

Emotionale Musikbeispiele aus Games

für den Einsatz im Projekt „Minecraft KlangBuild Galerie“ (und in ähnlichen Projekten)

Autor: Thilo Eisermann, Spawnpoint - Institut für Spiel- und Medienkultur e.V.

Als einleitende Übung im Rahmen des Projektes „Minecraft KlangBuild Galerie“ werden gemeinsam mit den Teilnehmenden verschiedene Musikstücke aus Games angehört, die bestimmte Stimmungen transportieren, um zu versuchen, diese Stimmungen aus der Musik abzuleiten. Da sich das Projekt auf Games bezieht, fiel die Entscheidung leicht, sich dabei vor allem auf Musik aus Videospielen zu setzen. Viele Games sind inzwischen für ihre musikalische Untermalung, die sich nicht einmal vor teuren Hollywood-Blockbustern zu verstecken braucht, bekannt. Das Angebot an Spielmusik ist also riesig. Dies bedeutet jedoch auch, dass passende Musikstücke jedoch meist mühsam herausgesucht werden müssen. Um diese Arbeit zu erleichtern, findet ihr im Folgenden eine kleine Auswahl von Musiktiteln aus verschiedenen Games zu verschiedenen Emotionen, jeweils mit kurzer Beschreibung. Diese Liste sollte auch in anderen ähnlich gestalteten Projekten, die mit Musik und Emotionen arbeiten, einzusetzen sein. Die Titel können über gängige Musik- und Videoplattformen schnell gefunden werden oder über die Soundtracks zu den Spielen erworben werden, daher haben wir hier auf die Angabe von konkreten Web-Adressen oder Links verzichtet.

Musikstück Nr. 1:

Titel: Minecraft

Künstler*in: C418

Spiel: Minecraft (Mojang Studios, 2011)

Transportierte Stimmungen: Ruhe, Entspannung, Friedlichkeit

Beschreibung: Der Titel Minecraft aus dem gleichnamigen Spiel ist wohl eines der bekanntesten Stücke aus dem eher minimalistischen Soundtrack. Das Stück verwendet sanfte Klangfolgen, steigert sich zur Mitte hin etwas, bleibt jedoch stets entspannend und ruhig. Die perfekte Begleitmusik um ganz entspannt die Welt von Minecraft zu erkunden oder die eigene Hütte auf einem einsamen Berg zu bauen.



Dieses Dokument wurde von **Spawnpoint – Institut für Spiel- und Medienkultur e. V.** gemeinfrei veröffentlicht. Sie dürfen das Werk kopieren, verändern, verbreiten und aufführen, sogar zu kommerziellen Zwecken, ohne um weitere Erlaubnis bitten zu müssen.

Musikstück Nr. 2:**Titel:** Hopes and Dreams**Künstler*in:** Toby Fox**Spiel:** Undertale (Toby Fox, 2015)**Transportierte Stimmungen:** Hoffnung, Selbstsicherheit, Euphorie

Beschreibung: Toby Fox hat mit Undertale nicht nur ein preisgekröntes Spiel entwickelt, sondern auch selbst den fantastischen Soundtrack dazu komponiert. „Hopes and Dreams“, wird am Höhepunkt der Story um ein kleines Kind, das in einer Welt voller freundlicher Monster verlorengelht, gespielt und transportiert vor allem positive Stimmungen: Getragen von einer unaufhaltsamen Entschlossenheit und mit den Hoffnungen und Wünschen der Freunde, die das Kind auf dem Weg kennengelernt hat, scheinen selbst die größten Hindernisse überwindbar. Das Musikstück schafft es, diese Gefühle zu vermitteln und macht das Finale des Spiels für viele Spieler*innen unvergesslich.

Musikstück Nr. 3:**Titel:** Dogsong**Künstler*in:** Toby Fox**Spiel:** Undertale (Toby Fox, 2015)**Transportierte Stimmungen:** Lustig, Schelmisch, Amüsiert

Beschreibung: Zwischen vielen sehr emotionalen oder antreibenden Stücken finden sich in Toby Fox' Soundtrack zu Undertale auch einige ungewöhnliche Lieder. Dogsong ist eines davon, welches eine der klamaukigsten Szenen im Spiel untermalt – und daher nicht ohne Grund klingt, wie die Vertonung eines Witzes.

