

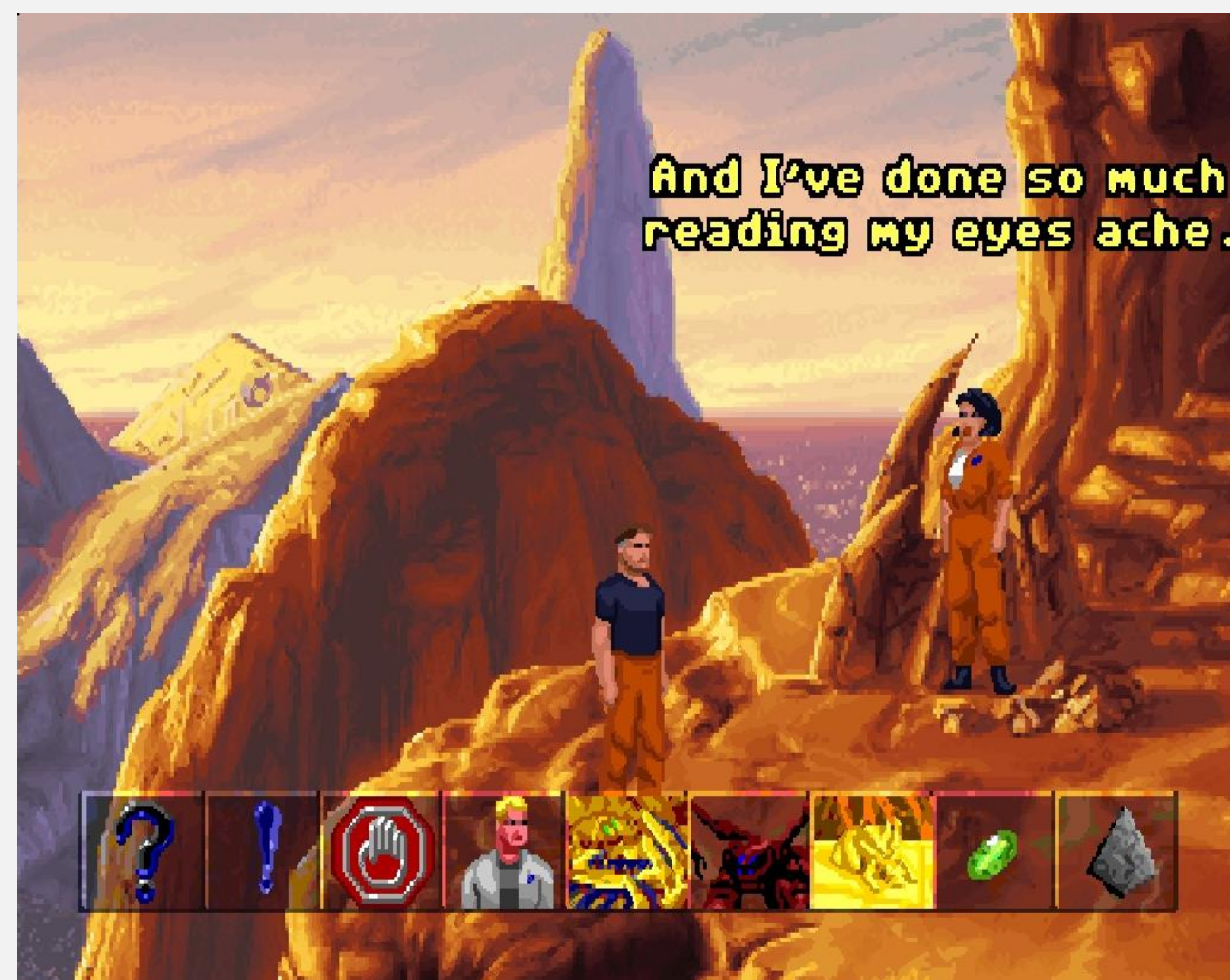
# THE DIG

*Kann Spuren von Wagner enthalten.*

## ÜBERBLICK

In *The Dig* werden Fragmente der Musik Wagners als Soundtrack verwendet. Das Verfahren zur Einbindung der Musik ist sehr aufwendig und die Musik lässt sich im Anschluss nicht mehr als Wagners Musik identifizieren. Warum wurde dann auf Musik von Wagner zurückgegriffen ?

- Die Qualität der Samples ist besser als die von synthetischen Sounds.
- Von Wagners Musik geht ein „kulturelles Kapital“ aus.
- Die kritische Rezeption von Wagners Musik kann mit einbezogen werden.
- Verborgene und unterschwellige Themen des Spiels können abgebildet werden.



## ZIELE

Das Poster gibt einen Überblick, wie die Musik Wagners für das Spiel bearbeitet wurde. Es zeigt mögliche Intentionen für die Auswahl dieser Musik, die Art und Weise ihrer Bearbeitung und welche Funktionen die Musik Wagners in dem Spiel erfüllt.

## WARUM WAGNER ?

*The Dig* wurde mit dem Hinweis beworben, dass es sich bei dem Soundtrack um „Wagnerian Music“ handelt. Beim Hören der Musik lässt sich feststellen, dass man die Musik Wagners nicht wiedererkennt. Tim Summers glaubt, dass Wagners Musik jedoch die Philosophie Schopenhauers an das Spiel herantrage.



Leadsheet zu „Ghosts“ (OST THE DIG)

## WAGNER IN DER VERTIKALEN

Der Soundtrack von *The Dig* setzt sich aus zwei wesentlichen Bestandteilen zusammen: die von Michael Land für das Spiel komponierte Musik und die aus verschiedenen Kompositionen von Wagner entnommenen Ausschnitte. Dafür hat Michael Land aus zwei Stunden Orchestermaterial kurze Teile gesampelt, in Tonart sowie Länge angepasst und anschließend in die auf dem Synthesizer produzierte Musik eingefügt. Er wählte dabei keine Stellen aus, die prägnante Themen beinhalteten, sondern stattdessen statische Akkorde. Er integrierte die Musik von Wagner quasi nicht linear sondern vertikal in den Soundtrack.

## WAGNER, SCHOPENHAUER & LAND

Michael Land macht deutlich, dass er beim Erstellen des Soundtracks nicht die an der Oberfläche liegende Narration, sondern viel mehr die darunter versteckten psychologischen Themen des Spiels darstellen wollte.

Wagners Spätwerk ist beeinflusst von der Philosophie Schopenhauers und dessen Begriff des Willens. Die Erlösung von dem sinnlosen, traurigen und leeren Leben ist ein wiederkehrendes Thema in Wagners Musik, die nur durch die Aufgabe des eigenen Selbst erreicht werden kann. So wird die Philosophie von Schopenhauer, manifestiert in Wagners Musik, als intertextueller Bezug zu dem Soundtrack hinzugefügt.

## LITERATUR

Summers, Tim: From Parsifal to the Playstation. Wagner and Video Game Music. In: Music in Video Games. Studying Play, hrsg. von Donnelly, K. J.; Gibbons, William; Lerner, Neil. New York 2014.

Mendez, Santiago: Music in the Air: Exclusive Interview with Michael Land. URL: <http://archive.is/MkrbX> [Zugriff: 14.11.2016]