

Hannoveraner komponiert für internationale Game-Hersteller

Die Musik zum Computerspiel „Tortuga Two Treasures“ entstand im Studio in Hannover: Andreas Adler aus der List komponiert für internationale Spiele-Hersteller.



Die SOUNDSCHMIEDE:

Auf wenigen Quadratmetern in seinem Studio in der List erzeugt Andreas Adler die Klänge ganzer Orchester. Drei Spielen gab er bisher Atmosphäre.
Foto: Wilde

Hannover. Man ahnt das Ungeheuer, lange bevor es auftaucht. Das Grauen lauert im unruhigen Triolen-Wellenspiel von Klarinette und Flöte, und wälzt sich bedrohlich mit tiefen Streichern in Halbtönen heran: „Kleine Hommage an den Weißen Hai“ freut sich Andreas Adler. Schon reißt mit Crescendo das mörderische Schwimmtier sein Maul auf.

Die Szene sollte Teil des Computerspiels „Tortuga Two Treasures“ werden, das kürzlich bei Ascaron international erschien und mit Spots im Fernsehen beworben wurde. Das Haifrühstück fiel zwar Kürzungen zum Opfer, doch die

großen, orchestralen Klänge, die der Hannoveraner Andreas Adler entwarf, begleiten das gesamte Abenteuer.

In seinem Studio in der List komponiert der 38-Jährige die Musik zu Spielen, vor allem zu den nicht interaktiven, erzählerischen Parts. „Da orientieren sich die Games noch stark am Film“ sagt Adler, „die Musik als universalstes Ausdrucksmittel liefert die Emotionalität, erzeugt Spannung, Düsterkeit oder Hektik.“ Auch erhalten Helden eigene Motive – in „Tortuga“ ist es ein Panflöten-Sound.



WELTRAUMSAUSE:

Für das Science-Fiction-Spektakel „Darkstar One“ beauftragten die Hersteller mehrere Musiker – komponieren als Dienstleistung.

Anhand von Storyboards oder roh geschnittenen Sequenzen erfährt Adler, welche Handlungsschritte eine Begleitung erhalten sollen. „Da ist Komponieren eine Gratwanderung zwischen Dienstleistung und Kunst“ so Adler, „man muss den Erwartungen gerecht werden, aber auch eigene Impulse einbringen.“ Sein Stil: Groß muss es klingen, filmisch, ein „rauschender symphonischer Sound.“ Das wünschen auch viele Auftraggeber – aber kosten soll es möglichst wenig.

STIEFKIND-DASEIN

Anders als in Japan, wo Game-Soundtracks sich in der Hitparade wiederfinden, führt die Spielermusik hierzulande ein Stiefkind-Dasein: „In Hollywood rechnet man für die reine Musik fünf Prozent der Film-Produktionskosten – in Deutschland steht für die Musik zu Spielen manchmal nur ein halbes Prozent der Gesamtkosten zur Verfügung.“

So werden Streicher, Bläser, Trommeln am Computer zusammengebastelt: „Da spielt die Qualität der Samples, der instrumentalen Aufnahme, eine wichtige Rol-

le“, sagt Adler, „aber ebenso wichtig ist, wie man die einzelnen Instrumentenklänge zu einem Ensemble verschmilzt.“ Und obwohl Adler plant, „irgendwann für ein richtig großes Orchester zu komponieren – das ist im Sound nicht zu schlagen“, genießt er doch die Vorteile der Computertechnologie: jederzeit kann variiert, jeder Ton verschoben, durch Effektgeräte gejagt werden. Wann welche Töne wie wirken, ist Erfahrungssache: „Da gibt es keine Patentrezepte. Sicher kann man mit tiefen Tönen eine Bedrohung suggerieren, sie können aber auch warm und freundlich wirken. Dissonanzen wühlen auf, können irritieren.“

Seit 30 Jahren macht Andreas Adler Musik, hat Gitarre und Klavier gelernt, in Bands gespielt. Die Liebe zum Kino gab seiner Musik Richtung: „Für mich ist Film keine Zerstreuung, sondern eine Kunstform, die den Zuschauern etwas über sich selbst erzählt.“ Neben seinem Job im Ingenieurbüro damals probierte er aus, spielte den Soundtrack von „Terminator“ nach, stellte Arbeitsproben ins Internet: „Der erste Auftrag kam von einer koreanischen Geigerin, die einen orchestralen Hintergrund brauchte.“

Seit drei Jahren ist er Profi, hat auch den Sound für „Gunship Apokalypse“, für den Moorhuhn-Nachfolger „Tin-can“ sowie einen Teil von „Darkstar One“ komponiert; derzeit arbeitet er an der Musik für einen hannoverschen Kurzfilm.

DIE TORTUGA-MUSIK



SONNENUNTERGANG IM PIRATENLAND:
„Tortuga – Two Treasures“ erzählt in malerischen Bildern – begleitet von großen Sounds von Andreas Adler.

Echtes Hollywood-Feeling strebte Andreas Adler im Sound zu „Tortuga – Two Treasures“ an, er studierte die Musik von Abenteuer- und Piratenfilmen seit 1940 und suchte nach Klängen für die beteiligten Nationen: „Spanische Gitarren, keltische Dudelsäcke, irische Flöten, eine mittelalterliche Fiedel, karibisches Schlagwerk und Chorklänge für die Seeleute“, zählt er auf. Danach begann das eigentliche Komponieren, dessen Ergebnis lobende Kommentare en masse einheimste: „Sorgt mit Bombast-Soundtrack für volles Seeräuber-Feeling“ (1&1/Web.de), „echt cool, die frischen

Rhythmen interpretieren den Action-Gedanken des Spieles sehr gut“ (Gamaxx.de), „die Musikuntermalung passt wie die Faust aufs Auge bzw. der Bart zu Blackbeard“ (looki.de) lyn www.tortugagame.de

INTERNATIONALE SOUNDS

In der japanischen Zockerkultur sind Videospiele-Soundtracks fester Bestandteil des Vergnügens, für Bestseller wie der „Final Fantasy“-Serie lassen die Hersteller ganze Orchester Spezialversionen aufnehmen, zu „Dragon Quest“ erschien gar „Dragon Quest 1 Symphonic Suite“ als Einspielung des renommierten London Philharmonic Orchestra. In Amerika hat sich das klassische „Play! A Video Game Symphony“-Orchestra formiert und ist dieses Jahr zwischen Stockholm, Singapur und Sydney unterwegs (playsymphony.com). Deutsche Fans können sich Videospiele-Musik aus dem Internet herunterladen (vgmusic.com), bei Konami bestellen (konamistyle-europe.com) oder den von Komponistenurgestein Chris Hülsbeck gegründeten Versandhandel Synsonic nutzen. lyn www.synsonic.de

Neue Presse Hannover, 25.04.2007