

FILM  
MUSIK  
SOUND 02

Georg Maas  
Susanne Vollberg *Hg.*

# Zukunftsmusik

Film und Musik  
für die Welt  
von morgen



Georg Maas / Susanne Vollberg (Hg.)  
Zukunftsmusik  
Film und Musik für die Welt von morgen

**FILM – MUSIK – SOUND**

Schriftenreihe der

International Academy of Media & Arts Halle (Saale)

Herausgegeben von Alexander Thies

Georg Maas / Susanne Vollberg (Hg.)

# Zukunftsmusik

Film und Musik für  
die Welt von morgen

**SCHÜREN**

## **Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme**

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://dnd.ddb.de> abrufbar.

Schüren Verlag GmbH

Universitätsstr. 55 | D-35037 Marburg

[www.schueren-verlag.de](http://www.schueren-verlag.de)

© Schüren Verlag 2023

Alle Rechte vorbehalten

Umschlaggestaltung: Wolfgang Diemer, Frechen

Gestaltung: Erik Schüßler

Druck: booksfactory, Stettin

Printed in Poland

ISBN 978-3-7410-0429-2 (Print)

ISBN 978-3-7410-0184-0 (eBook)

**«Ich denke viel an die Zukunft, weil das der Ort ist, wo ich den Rest  
meines Lebens verbringen werde.»**

(Woody Allen in Anspielung auf den Science-Fiction-Film  
PLAN 9 FROM OUTER SPACE)



# Inhalt

**Vorwort** 9

I «Wer in der Zukunft lesen will, muss in der Vergangenheit blättern.»

Simon Spiegel  
**Die Klangwelt der Science Fiction** 17

Werner Barg  
**Paint It Black!**  
Musikeinsatz in dystopischen Filmerzählungen –  
Verfahren, Erzählfunktion, Motivation 37

II «Am liebsten erinnere ich mich an die Zukunft.»

Georg Maas  
**Die Zukunft ist auch nicht mehr das, was sie einmal war**  
Rock 'n' Roll im Spielfilm und die Zukunftsängste der Erwachsenen  
in den 1950er-Jahren 51

<b>Christiane Imort-Viertel / Peter Imort</b> <b>GUARDIANS OF THE GALAXY – Mit Musik der Vergangenheit in die Zukunft</b> Das Mixtape in Peter Quills Walkman	71
<b>Richard Nebe</b> <b>Zwischen Funktionalität und Ästhetik</b> THE LEGEND OF ZELDA und ihr Komponist Kōji Kondō	85
 <b>III «Was man heute als Science Fiction beginnt, wird man morgen vielleicht als Reportage zu Ende schreiben müssen.»</b>	
<b>Georg Maas</b> <b>THE TROUBLE WITH BEING BORN</b> Ein Werkstattgespräch mit Peter Kutin	115
<b>Susanne Vollberg</b> <b>Foresight Filmmusik oder: Wie klingt die Zukunft?</b> Einladung zu einer ungewöhnlichen Betrachtungsweise. Mit Impulsen von Marcel Barsotti, Karim Sebastian Elias, Franziska Kollinger und Franziska Heller	125
<b>Autorinnen und Autoren</b>	145
<b>Abbildungsverzeichnis</b>	149

# Vorwort

«We are all interested in the future  
for that is where you and I are going  
to spend the rest of our lives.»  
(PLAN 9 FROM OUTER SPACE, USA 1959)

Das Zitat entstammt dem einleitenden Monolog des Wahrsagers Criswell in dem Ed Wood-Film, der als einer der schlechtesten Filme der Filmgeschichte gilt – und deshalb zum Kultfilm wurde.<sup>1</sup> Die Neugier auf die Zukunft scheint dem Menschen eingeschrieben. Dabei mag die eigene Lebensperspektive im Vordergrund stehen, die Frage, was das Leben noch bringen mag, oder aber auch die Zeit darüber hinaus. Im Jahr 1910 erschien das Buch *Die Welt in 100 Jahren*<sup>2</sup>. Hier wird ein kühner Blick auf eine ferne Zukunft jenseits der eigenen Lebensspanne gerichtet. Das Vorwort beginnt mit den Worten: «Seit je war es das grosse Sehnen der Menschheit, von der Zukunft den Schleier zu heben und einen Blick in die Zeiten zu tun, die kommen werden, wenn wir nicht mehr sind.»<sup>3</sup> In knapp zwei Dutzend Beiträgen angesehener Autorinnen und Autoren wie Bertha von Suttner («Der Frieden in 100 Jahren») oder Wilhelm Kienzl («Die Musik in 100 Jahren – Eine über-

