

Editorial zu 2011/2: Musik spielen – Computerspiele und Musik

(Melanie Fritsch, Bayreuth)

Melanie Fritsch, Editorial, in: *ACT – Zeitschrift für Musik & Performance* 2 (2011), no. 2.

www.act.uni-bayreuth.de

November 2010. We are in a cinema. The lights have been turned off, and, as at the start of so many movies, the “Universal” theme begins. But something is different today. Although the movie has not yet begun, most of the audience is already mesmerized. Why?

The reason has to do with the sound of the theme we are hearing, which is presented in the 8-bit aesthetic of early video games. This evening’s movie, *Scott Pilgrim vs. the World*, based on the graphic novel series *Scott Pilgrim*, uses video game aesthetics on both visual and narrative levels and also features music from video games. During a dream sequence, when light, tinkling music is heard, someone next to us whispers in an enraptured voice: “Oh my, this is from *Zelda*!”

In an interview for the magazine *Wired*, the director Edgar Wright comments on this scene as follows:

We had to get his [i.e. the holder of rights Shigeru Miyamoto’s] permission to use this piece of music from *The Legend of Zelda* for that dream sequence. So when I was writing to Nintendo to get permission, I was saying, “This music is like nursery rhymes to a generation.”¹

And he is absolutely right: Since video games go back some fifty years now, several generations have been raised entirely on video games, their aesthetics and their sound and music.

Also in other media besides video games, we find references to video game music or even hear the music itself, for example, when the protagonists Turk and JD from the TV sitcom *Scrubs* play *Space Invaders* with their interns (season 7, episode 7) accompanied by the game’s characteristic soundtrack; likewise, when the character Peter Griffin from the animated TV series *Family Guy* plays *Dance Dance Revolution* with former U.S. President Bill Clinton (season 5, episode 13), or when Swiss artist Guillaume Reymond (of the NOTsoNOISY creative agency) performs video game classics with humans in his “Game Over” project,² or when we watch a performance of the Dubai Fountain at Burj Khalifa Lake accompanied by the song *Baba Yetu* from *Sid Meier’s Civilization IV*. Video game music is performed in concert halls in front of huge audiences of young people. Sometimes this takes place within the framework of specialized projects, such as the “Video Games Live” series (www.videogameslive.com) or “Play! A Video Game Symphony” (<http://www.play-symphony.com/>). Other times it is heard in the concert series of a resident orchestra, such as the WDR Rundfunkorchester Köln (e.g. <http://www.symphoniclegends.com/>). Similarly, we encounter video game music in advertisements, such as when the *Tetris* theme is used in a German car commercial

1 http://www.wired.com/magazine/2010/06/ff_cerawright/all/1 (accessed May 25, 2011).

2 <http://www.notsonoisy.com/gameover/> (accessed May 25, 2011).

to refer to the eponymous game and thus emphasizes the space available in the trunk of this car. In these ways, even people who do not play video games listen to their music.

The current year 2011 had only just begun when a milestone was reached in the history of video game music: On February 13, Christopher Tin's aforementioned song, *Baba Yetu*, became the first piece composed for a video game to win a Grammy Award in the category "Best Instrumental Arrangement Accompanying Vocalist(s)" – significantly, not in the category "Film/Television/Media." The song is the game's menu theme and was originally performed by the Stanford Talisman a cappella group. Its lyrics are the Swahili version of the Lord's Prayer (the official video is available on the composer's website: <http://www.christophertin.com>).

In light of all of these examples it hardly seems an exaggeration to say that video games, their aesthetics and their music have arrived in the midst of our society and are strongly influencing our culture.

Scholarly research is responding to this influence by becoming more and more interested and involved in game studies, particularly, in the field of video game music, which has begun to arouse growing enthusiasm. Pioneered by Karen Collins, Kristine Jørgensen, Zach Whalen, Kiri Miller, Axel Stockburger, Mark Grimshaw, and many others, research into video game music is still in its early days, so to speak, and, as Karen Collins pointed out in her keynote speech at last year's conference "Music and the Moving Image",³ is in search of a proper vocabulary, analytical techniques and fitting approaches to the subject.

