B.A. Medienwissenschaften
2. Fachsemester

til.may@student.uni-siegen.de
Am Nordstern 26
57076 Siegen

Siegen, den 22.08.2016

Inhalt

1. Einleitung.....	1
2. Hauptteil	2
2.1 Begriffsdefinition	2
2.1.2 Soundtrack / Score.....	2
2.1.2 Diegese	3
2.2 Historischer Überblick.....	4
2.2.1 Entwicklung der Film-Soundtracks.....	4
2.2.2 Entwicklung der Videospiel-Soundtracks	5
2.3 Technische Unterschiede zwischen Film- und Videospiel-Soundtracks.....	6
2.4 Soundtrack-Komponisten	8
2.5 Kultureller Einfluss von Videospiel -Soundtracks am Beispiel Japans	10
3. Fazit.....	11
4. Literaturverzeichnis	13
5. Eigenständigkeitserklärung	15

1. Einleitung

Ich möchte diese Arbeit mit einem Zitat von Jack L. Warner, Regisseur und Gründer der Warner Bros.-Studios beginnen: „Films are fantasy and fantasy needs music.“ Eine Direktive, die seit der Erfindung des Tonfilms Anwendung findet – Film braucht Musik. Aber ebenso wie der Film ist auch das Videospiel „fantasy“ und auch in diesem Medium wird auf das Prinzip des „Soundtracks“ gebaut, mittels dessen Konsumenten bzw. Spieler eine tiefere Form der Immersion erleben können. Doch handelt es sich deshalb um ein und dasselbe, wenn wir von „Film- und Videospielsoundtracks“ sprechen, oder gibt es Unterschiede, die die beiden voneinander abgrenzen? Der Grund für diese Frage ist meine enge Verbundenheit mit dem Thema, die sich das erste Mal in meiner Kindheit beim Hören der MIDI-Klängen eines *Age of Empires* (1997), oder den Disney-esquen Gesangseinlagen aus *Mary Poppins* (1964) bemerkbar machte und mich bis heute noch begleitet, zähle ich zu meinen Hobbies doch seit mehreren Jahren unter anderem das Sammeln dieser kulturellen Kleinode.¹ Dabei beschäftigt mich an dem Thema generell weniger, dass einzelne Stücke in die moderne Popkultur Einzug gehalten haben und bis heute so gut wie jedem ein Begriff sind – man erwähne nur das *Rocky*-Thema oder die Musik aus den *James-Bond*-Intros. Viel mehr bin ich, besonders in Bezug auf die Videospiele, von der Geschwindigkeit fasziniert, in der sich die Diversität des Genres entwickelt. Wo z.B. in den Anfängen des Stummfilms die immer gleiche Klaviermusik das Geschehen begleitete, hat das Hauptthema eines der Urvideospiele, Tetris (1984), bis heute Relevanz. Liegt dies einzig an der Art, wie wir Filme und Spiele konsumieren?

Bevor im Folgenden die Struktur dieser Hausarbeit näher erläutert wird, möchte ich kurz anmerken, dass ich in meinen Ausführungen der Einfachheit halber auf eine politisch korrekte Anwendung der femininen Substantivform wie etwa bei „Komponisten/ Komponistinnen“ verzichte, um den Lesefluss nicht unnötig zu stören. Inhaltlich versuche ich indes herausfinden, inwieweit sich insbesondere die Videospielsoundtracks mit ihren filmischen Gegenstücken vergleichen lassen, sowohl in Hinblick auf ihre Entwicklung als auch ihre Formen, den technischen Unterschieden, die Verschiedenheit des Komponistenberufs, sowie den Stellenwert des Soundtracks in der Gesellschaft. Im Falle der Videospiele geschieht dies am Beispiel Japans. Um diesen Vergleich angehen zu können, werde ich zunächst auf die durchaus notwendige Definition der Begriffe „Soundtracks“ und die Abgrenzung zum Begriff „Score“ eingehen, sowie das erzähltheoretische Model der „Diegese“ nach Etienne Souriau und die Weiterentwicklung durch Karen Collins. Darauf folgt eine kurze Übersicht über die

¹ Tatsächlich umfasst besagte Sammlung über 88,5GB mit 17.411 Liedern aus 946 Filmen und Spielen, Tendenz steigend.

Ursprünge beider Untergenres und ihrer historischen ‚Werdegänge‘. Darauf folgend gehe ich auf technische Unterschiede ein und inwieweit das Konzept des Soundtracks beim Film sich von dem beim Videospiel unterscheidet. Abschließend möchte ich noch auf das Berufsfeld des Komponisten eingehen und die oben angesprochene Resonanz im kulturellen und wirtschaftlichen Bereich beschreiben.

2. Hauptteil

In *Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution* schreibt der britische Autor und Journalist Steven Poole: „Videogames are superficially like films in one major respect, which is that they communicate to the player through eyes and ears.“ (Poole, 2000, S. 67). Ein Teil dieser Kommunikation geschieht durch Musik, welche abhängig vom Genre des Films das Geschehen begleitet, verstärkt und sich auf tausende Arten unterscheiden kann. Natürlich gibt es noch weitere Aspekte, die der Ähnlichkeit zwischen Film und Videospiel zugrunde liegen, allerdings mich interessiert besonders diese (vermeintliche) Gleichartigkeit, die dazu einlädt, das Konzept der Musik bzw. die „Soundtracks“ in Videospielen und Filmen zu betrachten. Da es sich bei dieser Hausarbeit um einen allgemeinen Vergleich eines Genres in zwei komplexen und vielschichtigen Themenbereichen handelt, muss ich mich dabei auf wesentliche Punkte beschränken und Bereiche, die ich als nicht zielführend für diese Arbeit erachte, außen vorlassen. Diese Aussparungen werde ich an gegebener Stelle anmerken und unter Umständen in den Fußnoten kurz aufzeigen. Es folgt nunmehr der Teil der Begriffsdefinition, die im Verlaufe dieser Hausarbeit des Öfteren Anwendung finden wird.