1 Gewürdigt wurde Ed Wood, «der schlechteste Regisseur aller Zeiten», mit dem Film ED WOOD (USA 1994) von Tim Burton mit Johnny Depp in der Titelrolle. Bei PLAN 9 FROM OUTER SPACE zeichnete Wood neben der Regie auch verantwortlich für Drehbuch, Produktion und Schnitt.

2 Arthur Brehmer (Hrsg.): *Die Welt in 100 Jahren*. Mit Illustrationen von Ernst Lübbert. Hildesheim 2010. Reprint der Ausgabe Berlin 1910.

3 Brehmer, S. 3.

flüssige Betrachtung») werden verschiedene Bereiche des gesellschaftlichen Lebens, der Wissenschaften und Künste in den Fokus gerückt. Wie sich bei der Wiederveröffentlichung des Buchs nach 100 Jahren zeigte, mit sehrmäßigem Erfolg, was die Treffsicherheit der Voraussagen angeht. Oder wie es spöttisch heißt: Prognosen sind schwierig – vor allem, wenn sie die Zukunft betreffen ...

Zukunftsmusik zum Motto einer Monografie zu machen, wirkt vor diesem Hintergrund möglicherweise wagemutig, vielleicht auch anmaßend. Um die Erwartungshaltung bei der Lektüre des vorliegenden Sammelbandes in die richtige Richtung zu lenken, wollen wir dessen Entstehungsgeschichte kurz beschreiben.

Seit 2007 finden in Halle (Saale) die Filmmusiktage Sachsen-Anhalt statt. Deren Herzstück ist neben dem Galakonzert mit sinfonischer Filmmusik ein zweitägiger Kongress, der Filmschaffende, filmmusikalisch Forschende und Filmmusikbegeisterte in entspannter Atmosphäre und unter einem jährlich wechselnden Themenschwerpunkt zusammenführt.<sup>4</sup> Dieses etablierte Format wurde durch Corona abrupt infrage gestellt: An eine Präsenzveranstaltung war 2020 nicht zu denken. So wurde eine verkürzte Tagung im Online-Format gestreamt.<sup>5</sup> Das der Situation entsprechende Motto lautete: **Krisen | Chancen ... Film und Musik in besonderen Zeiten.** Dabei sollte nicht nur die bedrückende Gegenwart mit den durch die Pandemie verursachten Problemen der Filmschaffenden angesprochen werden: wirtschaftliche Sorgen, fehlender Austausch, sich ändernde Arbeitsbedingungen, abgesagte Festivals. Unter einer anderen Perspektive wurde in Gesprächen mit Freya Arde (DAS GEHEIME LEBEN DER BÄUME, D 2020), Martina Eisenreich (TATORT – WALDLUST, D 2017, u. a.) und Niki Reiser (IM WINTER EIN JAHR, D 2008) am Beispiel konkreter Beispiele über musikalische Reflexe von krisenhaften Situationen in Filmen gesprochen: Welche Rolle kann die Musik in der Filmdramaturgie spielen? Welche musikalischen Konzepte leiten die Komposition?

Wissenschaftliche Beiträge des Online-Kongresses thematisierten Film- musik in filmischen Dystopien und die Krisensituation der Hollywoodsin- fonik in den späten 1940er-Jahren. Mit einer abschließenden Diskussion wurde dieser Zukunftsblick fortgeführt unter dem Titel «Schöne neue Welt oder Götterdämmerung? Zukunftsperspektiven der Filmmusik». Die Film-

4 Weitere Informationen auf den Webseiten iama-halle.eu: <https://is.gd/TZYy7O> oder [de.wikipedia.org: https://is.gd/5Pft3R](https://is.gd/5Pft3R) (10.11.2022).

5 Die Aufzeichnung *Digitaler Kongress der 13. Filmmusiktage Sachsen-Anhalt* ist auf YouTube abrufbar unter: <https://is.gd/HRhcnv> (24.08.2022).

komponistin Christine Aufderhaar, ihre Kollegen Micki Meuser und Enjott Schneider sowie Filmproduzent Alexander Thies diskutierten über aktuelle Trends, beispielsweise Filmkomposition durch künstliche Intelligenz wie AIVA<sup>6</sup>.