With this issue of *Act*, we would like to contribute to this discussion. In his article "Playing the Tune," Tim Summers proposes a genre-based approach to video game music by briefly examining three different genres (survival horror games, strategy games, fighting games) in order to demonstrate how musical-strategic similarities can be seen to weave through game genres. Jason Brame offers a Schenkerian-like analysis in his article "Thematic Unity Across a Video Game Series" to identify structural and motivic relationships between the various themes, which appear throughout the *Legend of Zelda* video game series. The article "Chaos in the Cosmos: The Play of Contradictions in the Music of Katamari Damacy" by Steven Reale traces the musical theme that serves as the game's *idée fixe* as it appears and is transformed in the music.

Melanie Fritsch

³ Karen Collins, "Implications of Interactivity: Where Do We Go From Here?", keynote speech presented at the "Music and the Moving Image" conference, NYU Steinhardt, New York, May 25, 2010. Slides are available on: <http://www.gamessound.com/> (accessed March 18, 2011).

November 2010. Wir befinden uns in einem Kino. Die Lichter sind soeben gelöscht worden und wie zu Beginn so vieler Filme ertönt das musikalische Thema von „Universal“. Doch heute ist etwas anders. Obwohl der Film noch nicht einmal begonnen hat, ist der Großteil der Zuschauer bereits elektrisiert. Wieso?

Der Grund ist der Sound dieses Universal-Themas, es ist aufgemacht in der 8-Bit-Ästhetik früher Computerspiele. Der heutige Film, *Scott Pilgrim vs. the World*, der auf der Comicbuchserie „Scott Pilgrim“ basiert, benutzt die Computerspielästhetik sowohl auf der visuellen als auch der inhaltlichen Ebene und verwendet ebenfalls die Musik von Computerspielen. Während einer Traumsequenz, als leichte, glöckchenartige Musik ertönt, flüstert jemand neben uns mit verzückter Stimme: „Oh, das ist aus *Zelda!*“

In einem Interview für das Magazin „Wired“ kommentiert der Regisseur Edgar Wright diese Szene wie folgt:

We had to get his [des Rechteinhabers Shigeru Miyamoto] permission to use this piece of music from *The Legend of Zelda* for that dream sequence. So when I was writing to Nintendo to get permission, I was saying: „This music is like nursery rhymes to a generation.“⁴

Und damit hat er Recht: Computerspiele blicken inzwischen auf eine etwa 50jährige Geschichte zurück und mehrere Generationen sind bereits mit Computerspielen, ihrer Ästhetik sowie ihren Sounds und ihrer Musik aufgewachsen.

Auch in anderen Medien, neben den Computerspielen, finden sich Referenzen auf Computerspielmusik oder wir hören sogar die Musik selbst, zum Beispiel wenn die Protagonisten Turk und JD aus der Fernsehserie „Scrubs“ begleitet von dem typischen Spielsoundtrack „Space Invaders“ mit ihren Assistenzärzten spielen (Staffel 7, Folge 7); wenn der Charakter Peter Griffin in der Comicfernsehserie „Family Guy“ mit dem ehemaligen US-Präsidenten Bill Clinton „Dance Dance Revolution“ spielt, wenn der Schweizer Künstler Guillaume Reymond (von der NOTsoNOISY creative agency) im Rahmen seines Projektes „Game Over“ Computerspielklassiker mit Menschen in Kinosälen inszeniert⁵, oder wenn wir einer Show der Dubai-Fontäne am Lake Burj Khalifa beiwohnen, die von dem Song „Baba Yetu“ aus „Sid Meier’s Civilization IV“ untermalt wird. Computerspielmusik wird vor großem Publikum in Konzerthallen aufgeführt, sei es im Rahmen von darauf spezialisierten Tourproduktionen wie die Konzertreihe „Video Games Live“ (www.videogameslive.com) oder „Play! A Video Game Symphony“ (www.play-symphony.com) oder in speziellen Konzertreihen von ständigen Orchestern, wie dem WDR-Rundfunkorchester Köln (z.B. www.symphoniclegends.com). Auch in der

⁴ http://www.wired.com/magazine/2010/06/ff_cerawright/all/1 (Zugriff: 25. Mai 2011).

