

Rheinische Post, 16.10.2012

Buch entführt in die Welt der Klänge von Videospiele

VON BARBARA MÜHLENHOFF

KLEVE Matts Johan Leenders veröffentlichte gerade erst gemeinsam mit seinem Bruder als „Leenders the Band“ sein Debutalbum „Alabasta Music“. Doch auch als Autor hat er bereits seinen ersten Band vorgelegt: „Sound für Videospiele“. Seine als Buch aufbereitete Diplomarbeit führt den Leser nicht nur auf eine Reise durch die Entwicklung und Genres des Videospiele, sondern mitten hinein in das Herzstück jahrelanger Arbeit, die dahinter steckt. Begann in den 70er und 80er Jahren noch alles mit elektronischen Geräuschen wie „Bloops“ und „Bleeps“, „Pings“ und „Pongs“, um sich in den Arkadehallen gegen andere Videokonsolen abzugrenzen, ist im Laufe der Jahre die gesamte Technik und damit der Anspruch gereift. So verlangen heutige Spielwelten nach Untermauerung der Pseudo-Realitäten, die es dem Spieler ermöglichen, sich zu identifizieren, in die Welt hinabzutauken und aktiv damit umzugehen. Der reine Komponist wird zum

Sounddesigner, der sich mit Technik, Produktion und Spielprinzipien auskennen muss, um sinnvoll mitwirken zu können. Jedes Spielgenre fordert ihn dabei anders heraus. Leenders veranschaulicht deutlich, welchen Anforderungen man als Sounddesigner genügen muss. Nicht nur dem Genre muss man gerecht werden, sondern auch der Technik und dem Medium: ist das Spiel für Konsolen oder z.B. für Smartphones gedacht, handelt es sich um ein knalliges Action- oder märchenhaftes Rollenspiel, oder geht es um ein familiengeeignetes Puzzlespiel? Für technikinteressierte Leser werden die Aspekte bei der Produktion umfassend erläutert, während für Musikästhetiker die Ansätze der Kompositionen dargelegt werden, beispielsweise der Umgang mit der Gestaltung von Musikübergängen und adaptiver Musik. Teilweise überschneiden sich die Erkenntnisse und Vorgehensweisen mit denen aus der Filmmusik, wenn es um Leit motive oder die Vermittlung von Emotionen durch Instrumentierung geht.

Heutige Spiele zeichnen sich allerdings im Gegensatz zu einem linearen Filmgeschehen oftmals durch ihre Non-Linearität und Interaktivität aus: offen gestaltete Spielwelten, in denen der Spieler aktiv mitbestimmt, fordern den Sounddesigner heraus, alle möglichen Interaktionen zu bedenken und Musik und Ton glaubhaft zu gestalten. Filmsequenzen werden dabei ebenso berücksichtigt wie musikalische Formen auf verschiedenen Tonebenen, z.B. Geräusche zusammen mit Dialog und Hintergrundmusik. Durch eine einführende Erläuterung der Fachtermini ist die Lektüre des sinnvoll aufgebauten und interessant geschriebenen Buchs auch für musikinteressierte Laien anregend. Besonders interessant ist es wohl für diejenigen, die mit dem Blick hinter die Kulissen von Frogger, Tomb Raider und Final Fantasy ihr eigenes Herzblut als Spieler verbinden. „Sound für Videospiele“ von Matts Johan Leenders, im Schüren Verlag erschienen, ist für 14,90 EUR erhältlich. ISBN: 978-3894727734.