

Yvonne Stingel-Voigt

The Path

Klangkartografie im Computerspiel

Computerspiele finden in der Regel in virtuellen Welten statt. Diese sind von sehr unterschiedlicher Komplexität. Meist werden sie aus den Komponenten Hintergrundgeschichte, Grafik, Sound und Musik gebildet und sind dann hyperrealistische Bild- und Tonwelten, die Erlebnisräume darstellen.¹ Das einzelne Spiel findet somit in einer sicht- und hörbaren Cyberwelt statt. Diese hat auch eine eigene Topografie. Die Spieler navigieren ihre Avatare durch die virtuellen Landschaften. Oft sind deren physikalische Eigenschaften als Effekte von der Programmierung berücksichtigt. Das bedeutet, der Avatar bewegt sich unter Umständen bergauf schwerfälliger als bergab. Manchmal wirken Klang und Musik in direkter Korrespondenz mit der virtuellen Geografie und sind sozusagen klang-kartografiert. Computerspiele sind ergodische Systeme, Wahrscheinlichkeitsräume, an die sich Musik (wenn sie entsprechend programmiert sind) adaptiv anpasst. Das bedeutet, Musik ist entweder an bestimmte Stationen in der virtuellen Welt des Spiels geknüpft oder an bestimmte Spielsituationen, die sich wiederum an diesen Orten ereignen.

Computerspielmusik ist an vielen Stellen abhängig vom aktiven Spielgeschehen.² Sie erklingt nicht linear, sondern verläuft teilweise zufallsgeneriert und teilweise aus den individuellen Aktionen der Spieler. Sie kann den Spielern helfen, sich besser im Spiel und in der virtuellen Welt, die dem Spiel als Rahmen und Karte dient, zurechtzufinden. Mit dem Einsatz von Erinnerungs- und Leitmotiven, wie zum Beispiel *Couleur Locale*³ oder *Signalfunktion*⁴ können räumlich und zeitlich auseinanderliegende Ereignisse der virtuellen Welt(en) akustisch miteinander verbunden werden. Wenn einzelne musikalische Motive an Landschaften und deren Gegebenheiten geknüpft sind, bewegt sich der Avatar über eine virtuelle Soundmap. Im Folgenden soll dieses Mapping von Musik auf die virtuelle Spielwelt anhand des Games *The Path* (Tale of Tales 2009) erläutert werden.

Das Spiel *The Path* (Auriea Harvey und Michaël Samyn) war unter anderem Gewinner in den Kategorien „Design“ sowie „Sound und Musik“ bei dem Video Game Festival *hóPLAY por Alhóndiga* in Bilbao 2010. Es stellt auf den ersten Blick ein Märchen dar, nimmt doch der Spieler die Rolle von ‚Rotkäppchen‘ auf dem Weg zu Großmutter’s Haus ein. Hierzu besteht die virtuelle Welt aus einem Weg (Path) und dem Wald, der diesen umgibt, „eine digitale Umgebung, die den Besucher zur Interpretation auffordert“,⁵ eine „Schnittstelle zwischen Spiel und künstlerischer Installation“.⁶ Ganz wie es das Märchen vorgibt, verlässt Rotkäppchen entgegen einer anfangs erfolgten Ermahnung irgendwann diesen Weg. Das Abenteuer beginnt, sobald sich eine der zur Verfügung stehenden weiblichen Avatare durch Dickicht und Unterholz bewegt.⁷

„Sofort nach Verlassen des sicheren Weges wird man jeder Orientierung beraubt, selbst der vermeintlich kurze Weg zurück zum Pfad führt immer tiefer in den stillen Wald, in dem sich an verschiedenen Orten Objekte und unterschiedliche Plätze [...] finden lassen.“⁸

Dabei entfaltet sich kein lineares Abenteuer, sondern das Gameplay besteht aus Umhergehen, Ausprobieren und Auf-sich-wirken-lassen. Diese virtuelle Welt besteht aus visuellen, vor allem aber aus akustischen Eindrücken. Grafik und Musik bilden gemeinsam eine Atmosphäre, die das Spielgeschehen und Spielerleben maßgeblich beeinflusst. Der Spieler agiert in diesem Klangraum. Er muss hier aber keine Rätsel lösen und keine Abenteuer bestehen. Rotkäppchen wandert durch die atmosphärische Landschaft und lässt alles geschehen, was ihr dort zustößt.