Als 2021 die Filmmusiktage wieder in Präsenz durchgeführt werden konnten, änderte sich die Perspektive erneut, inhaltlich dominierten ein zukunfts-gewandter Blickwinkel und Innovation unter der Thematik: **Zukunftsmusik – Film und Musik für die Welt von morgen**. Zeitgleich entstand der Plan, Kongressbeiträge in einer neuen Schriftenreihe zu publizieren, um sie einem erweiterten Kreis Interessierter zugänglich zu machen.<sup>7</sup>

Nicht alle Kongressformate und -beiträge lassen sich allerdings angemessen verschriftlichen. Die Beiträge aber, die hierfür geeignet sind, bilden den Kern der vorliegenden Publikation. Vom Kongress 2020 haben wir den überarbeiteten Beitrag zu filmischen Dystopien hinzugenommen. Außerdem wurde eine ausführliche Analyse der Musik zur Computerspielreihe THE LEGEND OF ZELDA als Originalbeitrag einbezogen. Die Musik zu Videospiele hat sich parallel zur technischen Entwicklung der Spiele von der filmmusikähnlichen Begleitung emanzipiert und es ist zu erwarten, dass sie sich auch in der Zukunft weitere Wirkungsbereiche erobern wird.<sup>8</sup>

## 1 Wer in der Zukunft lesen will, muss in der Vergangenheit blättern

Zukunftsforschung, die sich wissenschaftlich mit möglichen, wahrscheinlichen und wünschbaren zukünftigen Entwicklungen auseinandersetzt, richtet den Blick auch auf geschichtliche und gegenwärtige Dynamiken, um bereits begonnene Veränderungsprozesse zu erkennen. Der erste Teil unseres Sammelbandes folgt daher der Empfehlung des französischen Autors

---

6 Akronym für Artificial Intelligence Virtual Artist der Firma Aiva Technologies in Luxemburg ([www.aiva.ai](http://www.aiva.ai)) (26.08.2022). Mit AIVA komponierte Musik findet sich vielfach im Internet, z. B. bei YouTube <https://is.gd/YITrPN> (25.08.2022).

7 Mit FILM – MUSIK – SOUND konnte 2021 die Schriftenreihe der International Academy of Media & Arts (IAMA) Halle (Saale) realisiert werden, die von Alexander Thies herausgegeben wird. Bereits der erste Band der Reihe *Walzerfilme und Filmwalzer. Geschichte und Rezeption des Walzers und des Walzertanzens im Film*, hrsg. von Georg Maas, Wolfgang Thiel und Hans J. Wulff wurde sehr positiv wahrgenommen. [schueren-verlag.de](http://schueren-verlag.de): <https://is.gd/S0Lwp9> (30.08.2022).

8 Symptomatisch für diese Entwicklung ist die Einführung der neuen Kategorie «Best Score Soundtrack for Video Games and Other Interactive Media» bei der Grammy-Verleihung 2023.

und Regisseurs André Malraux: «Wer in der Zukunft lesen will, muss in der Vergangenheit blättern.»

Bereits in frühesten Stummfilmzeiten begründete Georges Méliès mit seiner Jules-Verne-Verfilmung *LE VOYAGE DANS LA LUNE* (F 1902) eines der ältesten Filmgenres: den Science-Fiction-Film. Bis heute fasziniert der filmische Blick in die Zukunft mit ihren zu erwartenden wissenschaftlichen und technischen Errungenschaften. **Simon Spiegel** wendet sich in seinem Beitrag der auditiven Seite dieser Filme zu: der Tonspur. Damit zieht er Konsequenzen aus seiner Beobachtung, dass bei der Analyse von Science-Fiction-Filmen vornehmlich visuelle und narrative Aspekte im Vordergrund stehen. Auch wenn er dem Genrebegriff mit Skepsis begegnet und den Terminus *Modus* bevorzugt, sieht er doch einen verbindenden Zusammenhang in der Gestaltung der Klangspur im Sinne genretypischer Konventionen. Anhand einer Vielzahl von Filmbeispielen zeigt er, wie die akustische Brücke geschlagen wird zwischen Gegenwart und Zukunft, Vertrautem und Fremdem, zwischen Menschen und Außerirdischen und dabei auch physikalische Gesetzmäßigkeiten vernachlässigt werden. Überraschend viele unterschiedliche Facetten blitzen dabei auf, beispielsweise wenn es um die zunehmende Vermischung von Geräusch und Musik oder den kompositorischen Entwurf einer Musik der Zukunft geht.