Musikstück Nr. 4:**Titel:** Naru, Embracing the Light (feat. Rachel Mellis)**Künstler*in:** Gareth Coker**Spiel:** Ori and the Blind Forest (Moon Studios, 2015)**Transportierte Stimmungen:** Freude, Unbeschwertheit

Beschreibung: Mit Naru, Embracing the Light schafft Gareth Coker es im Soundtrack zu Ori and the Blind Forest, die unbeschwertere Stimmung der glücklichen Kindheit des kleinen Waldgeists Ori heraufzubeschwören. Hier und da hört man jedoch auch die melancholischen Töne heraus, die schon ankündigen, dass dieses Glück nicht ewig währt. So vermittelt der Rest des Soundtracks auch eher traurige und dramatische Emotionen, ebenso wie der Soundtrack des ebenfalls empfehlenswerten Nachfolgers, Ori and the Will of the Wisps, auch von Gareth Coker.



Dieses Dokument wurde von **Spawnpoint – Institut für Spiel- und Medienkultur e. V.** gemeinfrei veröffentlicht. Sie dürfen das Werk kopieren, verändern, verbreiten und aufführen, sogar zu kommerziellen Zwecken, ohne um weitere Erlaubnis bitten zu müssen.

Musikstück Nr. 5:**Titel:** Someone's Coming**Künstler*in:** Alec Holowka**Spiel:** Night in the Woods (Secret Lab/Infinite Fall, 2017)**Transportierte Stimmungen:** Paranoia, Bedrohung, Angst

Beschreibung: Alec Holowkas Soundtrack zum Kleinstadt-Mystery-Adventure Night in the Woods bietet eine große Bandbreite unterschiedlichster Stimmungen und Emotionen. Someone's Coming vermittelt sehr effektiv ein Gefühl von Verfolgungswahn und einer unbestimmten Bedrohung – und erinnert dabei nicht ohne Grund an Musik aus Detektivfilmen.

Musikstück Nr. 6:**Titel:** An End, Once And For All**Künstler*in:** Clint Mansell & Sam Hulick**Spiel:** Mass Effect 3 (BioWare, 2012)**Transportierte Stimmungen:** Trauer, Verlust, Resignation

Beschreibung: Wie eingangs erwähnt, brauchen Game-Soundtracks sich schon längst nicht mehr vor den Soundtracks von Hollywood-Filmen zu verstecken. Viele von ihnen klingen auch wie Film-Soundtracks, so auch die Musik von Mass Effect 3 wie An End, Once And For All. Das Stück fängt die Trauer und Dramatik des Science-Fiction-Epos ein und hat schon vielen Gamer*innen Tränen in die Augen

Musikstück Nr. 7:**Titel:** Eye for an Eye**Künstler*in:** Gustavo Santaolalla & Mac Quayle**Spiel:** The Last of Us Part II (Naughty Dog, 2020)**Transportierte Stimmungen:** Zorn, Wut

Beschreibung: Obwohl sie jeder von uns schon empfunden hat, ist es gar nicht so einfach, passende Musik für Emotionen wie Zorn oder Wut zu finden, die nicht gleichzeitig auch andere Emotionen transportieren. Eye for an Eye schafft es jedoch, den blinden Zorn der Hauptfigur Ellie fast spürbar zu machen – passend für ein Spiel wie The Last of Us Part II, welches sich mit dem Thema Gewalt und deren Konsequenzen auseinandersetzt.

*Finale Anmerkung zur Liste: Gerade „negative“ Emotionen finden sich in leider vor allem in Spielen, die sich an ein älteres Publikum richten. Daher stammen einige der vorgeschlagenen Musikstücke aus Spieletiteln, die keine Jugendfreigabe erhalten haben oder deren Jugendfreigabe nicht im Rahmen der angestrebten Zielgruppen liegen. Da die Spiele selbst im Rahmen des Projektes nicht gezeigt werden, sondern nur die Musik verwendet wird, sollte dies zwar unproblematisch sein, dennoch sei an dieser Stelle darauf hingewiesen. Im Rahmen der Verwendung als OER sind alle Leser*innen jedoch dazu angeregt, eigene Titel zu ergänzen, und so die Liste zu erweitern.*

*Außerdem an dieser Stelle noch die Anmerkung, dass die Liste zwar gemeinfrei veröffentlicht wurde, die Musikstücke selbst jedoch selbstverständlich nicht gemeinfrei sind, sondern von ihren jeweiligen Künstler*innen und den Spielefirmen rechtlich geschützt sind!*



Dieses Dokument wurde von **Spawnpoint – Institut für Spiel- und Medienkultur e. V.** gemeinfrei veröffentlicht. Sie dürfen das Werk kopieren, verändern, verbreiten und aufführen, sogar zu kommerziellen Zwecken, ohne um weitere Erlaubnis bitten zu müssen.