2.1 Begriffsdefinition

Wie jeder Bereich, der im universitären Umfeld klassifiziert und analysiert wird, gilt es auch im musikalischen Bereich Differenzierungen vorzunehmen, um Verwirrung vorzubeugen. Damit diese nicht allzu ausufernd ausfallen, beschränke ich mich in diesem Kapitel auf ein paar wenige Begriffe, mit deren Definitionen durch ausgewählte Vertreter ihrer Zunft ich im Folgenden übereinstimme und übernehme. Andere von mir verwendete Fachtermini, deren Bedeutung nicht sofort ersichtlich sind, erläutere ich hingegen in den Fußnoten.

2.1.2 Soundtrack / Score

Bei der Beantwortung der Frage, was der Unterschied zwischen einem Soundtrack und einem ‚Score‘ ist, unterscheidet der britische Film- und TV-Komponist Richard Gibbs den Film Score als „music composed specifically for the movie to serve and enhance the story.“ Der Begriff ‚Soundtrack‘ kann hingegen laut Gibbs mehrfach gedeutet werden:

1. Alles Hörbare innerhalb eines Films, inklusive Effekte und Dialoge.
2. Lieder, die zwar für den Film geschrieben wurden, aber auch losgelöst von ihm ‚funktionieren‘ und existieren²
3. Ein Ganzheitliche Kombination aus dem ‚Score‘ und der Musik, die für den Film lizenziert bzw. geschrieben wurde. (vgl. Gibbs, 2014)

Da die erste Definition des Soundtrack-Begriffs für den Vergleich mit dem technisch zwar verwandtem, aber dennoch recht eigenen Medium der Videospiele irreführend wäre, schließe ich mich im Folgenden Gibbs zuerst genannten Definition des ‚Scores‘ und der dritten Definition des ‚Soundtracks‘ als eine Ganzheitliche Abbildung der musikalischen Inhalte eines Films – und in Folge dessen auch eines Videospiele – an.

2.1.2 Diegese

Für den Begriff der Diegese stütze ich mich auf Matts Johan Leenders Beschreibung von Etienne Souriau's erzähltheoretischem Modell der Diegese als Unterscheidung, ob sich „ein Ereignis innerhalb oder außerhalb der erzählten Welt befindet“ (Leenders, 2012, S. 10). Dies bedeutet, dass ein Musikstück innerhalb des Films vorkommen kann, wie z.B. ein Lied im Radio, das auch von den Charakteren wahrgenommen wird, oder außerhalb des Films stattfindet und somit nur für den Zuschauer hörbar ist (beispielsweise Geigen bei einer Beerdigung o.Ä.). Zudem schließe ich mich Karen Collins Verfeinerung des Begriffs der Diegese an, die diese im Falle der Videospiele weiter unterteilt in

- Undynamisch-Nichtdiegetisch (Musik in Cutscenes³)
- Adaptiv-Nichtdiegetisch (Musik, die durch die Handlung des Spielers schneller wird)
- Interaktiv-Nichtdiegetisch (Geräusche, die durch das HUD entstehen)
- Undynamisch-Diegetisch (Atmosphärische Hintergrundgeräusche wie z.B. Wind)
- Adaptiv-Diegetisch (Atmosphärische Hintergrundgeräusche, die sich situationsbedingt ändern)
- Interaktiv-Diegetisch (Bewegung der Spielfigur) (Leenders, 2012, S. 60f.)

Das Argument hierfür stellt für mich der einfache Grund da, dass die ‚simple‘ Unterteilung in „Diegetisch-Nichtdiegetisch“ im Hinblick auf die verschiedenen Techniken im Bereich

² Beispielsweise sind die Titellieder der James-Bond-Reihe wie zuletzt „Skyfall“ von Adele, oder davor „GoldenEye“ von Tina Turner, häufig noch Wochen nach dem Film in den Charts. Ein anderes Beispiel ist der Song „The Hanging Tree“ aus dem Film „The Hunger Games: Mocking Jay, Part 1“, gesungen von der Hauptdarstellerin Jennifer Lawrence, der zuletzt vom belgischen DJ „Rebel“ ‚geremixed‘ wurde. (Offizielle Homepage der "Offiziellen Deutschen Charts").

³ Kurze Videos innerhalb des Spiels, welche die Geschichte erzählen. Häufig sind diese vorgefertigten Videos von höherer grafischer Qualität als das eigentliche Spiel, da diese vorgerendert und visuell ‚aufgehübscht‘ werden können.

des Videospiels und der Multidimensionalität und Komplexität, die dieses Medium naturgemäß innehat, diesem nicht gerecht werden kann.