⁵ <http://www.notsonoisy.com/gameover/> (Zugriff: 25. Mai, 2011).

Werbung begegnen wir Computerspielmusik, wenn zum Beispiel das bekannte „Tetris“ Thema in einer deutschen Autowerbung benutzt wird, um auf das Spiel zu verweisen und das großzügige Platzangebot im Kofferraum des Autos zu bewerben. Auf diese Weise kommen auch Menschen mit Computerspielmusik in Berührung, die nicht einmal selbst spielen.

Das aktuelle Jahr 2011 hatte gerade erst begonnen, als ein Markstein in der Geschichte der Computerspielmusik gesetzt wurde: Am 13. Februar gewann Christopher Tins bereits genannter Song „Baba Yetu“ als erstes für ein Computerspiel komponiertes Stück einen Grammy Award in der Kategorie „Best Instrumental Arrangement Accompanying Vocalist(s)“ – bezeichnenderweise nicht in der Kategorie „Film/Television/Media“. Der Song ist das Menüthema des Spieles und wurde im Original von der „Stanford Talisman a capella Group“ gesungen. Der Text ist die Swahili-Version des „Vater unser“ (das offizielle Video kann auf der Website des Komponisten eingesehen werden www.christophertin.com).

Im Lichte all dieser Beispiele scheint es kaum übertrieben festzustellen, dass Computerspiele, ihre Ästhetik und ihre Musik längst in der Mitte der Gesellschaft angekommen sind und unsere Kultur stark beeinflussen.

Die wissenschaftliche Forschung reagiert bereits auf diese Phänomene, indem ein immer größeres Interesse für die Game Studies zu verzeichnen ist, insbesondere dem Gebiet der Computerspielmusik wird in jüngster Zeit immer größere Aufmerksamkeit gewidmet. Obwohl bereits von Karen Collins, Kristine Jørgensen, Zach Whalen, Kiri Miller, Axel Stockburger, Mark Grimshaw und vielen weiteren Wissenschaftlern eifrig vorangetrieben steckt die Computerspielmusikforschung noch immer in den Kinderschuhen und ist, wie Karen Collins auf der letztjährigen Konferenz „Music and the Moving Image“⁶ in New York in ihrer Keynote betonte, auf der Suche nach Vokabular, Analysetechniken und passenden Herangehensweisen an den Gegenstand.

Mit dieser Ausgabe unseres Online-Journals ACT möchten wir zu dieser Diskussion beitragen. In seinem Artikel „Playing the Tune“ schlägt Tim Summers einen genrebasierten Ansatz vor und analysiert beispielhaft drei verschiedene Genres (survival horror games, strategy games, fighting games), um zu zeigen wie musikalisch-strategische Ähnlichkeiten die Spielgenres durchweben.

Jason Brame bietet in seinem Artikel „Thematic Unity Across a Video Game Series“ einen an Schenker angelehnten Analyseansatz, um strukturelle und motivische Beziehungen zwischen den verschiedenen Themen aufzuspüren, die in der *The Legend of Zelda*-Reihe auftauchen.

⁶ Karen Collins, „Implications of Interactivity: Where Do We Go From Here?“, Keynote auf der Konferenz „Music and the Moving Image“, NYU Steinhardt, New York, May 25, 2010. Slides unter: <http://www.gamessound.com/> (Zugriff: 18. März 2011).

Der Beitrag „Chaos in the Cosmos: The Play of Contradictions in the Music of Katamary Damacy“ von Steven Reale folgt dem musikalischen Thema, welches als *idée fixe* des Spieles fungiert und im Verlauf mehrerer Levels des Spiels musikalisch umgestaltet wird.

Melanie Fritsch