

UNIVERSITÄT LEIPZIG

HOCHSCHULE
FÜR MUSIK UND THEATER
»FELIX MENDELSSOHN
BARTHOLDY«
LEIPZIG



Zentrum für Musikwissenschaft

VIDEOSPIELE

INTERDISZIPLINÄRE
PERSPEKTIVEN

Symposium am 2. und 3. Dezember 2016
HMT Leipzig · Dittrichring 21 · Raum 21

Freitag, 2. Dezember 2016

11:30 Begrüßung

Sektion I: Kunst

11:45 Daniel Martin Feige: *Können Videogames Kunstwerke sein? Kritische Anmerkungen aus philosophischer Perspektive*

12:15 René Meyer: *RETRO*

12:45 Mittagspause

Sektion II: Facts, Fiction & LucasArts

15:00 Clarissa Renner: *Wahrheit und Fiktion in Piratenspielen: Wenn Captain Morgan vor der Schatzinsel Schiffe versenken spielt*

15:30 Asita Tamme: *Dem Spieler folgend – »Monkey Island 2: LeChuck's Revenge« und der Beginn der nichtlinearen Videospieldmusik*

16:00 Alexander Faschon: *Unendliche Melodie (?): Das Point e's Click-Adventure »Loom«*

16:30 Pause

17:30 Poster Slam: Musik in LucasArts-Spielen der 1990er Jahre

1. Alexandra Alt und Jonas Enseleit:
»Indiana Jones and the Fate of Atlantis« (1992)
2. Johannes Martin:
»Maniac Mansion: Day of the Tentacle« (1993)
3. Humiaki Otsubo: »Zombies Ate My Neighbors« (1993)
4. Max Wolfgang: »The Dig« (1995)
5. Max Giebel: »Afterlife« (1996)
6. Maria von Haebler und Georg Heinel:
»Grim Fandango« (1998)
7. Maike Böckenhoff und Tim Griesbach:
»Star Wars: Rogue Squadron« (1998/99)

Samstag, 3. Dezember 2016

Sektion III: Kultur, Kontingenz & Politik

- 09:00 Stefan Schubert: *Videospiele als Populärkultur: Narrativität, Interaktivität und kulturelle Arbeit in »BioShock Infinite«*
- 09:30 Markus Rautzenberg: *Coincidentia oppositorum? Kontingenz und Berechenbarkeit im Computerspiel*
- 10:00 Martin Roth: *Videospiele als politisches Medium*
- 10:30 Pause

Sektion IV: Spielemusik

- 11:00 Melanie Fritsch: *Von Teslaspulen, KlingDingern und Mario-Opern: Computerspiele und ihre Musik als Gegenstand partizipatorischer Praktiken*
- 11:30 Daniel Ernst: *»The Legend of Zelda: Ocarina of Time« und »Twilight Princess«: Musik als integraler Bestandteil im Spielverlauf*
- 12:00 Krystoffer Dreps: *Versuch über die Musik Amon Tobins im Kontext von »Splinter Cell: Chaos Theory« und »inFAMOUS«*
- 12:30 Mittagspause

Sektion V: Aufführung, Oper & Theater

- 14:30 Britta Neitzel: *Videospiele(n) als Aufführung(en) und Aufführungen in Videospielen*
- 15:00 Jasmin Solfaghari: *»Opera Fatal« (1996) und die Folgen: Vom Schicksal bestimmte Tage am Computer*
- 15:30 Barbara Büscher und Juliane Männel: *Immersion, Partizipation und neue Raumanordnungen: Gaming-Strategien im Theater. Aktuelle Tendenzen und methodische Fragen an Aufführungen als Spiel-Situationen*
- 16:15 Game over.

Barbara Büscher und Juliane Männel

*Immersion, Partizipation und neue Raumanordnungen:
Gaming-Strategien im Theater. Aktuelle Tendenzen und
methodische Fragen an Aufführungen als Spiel-Situationen*

Erzählstrategien und Formen des Gameplays haben den Kontext von Computerspielen verlassen und durchdringen unter dem Stichwort *Gamification* andere Medien und Künste. Diese Beobachtung wird im ersten Teil unseres Beitrages (Männel) anhand der Entwicklungen im zeitgenössischen Theater konkretisiert. Spielprinzipien performativer Aufführungen werden vorgestellt und systematisiert. Der Begriff des *Game-Theaters* wird in seiner Fokussierung auf Spielprinzipien des Computerspiels kritisch hinterfragt. Der Begriff der Immersion, der in Theaterwissenschaft und *Performance Studies* gerade aktualisiert wird, bildet die Verbindung zum zweiten Teil unseres Beitrages (Büscher). Im Zentrum soll die Frage stehen, wie diese Spiel-Strategien den Aufführungskontext verändern und welche Formen der Aufzeichnung / Notation entwickelt werden, um sie festzuhalten und weiterzugeben.