2.2 Historischer Überblick

Um die parallele und bis heute andauernde Entwicklung von Film- und Videospielsoundtracks erklären zu können, ist ein Blick auf die historischen Ursprünge beider Medien von Nöten (vgl. Berndt, 2013, S. 2). Da allerdings bereits die musikalische Entwicklung des Films, ein bücherfüllendes Thema ist, siehe z.B. *A History of Film Music* von Mervyn Cooke, würde ihre erschöpfende Analyse den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Stattdessen gebe ich eine (stark) komprimierte Übersicht.

2.2.1 Entwicklung der Film-Soundtracks

Musik, so Cooke, war insofern eine logische Entwicklung für den Stummfilm, als dass visuelle Attraktionen häufig auditiv begleitet wurden, und der Film stellte in dieser Hinsicht keine Ausnahme da (vgl. Cooke, 2008, S. 4f.). Zwar sollten ursprünglich die Musiker, die den Film ‚live‘ begleiteten, nur eine positive Atmosphäre erzeugen und die Leere des Raumes füllen (vgl. Krohn, 2012, S. 85), sie gewannen mit der Zeit jedoch zunehmend an Gewicht und dienten beinahe als Alleinstellungsmerkmal, das den eigentlichen (Stumm-) Film und seinen Inhalt in den Hintergrund drängte. Dabei wurde Kritik an dieser Form der immer gleichen Begleitung laut. „Müssen die reichen Harmonien eines Tschaikowskij, Franck oder Strauß über jeden Typ von Filmgeschehen ohne Rücksicht auf Zeit, Ort oder Sinn ausgestreut werden?“ beklagte 1941 der amerikanische Komponist Aaron Copland (Krohn, 2012, S. 146). Fünf Jahre zuvor war der erste Tonfilm von Max Winkler erschienen, bei dem die Musik die Sprachpausen des Films schließen sollte (vgl. Cooke, 2008, S. 4f.). Im französischen Stil des ‚film d’art‘ war zudem zu Beginn des 20. Jahrhunderts durch Regisseure wie Camille Saint Saëns damit begonnen worden, Scores für die Filme selbst zu komponieren (vgl. Cooke, 2008, S. 14). Dennoch wurde Filmmusik noch jahrelang mit „Orchestermusik“⁴ gleichgesetzt (vgl. Krohn, 2012, S. 147), was sich jedoch (nicht zuletzt durch die technologische Entwicklung) mit der Zeit änderte und verschiedene Phasen durchlief, Cooke differenziert sie (u.a.) in ‚Hollywood’s Golden Age‘, das Aufkommen von Dokumentar- und Animationsfilmen oder Phänomene wie das indische ‚Bollywood‘ (Cooke, 2008, S. 67ff.).

⁴ Krohn spielt hierbei auf die Tatsache an, dass bis in die 1960er Jahre Filmmusik immer im großen Rahmen produziert wurde. „Ob großes Epos oder Kammerstück – die komplette Nutzung des studioeigenen 40-Mann-Orchesters war Norm, Firmenprestige und sogar (von der Musikergewerkschaft einklagbare) Pflicht“ (Krohn, 2012, S. 150).

Als Istzustand ist zusammenfassend festzuhalten, dass der Soundtrack aus dem Hintergrund eines bloßen Lückenfüllers wie bei Winkler avanciert und ein fester Bestandteil in fast jeder audiovisuellen Filmproduktion geworden ist. So ist zum Beispiel seit 1934 die Kategorie ‚Academy Award for Best Original Score‘ fester Bestandteil der Oscars (vgl. Cooke, 2008, S. 405ff; vgl. Offizielle Homepage der "Oscars"). Dabei verzeichnet der Filmsoundtrack auch in Popkultur und in Wirtschaft wachsende Anteile. Beispielsweise landete der Soundtrack zum Disney-Film *Frozen* 2014 auf Platz 1 der meistverkauften Musikalben weltweit (vgl. IFPI Digital Music Report 2015: Charting the Path to Sustainable Growth, S. 12).

2.2.2 Entwicklung der Videospiel-Soundtracks

Der Videospielsoundtrack entstand, ähnlich wie das ‚Videospiel‘ als solches erst zu Beginn der 70er Jahre und war aufgrund technischer Limitierungen in seinem Umfang zunächst stark eingeschränkt. Dabei, so beschreiben es Donnelly, Gibbons und Lerner, entfalteten bereits die Töne⁵ im simplen Atari-Spiel *Pong* (1972) eine Soundtrack-ähnliche Wirkung. Das erste Spiel mit tatsächlich wiedererkennbarer Melodie war das Spiel *Circus* (1977) – interessanterweise die der dritten Bewegung aus Chopins zweiter Klavier Sonate (vgl. Donnelly, Gibbons, & Lerner, 2014, S. 1f.) – klassische Musik also, wie sie auch zu Beginn der Filmmusik zum Einsatz kam. Mit dem Voranschreiten nicht nur der Technologie, sondern auch durch die wachsende Fähigkeit der Entwickler, das Möglichste aus der restriktiven Hardware herauszuholen (vgl. Leenders, 2012, S. 77f.), verlief die Entwicklung des Soundtracks im Videospiel ähnlich der seines ‚großen Bruders‘ Film (Berndt, 2013, S. 2) zur medialen Präsenz. So sind unter anderem orchestrale Kompositionen, die von ganzen Ensembles eingespielt werden, seit spätestens Anfang der 2000er Jahre mit Spielen wie *Outcast* (1999) keine Seltenheit mehr (vgl. Poole, 2000, S. 70).

