

INDIANA JONES™ AND THE FATE OF ATLANTIS



Die Filmtrilogie: Indiana Jones...

- ...Raiders of the Lost Ark (1981)
- ...and the Temple of Doom (1984)
- ...and the Last Crusade (1989)

Musik von John Williams

Beginn des Titelthemas



Worin unterscheiden sich die Funktionen der Spiel- und Filmmusik?

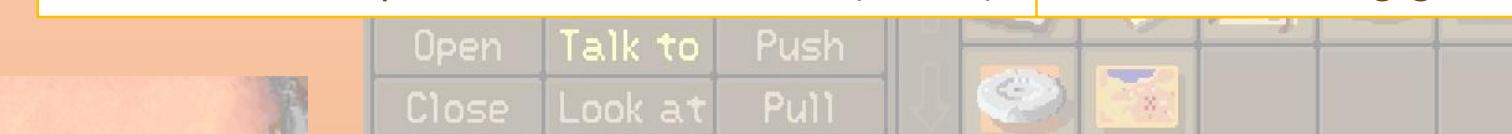
Indiana Jones and the Fate of Atlantis galt lange als inoffizieller vierter Teil der Filmreihe, die auch wegen ihrer Musik (insbesondere des Titelthemas) bekannt wurde. Für das Spiel wurde sie aber nicht nur von anderen Komponisten geschrieben, sie hat auch eine andere Funktionsweise und Wirkung auf den Spieler.

Musik im Spiel...

- ...ist ortsgebunden → Mood-Technik
- ...wird dem Spieler bewusst
- ...läuft durchgängig
- ...wirkt motivierend/demotivierend (subjektiv)
- ...kann vom Spieler beeinflusst werden (iMUSE)

Musik im Film...

- ...wird eher unterbewusst wahrgenommen
- ...lässt Pausen, z.B. für Dialoge
- ...lenkt mehr in eine bestimmte Richtung
- ...ist nicht interaktiv
- ...ist handlungsgebunden → Underscoring



Fazit

In beiden Fällen wird Atmosphäre geschaffen. Jedoch unterscheiden sich die musikalischen Funktionen in Videospiel und Film durch die jeweilige Rezeption, d.h. der Aktivität des Spielers und der Passivität des Zuschauers. Da der Spieler u.a. durch Ortswechsel bestimmt, welche Musik erklingt und diese wiederum einen Einfluss auf die Handlung des Spielers hat, entsteht im Videospiel zwischen Spieler und Musik eine Wechselwirkung.

Eine interessante Entdeckung von Alexandra Alt und Jonas Enseleit.