Barbara Büscher ist Professorin für Medientheorie/-geschichte und Intermedialität an der Hochschule für Musik und Theater Leipzig. Ihre aktuellen Forschungsschwerpunkte sind die Medialität der Artefakte von Performance-Archiven sowie die Geschichte und Praxis von Räumen und Orten der Aufführungskünste seit den 1960er Jahren. Sie ist Initiatorin und Mitherausgeberin des Online-Journals *MAP media – archive – performance* (www.perfomap.de).

Juliane Männel studierte von 2003 bis 2007 Dramaturgie an der Hochschule für Musik und Theater in Leipzig und arbeitet seit 2008 als Dramaturgin und Produktionsleiterin für *Rimini Protokoll*. Außerdem ist sie Mitglied des Künstlerkollektivs *Savoy* um den Bühnenbildner und Regisseur Dominic Huber. Als Regie-Assistentin und Produktionsleiterin betreute sie Projekte von Hans-Werner Kroesinger, Hannah Hurtzig / Mobile Akademie sowie Peaches / Solistenensemble Kaleidoskop. Seit Juni 2016 promoviert sie zum Thema *Spielmaterial Archiv: Performative Spielanordnungen als Formen der Wissensaneignung und als Zugänge zu Archivprozessen von Aufführungen*.

Krystoffer Dreps

*Versuch über die Musik Amon Tobins im Kontext von
»Splinter Cell: Chaos Theory« und »inFAMOUS«*

Der Vortrag widmet sich einer Musik, die bereits sehr selbstständig erscheint, aus verschiedenen Perspektiven: der des Videospielers, der des Musiktheoretikers und der des Sound-Designers. Wie arbeitet dieser Künstler aus dem Genre der »elektronischen Musik« mit szenisch-dramaturgischen Vorgaben?

Krystoffer Dreps studierte in Berlin zunächst Schulmusik und Politikwissenschaften. Nach einigen mehrmonatigen Aufenthalten auf dem amerikanischen Kontinent wechselte er 2007 nach Leipzig, um dort ein Diplom in Jazztrompete und Musikpädagogik zu erhalten. Anschließend folgte ein Master in Tonsatz und Gehörbildung sowie ein weiterer in Komposition. Seit 2013 arbeitet er als Lehrbeauftragter an den Hochschulen in Leipzig und Osnabrück, seit 2015 auch in Münster. Darüber hinaus ist er als freischaffender Komponist und Produzent in verschiedenen Genres tätig und publiziert musikwissenschaftliche Forschungsergebnisse in Zeitschriften, Monographien und auf Fachtagungen. Seine Schwerpunktthemen sind Populärmusik / Jazz und die sog. Neue Musik.

Daniel Ernst

*»The Legend of Zelda: Ocarina of Time« und »Twilight Princess«:
Musik als integraler Bestandteil im Spielverlauf*

Das Einbeziehen von Musik in den Spielverlauf ist in der Videospielserie THE LEGEND OF ZELDA besonders ausgeprägt. In den Teilen OCARINA OF TIME (1998) und TWILIGHT PRINCESS (2006) ist die aktive Beteiligung durch das Spielen bestimmter Melodien wesentlich. Im Vortrag werden zunächst verschiedene Einsatzmöglichkeiten von auditiven Bestandteilen innerhalb der beiden genannten Rollenspiele exemplarisch in den Blick genommen, wobei eine Unterscheidung zwischen diegetischer und extra- bzw. nicht-diegetischer Verwendung vorgenommen wird. Hierbei stehen neben den Musiken, die für die jeweilige Szene charakteristisch sind, vor allem die für den Spielfortgang bedeutenden, kurzen, melodischen Initialen im Mittelpunkt. Darüber hinaus wird deren gezielter Einsatz an anderer Stelle mit einbezogen. Abschließend soll der Versuch einer Einordnung dieser außerordentlichen Art und Weise der Verwendung von musikalischen Gestaltungsmitteln im Videospiel unternommen werden.