Deutlichstes Zeichen für die Ankunft des Videospielsoundtracks in der Gesellschaft stellen dabei für mich die Konzerte dar, die thematisch fast ausschließlich auf das Genre des (Videospiel-)Soundtracks ausgelegt sind. Als Beispiele hierfür möchte ich mich dabei auf zwei der größten beschränken: einerseits die preisgekrönten ‚Symphonische Spielemusikkonzerte‘, die 2003 ihren Ursprung in Leipzig fanden und seit 2008 in Kölner Philharmonie stattfinden (vgl. Offizielle Homepage von "Spielekonzerte"); andererseits die ‚Distant Worlds‘-Tour, die seit 2007 weltweit unterwegs und kommerziell überaus erfolgreich ist⁶. Letztere beschränkt sich dabei thematisch auf Stücke einer einzigen Spielereihe, namentlich *Final Fantasy* vom japanischen Entwickler Square Enix (ehemals Square) mit Musik vom Komponisten

⁵ 1. Der Ball trifft den Schläger, 2. Der Ball trifft die Bande, 3. Der Ball landet im ‚Aus‘.

⁶ Eine Eintrittskarte kostet teils bis zu 140 US-Dollar.

Nobuo Uematsu (vgl. Offizielle Homepage von "Distant Worlds: music from Final Fantasy"). Beide haben sie allerdings eins gemeinsam: sie präsentieren Scores, die losgelöst von ihrem ursprünglichen Rahmen funktionieren und angenommen werden. Diese Entwicklung stellt in gewisser Weise die genaue Umkehrung derer beim Tonfilm dar, wo man sich immer weiter von den anfänglichen Begleitungen mit Orchestren hin zu simpleren bzw. weniger großangelegten Scores bewegte.

2.3 Technische Unterschiede zwischen Film- und Videospiel-Soundtracks

Grundsätzlich scheinen Film- und Videospielsoundtracks oberflächlich betrachtet der gleichen Maxime – die der musikalischen Untermalung – zu folgen, oder wie beispielsweise Linda Hutcheon sagt:

„Soundtracks in movies enhance and direct audience response to characters and action, as they do in videogames, in which music also merges with sound effects both to underscore and to create emotional reactions. Film sound can be used to connect inner and outer states in a less explicit way than do camera associations“ (Hutcheon, 2013, S. 40).

Wie die Autorin im weiteren Verlauf aber ebenfalls anmerkt, stellt sich bei näherer Betrachtung schnell heraus, dass sie im Kern doch zwei gänzlich gegensätzliche Grundprinzipien unterliegen. So handelt es sich beim Film um ein lineares Medium, das in seiner Form der unbeeinflussbaren Wiedergabe einer Geschichte von A nach B folgt, das Videospiel (in seinen selbstdefinierten Grenzen) aber vom Spieler selbst bestimmt und konsumiert wird (vgl. Leenders, 2012, S. 81). Natürlich gibt es sowohl beim Film als auch beim Videospiel Fälle, die das Konzept ihrer jeweiligen Medien auf andere Weise angehen, oder beispielsweise das Genre der Musikfilme oder Musik-/ Tanzspiele, die von vornherein Musik als zentrales Motiv bzw. Element behandeln (vgl. Leenders, 2012, S. 69f.). Beispiele hierfür bilden die PlayStation Spiele der *Singstar*-Reihe oder Filme wie *Les Misérables* (2012) vom britischen Regisseur Tom Hooper. Diese erkenne ich natürlich an, ihre Integration in den Kontext dieser Hausarbeit erachte ich allerdings als nicht zielführend, weshalb ich mich im Weiteren nicht ausführlich mit ihnen befassen werde.

Während also beim Film die Musik punktgenau zu einer bestimmten Zeit für eine bestimmte Wirkung eingebaut wird, kann es vorkommen, dass der Spieler im Videospiel für den Entwickler unvorhergesehen reagiert, zu schnell oder zu langsam vorankommt und sich z.B. ein Rätsel nicht innerhalb der dafür vorgesehenen Zeit (und folglich musikalischen Dauer) erschließen kann. Interessanterweise stellt dies dem

Musiktechnologien Jesper Kaae zufolge Videospielkomponisten vor dieselben Probleme, vor denen auch die frühen Filmkomponisten standen⁷: „the problem of not knowing when things happen“ (Reale, *Music in Video Games*, 2014, S. 77). Zur Lösung dieser Schwierigkeit wurde im Fall der Videospiele schon früh auf das einfache Prinzip des „Loops“ zurückgegriffen, der am Ende eines Musikstückes dieses erneut von vorne beginnen lässt⁸ und gewissermaßen als Dauerschleife im Hintergrund abspielt (vgl. Leenders, 2012, S. 82ff.). So gab es im originalen *Super Mario Bros.* von 1985 im gesamten Spiel nur drei unterschiedliche Tracks⁹ sowie Soundeffekte, welche die Level voneinander unterschieden (vgl. Donnelly, Gibbons, & Lerner, 2014, S. 11ff.). Bemerkenswert hierbei ist, dass bereits adaptiv-nichtdiegetische Musik zum Einsatz kam, unter anderem wenn der Spieler in Form des Protagonisten Mario ein Stern einsammelte, der ihn für kurze Zeit unverwundbar machte, oder ab den letzten 100 Sekunden des Zeitlimits die Musik in einer schnelleren Variante abgespielt wurde. Gerade bei Letzterem wurde zudem auf einen ‚Stab‘ bzw. ‚Stinger‘, also einen Sound, zurückgegriffen, der eingespielt wird, um den plötzlichen Wechsel zwischen zwei Liedern zu kaschieren (vgl. Leenders, 2012, S. 81). Damit Komponisten und Sounddesigner weniger an sich wiederholenden Tracks gebunden waren, und Übergänge geschickter als durch simple Fade-Ins bzw. Fade-Outs¹⁰ oder den oben erwähnten ‚Stabs‘ und ‚Stingers‘ überspielen zu können, boten sich nun mehrere Wege an, um das gewünschte Ergebnis dynamischer wirken zu lassen.