„Der unweigerliche Verlust der Orientierung wird durch eine nur selten automatisch und nur für eine Sekunde eingeblendete Karte eher noch

verstärkt: Das komplexe Gewirr aus Linien zeigt wohl die zurückgelegten Strecken, bietet jedoch keine Fixpunkte oder Ortsangaben, sodass die Karte auf ironische Weise lediglich ein Dokument des Verirrtseins bleibt.⁹

Musikalisch dominiert das Wald-Thema. Die stetige Wiederholung der Melodie spiegelt die „Verirrtheit“ des Avatars. Ab und zu unterbrechen Sounds (zum Beispiel Herzklopfen) die Musik. Angst und Beklemmung werden so erzeugt beziehungsweise verstärkt.

Irgendwann trifft jedes der insgesamt sechs Rotkäppchen ihren persönlichen Wolf, der ihr Schicksal ist. Die Begegnung mit ihm macht sich positiv in der Wertung des Spiels und Punktestandes bemerkbar und führt zu Großmutterns Haus. An diesem Ort spielt sich dann eine finale Szene ab, die an die Erlebnisse im Wald angelehnt ist. Dieser abschließende Akt ist eine Art „Cut Scene“. Das ist eine Situation des Spiels, in die der Spieler (bis auf wenige Betätigung der Maustasten) nicht eingreifen kann. War er vorher ein beobachtender Akteur, der sein Rotkäppchen mittels Third-Person-Perspektive geleitet und begleitet hat, ist er nun plötzlich durch den Einsatz einer Ich-Perspektive und den Verlust der Handlungsmöglichkeit ein involvierter Zuschauer des düsteren Spektakels. Großmutterns Haus ist ein Horror-Haus, ein skurriler Schreckensort, der an die Häuser in David Lynchs Filmen erinnert. Nun wird deutlich, warum das Spiel den Untertitel „A short horror game“ trägt. Die virtuelle Welt ähnelt einem Alptraum. Musik und Sound interpretieren hier die räumliche konkrete Topografie. So trägt die Musik topologische, also semantische und abstrakte Eigenschaften, die wiederum den Raum, den sie begleitet und umgibt, in dem sie erklingt oder der sie zum Erklingen bringt, beschreibt.¹⁰ Es ist eine extradiegetischen Klangsituationen, bei der kein musizierendes Orchester sichtbar ist. Die Musik, die aus dem Off ertönt, hüllt eine narrative Handlung ein.

Die Kulisse von *The Path* ist düster. Im Wald ist es dunkel. Die vorherrschenden Farben der Grafik sind: schwarz, grün und rot. Diese Farben korrespondieren mit den Klangfarben des Soundtracks, den man ebenfalls als melancholisch beschreiben kann. Schnell wird klar: Diese märchenhafte Welt beinhaltet Gruseliges und Grausames. Musik und Sound verbinden sich mit

der oft verschwommenen Grafik zu einem (alb-)traumartigen Erlebnis. Es geht immer wieder um den Wald als Ort: Er ist ein Ort, an dem ein einschneidendes Ereignis stattfinden wird.

Die düstere Musik stammt von den Musikerinnen Jarboe und Kris Force. Ihre musikalische Kulisse erscheint geradezu episch. Die schwermütige Musik konstruiert eine emotionale Umgebung. Bild und Klang des Waldes lassen eine hoffnungslose Atmosphäre entstehen. Das Grundthema (des Waldthemas) ist dabei sehr einfach gehalten. Es handelt sich um eine eingängige Klaviersequenz, die in ihrem stetigen repetitiven Verlauf nur leicht variiert wird. Simple Akkordfolgen und deren andauernde Wiederholung prägen so das gesamte Stück. Durch diese Monotonie wird der Hörer geradezu eingelullt.