Daniel Ernst studierte von 2007 bis 2013 Schulmusik sowie Musiktheorie in München und ergänzte seine Studien von 2014 bis 2016 im Fach Musikwissenschaft an der HMT Leipzig. Seine Forschungsinteressen liegen in

historischen Traktaten, Orchestergeschichte, slawischer Musik sowie populärer Musik, insbesondere der des Zeitraums von 1900 bis 1950. Letzterem hat er sich in seiner Masterarbeit über Chansons von Edmund Nick und Erich Kästner gewidmet. Eine Edition des *Tractatus musicus compositorio-practicus* von Meinrad Spiess, der die Grundlage seiner Diplomarbeit bildete, ist in Vorbereitung.

Alexander Faschon

*Unendliche Melodie (?):
Das Point & Click-Adventure »Loom«*

Im langen Schatten so erfolgreicher Point & Click-Adventures (PCA) wie THE SECRET OF MONKEY ISLAND (1990) oder INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS (1992) steht das 1990 von Lucasfilm Games veröffentlichte LOOM, das trotz allenthalben honorierter Originalität oft nicht zum engeren Kanon des Genres gezählt wird. Im Unterschied zu anderen PCAs steuern Spieler_innen den Protagonisten in LOOM nicht über das geläufige Item- und Aktionsverben-Interface, sondern über die Eingabe kurzer Melodien, die mit bestimmten Handlungsanweisungen verknüpft sind. Solche Melodien gibt es im Verlauf des Spiels zuhauf, sodass das Memorieren zahlreicher Viertonfolgen und ihrer Semantik gefordert ist. Bei Handlungen, die nach zwei Richtungen ausgeführt werden können (etwa öffnen/schließen), kommt zudem der Krebs der eigentlichen Tonfolge ins Spiel. Die melodische Steuerung wird gestützt durch ein magisches Narrativ, das Musik als kosmologischen Grundpfeiler der Märchenwelt von LOOM ausweist, wodurch Erzählung, (Hintergrund-)Musik und Spieltechnik ein integrales Beziehungsgefüge bilden. Der Vortrag möchte beleuchten, inwiefern LOOM eine kohärente Präsentation dieses Bedeutungszusammenhangs gelingt. Außerdem sollen Potential und Einschränkungen der melodischen Steuerung diskutiert werden, die in dieser Form singular in der Spielegeschichte scheint.

Alexander Faschon studiert im Masterstudiengang Musikwissenschaft am Institut für Musikwissenschaft der Universität Leipzig (Bachelorabschluss 2016 mit einer Studie zu den erkenntnistheoretischen Paradigmen von pythagoreischer und aristoxenischer Tradition der μουσική und Musiktheorie im antiken Griechenland). Zudem ist er Student im BSc-Programm *Digital Humanities*. Derzeit ist er als Wissenschaftliche Hilfskraft am Institut für Musikwissenschaft und am Museum für Musikinstrumente tätig. Zu seinen Interessen zählen insbesondere die Geschichte der Musiktheorie, die historische Anthropologie der Musik und die kritische Kognitionswissenschaft.

Daniel Martin Feige

*Können Videogames Kunstwerke sein?
Kritische Anmerkungen aus philosophischer Perspektive*

Nicht allein sind Videospiele seit einigen Jahren ein relativ unproblematischer Bestandteil der Alltagskultur, sondern vielmehr werden sie heute nicht allein als Kulturprodukte anerkannt, sondern gerade von Seiten der Gamer häufig auch als Kunstwerke bezeichnet. Eine solche Diagnose kann sich scheinbar darauf stützen, dass Videogames immer häufiger etwa in den Raum des Museums dringen; viel diskutiert war etwa die Aufnahme einzelner Videospiele wie alter Spielkonsolen in die ständige Sammlung des MoMA im Bereich Architektur und Design. Nicht zuletzt werden größere Erscheinungen heute schon in den Feuilletons der meisten Tageszeitungen besprochen. Der Vortrag möchte aus philosophischer Perspektive gegenüber prominenten Fürsprechern des Kunstcharakters des Videospieles, die häufig das Videospiele vorschnell und ohne Klärung des Kunstbegriffes der Kunst zuschlagen, die Frage stellen, was es überhaupt heißen könnte, dass das Videospiele ein kunstfähiges Medium ist. Dazu soll in einem ersten Teil der Stand des öffentlichen Diskurses in der Community der Gamer exemplarisch anhand einer Kontroverse zwischen Kellee Santiago und Roger Ebert skizziert werden. Im zweiten Teil wird eine grundlegende Analyse des Begriffs der Kunst vorgestellt. Im dritten Teil werden schließlich Konsequenzen aus dieser Analyse derart gezogen, dass ausgehend von einer Beschreibung einiger Videospiele verdeutlicht wird, was es heißen könnte, dass ein Videospiele ein Kunstwerk ist.