Zunächst lässt sich die Musik von vornherein so konzipieren, dass Übergänge aufgrund der Ähnlichkeit in Geschwindigkeit, Taktzahl etc. der Tracks nicht weiter auffallen. Allerdings führt dies auch zu einer ‚Beschneidung‘ der Kreativität des Komponisten, da dieser nur Akzente, aber keine Variation in das Musikbild einbauen kann (vgl. Leenders, 2012, S. 82). Eine andere und heutzutage gängigere Variante stellt hingegen die Form der „Adaptiven Musik“ dar, bei der mehrere Tracks bzw. Teile eines Tracks separat komponiert und variiert werden, damit das Spiel diese dann abhängig von der Situation wiedergeben kann. Beispielsweise kann so ein Thema in einer neutralen, ruhigen Variante vorkommen, falls nötig aber durch eine aufregendere, melancholische oder eine Version mit anderer Instrumentalisierung ausgetauscht

⁷ Aufgrund der frühen analogen Schnitttechniken zu Beginn des Tonfilms, wusste der Komponist häufig nicht, wie das eigentliche Endprodukt aussehen würde und konnte die Musik deshalb nicht so pointiert arrangieren, wie es heute der Fall ist.

⁸ So geschehen unter anderem auch bei den Videospielautomaten, die als Vorreiter des klassischen Videospiele gelten und in dieser Hausarbeit zumindest auf diesem Wege Erwähnung finden.

⁹ 1. Der bekannte „Side-A 1“-Track aus den ersten Leveln, der „Side-A 2“-Track der Untergrund- und Geisterlevel und das „Side-B“ Sieges-Theme, welches nach Erreichen des Schlosses am Ende jedes Levels zu hören ist. Das „Stern“-Theme würde ich aufgrund seiner Simplizität nicht als eigenständiges Theme bezeichnen, darüber lässt sich aber diskutieren.

¹⁰ Das gängige Leiser- bzw. Lauterwerden zum Anfang oder Ende eines Liedes, um seinen Anfangs-/Endpunkt zu verbergen.

werden. Leenders zitiert dabei Andrew Clark, der ‚Adaptive Musik‘ wie folgt definiert (Leenders, 2012, S. 83):

Adaptive music is music in which a primary concern in its construction is a system for generating significantly different performance versions of a piece in response to a specified range of input parameters, where the exact timing and/or sequence and/or quantity and/or presence and/or values of input parameters are not predetermined, and where the desired output of the system is coherent and aesthetically satisfying within the musical tradition(s) selected by the composer.

Diese Herangehensweise bedeutet folglich zwar einerseits einen gewissen Mehraufwand für den Komponisten, erzeugt aber durch die vielen Kombinationsmöglichkeiten insgesamt mehr Variationen und Dynamik. Zusätzlich lässt sich so mit einer vergleichsweise geringen Datenmenge unzählige eigenständige Musikstücke erzeugen und ermöglicht überdies noch alle Bereiche der von Collins erweiterte Form der Diegese bzw. dem „Dynamic Sound“ ins Spiel einzubinden.

2.4 Soundtrack-Komponisten

Bisher habe ich nur die Musik als solche und im Falle der Videospiele die Arten der Einbindung der Musik in das Endprodukt besprochen, bin jedoch nicht auf die eigentlichen kreativen Köpfe eingegangen, die hinter ihren Produzenten stehen. Dabei ist von vornherein anzumerken, dass ich mich in diesem Teil nur mit dem Beruf des Komponisten, nicht aber mit dem des ‚Music Directors‘¹¹ beschäftige. Der Komponist, wie der Name vermuten lässt, komponiert und arrangiert die Musik für den Film/ das Spiel, und wird dabei bereits früh in der Konzeptionsphase in die Arbeit eingebunden. So kann der Regisseur oder das Entwicklerteam dem Komponisten ihre Vorstellung des Endprodukts erläutern und dieser dementsprechende Vorschläge in ersten Probeversionen, die die ungefähre Richtung widerspiegeln, präsentieren (vgl. Leenders, 2012, S. 72ff.). Dabei scheint es sich um eine ‚eingeschworene‘ Gesellschaft im Filmbereich zu handeln, und die Chancen als Soundtrack-Komponist tätig zu werden sind laut Lukas Kendall, Chefredakteur des 1990 gegründeten Onlinemusikmagazins *Film Score Monthly* recht gering. Tatsächlich gibt es viele Regisseure, die auf eine ausgewählte Gruppe von Komponisten für ihre Filme zurückgreifen – oder gar nur auf einen einzigen wie im Fall vom Regisseur Tim Burton, der für jedes seiner Projekte Komponist Danny Elfman engagierte. In seinem Auszug *So You Want to Become a Film*

¹¹ Der „Music Director“ oder „Music Supervisor“ übernimmt wie der Name vermuten lässt in der Produktion eine ähnliche Rolle wie der Cutter bzw. „Filmeditor“, der die fertigen Stücke auswählt und in das Endprodukt verbaut. Natürlich gibt es auch Komponisten, die in diesen Teil der Finalisierung stärker eingebunden sind als andere, es handelt sich aber dennoch um zwei unterschiedliche Berufsgruppen.