Die Instrumentation besteht aus Samples von Streich- und Tasteninstrumenten (vorwiegend Cello, E-Piano und Klavier). Sie bilden eine Mischung aus klassischen Musikinstrumenten und Elektroniksound, wie er oft in Dark Wave und anderer düsterer Independent-Musik zu finden ist. Dazu ist Gesang zu hören, der manchmal ohne Text die Melodie unterstützt, manchmal mit Text eine Aussage trifft. Das Lied erzählt. Dabei handelt es sich in erster Linie um Warnungen:

„Don't let the wolf into your bed
He'll take your soul then eat your head [...]
He brings the whirling deep in your heart
Then sings as twirling demons of dark [...]
No don't let the wolf creep in your door
He'll take you in sleep to his chamber of horror.“¹¹

In spannenden Momenten stoppt die Musik abrupt. Entweder sorgt dann Stille für die entsprechende Dramatik oder auch einzelne Instrumente. Ein Triller des Klaviers kann dazu dienen, innere Unruhe zu erzeugen. Ein lang gehaltener Celloton klingt wie ein Atemholen. In rätselhaften Situationen erklingt ein aufsteigendes Intervall wie ein akustisches Fragezeichen. Derartige Einsätze der Instrumente leiten eine erwartungsvolle Spannung ein.

Die Gedanken des Mädchens: „I don't understand people who think nature is lovely [...] it makes you get lost“¹² bewahrheiten sich hier. Sie ist verloren zwischen

Musik, Eindrücken und dem Wald, der überall ähnlich aussieht und kaum Orientierung zulässt. Es ist ein Ort bestehend aus Tönen, Klängen und Visionen und in dem Ganzen dominiert eine Angst einflößende audiovisuelle Monotonie. Es gibt keinen sicheren, geraden Weg mehr, sondern nur noch die ständige Gefahr, dem Wolf zu begegnen. Trifft Rotkäppchen wieder auf einen Weg, so ist es bereits zu spät. Das Grausame ist geschehen. Im strömenden Regen geht das geschändete Mädchen mit hängendem Kopf den letzten Weg hinein in Großmutter's Haus.

An manchen Stellen innerhalb des Spielgeschehens wird die Musik direkt thematisiert, sie ist an diesen Stellen eindeutig diegetisch, während sie an anderen vielleicht nur für den Spieler, nicht innerhalb der Handlung hörbar ist. So trifft Rotkäppchen auf eine Art Freilichtbühne mitten im Wald. Hier spielt eine Person Klavier. Der Spieler kann entscheiden, ob sie sich dazu gesellt. Das gemeinsame vierhändige Spiel wird ihr dann zum Verhängnis ... Rotkäppchen ist also musikalisch vorgebildet. Sie kann zumindest ein wenig Klavier spielen. Sie denkt auch über Musik nach. Die scheinbar endlos wiederholte Melodik des Wald-Themas tritt plötzlich in ihr Bewusstsein. Sie kommentiert: „A serenade in the woods. Somebody is playing my song. Long slim fingers gently caressing the keys of me“.¹³ Ihre Stimme ist dabei nicht zu hören. Auf dem Bildschirm erscheint eine Schrift, die wie eine Gedankenblase wirkt. Da es in diesem Spiel keinerlei Sprachausgaben gibt, stellen allein die Bilder, die Musik und der Sound die Handlung dar. Wenn Kommentare in schriftlicher Form auf dem Bildschirm lesbar sind, handelt es sich um gedankliches Philosophieren der Avatare. Hinweise zur Handhabung des Spiels gibt es nicht. Es geht darum, auszuprobieren und das Ergebnis auf sich wirken zu lassen. Wenn Stimmen zu hören sind, handelt es sich um den (warnenden) Gesang. Manchmal ist das Kichern von Kindern zu hören. Diese Geräusche spiegeln das Wesen des Avatars. So weise, wie Rotkäppchen sich in ihren Gedanken gibt, so ist sie doch noch ein Kind, ein Mädchen allein im Wald. *The Path* ist ein

„verstörend düsteres und gleichzeitig wunderbar poetisches Spiel. Die Herausforderung besteht hier nicht im Meistern von spielerischen Aufga-

ben, sondern im Interpretieren der traumlogischen Bildsprache und der überraschenden Metaphern“.¹⁴

Der Spieler allein ist für die Handlung verantwortlich. Er bekommt keine „fertige Story vorgelegt, sondern muss die Leerstellen selber füllen“.¹⁵

„Pathfinding“ ist in der Informatik eine algorithmische Methode, einen optimalen Weg zu berechnen:

