

Sebastian Reinhard Richter

## Melanie Fritsch: Performing Bytes: Musikperformances der Computerspielkultur

2019

<https://doi.org/10.25969/mediarep/13050>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Richter, Sebastian Reinhard: Melanie Fritsch: Performing Bytes: Musikperformances der Computerspielkultur. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 36 (2019), Nr. 4, S. 386–387. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/13050>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

### Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

## Melanie Fritsch: *Performing Bytes: Musikperformances der Computerspielkultur*

Würzburg: Königshausen & Neumann 2018 (Thurnauer Schriften zum Musiktheater, Bd.35), 384 S., ISBN 9783826065309, EUR 49,80 (Zugl. Dissertation an der Universität Bayreuth, 2018)

Die sich nach wie vor innerhalb der *Game Studies* wandelnde Frage nach der Analyse von Spielen, die in ihrer heterogenen Begrifflichkeit durchaus kontextabhängig ist, bekommt wieder eine neue Perspektive: Melanie Fritsch nähert sich in ihrer Untersuchung zur Computerspielmusik von einer theaterwissenschaftlichen Seite an. Sie untersucht Spiele als Ereignisse, die einer Aufführung oder Performance vergleichbar sind (vgl. S.34). Die Spieler\_innen wirken innerhalb dieser Konstellation zugleich als Akteur\_innen, Rezipient\_innen und Designer\_innen. Diese Trias fasst Fritsch unter dem Begriff der ‚gaming a system‘-Praktiken zusammen: Hierbei werden „Inhalte aus ihrem ursprünglichen Deutungssystem herausgenommen, uminterpretiert oder rekontextualisiert“ (S.72). Ein Computerspiel verbinde die Praxis des Gaming mit der Inszenierung als technisch-apparatives System beziehungsweise Spielregelkosmos, innerhalb dessen sich frei bewegt werden könne. Parallel dazu sei auch *musicking*, das heißt Musik als handlungstragendes und gleichzeitig interaktives Element, von zentraler Bedeutung (vgl. S.110).

In Anbetracht dieses komplexen theoretischen Hintergrunds, den Fritsch verständlich aufzeigt, geht sie in den letzten zwei Dritteln ihrer Disserta-

tion auf die Betrachtung der vielfältigen Fallbeispiele ein. Sie gibt hier auch einen kurzen Überblick über die Geschichte der Computerspielmusik. Auffällig sei hier, dass das jeweilige Musik- und Sounddesign davon abhängig sei, wo, auf welchem System und in welchem Kontext gespielt werde (vgl. S.120). Die Autorin stellt außerdem auf die Ludomusikologin Caren Collins zurückgreifend heraus, dass Computerspiele nicht als Medien analog zum Film fungierten, sondern Spieler\_innen an der entsprechenden Aufführung beteiligt seien, was jeweils zu von der Spielweise abhängigen, unterschiedlichen Ergebnissen führe (vgl. S.128).

Als Fallbeispiele dienen *Super Mario Bros.* (1985) und *Final Fantasy VI* (1994), die, obwohl per se keine Musikspiele, als Performances verstanden werden können. Dies gilt, weil sie Wissensstände und körperliche Fähigkeiten verlangten, die auch durch Codekompetenzen (d.h. kognitive Fähigkeiten und spielerisches bzw. außerspielerisches Wissen) genutzt und erweitert würden. Musik gelange hier zur Aufführung, auch wenn sie nicht direkt kreiert oder im Konzertsaal aufgeführt werde (vgl. S.163ff.). Auch bei den Musikspielen *Guitar Hero* (2005) und *Child of Eden* (2011) treffe dieser Ansatz zu, obwohl diese zusätzlich auf

eine Musikkultur verwiesen: *Guitar Hero* auf die Rockgeschichte und ihre ikonischen und soziokulturellen Facetten, *Child of Eden* auf die Technokultur. Dabei würde in Kritiken von *Guitar Hero* fälschlicherweise angenommen, dass es sich um eine Band- beziehungsweise Gitarrensimulation handele, wobei vor allem ein spielerischer Umgang mit dem Gedanken Rockstar zu werden wesentlich sei (vgl. S.216f.).

Die letzten Fallbeispiele betreffen die musikalische Praxis, die aus der Spielgemeinschaft erst entstanden sei. Jene Fankulturen und ‚gaming a system‘-Anwendungen praktizierten Computerspielkultur musikalisch, sei es über digitale Programmierung von Musikstücken, die frei an die Peer Group verteilt werden (*Chipmusik*), oder wettbewerbsfreies Musizieren und Dichten, das inhaltlich an Spielerlebnisse oder Charaktere anknüpft (*Game-Filk*).

Es ist zusammenfassend deutlich hervorzuheben, dass Fritschs Dissertation für die Videospieleanalyse eine

theoretisch hervorragende Ergänzung ist. Man mag kritisieren, dass ihre interdisziplinäre Leistung zu weit geht, schließlich werden Theaterwissenschaften, Medienwissenschaften (insb. *Game Studies*), Musikwissenschaft und Kultursoziologie miteinander vermengt. Beim Lesen stört dies allerdings nicht, da die Autorin alle Aspekte und Bereiche hinreichend erläutert. Eher stellt sich die Frage, warum eine solche Verknüpfung aus theaterwissenschaftlicher Sicht erst jetzt hergestellt wird, da sich genau dort analog zum Spiel Medien vermengen und sich im Idealfall Schau-Spielende innerhalb der inszenatorisch vorgegebenen Regeln frei bewegen können. Insofern ist die Monografie nicht nur für Ludomuskolog\_innen geeignet, sondern auch für alle anderen am Spiel und seinen musikalischen Interferenzen interessierten Wissenschaftler\_innen wegweisend.

*Sebastian Reinhard Richter (Celle)*