Daniel Martin Feige studierte zunächst Jazzpiano in Amsterdam, dann Philosophie, Germanistik und Psychologie an den Universitäten Gießen und Frankfurt am Main. 2009 Promotion in Philosophie an der Goethe-Universität Frankfurt am Main. Von 2009 bis 2015 wissenschaftlicher Mitarbeiter im SFB 626 *Ästhetische Erfahrung im Zeichen der Entgrenzung der Künste*. Seit 2015 Juniorprofessor für Philosophie und Ästhetik unter besonderer Berücksichtigung des Designs an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste Stuttgart. Forschungsschwerpunkte: Philosophische Ästhetik und Philosophie der Kunst, Deutscher Idealismus, Philosophische Hermeneutik, Theoretische Philosophie, Philosophie des Designs. Monographien: *Kunst als Selbstverständigung* (Münster 2012), *Philosophie des Jazz* (Berlin 2014), *Computerspiele. Eine Ästhetik* (Berlin 2015).

Melanie Fritsch

*Von Teslaspulen, KlingDingern und Mario-Opern:
Computerspiele und ihre Musik als Gegenstand partizipatorischer Praktiken*

Schon in den 1980er Jahren hat die Computerspielmusik ihr Publikum auch außerhalb der Spiele gefunden. Neben der Produktion von arrangierten und Original-Soundtrackalben wurde die Musik aus Titeln wie DRAGON QUEST ab 1987 bei Live-Konzerten in Japan und ab 2003 auch in Europa und Nordamerika aufgeführt. Darüber hinaus kam sie seit Ende der 1970er Jahre in der Werbung, in Filmen und im Fernsehen sowie in elektronischer und Popmusik zum Einsatz und hatte auf diese Weise einen nachhaltigen Einfluss auf das Schaffen von Künstlern aus diversen musikalischen Genres. Jenseits dieser verschiedenen Formen kommerzieller Zweitverwertung hat sich um Computerspiele und ihre Musik eine aktive und kreative Fan- kultur entwickelt, die nicht nur die Spiele selbst, sondern auch mit ihnen spielt. Im Rahmen diverser musikbezogener Praktiken wird die gegebene Musik zum einen auf allen möglichen Instrumenten und Materialien nach- gespielt, zum anderen auf verschiedene Art und Weise weiterverarbeitet. Weiterhin werden auf Basis der Spielinhalte eigene Songs kreiert und auch die Hardware zum Musizieren genutzt. Nach einem kurzen Überblick über das Forschungsgebiet der *Ludomusicology* fokussiert der Beitrag auf diese partizipatorischen Praktiken.

Melanie Fritsch war von 2008 bis 2013 als Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Forschungsinstitut für Musiktheater der Universität Bayreuth in Forschung und Lehre tätig und schreibt (nach ihrem Masterabschluss) an ihrer Dissertation mit dem Titel *Performing Bytes. Musikperformances der Computerspielkultur*. Sie ist Herausgeberin der Ausgabe 2 von *ACT – Zeitschrift für Musik und Performance (Playing Music – Video Games and Music, 2011)* und war von 2014 bis 2015 Mitglied des vom britischen AHRC geförderten Netzwerks *Guitar Heroes in Music Education? Music-Based Video-Games and Their Potential for Musical and Performative Creativity*. Ferner arbeitet sie im Organisationsteam der *Ludomusicology Research Group UK* sowie des *reagames BarCamp 2017*. Weitere Forschungsschwerpunkte sind Liveness, virtuelle Welten, Musik als Performance, Tanz- und Theatergeschichte.

René Meyer

»RETRO«

René Meyer arbeitet in Leipzig als Journalist mit dem Schwerpunkt Computer und digitale Medien, vor allem für die *Frankfurter Allgemeine Zeitung*. Er ist Autor von mehr als 60 Fachbüchern. Sein 1992 gegründetes

Redaktionsbüro *Die Schreibfabrik* betreibt eine Reihe von Online-Magazinen rund um Computerspiele, darunter MogelPower.de. Sein Privatmuseum *Haus der Computerspiele* wurde als weltgrößte Sammlung von Spielkonsolen ins *Guinness-Buch der Rekorde* aufgenommen und stellt regelmäßig auf Messen und Festivals aus. Mit Partnern wie der HTWK Leipzig und der Koelnmesse richtet er Veranstaltungen wie die *Lange Nacht der Computerspiele* in Leipzig und die Retro-Schau auf der *Gamescom* in Köln aus. Meyer ist Mitglied der Jury des *Gamescom Award*.