„Thus the pathfinding system has the responsibility of understanding the possibilities for movement within the virtual world. A pathfinder will define a path through a virtual world to solve a given set of constraints. [...] Pathfinding systems typically use the pre-processed representations of the virtual world as their search space. Pathfinding can be divided into two main categories, *undirected* and *directed*.“¹⁶

The Path, der Weg durch die Virtualität, ist eine Anlehnung an das Rotkäppchen-Märchen sowie eine Allegorie für das sich Bewegen in der Welt eines jeden Computerspieles. Der Spieler sucht stets einen Weg durch die Welt der Rätsel und Abenteuer. Manchmal erhält er dabei Hinweise durch die Musik. Im Spiel *The Path*, in der Rolle des Rotkäppchens, bedeutet der optimale Weg alle erforderlichen Items einzusammeln, alle entscheidenden Begegnungen zu erleben und alle weiterbringenden Erkenntnisse zu erlangen. Dabei entwickelt sich jede Spielfigur auf eine individuelle Weise. Jedes Mädchen findet seinen eigenen Weg. Das Pathfinding (das eigentlich den Feinden, also den Non-Player-Charakteren obliegt) wird infrage gestellt. Viele Wege erscheinen optimal, alle führen zum Ziel. Rotkäppchen findet den Wolf, nicht der Wolf Rotkäppchen. *Halb zog er sie, halb sank sie hin*.¹⁷

„*The Path* is designed with accessibility in mind. There are no ticking clocks or monsters to defeat. [...] Most activities in the game are entirely optional and voluntary. The player has all the freedom in the world to explore and experience.“¹⁸

Das Spiel *The Path* hat kaum Struktur und nur wenig Regeln, vor allem geht es nicht um möglichst hohe Reaktionsgeschwindigkeit. Ziel des Spiels ist es, zu Großmutterns Haus zu gehen. Dabei bewegt der Spieler seinen Avatar durch eine Welt, die aus Grafik und Musik besteht. Er probiert (Wege) aus und erhält dabei jede Menge Eindrücke, erlebt Affekte, wundert sich über Bilder, Worte und Erkenntnisse seiner Spielfigur. Nicht alles ist zu verstehen, vieles bleibt vage, doch bildet die Gesamtheit der Eindrücke eine Atmosphäre des Unheimlichen. Es ist ein Horror-Spiel ohne kämpfende Monster und ohne Waffen. Die Musik unterstützt dabei das entsprechende Ambiente. So kann sie die entsprechende Nähe herstellen, die ein Eintauchen beziehungsweise Sicheinfühlen in die virtuelle Welt begünstigt.

„Durch die Musik stimuliert, nimmt ein Spieler möglicherweise seine reale Umgebung [für den vorübergehenden Zeitraum des aktiven Spielgeschehens] weniger wahr und kann sich leichter in die virtuelle Welt des Spiels versenken.“¹⁹

Außerdem nimmt sie eine aktive Funktion ein, denn sie kommentiert und warnt, auch wenn die Hinweise auf die Gefahr durch die ständige Wiederholung vielleicht nicht mehr wahrgenommen werden. Durch die Gewöhnung und daraus folgende Missachtung eines (hier akustischen) Reizes entsteht eine Reaktionsabnahme, die Habituation. Wie das kleine Kind (Rotkäppchen), das entgegen der Ermahnung seiner Mutter den Weg verlässt, verhalten die gesungenen Warnungen an den Spieler unbeachtet. Dabei ist gerade diese Missachtung die Voraussetzung für das Spielgeschehen. Am Ende erlebt der Spieler ein Finale, das einem audiovisuellen Albtraum gleicht.

Neben der affektiven Beeinflussung des Spielers und der Mitbestimmung der Atmosphäre innerhalb der virtuellen Welt, kann Musik durch ihre Anpassung an Ort und Geschehen dabei behilflich sein, das Spiel besser zu verstehen. Der Spieler wird nach und nach auf die jeweiligen Leitmotive konditioniert und weiß, ob er sich in Sicherheit oder in einer Gefahrensituation befindet. Dann kann er entsprechend vorsichtig agieren. Anhand der *Couleur Locale* (ein bestimmter Ort erhält ein spezielles musikalisches Leitmotiv, das an

historische, ethnologische oder andere spielimmanente Besonderheiten dieses Ortes angepasst sein kann) wird das Erinnerungsvermögen des Spielers angesprochen. Kommt er ein zweites Mal an den gleichen Ort, ist die Musik dort Bedeutungsträgerin. Der Spieler kann sich durch ihr Erklingen eventuell schneller an spezifische Besonderheiten dieses Ortes erinnern. So können topologische Aspekte durch die Musik erläutert und unterstrichen werden. Sie richtet sich also insgesamt nach Ort und Aktion.

