Gunter Süß

Sound Subjects

Zur Rolle des Tons in Film und Computerspiel

WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier

Inhalt

I **Einleitung** 1

1 Problemhorizont 2

2 Der theoretische Rahmen: *Cultural Studies* 3

3 Fragestellung und Struktur dieser Untersuchung 8

II **Traditionen und Konventionen: Sound im Film** 13

1 Notizen zur Vorgeschichte von Multimedia: Musik und die anderen Künste 13

2 Die ‚artige' Tradition: Musik im frühen narrativen Film 16

3 ‚Andere' Traditionen: Sound und Spektakel zwischen Vaudeville und Avantgarde 23

4 Kontinuität und Wandel: Sound im Zeichen von Tradition, Pop und Postmoderne 32

5 Geräusche und Musik 39

6 Sound und Subjekte: Subjektivierung durch Sound 46

III **Sound in Computerspielen** 59

1 Stand der Forschung 59

2 Zur Systematik der Computerspielauswahl 72

3 Strukturelle Elemente von Computerspielen 72

4 Einflußfaktoren: Genre, Modus, Spielermotivation 83

5 Funktionen von Sound und Soundkonventionen: Mehr als eine neue Realismusdebatte 95

IV **Zwischen Ironie und Pathos: Sound in *Max Payne 2* und *Dark Age of Camelot*** 105

1 „My Name is Payne": Sound, Genre und Subjektvität im Game Noir *Max Payne 2* 105

1.1 Hybridität: Medien und Genres kollidieren 106

1.2 Genres und Subjekte 107

1.3 Sound und Intertextualität in *Max Payne 2* 111

2 *Dark Age of Camelot*: Sound im Spiel und in *player videos* 118
2.1 Sound in *Dark Age of Camelot* 121
2.2 Sound in *player videos* 124

V Schlußbetrachtung:
There's More to the Game than Meets the Eye 129
1 Ausblicke 132

VI Bibliographie 139
1 Primärtexte 139
1.1 Computerspiele 139
1.2 Filme 143
1.3 *Player videos* 147
1.4 Musikstücke 148
1.5 Andere Primärtexte 149
2 Sekundärquellen 149

VII Beispielverzeichnis DVD 163

VIII Abbildungsverzeichnis 165