Composer? antwortet Kendall folglich auf die Frage „How tough is it to break into film scoring?“ mit: „Extremely tough, because there are so few movies made“ (vgl. Kendall, 1998). Des Weiteren deutet er darauf hin, dass angehende Komponisten einen eigenen Charakter besitzen, und nicht anderen Genregrößen nacheifern sollten. „Don't try to be John Williams¹². [...] For one thing, John Williams is around 500 times smarter than most anyone reading this, and he can do these types of scores ...“ (Kendall, 1998).

Ein ähnliches Bild zeichnet sich dabei auch im Bereich der Videospiele ab, in dem vergleichbar etablierte musikalischen Größen gibt, die immer wieder für Triple-A-Titel¹³ beschäftigt werden. Dazu zählen unter anderem Jeremy Soule, Inon Zur und Nobuo Uematsu (auf den ich im nächsten Punkt kurz eingehen werde), um nur ein paar wenige zu nennen. Interessant hierbei ist, dass es eine Tendenz dazu gibt, auch Filmkomponisten für Videospiele zu engagieren wie zuletzt in dem deutschen Spiel *Crysis 2* (2011), an dem der einflussreiche Komponist Hans Zimmer¹⁴ mitarbeitete. Auch für die von der Firma Ubisoft stammenden Spiele *Assassin's Creed IV: Black Flag* und *Far Cry 3* komponierte Brian Tyler die Musik, der ansonsten im filmischen Bereich für die Musik von vielen Filmen der Marvel-Studios¹⁵ verantwortlich ist. Umgekehrt gibt es eher selten den Fall, dass Videospiel-Komponisten für große Filmproduktionen angeworben werden. Ein weiterer Punkt, der die Komponisten beim Spiel von diejenigen beim Film unterscheidet, ist die Tatsache, dass mit dem Aufkommen der Indie-Szene¹⁶ vor ein paar Jahren junge Komponisten deutlich bessere Chancen haben, in die Branche einzusteigen. Zudem sind bereits andere Experimente zustande gekommen, die im Film vergleichsweise schwer umsetzbar wären. So wurde beispielsweise für das Spiel *Castle Crashers* (2008) nach einem Aufruf durch die Entwickler von den Fans eigene Tracks produziert, von denen ausgewählte Stücke den Weg in das fertige Spiel schafften und den offiziellen finalen Score darstellen.¹⁷

Als letzten Unterschied gilt es noch das Honorar zu nennen, das sich in der *2011-2012 Film & TV Music Salary and Rate Survey* wie folgt äußert: Der Umfrage zufolge verdienen Film-Komponisten für einen Studentenfilm mit niedrigem bis hohem Budget \$0 - \$10.000+, einem Indie-Film mit niedrigem Budget \$2.500 - \$60.00, einem mit hohem Budget über \$75.000, und bei einem Studio Feature Film \$350.000 - \$2.000.000+ (Film

¹² John Williams ist einer der einflussreichsten Komponisten dieser Zeit und schrieb die Musik für Blockbuster wie „Harry Potter“, „Star Wars“, „Jurassic Park“ u.v.m.

¹³ Spiele, für deren Produktion ein besonders hohes Budget zur Verfügung steht oder die von großen, renommierten Studios/ Entwicklern produziert werden (vgl. Leenders, 2012, S. 72ff.)

¹⁴ Eine Größe ähnlich wie John Williams, komponierte er die Musik für Filme wie „Fluch der Karibik“, „Gladiator“, „Disneys Der König der Löwen“ etc.

¹⁵ „Avengers: Age of Ultron“, „Iron Man 3“ und „Thor: The Dark World“ um nur ein paar zu nennen.

¹⁶ Spiele, die von einzelnen Personen oder kleinen Teams ohne großen Publisher erstellt und vertrieben werden.

¹⁷ Natürlich gibt es auch unzählige Independent-Movies, die ähnlich unbekannte und gleichsam begabte Komponisten verpflichten. Ich halte diesen Bereich der Videospieldustrie aber für deutlich ausgeprägter.

Music Magazine, S. 5). Videospiel-Komponisten erhalten der Umfrage zufolge hingegen zwar bei einem Casual Spiel \$300 - \$600 pro Minute fertiger Musik, für mittelgroße Produktionen mit niedrigem Budget \$30.000 - \$40.000 und hohem Budget \$60.000+. Bei den oben angesprochenen Triple-A-Titeln erhält der Komponist jedoch im niedrigen Budgetbereich ‚nur‘ \$30.000 - \$36.000, und im hohen \$45.000 - \$75.000+ (Film Music Magazine, S. 7). Ein erheblicher Unterschied, der zeigt, dass Videospiel-Komponisten finanziell betrachtet immer noch die ‚kleinen Brüder‘ des Films sind (vgl. Berndt, 2013, S. 2).