Bereits in den 1980er Jahren, während seiner Schulzeit, beschäftigte sich Meyer mit Heimcomputern. Er lernte Programmiersprachen wie BASIC, Assembler, Forth, Pascal und C und entwickelte Spiele, Lernprogramme und Werkzeuge. Nach seinem Abitur 1989 absolvierte Meyer ein praktisches Jahr als Entwickler in einer Softwarefirma und zwölf Monate Zivildienst. 1991 nahm er ein Informatikstudium an der Universität Leipzig auf, das er mit dem Schreiben von Fachartikeln und dem Betreuen von Computerseminaren finanzierte, das jedoch zugunsten seiner Arbeit als Journalist und Autor nach und nach einschloß. Im Rahmen seiner Arbeit hat Meyer eine Computerspiele-Sammlung von Weltrang zusammengetragen. Sie umfasst 25.000 Exponate, darunter 1.000 Spielkonsolen, Heimcomputer und LCD-Spiele, 10.000 Spiele, Zubehör wie Eingabegeräte und Monitore sowie mehrere tausend Fachzeitschriften und Bücher. Die Sammlung wird als Wanderausstellung unter dem Namen *Haus der Computerspiele* auf Publikumsmessen wie der *Gamescom*, auf Kongressen und Festivals gezeigt.

René Meyer engagiert sich für ein besseres Image von Computerspielen und unterstützt die Entwicklerszene. Neben seinen Aktivitäten rund um das *Haus der Computerspiele* wird er zu Vorträgen und Diskussionen sowie von Fernseh- und Radiosendern eingeladen. – Die Vitrinenausstellung zum Symposium (in der ersten Etage) ist mit Exponaten aus seiner Sammlung bestückt.

Britta Neitzel

Videospiele(n) als Aufführung(en) und Aufführungen in Videospielen

Die *Game Studios* begannen mit der Frage nach der Narration – erzählen Videospiele Geschichten? Als Gegenpol wurde das Spiel herangezogen – Videospiele erzählen nichts, sie werden gespielt! Erst in den letzten Jahren werden Videospiele in Hinblick auf ihre Praxen untersucht und diese auch als spezifische Aufführungsformen betrachtet. D. h., es wird ein Blick auf das Video-Spielen geworfen, das seine Spezifik zwischen dem Schau-Spielen

und dem Ball-Spielen entfaltet. Zurückzuführen, so die These, der im Vortrag nachgegangen werden soll, ist diese Zwischenposition auf die Relation zwischen Spieler_innen und Zuschauer_innen im Videospiele, die wiederum an das Digitale gekoppelt ist. Anhand ausgewählter Beispiele soll diese These ausgeführt und die spezifische Aufführungsform dargestellt werden.

Britta Neitzel studierte Theater-, Film- und Fernsehwissenschaft, vernachlässigte jedoch das Theater im Laufe des Studiums und ihrer Arbeit an verschiedenen Hochschulen zugunsten des Films. Erst im Laufe der Arbeit zu digitalen Medien und insbesondere zu Videospiele schlägt sie wieder einen Bogen zum Theater. Sie ist gemeinsam mit Rolf F. Nohr Gründerin der *AG-Games* und forscht und lehrt seit längerer Zeit zu verschiedenen Aspekten der *Game Studies*. – Veröffentlichungen (Auswahl): *Gespielte Geschichten*, Weimar 2000 (Diss.); »*The Cake is a Lie*«. *Polyperspektivische Betrachtungen des Computerspiels am Beispiel von »Portal«*, hrsg. gemeinsam mit Rolf Nohr und Thomas Hensel, Münster und Berlin 2015; *Performing Games: Intermediality and Videogames*, in: *Handbook of Intermediality: Literature – Image – Sound – Music*, hrsg. von Gabriele Rippl, Berlin und New York 2014. – Mehr unter www.britta-neitzel.de.

Markus Rautzenberg

Coincidentia oppositorum?

Kontingenz und Berechenbarkeit im Computerspiel

Der Vortrag wird der Vermutung nachgehen, dass die Attraktivität des Computerspiels für die Theorie vor allem in der Verknüpfung zweier medialer Formationen (Spiel und Computer) liegt, in der sich eigentlich gegenseitig ausschließende Prinzipien in Beziehung treten, die für das gegenwärtige Medienzeitalter von entscheidender Bedeutung sind. Im Computerspiel treten Kontingenzerfahrung und algorithmische Berechenbarkeit in ein aktiv explorierbares Zwiegespräch, das als emblematisch für den gegenwärtigen medialen Status quo gelten kann.

