

# Grim Fandango

Maria von Haebler  
Georg Heinel

**These: Der Soundtrack trägt dazu bei eine gesetzeswidrige Umgebung zu repräsentieren.**

In dem 1998 veröffentlichten Graphikadventure von LucasArts (Produzent: Tim Schafer) spielt man den Charakter Manuel „Manny“ Calavera, der im Reich der Toten für das „Department of Death“ (DOD) als Reiseberater arbeitet. Dort verkauft er den frisch verstorbenen Seelen eine Reise zum „Reich der ewigen Ruhe“, welche je nach Lebensführung von vier Minuten bis zu vier Jahren dauern kann. Manny hat im Leben viel Mist gebaut und muss deswegen für längere Zeit arbeiten. Er trifft auf die für ein Skelett sehr bezaubernde Mercedes „Meche“ Colomar, welche ein vorbildliches Leben geführt hat und eigentlich mit dem Zug Nummer Neun schnell durchfahren dürfte, was das Computersystem aber ablehnt. Die Nachforschungen, welche Manny daher anstellt, führen ihn in einen Korruptionsskandal und zu einer Geheimorganisation. Er wird dabei von einem übergewichtigen Dämon namens Glottis begleitet, der mit Schraubenschlüsseln genauso gut umzugehen weiß wie mit Notenschlüsseln. - Das Spiel war trotz seiner Innovationen wie der 3D-Graphik und der Joystick- bzw. Tastatursteuerung ein kommerzieller Misserfolg. Der Soundtrack wird aber unter Fans als einer der besten in der Spielegeschichte behandelt.

## Mission District

... ist ein Stadtviertel von San Francisco, das für seine Kunst- und Musikszene bekannt ist. Peter McConnell berichtet davon, wie in jedem Lokal, jedem Raum eine andere Musik gespielt wurde, was für ihn eine besondere Inspirationsquelle für den Soundtrack war. Er engagierte auch Musiker aus diesem Stadtviertel für die Aufnahmen des Soundtracks.



## Film noir

Tim Schafer nahm sich bei dem Design des Spiels Filme wie *The Maltese Falcon*, *The Third Man*, *Key Largo* und vor allem *Casablanca* als Vorbild. Diese Filme nannte er auch Peter McConnell als Muster für die Komposition des Soundtracks.



## Blues

„Gambling Glottis“ ist durch eine schwermütige, melancholische Stimmung geprägt und erinnert an die aus Westernfilmen bekannte Saloon-Musik. Der Song ist Glottis' musikalisches Markenzeichen und er selbst spielt ihn auf dem Klavier.

## Tango

Die Beziehung zwischen Manny und Meche ist durch eine romantisch-erotische Spannung gekennzeichnet. Der Tango als leidenschaftlicher Tanz stellt diese dar und Meche wird mit dem Rollenbild der Femme fatale behaftet.

## Lost Soul's Alliance (LSA)

Kuba steht wie kein anderes Land für Revolution und Guerillakampf im Untergrund. Daher wird im Spiel der Widerstand von dem Kubaner Salvador Limones organisiert und durch kubanische Musik unterstützt.

## Big Band Swing

Der Titel „Casino Calavera“ war eines der ersten Stücke, welches Peter McConnell für den Soundtrack geschrieben hat. Die Musik beeinflusste in Folge die Entwickler und das ganze Design des Spiels. Das Casino wird mit Spielsucht, Geldgier und Korruption assoziiert.

## Aztekischer Totenkult mit Mariachi

Der Tag der Toten ist ein mexikanischer Feiertag, der auch im Spiel zelebriert wird. Zu diesem Anlass spielt natürlich eine Mariachi-Band auf. Angesichts amerikanischer Vorstellungen von mexikanischer Drogenkriminalität werden auch hier wieder Klischees bedient.

**Fazit:** Im Soundtrack werden kriminelle Klischees verschiedener Kulturen bedient. Dadurch assoziiert der Spieler Filme, Rollenbilder und Milieus, welche im Zusammenhang von Verbrechen stehen.