2.5 Kultureller Einfluss von Videospiel -Soundtracks am Beispiel

Japans

Getreu der Zeile „Things are easy when you’re big in Japan“ aus dem Alphaville-Song *Big in Japan*, lässt sich selbiges über viele Entwickler, Designer oder Komponisten sagen, die in der Videospielindustrie tätig sind – ist es doch das Land, aus dem einige der größten Hersteller für Videospielkonsolen stammen, wie beispielsweise Nintendo, Sony und ehemals Sega (vgl. Moseley & Saiki, Music in Video Games, 2014, S. 53ff.). Da das Medium Videospiele im asiatischen Raum generell deutlich präsenter als in Europa ist¹⁸, erfahren Komponisten in diesen Ländern im Verhältnis mehr Anerkennung, und werden teils sogar als Popikonen gefeiert. Neben Videospiel-Entwicklern wie Shigeo Miyamoto (Erfinder von *Super Mario*) oder Hideo Kojima (Direktor der *Metal-Gear*-Reihe), zählt unter anderem auch oben zuvor bereits erwähnter Nobuo Uematsu zu den Stars des Videospiel-Genres (vgl. Kizzire, Music in Video Games, 2014, S. 183ff.). Tatsächlich gilt Uematsu als kommerziell erfolgreichster Videospiel-Komponist aller Zeiten (vgl. Sexton, 2007, S. 64) und ist beispielsweise mit der in 2.2.2. erwähnten Distant-Worlds-Tour auch außerhalb Asiens sehr gefragt (vgl. Offizielle Homepage von "Distant Worlds: music from Final Fantasy"). Ginge man nun im Umkehrschluss davon aus, dass Komponisten in Ländern mit einer starken Verbundenheit zu Filmindustrie wie beispielsweise den USA oder Indien einen ähnlich hohen Stellenwert genossen, würde man enttäuscht werden. Dort sind eben genannte Größen wie John Williams¹⁹ oder Hans Zimmer zwar durchaus bekannt, erfreuen sich allerdings keines vergleichbar großen Kultstatus.

¹⁸ Der „E-Sport“, also „elektronischer Sport“, ist im Asiatischen Raum deutlich verbreiteter als in Europa. So fand im Jahr 2000 die ersten jährlich „World Cyber Games“ in Seoul statt, bei denen Computerspiele wie *DotA*, *League of Legends*, *Counter Strike* etc. gespielt werden (vgl. Wagner, 2006).

¹⁹ Williams müsste man unter Umständen in Klammern setzen, da dieser durch seine Unzähligen Scores zu Weltruhm gelangt ist. Er bildet aber in dieser Hinsicht als herausragendster Filmkomponist eine Ausnahme.

3. Fazit

Wie ich im Verlauf dieser Hausarbeit illustriert habe, hat der Soundtrack, sei es zu Filmen, Videospielen oder sogar Serien²⁰, sich von den Anfängen einer Begleiterscheinung oder einfachem ‚Lückenfüller‘ zu einer Intensivierung und Vertiefung des ‚Mythos‘ (Sexton, 2007, S. 58f.) von Film und Spiel entwickelt. Die Musik in Film und Spiel ist nicht länger nur ein Beiwerk oder ‚notwendiges Übel‘, sondern wird aktiv in den Produktionsprozess eingebunden und stellt einen wichtigen Teil des Gesamtergebnisses dar. Dass ich innerhalb der Arbeit die Gewichtung eher auf die Seite der Videospiele gelegt habe, hängt mit meiner persönlichen Präferenz des Mediums zusammen und soll den Film keinesfalls weniger bedeutend oder uninteressant wirken lassen.

Für mich hat sich gerade in Bezug auf die technische Entwicklung gezeigt, dass die Medien Film und Spiel – wenngleich sie beide visuelle, akustische und narrativer Natur sind – deutliche Unterscheidungsmerkmale vorweisen und sich diese ebenfalls auf die Soundtracks übertragen lassen. Während der Film einen vergleichsweise simplen Entwicklungsprozess bezüglich der musikalischen Untermalung durchlebt hat, musste beim Videospiel auf viele Kniffe wie ‚Loops‘, ‚Stabs‘ oder ‚Dynamic Sound‘ zurückgegriffen werden, um Narration und Immersion nicht zu beeinträchtigen. Ein weiterer Unterschied stellt für mich die Entlohnung der Künstler dar. Dass ein Film-Komponist deutlich mehr verdient als sein Videospiel-Kollege, zeigt für mich deutlich, dass es gerade in diesem Bereich noch starke Abweichungen gibt. Auch, dass Videospiel-Komponisten bei ihren Fans und innerhalb der Gesellschaft sehr unterschiedlich wahrgenommen werden, macht erneut deutlich, dass Videospiel- und Film-Soundtracks nicht gleichzusetzen sind. Es gibt natürliche Überschneidungen, die auf die mediale Natur der Untersuchungsgegenstände zurückzuführen sind. Diese sind für mich allerdings nicht ausschlaggebend genug, um beide Genres als identisch zu klassifizieren. Wie der Soundtrack eines Horrorfilms sich von dem einer Komödie unterscheidet, so können auch Soundtracks eines Horrorfilms und eines Spiels mit Horrorelementen grundsätzlich verschieden sein. Natürlich setzten sie häufig auf ähnliche Mittel, dies aber nicht, weil sie generell gleich sind, sondern weil sie denselben Effekt erzielen wollen. So sind ein Segel- und ein Motorboot beides Fahrzeuge, mittels derer man das Meer befahren kann, besitzen aber genug eigene Merkmale und Unterschiede, dass man sie voneinander differenziert. Und genau so viele Arten und

²⁰ Die einen nicht zu vernachlässigen Anteil in diesem Genre einnehmen, aufgrund der Thematik dieser Arbeit aber nicht berücksichtigt werden konnte.