Markus Rautzenberg ist Philosoph und Medientheoretiker und wurde 2007 nach einem Studium der Germanistik, Philosophie und Theaterwissenschaften als Stipendiat des Graduiertenkollegs *Körper-Inszenierungen* im Fach Philosophie mit einer Arbeit zum Thema *Zeichen – Störung – Materialität* promoviert. Dem schloss sich ein Postdoc-Stipendium am Graduiertenkolleg *InterArt* an, worauf eine Anstellung als Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Philosophie der Freien Universität Berlin folgte. Von 2011 bis 2014 leitete er dort das DFG-Projekt *Evokation. Zur non-visuellen Macht*

der Bilder. Seit 2016 ist er Professor für Philosophie an der Folkwang Universität der Künste in Essen. – Forschungsschwerpunkte: Medientheorie, Bildtheorie, Ästhetik, Epistemologie, Philosophie des Computerspiels. – Publikationen (Auswahl): *Ungründe. Perspektiven prekärer Fundierung*, Paderborn 2016 (zusammen mit Juliane Schiffers); *Trial and Error. Szenarien medialen Handelns*, Paderborn 2014 und *Hide and Seek. Das Spiel von Transparenz und Opazität*, München 2010 (zusammen mit Andreas Wolfsteiner); *Die Gegenwendigkeit der Störung. Aspekte einer postmetaphysischen Präsenztheorie*, Berlin und Zürich 2009.

Clarissa Renner

Wahrheit und Fiktion in Piratenspielen:

Wenn Captain Morgan vor der Schatzinsel Schiffe versenken spielt

Wie präsentieren Videospiele Geschichte und wie prägen sie dadurch das Geschichtsbild ihrer Rezipienten? Der Vortrag widmet sich diesen Fragen, indem er exemplarisch die historische Authentizität und die auf deren Basis erfolgte Geschichtskonstruktion dreier ausgewählter Videospiele zur Piraterie hinterfragt: *SID MEIER'S PIRATES!* (1987/2011), *THE SECRET OF MONKEY ISLAND* (1990/2009) und *ASSASSIN'S CREED: BLACK FLAG* (2013). Die Spiele werden darauf untersucht, in welcher Weise sie den Lebensweg eines Piraten der Karibik des 17./18. Jahrhunderts nachzeichnen und inwieweit die präsentierten Informationen historisch fundiert oder zumindest vorstellbar sind. Den zeitgenössischen Hintergrund rekonstruiere ich u. a. mittels der Piraten-Enzyklopädie *A General History of the Robberies and Murders of the Most Notorious Pyrates* von Charles Johnson (1724) und der englischen Gerichtsakten der Piratenprozesse *A Complete Collection of State-Trials, and Proceedings For High Treason, and Other Crimes and Misdemeanors* (1730).

Clarissa Renner schloss an der Abteilung für Alte Musik der HMT Leipzig ein Gesangsstudium mit Auszeichnung und am Herder-Institut das Studium »Deutsch als Fremdsprache« ab. Aktuell belegt sie zudem den Masterstudiengang Musikwissenschaft. Bei ihrer wissenschaftlichen Arbeit ist sie darauf bedacht, Theorie und Praxis miteinander zu verbinden. So schrieb sie ihre Bachelorarbeit über die Gemeinsamkeiten des Rhythmus in Sprache und Musik und erstellte eine kritische Edition der Litanei in C von Johann Franz Xaver Sterkel. In letzter Zeit hat sie intensiv zur Musikpraxis bei den Piraten des 17. und 18. Jahrhunderts geforscht. Neben ihrer wissenschaftlichen Tätigkeit ist sie weiterhin auf verschiedenen Bühnen zu erleben und leitet Integrationskurse.

VIDEOSPIELE: INTERDISZIPLINÄRE PERSPEKTIVEN

Martin Roth

Videospiele als politisches Medium

In meinem Vortrag frage ich zunächst danach, ob Videospielräume das Nachdenken über alternative Zukünfte oder neue Formen des gemeinsamen Lebens anregen können. Im Anschluss zeige ich anhand einer Analyse der Spielereihe METAL GEAR SOLID, dass und wie sie diesem Anspruch in Bezug auf die Auseinandersetzung mit Regeln und Bürokratie gerecht werden. Im Fokus steht dabei der Konflikt zwischen Regeln und Handlungsmöglichkeiten in den Spielen, die ich vor dem Hintergrund des Begriffs von politischem Handeln bei Hannah Arendt, Giorgio Agamben und Walter Benjamin beleuchte. Meine Erkundung der Spannung zwischen den vom Designer kreierten Regeln, der Performance des Computers und der Handlung des Spielers zeigt, dass in der spielerischen Aushandlung dieses Konflikts neue Perspektiven auf die Frage nach politischem Handeln entstehen, die uns zur grundlegenden Auseinandersetzung mit dem Charakter von Handlung und Regeln im alltäglichen Zusammenleben anregen.