Wenn die Musik sich nach dem Spielgeschehen richtet, stellt dies eine besondere Herausforderung an ihre Komposition dar. Der Komponist muss Musikmaterial für potenziell mögliche Situationen und Spielhandlungen vorausdenken und bereitstellen.²⁰ Aus diesem Material kann sich dann die Musik generieren. Dabei steuert ein Algorithmus die Musikausgabe. Diese kann neben der situativen Abhängigkeit wie Actiongehalt und Topografie ebenfalls von weiteren Faktoren bestimmt werden. Dazu kann unter anderem beispielsweise die (noch) verbleibende Lebensenergie des Avatars zählen (je weniger, desto dramatischer). Die Wichtigkeit der Situation kann ebenfalls von Belang sein.

„Music can also be seen as a course of events and processes. [...] Small pieces of music are put together to form a hyperstructure, and one of the challenges of composing dynamic game music is thus to get the events and processes of the music to fit the events and processes of the game.“²¹

Wenn gespielt wird, wird irgendeine Form von Interface bedient, mittels dessen die Handlungen in der Virtualität ausgelöst werden. Das heißt, der Spieler löst im virtuellen ‚dort‘ verschiedene Events aus. Die Anordnung und Abfolge von Gamemusik erfolgt oftmals in Abhängigkeit von diesen verschiedenen Eingangs-Events. Zeitpunkt, Reihenfolge sowie Menge, Präsenz und Wertigkeit dieser Eingangs-Events sind abhängig vom Spieler und seiner individuellen (beispielsweise offensiven oder defensiven) Spielweise.²² So können bestimmte Ereignisse des Spieles wiederum bestimmte musikalische Ereignisse auslösen. Wel-

che Spielereignisse neue Musikereignisse auslösen, ist in der Programmierung festgelegt.

„Oft wird ein Ereignis erst durch die Summe mehrerer Zustände relevant“.²³ Das bedeutet, der Komponist selbst muss nicht alle Einzelheiten über das Spielgeschehen wissen. Die Musik reagiert auf entscheidende Events und auf ihre additive Bedeutung innerhalb des Spiels. Ein guter Spielesound lässt so alles an Sound, Geräusch und Musik erklingen, was die Situation angemessen und verständlich akustisch beschreibt:

„The essential notion to understand about mixing and mastering in real-time is that it is yet one more way of stripping away unwanted audio information from the potential cacophony of sounds that can occur in the almost limitless sonic environment“.²⁴

Technisch gibt es verschiedenste Möglichkeiten, ein Spiel mit Klang zu vereinen.

„Das akustische Resultat sollte musikalisch schlüssig und kohärent wirken und innerhalb der vom Komponisten gewählten musikalischen Traditionen ästhetisch ansprechend sein.“²⁵

DSP-Prozessoren ermöglichen eine Anpassung der Audio- und Videosignale in Echtzeit an das Spiel. Surround-Sound-Systeme lassen die Illusion entstehen, man befände sich mitten im Geschehen. Für den Ablauf einer reibungslosen Hintergrundmusik ist ein fließender Übergang ohne harte Schnitte (cuts) wichtig. Egal ob einzelne Spuren durch Layering oder durch Building Blocks über- bzw. hintereinandergeschichtet werden, verhelfen Cross Fades, Übergänge sanfter erscheinen zu lassen. Obwohl mehrere kurze Musikstücke miteinander verwoben wurden, meint der Spieler ein einziges Stück zu hören. Dieses kann in seiner Intensität an die Spielsituation und den Ort des Geschehens angepasst sein.

Wechselwirkungen und Reaktionen zwischen Spiel und Musik – egal wie sie technisch ausgeführt werden – bedeuten, dass der Spieler durch seine Aktionen in der virtuellen Welt die Ausgabe der entsprechenden Musik beeinflussen kann. Die Engine adaptiert das

Spielerverhalten und generiert die in einzelnen Lagen oder Blocks vorhandene Musik zu einem Soundtrack.