Genres von Filmen und Spielen bestehen, gibt es auch Soundtracks, die zusammenzufassen meiner Meinung nach ein gravierender Fehler wäre.

Für zukünftige Untersuchungen wäre es im Kontext dieser Arbeit interessant den Aspekt der „Fernsehserien-Soundtracks“ miteinzubeziehen und zu überprüfen, ob diese eher mit Soundtracks aus Filmen, oder denen aus Videospielen zu vergleichen sind – oder ob es sich hierbei ebenfalls um eine ganz andere Art von Musik handelt. Zudem wäre es interessant, die weitere Entwicklung in diesem Feld zu beobachten und zu überprüfen, ob eine Annäherung bzw. eine Entfernung der beiden Medien auf musikalischer Ebene stattfindet – immerhin liegen die Gewinnmargen eines Videospielkomponisten laut der Umfrage von 2011/12 für ein Triple-A-Spiel gerade einmal auf dem Niveau eines durchschnittlichen Indie-Films mit hohem Budget. Ob sich diese preisliche Differenz in den nächsten Jahren noch weiter angenähert haben wird, wäre dann vielleicht von Interesse, und inwiefern sich die Techniken beider Medien verändert haben.

Literaturverzeichnis

- Berndt, A. (5. März 2013). *Im Dialog mit Musik: Zur Rolle der Musik in Computerspielen*. Abgerufen am 17. August 2016 von Kieler Gesellschaft für Filmmusikforschung: <http://www.filmmusik.uni-kiel.de/KB9/KB9-Berndt.pdf>
- Cooke, M. (2008). *A History of Film Music* (2. Ausg.). Cambridge, New York, Melbourne, Madrid, Cape Town, Singapore, São Paulo, Delhi: Cambridge University Press.
- Donelly, K., Gibbons, W., & Lerner, N. (2014). *Music in Video Games*. New York: Routledge.
- Film Music Magazine. (kein Datum). *2011-2012 Film & TV Music Salary and Rate Survey*. Abgerufen am 21. August 2016 von <http://www.pianonanny.com/TAD-Film-Scoring/ftvmusicsurvey.pdf>
- Gibbs, R. (16. Mai 2014). What is the difference between a film score and a soundtrack? Abgerufen am 17. August 2016 von <https://www.quora.com/What-is-the-difference-between-a-film-score-and-a-soundtrack>
- Hutcheon, L. (2013). *A Theory of Adaptation* (2. Ausg.). New York: Routledge.
- IFPI Digital Music Report 2015: Charting the Path to Sustainable Growth. (kein Datum). *Top selling global albums & singles 2014*. IFPI. Abgerufen am 18. August 2016 von <http://www.ifpi.org/downloads/Digital-Music-Report-2015.pdf>
- Kendall, L. (1998). *So You Want to be a Film Composer?* Abgerufen am 21. August 2016 von Film Score Monthly: http://www.davidbeardmusic.com/So_You_Want_to_be_a_Film_Composer.pdf
- Krohn, T. (2012). *Film und Musik als Multimedialer Raum*. (W. Strank, Hrsg.) Marburg: Schüren Verlag GmbH.
- Leenders, M. J. (2012). *Sound für Videospiele*. Marburg: Schüren Verlag GmbH.
- Offizielle Homepage der "Oscars". (kein Datum). *Academy of Motion Picture Arts and Sciences: Oscars.org*. Abgerufen am 18. August 2016 von <http://www.oscars.org/>
- Offizielle Homepage von "Distant Worlds: music from Final Fantasy". (kein Datum). *Distant Worlds: music from Final Fantasy*. Abgerufen am 20. August 2016 von <http://www.ffdistantworlds.com>
- Offizielle Homepage von "Spielekonzerte". (kein Datum). *Spielekonzerte*. Abgerufen am 20. August 2016 von <http://www.gameconcerts.com>
- Offizielle Homepage der "Offiziellen Deutschen Charts". (kein Datum). *Offizielle Deutsche Charts*. Abgerufen am 18. August 2016 von <https://www.offiziellecharts.de/>
- Poole, S. (2000). *Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution*. New York: Arcade Pub.
- Sexton, J. (2007). *Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Wagner, M. G. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on*

Computer Games Development, ICOMP 2006, (S. 1-5). Las Vegas. Abgerufen am 21. August 2016 von https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports

Eigenständigkeitserklärung

Ich versichere, dass ich die schriftliche Hausarbeit/ schriftliche Ausarbeitung selbstständig angefertigt und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Alle Stellen, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken entnommen sind, habe ich in jedem einzelnen Fall unter genauer Angabe der Quelle (einschließlich des World Wide Web sowie anderer elektronischer Datensammlungen) deutlich als Entlehnung kenntlich gemacht. Dies gilt auch für angefügte Zeichnungen, bildliche Darstellungen, Skizzen und dergleichen. Ich nehme zur Kenntnis, dass die nachgewiesene Unterlassung der Herkunftsangabe als versuchte Täuschung bzw. als Plagiat gewertet und mit Maßnahmen bis hin zur Zwangsexmatrikulation geahndet wird.

Ort, Datum

.....

(Unterschrift)