

# Einfluss technischer Mittel auf die Kompositionsmethoden von Jeremy Soule

Andrea Giffinger

Institut für Musikwissenschaft, Innsbruck

## Zusammenfassung

Im folgenden Text werden einige der Kompositionsmethoden Jeremy Soules exemplarisch herausgehoben. Es sollen dabei die verschiedenen Parameter aufgezeigt werden, die den kreativen Prozess eines Komponisten beeinflussen. Darüber hinaus wird auch auf einige der Probleme, mit denen er aufgrund der ihm zur Verfügung stehenden technischen Mittel konfrontiert wurde, eingegangen, sowie deren Lösung gezeigt. Am Ende werden Forschungsfragen im Bezug auf die Elder Scrolls Reihe gestellt.

## 1 Einleitung

Computerspiele wurden bereits in den 1970er kommerziell vermarktet, die akademische Forschung allerdings beschäftigte sich erst in den späten 1990er eingehender mit diesem Medienphänomen. Seitdem haben sich verschiedenste Disziplinen, die gemeinsam das Forschungsfeld der *Video Game Studies* bilden, auf analytischer Ebene mit Computerspielen auseinandergesetzt (Süß, 2006). Um die Musik in Computerspielen zu untersuchen, werden nicht selten Methoden der Analyse von Filmmusik angewandt. Jedoch bergen diese Gefahren, da es sich, im Gegensatz zum Film, um ein interaktives Medium handelt. Je nach Genre bestimmt der Spieler den Ablauf der Musik, wobei ihre Wirkung wiederum Auswirkungen auf den Ablauf des Spiels haben kann. Gerade in der Spielreihe *Elder Scrolls III-V*, deren von Jeremy Soule komponierte Musik Gegenstand meiner Forschung ist, erhält diese durch die offene Spielwelt einen performativen Aspekt.

Die spärlich vorhandene Literatur über Musik in Computerspielen, der Mangel an geeigneten Analyse Theorien und die Tatsache, dass sie immer präsenter in den Konzertsälen wird, ist Anreiz sich mit diesem Thema intensiv zu beschäftigen.

## 2 Umgang mit technischen Mitteln

Soule komponiert seit 1995 Musik für Computerspiele (Dean, 2013) wie *Secret of Evermore Total Annihilation*, *Star Wars: Knights of the Old Republic*, die *Harry Potter* Reihe, *Guild*

*Wars*, *Elder Scrolls III–V* und viele mehr. Laut eigenen Angaben hat er bis heute bereits über 10.000 Kompositionen erstellt (Napolitano, 2007), deren Entstehungsprozesse, Stile und Arten der Eingabe ihrer Musik von mehreren Parametern abhängig sind. Das Endprodukt ist meist ein Resultat aus seinen eigenen Vorstellungen, in Kombination mit jenen der Entwickler, der Grösse und Art bzw. Genre des Spiels sowie der ihm zur Verfügung stehenden technischen und finanziellen Mittel. Dadurch ergeben sich nicht nur Einschränkungen im Bezug auf seine kreative Arbeit, sondern auch neue Möglichkeiten aufgrund der Technik, die sich während seiner Schaffensperiode maßgeblich verändert hat (Parr, 2016). Er sucht dabei stets, die sich ihm bietenden, technischen Möglichkeiten auszureizen und zu innovieren, wobei ihm seine Arbeit als Co-Director bei Roland Virtual Sonics entgegenkommt. Dabei werden nicht nur die Klangqualitäten digital abgebildeter Instrumente verbessert, sondern auch ihre Klänge selbst verändert und erweitert sowie neue Instrumente auf digitaler Ebene erschaffen (Reese, 2012)(Soule, o.D.). Wie diese Einschränkungen aussahen und wie er dennoch die Musik, die er sich vorstellte, verwirklichte, sollen die folgenden Beispiele, die nur eine Auswahl sind, verdeutlichen.

Seinen ersten Soundtrack komponierte Soule für das, auf dem Super Nintendo Entertainment System herausgebrachte, Rollenspiel *Secret of Evermore* (1995). Der Aufbau und die Art der einzelnen Musikstücke ergeben sich zum einen aus dem Setting und zum anderen aus dem ihm zur Verfügung stehenden Arbeitsspeicher des Soundchips, von dessen 64 kB RAM er nur 53 kB nutzen konnte. Eine Lösung den Sound zu kreieren, den er im Kopf hatte, bestand darin, die bereits vorhandenen Ambient Sounds in die Musik zu integrieren (Dean, 2013). Eingespielt wurde der fertige Soundtrack von ihm selbst mithilfe des Yamaha VL1 Synthesizers, den er auch Jahre später für die Darstellung der Ullieann Pipes in *Elder Scrolls III: Morrowind* (2002) verwendete, wie im Track *The Road most Travelled* zu hören ist (Soule, o.D.). Wie die einzelnen Stücke implementiert werden, hängt allerdings von den Entwicklern ab. Der Einfluss ihrer Entscheidungen auf den Hörgenuss des Rezipienten zeigt sich am Ende des Spiels. Das Musikstück *Puppet Show*, mit einer Länge von über zwei Minuten, wird zu spät abgespielt und dann auch noch durch das Voranschreiten der Handlung abgeschnitten, wodurch nur 15 Sekunden des Titels hörbar sind. Im Allgemeinen kann dieser Soundtrack als eine Synthese von Ambient Sounds und Musik, die entweder miteinander kombiniert oder für sich alleine stehend, der jeweiligen Szene angepasst sind, beschrieben werden (Hertz, 2016).