„The interactive mixing process can identify a whole slew of prioritised sound effects that need to be heard at designated moments in game play and sometimes dropping a sound entirely is the best option.“²⁶

Für Musik kann dieselbe adaptive Anpassung inklusive game-rendered Mix und Ausgabe innerhalb des Spielgeschehens in Echtzeit angenommen werden. Nach Kenntnisnahme der technischen Mittel darf jedoch nicht vergessen werden, dass keinesfalls jede einzelne Aktion der Spieler eine Veränderung innerhalb der musikalischen Schichten provoziert. In der Programmierung ist vorbestimmt, welche Ereignisse musikalisch betont werden. Die verschiedenen möglichen Verfahren stellen jeweils bestimmte Herausforderungen an die Gamemusikkomponisten. Musik kann bestimmte Funktionen erfüllen und dem Spieler das Spielgeschehen verdeutlichen und gegebenenfalls kommentieren. Orte werden manchmal nach ihrer Gefährlichkeit musikalisch gekennzeichnet. Dabei sind die Klangfarben oft an die Atmosphäre der virtuellen Umgebung angepasst. Bereits der Klassiker *Super Mario* (1983) enthält spezielle Musiken, die bestimmten Gegenden zugeordnet sind. Das *Castle Theme* beispielsweise unterscheidet sich deutlich vom *Underground Theme*.²⁷ Während dieses zwar von flottem Tempo, aber in einem dunklen Modus gehalten ist, erklingt in den bunten Oberwelten eine vergleichsweise fröhliche Melodie. Auch die Agilität des virtuellen Charakters, die aus zahlreichen Sprungmanövern besteht (das Spiel gehört in das Genre „Jump and Run“), zeichnet sich in der lustigen und bewegten Musik ab, deren Melodie durch zahlreiche Terz- und Quintsprünge gekennzeichnet ist. Auch in *The Path* gibt es eine eher plakative musikalische Untermalung von Orten. Die stärkste Präsenz hat dabei das *Forest-Theme*, denn der Großteil der Handlung spielt sich im Wald ab. Es kann deutlich von der musikalischen Begleitung in Großmutter's Haus unterscheiden werden. Dagegen ähnelt es den *Forest Interludes* (aus dem Original Soundtrack) stark. Es ist anzunehmen, dass der örtli-

che Zusammenhang diese thematische Nähe hervorruft. Jeder Wolf (jedes Mädchen begegnet einer individuellen Gefahr) besitzt ein eigenes Leitmotiv. Dieses fließt am Ende in den Klang in Großmutter's (Horror-) Haus als musikalisches Zitat ein.

Bei *The Path* kam Quest3D zur Anwendung. Diese Engine arbeitet mit einer mit ihr verknüpften Entwicklungsumgebung und passt Sound und Musik in Echtzeit an das Spielgeschehen an:

„[Y]ou don't write code. You express your ideas about processes and interactions through flowcharts [...] it works in real time! As you connect the elements of your flowchart, the behavior of your application changes.“²⁸

Quest3D ermöglicht so einen differenzierten mehrdimensionalen Klang. Der Ton wird so wiedergegeben, dass er in die virtuelle Umgebung passt.

In aller Regel beschreibt die Musik das Spielgeschehen. Im Hypertext des Games entsteht eine Art musikalischer Path. Würde dieser aufgezeichnet und ausgelesen, erhielte man eine Musik mit fixiertem Zeitverlauf, die einen „Weg“ aus den verschiedenen Möglichkeiten der Soundmap, beziehungsweise Klangkarte, bietet, anhand der die audiovisuellen Ereignisse, die in der Software stattgefunden haben, visuell nachvollziehbar sind. Das bedeutet: Der Weg, den Rotkäppchen gegangen ist, ist beispielsweise in einem binären Baumdiagramm (das der Programmierung zugrunde liegt) ablesbar. Hier wäre dann ebenfalls erkennbar, an welchem Ort während des Spielgeschehens welche Musik erklang. Es gibt Spiele, in denen es ein stärkeres Lokalkolorit gibt und in denen Orte und die dazugehörige Musik plakativer miteinander verbunden sind. Im Game *The Path* ist der Einsatz von Musik trotz ihrer ständigen Wiederholung bemerkenswert. Jeder virtuelle Ort des Waldes soll empathisch erlebt werden. Es geht um die Atmosphäre des Orts. Und diese wird von der Musik maßgeblich mitbestimmt. Denn es gibt eine Verbindung zwischen der virtuellen Umgebungsgestaltung und den wechselnden akustischen Ebenen.