Martin Roth wurde 2014 an der Universität Leiden mit einer Arbeit über die politischen Ausdrucksmöglichkeiten japanischer Videospiele promoviert. Seit Januar 2015 ist er Juniorprofessor für Japanologie an der Universität Leipzig und arbeitet zum Themenfeld »Japan im Zeitalter der neuen bzw. digitalen Medien«. Er ist Gründer der Initiative zur Erforschung japanischer Videospiele [*l*]Games und koordiniert die Arbeitsgruppe #Digitalegegenwart an der Universität Leipzig. Seit 2014 ist er bei der Fachzeitschrift *Asiascape: Digital Asia* verantwortlich für Rezensionen.

Stefan Schubert

Videospiele als Populärkultur:

Narrativität, Interaktivität und kulturelle Arbeit in »BioShock Infinite«

Videospiele lassen sich aus der Perspektive (amerikanistischer) Literatur- und Kulturwissenschaft produktiv als Populärkultur analysieren, d. h. als Artefakte, die etwas über die Kultur eines Landes aussagen können. In meinem Vortrag möchte ich Videospiele daher gleichermaßen als (narrative) ›Texte«, als (interaktive) Spiele (*play*) und als (pop)kulturelle Artefakte verstehen. Am Beispiel eines *close reading* von BIOSHOCK INFINITE (2013) soll dabei die kulturelle Arbeit herausgestellt werden, die ein solches Videospiel verrichtet, und wie diese literaturwissenschaftlich und mittels Methoden der *cultural studies* entsprechend analysiert werden kann. Ein solcher Blickwinkel lenkt den Fokus auf das Videospiel selbst, nimmt dieses also als bedeutsamen Untersuchungsgegenstand ernst, und betrachtet weniger die (empirische)

Rezeption oder den Gebrauch von Spielen. Letztlich soll dadurch gezeigt werden, dass diese Perspektive auf BIOSHOCK INFINITE produktive Aussagen über Teile der zeitgenössischen US-amerikanischen Kultur, über ihre Verhandlung von Geschichte und über Fragen nach Handlungsfreiheit (*agency*) zulässt und dass, auf methodologischer Ebene, dieser Fokus auf Videospiele als narrativ-interaktiv-kulturelle ›Texte‹ zu Erkenntnissen führt, die auch das Medium an sich und dessen wachsende Selbstreflexion genauer beleuchten können.

Stefan Schubert arbeitet als Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Amerikanistik der Universität Leipzig, an dem er auch seinen BA (2009) und MA (2011) in Amerikastudien erlangt hat. Er wurde zum Thema *Narrative Instability in Contemporary American Popular Culture* promoviert. Zu seinen Forschungsinteressen zählen Populärkultur, *Game Studies*, *Gender Studies*, *Visual and Digital Cultures* sowie zeitgenössische und postmoderne US-amerikanische Literatur.

Stephan Schwingeler

Das Computerspiel im Kunstdiskurs

Die Frage nach dem Kunststatus des Computerspiels wird immer wieder gestellt. Einige Beispiele werfen im Folgenden Schlaglichter auf die Debatte aus verschiedenen Blickwinkeln, um darauf aufbauend die Frage »Sind Computerspiele Kunst?« kritisch zu reflektieren. Daran anknüpfend wird beleuchtet, inwieweit sich die Kunstwissenschaft digitalen Spielen zuwendet, welches Verhältnis Computerspiele zur interaktiven Medienkunst einnehmen und in welchen Diskursen über Kunst digitale Spiele Relevanz besitzen.

Stephan Schwingeler arbeitet als Kurator, Wissenschaftler und Hochschul-lehrer. Seine erste Monografie mit dem Titel *Die Raummaschine* hat die Behandlung von Raum und Perspektive in Computerspielen zum Thema und ist eine der ersten kunsthistorischen Publikationen im Forschungsfeld der *Game Studies*. Seine Dissertation und zweites Buch mit dem Titel *Kunstwerk Computerspiel* untersucht die Praktiken und Strategien der *Game Art* sowie künstlerischer Computerspielmodifikation aus der Perspektive der Kunstwissenschaft und Medientheorie. Er war wissenschaftlicher Berater der Kölner *Next Level Conference* und leitete das *GameLab* der Staatlichen Hochschule für Gestaltung Karlsruhe im Fachbereich Medienkunst. Als Kurator ist er unter anderem verantwortlich für Aufbau und Pflege der Game-Plattform *ZKM_Gameplay* im *ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe*. Seine Ausstellung *Global Games* zeigt Computerspiele als politische Medien. Seit Juli 2016 ist die von ihm kuratierte Ausstellung *New Gameplay* im *Nam June*

Paik Art Center in Südkorea zu sehen. In Kooperation mit dem Goethe Institut eröffnet im Herbst die Ausstellung *Games and Politics* in Mexiko.