Wie schnell die Erstellung eines digitalen Soundtracks an ihre Grenzen stoßen kann, zeigt das Real-Time Strategie Spiel *Total Annihilation* (1997). Die Idee, einen orchestralen Soundtrack dafür zu verwenden, stammt von Soule, der sich damit von den Technosoundtracks anderer Spiele dieses Genres, die zu dieser Zeit auf dem Markt waren, abheben wollte. Ein Modell für die Erstellung eines solchen sah er in John Williams Musik zu *Star Wars*. Da diese Art von Sound aufgrund der Einschränkungen durch die Eingabe per MIDI nicht umsetzbar war, musste ein Orchester engagiert werden (Napolitano, 2007). Dass es aus finanziellen Gründen nicht immer möglich ist mit Orchestern zu arbeiten, zeigt sich im Fall von *Icwind Dale*, dessen Soundtrack digital erstellt werden musste (Soule, o.D.). Auch die Musik zum Rollenspiel *Star Wars: Knights of the Old Republic* (2003), in der sich Themen aus Williams *Star Wars* Soundtrack wiederfinden (frobie, 2015), wurde komplett digital erstellt. Jedoch war es, im Gegensatz zu einem Live-Orchester wie Williams es zur Verfügung hatte, mit dem damaligen MIDI Standard weder möglich den Klang eines Instrumentes authentisch wiederzugeben noch den eines

Orchesters (Parr, 2016). Um dennoch einen vollen Orchesterklang zu evozieren, täuschte Soule die Rezipienten durch die Verwendung von Sound Samples und die Art des Einsatzes der verschiedenen Instrumente (Napolitano, 2007)(frobie, 2015), die abwechselnd eingespielt wurden, während ein verbindendes musikalisches Element, wie Klangfarbe, Rhythmus oder Einsatz einer bestimmten Gruppe von Instrumenten, bestehen blieb. Die Grenzen digital erstellter Musik begannen während der Komposition des Soundtracks von *Guild Wars 1* (2005) und *Guild Wars 2* (2012), beides MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), zu fallen. Soule entwickelte in Zusammenarbeit mit Roland Virtual Sonics neue Technologien für *Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), die sich auch in *Guild Wars 2* wiederfinden (Parr, 2016). Virtuelle Musikinstrumente, wie sie nicht nur hier zum Einsatz kommen, sondern auch in anderen großen Titeln wie *World of Warcraft*, der *Harry Potter* oder *Elder Scrolls* Reihe, ermöglichen ihm, den Sound eines monumentalen Orchesters und Chores am Computer zu generieren (Soule, o.D.).

Unabhängig vom Einsatz dieser virtuellen Instrumente hat auch die Art des Spiels einen Einfluss auf den Soundtrack. Wie für ein Online-Spiel üblich, werden immer wieder neue Inhalte in Form von Updates oder AddOns eingespielt, wobei letztere in der Regel auch neue Musik ins Spiel integrieren. Durch das Update System von *Guild Wars* konnte Soule seine erstellten Kompositionen dem Spiel hinzufügen lassen, wann immer er wollte, wodurch sich viele Stunden an Spielmusik ergaben (Semel, 2006). Es zeigt sich hier der Einfluss der Technik auf das Ausmaß einer komponierten Spielmusik und vor allem auch die Lösung hinsichtlich der Bewältigung der Größe eines Online-Spiels. Die Verwendung von digitalen Instrumenten erscheint hier logisch aufgrund der Flexibilität, die dieses Update System dem Komponisten gewährt.

### 3 Methoden der Analyse am Beispiel *Elder Scrolls III-V*

Ein anderer Lösungsweg, die Größe eines Spiels mit einem durchkomponierten Soundtrack zu bewältigen, zeigt sich im Fall von *Elder Scrolls III: Morrowind* und *Elder Scrolls IV: Oblivion* (2006) in der Reduktion. Ein minimalistischer Soundtrack war hier die Absicht, um den Spieler nicht zu langweilen (frobie, 2015). Doch was versteht Soule unter minimalistisch? Ein Vergleich mit *Elder Scrolls V: Skyrim* zeigt, dass die Musik seiner beiden Vorgänger weniger dynamische und rhythmische Wechsel innerhalb eines Stückes enthält sowie eingehende Rhythmen, markante Melodien, Klangteppiche und monumentaler Chorklang fehlen.