Endnoten

1. Vgl. Lars Zumbansen: *Dynamische Erlebniswelten. Ästhetische Orientierungen in phantastischen Bildschirmspielen*, München 2008, S. 177.
2. Vgl. Yvonne Stingel-Voigt: „Vom Klang virtueller Welten – Eine Skizze zur Bedeutung von Musik im Computerspiel“, in: Marleen Hoffmann, Joachim Iffland und Sarah Schaubberger (Hg.), *Musik 2.0. Die Rolle der Medien in der musikalischen Rezeption in Geschichte und Gegenwart* (= Beiträge zur Kulturgeschichte der Musik, Band 4), München 2012, S. 122–133.
3. D. h. für bestimmte Landschaften oder Epochen erklingt eine spezielle, dazu passende Musik. Diese ist entweder in ihrer Harmonik oder Instrumentation an die jeweilige Landschaft angepasst: „Im First-Person-Shooter *No One Lives Forever 2* (Monolith 2002) beispielsweise ertönt zur Russlandmission eine folkloristisch inspirierte und von einer Balalaika bzw. einem ähnlich klingenden Instrument intonierte Musik, während der Aufenthalt in Kalkutta von meditativen Sitar- und Tabla-Klängen begleitet wird.“ Ellen Jünger: „When Music comes into Play – Überlegungen zur Bedeutung von Musik in Computerspielen“ in: *Gefangen im Flow?: Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen*, hg. von Michael Mosel, 2009, S. 13–28, 22.
4. Die Signalfunktion beinhaltet ein bestimmtes musikalisches Motiv, das eine bestimmte Situation einleitet oder ankündigt. „Nicht die Schritte des Feindes, sondern bestimmte musikalische Themen oder Motive sind zu hören. Die Musik wirkt in diesem Fall affekt-auslösend auf den Spieler.“ Stingel-Voigt 2012, S. 125 (Siehe Fn. 2).
5. Rainer Sigl, „Der Weg ist nicht das Ziel“, in: *Telepolis* (29.03.2009), <http://www.heise.de/tp/artikel/30/30002/1.html> (Zugriff: 23.2.2013).
6. „Wer hat Angst vorm bösen Wolf? Das Independent-Game *The Path* ist eine bizarre Rotkäppchen-Inszenierung mit Leerstellen“ in: der online-Ausgabe *Neue Züricher Zeitung* (31. Juli 2009), <http://www.nzz.ch/aktuell/startseite/wer-hat-angst-vorm-bosen-wolf-1.3244878> (Zugriff: 23.2.2013).
7. Wer dem Weg brav folgt, gelangt ohne weitere Abenteuer zu Großmutter's Haus. Das Spiel macht dann weder Spaß noch Sinn. Am Ende erhält der Spieler keine Punkte, sondern den Kommentar: „failed“. So wird die Missachtung der Warnung (die auch im Original-Märchen handlungsentscheidend ist) zur Voraussetzung für das Spielerleben.
8. Rainer Sigl, 2009, (siehe Fn. 5).
9. Rainer Sigl 2009, siehe Fußnote 5.
10. Vgl. Lars Zumbansen 2008, S. 113 (siehe Fn. 1). Von Musik ist bei ihm allerdings nicht die Rede.
11. Lyrics aus dem Forest Theme, aus: „The Path Original-Soundtrack“ von Jarboe und Kris Force. Zu hören unter: <http://taleoftales.bandcamp.com/track/forest-theme> (Zugriff: 04.03.2012). Transkribiert von Yvonne Stingel-Voigt, März 2012.
12. Diese Worte erscheinen als Gedankenblase der virtuellen Charakters Scarlet innerhalb des Spielgeschehens.
13. Wiederum stammt dieses in-Game-Zitat aus einer Gedankenblase Scarlets.
14. Online-Ausgabe *Neue Züricher Zeitung* (31. Juli 2009) (siehe Fn. 6).
15. Ebenda.
16. Ross Graham, Hugh McCabe and Stephen Sheridan, „Pathfinding in Computer Games“, in: *TB Journal* 8 (December 2003); zitiert nach: <http://gamesitb.com/pathgraham.pdf>, (Zugriff: 12.10.2012).
17. Frei nach Goethes *Fischer*.
18. <http://tale-of-tales.com/ThePath/>, abgerufen im Oktober 2012.
19. Yvonne Stingel-Voigt 2012, S. 133, (siehe Fn. 2).
20. Benjamin Krause: *Adaptive Musik in Computerspielen, Grundlagen und Konzepte zur dynamischen Gestaltung*, Stuttgart 2008. <http://www.hdm-stuttgart.de/~curdt/Krause.pdf> (Zugriff 01.03.2013).
21. Jesper Kaee, „Theoretical approaches to composing dynamic music for video games“, in: Karen Collins (Hg.): *From Pac-Man to Pop Music Interactive Audio in Games and New Media*, Cornwall 2008, S. 75–91, 77. „Dynamic game music“ ist gleichzusetzen mit Musik, die sich adaptiv (dynamisch) an das Spielgeschehen anpasst. Vgl. dazu auch: Benjamin Krause 2008, S. 1 (siehe Fn. 20).
22. Vgl. Benjamin Krause 2008, S. 8 (siehe Fn. 20).
23. Vgl. ebenda, S. 19.
24. Leonard Paul und Rob Bridgett, „Establishing an Aesthetic in Next Generation Sound Design“, (veröffentlicht am 21. Juni 2006), in: *Gamasutra*: http://www.gamasutra.com/view/feature/131142/establishing_an_aesthetic_in_next_php?page=2, (Zugriff: 20.01.2013).
25. Vgl.: Benjamin Krause 2008, S. 8 (siehe Fn. 20).
26. Leonard Paul und Rob Bridgett, (siehe Fn. 24).
27. Vgl. auch Zach Whalen: *Play along*, 2004. <http://www.gamestudies.org/0401/whalen/> (Zugriff: 04.03.2013).
28. http://www.gamasutra.com/view/feature/5902/postmortem_tale_of_tales_the_path.php?print=1 (Zugriff: 04.03.2013).

