

**Mediale Soundscapes – Struktur von Klanglandschaften in imaginären Welten
Georg Spehr, Akustische Gestaltung, Berlin**

Neben dem realen Raum haben sich auch zahlreiche künstliche mediale Räume etabliert. Diese stellen sich in ihrer Gestaltung nicht unwesentlich auch über den Klang dar und lassen eigene Klanglandschaften (Soundscapes) entstehen. Computerspiele sind dabei in mehrfacher Sicht bemerkenswert, denn sie sind ein äußerst vielschichtiges Medium. Als Spiel basiert es auf einem Hin- und Her der Interaktion, als Computersystem ist es durchzogen mit einer emergenten digitalen Struktur, als Erzählform zitiert es die Ästhetik von Film, TV, Radio, und Literatur und ist für diese Kanäle längst selbst Impulsgeber geworden. Computerspiele haben seit etlichen Jahren einen festen Platz in unserer Alltagskultur und sind heute ein beachtlicher Wirtschaftszweig, der nicht selten die Filmindustrie überflügelt.

Computerspiele sind dabei auch grundlegend performativ. Ohne die Aktionen des Spielers vor dem Spiel passiert im Spiel nichts. Die Spielregeln bestimmen oder beschreiben zwar den Aktionsradius, sind aber ohne Bedeutung, solange es keine Aktionen eines Spielers gibt. Das Computersystem kann zwar eine komplexe künstliche Welt generieren, doch die Ausgestaltung beruht auf den vollzogenen Handlungen des Spielers und dynamischen Prozessen der Software. Auch das im aktiven Spiel erzeugte Klangspektrum, das aus allen denkbaren Klangformen und -arten bestehen kann, beruht auf dieser Wechselwirkung zwischen Spieler und digitalem System, der Game Engine. Es gibt es zwar auch einen Anteil von fixierten Klängen, auf die der Spieler keinen großen Einfluss hat. Der wesentliche Klanganteil besteht aber aus den sogenannten adaptiven Klänge, welche zusammengefasst im direkten Zusammenhang mit den Handlungen des Spielers stehen.

Andersherum sind die adaptiven Klänge für den Spieler handlungsrelevant, denn das Klangspektrum ist nicht nur in ästhetischer Hinsicht sehr vielfältig, sondern umfasst auch auf funktionaler Ebene einen komplexen Aufgabenbereich. So wird Klang als Informationsträger, Orientierungsmerkmal, Interaktionsinstrument und als Aspekt zum Erleben des Virtuellen genutzt. Bekannte oder immer wiederkehrende Klangmuster erzeugen dem Spielkontext entsprechende akustische Identitäten. Weiterhin erzeugt der Spieler aufgrund seines Verhaltens nicht nur einen sich ständig ändernden Klangraum, er hört sich in diesem auch selbst und erfährt dadurch eine affektive Verortung innerhalb einer simulierten Welt.

Darüber hinaus übernimmt der Klang nicht nur im Verlauf des Spiels wichtige kommunikative Aufgaben, sondern ist in seinen Eigenschaften Bestandteil oder sogar Grundlage der Spielregeln. Die Regeln stellen das nutzbare Klangarsenal und die damit verbundenen Handlungsmöglichkeiten zur Verfügung, welche vom Spieler aktiviert werden können bzw. müssen. Diese Strukturen stellen zusätzlich Möglichkeiten zur Verfügung, die vom Spieler gelernt und aufgegriffen werden und eine produktive sowie kreative Handlungsweise erlauben. So können in der Abfolge von Eingabeaufforderung und Eingaben z. B. musikalische Melodien entstehen. Dabei handelt es sich jedoch um kein frei bespielbares Instrument, da die Regeln auch immer die Zielsetzung und die Spielweise enthalten. Andererseits entstehen aber auch neue vielfältige Schnittstellen und Ausgangspunkte für kreative und performative Ansätze.