Jasmin Solfaghari

»*Opera Fatal*« (1996) und die Folgen:
Vom Schicksal bestimmte Tage am Computer

Der Vortrag umreißt das intensive Erleben aus der Warte einer Mutter, die am Ende selbst einem elektronisch-kulturell zweifellos hochwertigen Spiel verfällt.

Jasmin Solfaghari, geboren in Freiburg im Breisgau, wuchs in Teheran und in ihrer Heimatstadt auf. Sie absolvierte ihr Regie-Studium bei Götz Friedrich in Hamburg. Es folgten Stationen als Spielleiterin an der Hamburgischen Staatsoper, Oberspielleiterin am Stadttheater Bremerhaven und Oberspielleiterin an der Deutschen Oper Berlin. Sie inszeniert ein sehr umfangreiches Repertoire von Barock bis Moderne im In- und Ausland. Seit 2005 ist sie Mitglied der Künstlerischen Leitung der *Festlichen Operngala der Deutschen-Aids-Stiftung* an der Deutschen Oper Berlin, seit 2013 Jury-Vorsitzende des Nachwuchspreises der Richard-Wagner-Stiftung Leipzig. Sie ist ebenso im Bereich der Opernvermittlung tätig: Sie kreierte die Erzählerfigur LUNA, mit der sie bereits *Figaros toller Tag*, *Der Ring für Kinder*, *La Cenerentola* und *Der Freischütz für Kinder* von Wien über Leipzig bis Berlin auf die Bühne brachte. Sie leitet internationale Meisterkurse und hält Vorträge in Deutschland, Italien, Israel, den USA und Brasilien. Zurzeit arbeitet sie an einem Buchprojekt mit der LUNA-Erzählerfigur und an ihrer Dissertation im Fach Musikwissenschaft an der Universität Tübingen.

Asita Tamme

*Dem Spieler folgend: »Monkey Island 2: LeChuck's Revenge«
und der Beginn der nichtlinearen Videospieldmusik*

Seit ihrer Entstehung hat sich die Videospieldmusik rasant entwickelt. Zunächst eingeschränkt durch technische Limitierung wie etwa geringen Arbeitsspeicher oder andere Hardwaredefizite, wurden die musikalischen Möglichkeiten im Zuge der technischen Neuerungen vielfältig. Handlungsbasierten Videospiele wie beispielsweise Rollen- oder Adventure-Spielen liegt eine nichtlineare Erzählstruktur zu Grunde. Dabei werden vom Spieler Schlüsselentscheidungen getroffen, die den Spielverlauf grundlegend ändern. Für die Musik in einem handlungsbasierten Spiel ist ein starker Fokus auf die

VIDEOSPIELE: INTERDISZIPLINÄRE PERSPEKTIVEN

Handlungsverläufe notwendig, da sich, einhergehend mit den Entscheidungen des Spielers, grundlegende Charaktereigenschaften der gesteuerten Person, Beziehungen mit anderen Spielcharakteren oder auch die Schauplätze des Spiels ändern. All das kann Auswirkungen auf die Atmosphäre haben, die durch die Musik vermittelt wird. Wie wird nun bei der kompositorischen Konzeption nichtlinearer Videospielemusik vorgegangen? *MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE* (1991) kann als wegweisend für die adaptive Spielemusik betrachtet werden. Der Vortrag soll durch Analyse des Musik-Handlung-Verhältnisses im zweiten Spiel der *MONKEY ISLAND*-Serie Aufschluss über die Funktionsweise früherer adaptiver Spielemusik und deren Kompositionstechniken geben.

Asita Tamme studierte Schulmusik und Französisch in Leipzig (mit einer Abschlussarbeit im Fach Musikwissenschaft zum Exotismus in John Williams' *INDIANA JONES*-Scores) sowie Integrative Musiktheorie und Komposition in Essen. Sie ist als Musikerin, Komponistin, Musiktheoretikerin und Musikpädagogin tätig. An der Würzburger Hochschule für Musik lehrt sie Musiktheorie und Gehörbildung.