Zusammenfassung

Im vorliegenden Artikel wird kurz dargestellt, inwiefern Musik und Orte (in der Virtualität) zueinander in Beziehung stehen können. In manchen Computerspielen wirken Klang und Musik in Korrespondenz zur virtuellen Geografie. Das bedeutet, sie erklingt an bestimmten Standorten und verhilft diesen so zu einer audiovisuellen Gestalt. Am Spiel *The Path* soll das Mapping von Musik auf die virtuelle Landschaft des Spielverlaufs geprüft werden.

Musik in Computerspielen hat zahlreiche Erscheinungsformen und Aufgaben. Sie kann eine Zierde sein, Hinweise geben, oder ihre Erzeugung kann ein konkretes Ziel des Spiels sein. Das audiovisuelle Erlebnis von Spielen, die in einer virtuellen Welt stattfinden, weist auf den ersten Blick Ähnlichkeiten mit der Rezeption von Filmen auf. Bei näherer Betrachtung stellt sich dann jedoch schnell heraus, dass es sich um zwei verschiedene Mediengattungen handelt, die mit unterschiedlich starker Anteilnahme und Aktivität rezipiert werden. Ein Computerspiel lebt von Interaktion und Partizipation. Der Spieler handelt, erteilt Eingabebefehle, plant Strategien, folgt Hinweisen durch die

Musik und erlebt dabei einen fast individuellen Soundtrack. Dieser resultiert aus seinen jeweiligen Handlungen in der virtuellen Welt. Alle Handlungen finden an Orten statt, die eine Topografie und Geografie (oft auch mit physikalischen Eigenheiten) besitzen.

Autorin

Yvonne Stingel-Voigt, studierte Musikwissenschaft und Neuere deutsche Philologie an der Humboldt-Universität zu Berlin sowie an der Technischen Universität Berlin. 2009 Beginn der Dissertation mit dem Thema „Musik im Computerspiel“ an der Freien Universität Berlin.

Titel

Yvonne Stingel-Voigt, „*The Path*“. *Klangkartografie im Computerspiel*,
in: kunsttexte.de/auditive_perspektiven,
Nr. 2, 2013 (7 Seiten), www.kunsttexte.de.