Für die Erstellung der jeweiligen Soundtracks der Reihe wurden nicht nur virtuelle Instrumente und Sound Samples verwendet, sondern auch, wie im Fall von *Skyrim*, ein Männerchor engagiert, der anschließend mittels digitaler Bearbeitung vervielfacht wurde, um einen monumentalen Klang zu erzeugen. Weitere wichtige Fragen im Bezug auf den Klang wären: Was wurde aus den Vorgängern übernommen? Als Beispiel hierfür dient der Einsatz der Trommel zu Beginn der Titelmusik von *Morrowind*, die auch für den Beginn der Titelmusik von *Skyrim*, jedoch in ihrem Klang verstärkt, verwendet wurde oder das *Elder Scrolls* Thema in seiner veränderten Form (*Behind The Scenes On Composing Skyrim's Theme* 2011). Welche neuen Technologien entwickelte Soule für *Skyrim* und wie wirken sich diese auf den Kompositionsprozess aus? Ein Ansatz liegt im Vergleich mit den beiden Vorgängern, für den der Track *The Jerall Mountains*

herangezogen werden kann, da er seinen Ursprung in der Musik von *Morrowind* hat und in *Oblivion* wieder erscheint (*Unofficial Elder Scrolls Pages* o.D.). Es sind darin virtuelle Blasinstrumente zu hören, die mithilfe des Breath Controllers Yamaha BC2 eingespielt wurden, wodurch ein authentischerer Klang entsteht (Soule, 2014), der sich über die einzelnen Teile der Reihe weiterentwickelt.

Doch trotz ihrer visuellen und musikalischen Unterschiede verfügen alle drei Teile über ein einheitsstiftendes Moment in Form des Elder Scrolls Themas. Seine Verarbeitung in der Titelmusik von *Oblivion* weist Parallelen zur Motivtransformation in der Programmmusik auf, die Titelmusik selbst kann in ihrem Aufbau mit der Baukastentechnik, die in der Filmmusik zum Einsatz kommt, verglichen werden. Diese beiden Beispiele sind aber nur eine Auswahl von unzähligen anderen, die Rückgriffe auf Kompositionsmethoden aus der Programm- und Filmmusik aufzeigen. Aus diesem Grund werden Analyseverfahren zur Untersuchung der einzelnen Stücke angewandt, die nicht nur Konzepte aus dem Bereich des Multimedialen und Intermedialen adaptieren, sondern auch Methoden aus der Programm- und Filmmusik übernehmen, zu denen sie Verbindung suchen, sich aber gleichzeitig von ihnen abgrenzen. Ein Hauptziel der Arbeit ist die Entwicklung innovativer Analysekonzepte, die für nachfolgende Arbeiten im Bereich der Forschung an Musik in Computerspielen als Anregung dienen.

## Literaturverzeichnis

- Behind The Scenes On Composing Skyrim's Theme.* (2011). <https://www.youtube.com/watch?v=HoSV1CERCr0>, letzter Zugriff: Juni 2017. Minneapolis: Game Informer.
- Dean, P. (2013). *Capturing the dragon: The music of Jeremy Soule.* [www.eurogamer.net](http://www.eurogamer.net), letzter Zugriff: Juni 2017. Brighton: Gamer Network Limited.
- frobie (Hrsg.). (2015). *Jeremy Soule.* Giant Bomb. [www.giantbomb.com](http://www.giantbomb.com), letzter Zugriff: Juni 2017. CBS Interactive.
- Hertz, N. (2016). *The Music of Secret of Evermore: One of the Best Soundtracks by Jeremy Soule.* Let's Pause To Listen. <https://twitter.com/PauseToListen>, letzter Zugriff: Juni 2017.
- Napolitano, J. (2007). *Interview with composer Jeremy Soule at PLAY! San Jose.* [www.music4games.net](http://www.music4games.net), letzter Zugriff: Juni 2017. Music4Games.
- Parr, J. (2016). *Interview – Jeremy Soule.* The Cyber Den. [www.sirenonline.co.uk](http://www.sirenonline.co.uk), letzter Zugriff: Juni 2017. Lincoln: Siren FM.
- Reese, E. (2012). *The Music of Skyrim on Top Score.* Top Score. [www.mpr.org](http://www.mpr.org), letzter Zugriff: Juni 2017. Saint Paul: Minnesota Public Radio.
- Semel, P. (2006). *World of Musicraft: Jeremy Soule.* GameSpy. <http://www.gamespy.com>, letzter Zugriff: Juni 2017. San Francisco: IGN Entertainment.
- Soule, J. (o.D.). *Jeremy Soule.* [www.facebook.com/OfficialJeremySoule](http://www.facebook.com/OfficialJeremySoule), letzter Zugriff: Juni 2017.
- Soule, J. (2014). *The Virtual Horn and Breath Controller.* From the Composer of Skyrim – Soule Symphony No. 1. [www.kickstarter.com](http://www.kickstarter.com), letzter Zugriff: Juni 2017. Max Steiner Agency Inc.

Süß, G. (2006). *Sound subjects: Zur Rolle des Tons in Film und Computerspiel*. Trier: Jörg Helbig und Angela Krewani.  
*Unofficial Elder Scrolls Pages*. (o.D.). <http://en.uesp.net/wiki>, letzter Zugriff: Juni 2017.