Auch der zweite Aufsatz behandelt fiktive Zukunftswelten, wählt aber explizit die dystopischen Filmerzählungen der späten 1990er-Jahre bis 2017 als Analysegegenstand. Aus der Perspektive des Film- und Medienwissenschaftlers untersucht **Werner Barg** den Einsatz von Musik in filmischen Dystopien in drei Schritten. Anhand ausgewählter Film- und Serienbeispiele skizziert er das Verfahren des Musikeinsatzes, bestimmt die Erzählfunktionen und zeigt Motivationen dahingehend auf, ob mögliche ästhetische Regeln für den Einsatz der Musik in Filmen herausgearbeitet werden können, die Katastrophen, düstere Zukunftsprognosen und negative Gesellschaftsutopien zum Gegenstand haben.

## 2 Am liebsten erinnere ich mich an die Zukunft

Dass auch der zweite Teil den Blick in die Vergangenheit richtet, mag bei einem Tagungsband, der Zukunftsmusik thematisiert, erst einmal überraschen. Die analytische Darstellung vergangener Entwicklungen kann jedoch

äußerst hilfreich sein, um neue Entwicklungen einordnen und beurteilen zu können. Inspiriert von der Aussage «Am liebsten erinnere ich mich an die Zukunft», die Salvador Dalí zugeschrieben wird, haben wir drei Aufsätze zusammengeführt, die, so unterschiedlich ihr Gegenstand – Rock 'n' Roll, Walkman und Computerspiel – auch sein mag, eine Gemeinsamkeit haben: Heute kann man in der Erinnerung nur schwerlich nachvollziehen, was einst ungewisse Zukunft oder zumindest beunruhigendes Neuland war.

Aufruhr, Hemmungslosigkeit, Gewalt – der Film **BLACKBOARD JUNGLE** (DIE SAAT DER GEWALT, USA 1955) und der damit beginnende Erfolg des Rock 'n' Roll ließen manchen konservativen Erwachsenen in den USA der 1950er-Jahren besorgt in die Zukunft schauen. An der Begeisterung der Jugend für die Musik änderte das freilich wenig, eher steigerte die Möglichkeit der Provokation deren Reiz noch. Auch in West- und Ostdeutschland fürchteten Erwachsene den schädlichen Einfluss dieser Musik auf die junge Generation. Am Beispiel der Filme **BERLIN**, ECKE SCHÖNHAUSER (DDR 1957) und **DIE FRÜHREIFEN** (BRD 1957) zeichnet **Georg Maas** ein differenziertes Bild, wie Handlung und Rock 'n' Roll zusammengeführt wurden, um dem Kinopublikum eine gefährdende und gefährliche Jugendkultur zu präsentieren.

Die Kraft der Musik, Erinnerungen und Gefühle über Zeiten und Welten hinweg lebendig zu halten, steht im Mittelpunkt des Aufsatzes von **Christiane Imort-Viertel** und **Peter Imort**. Auch wer den Film **GUARDIANS OF THE GALAXY** nicht gesehen hat, wird die Musik kennen, spielt doch das Mixtape (mit zwölf Popsongs aus den 1960er- bis 1970er-Jahren), welches den Protagonist Peter Quill auf seiner intergalaktischen Reise begleitet, eine wichtige Rolle. Am Beispiel des Marvel-Abenteuers beleuchten die Autoren dabei nicht nur die dramaturgische Funktion des Walkmans im Film, sondern verweisen zugleich mit dem Mixtape auf ein Phänomen, das Jahrzehntlang von großer Bedeutung für die (musikalische) Identitätsbildung war. Der Gegensatz zwischen einer 2014 der Vergangenheit angehörenden Kulturtechnik und ihrem durch CD und MP3-Player geprägten Musik-Alltag war für das jugendliche Publikum dabei ein ungewohnter Bruch in einem Weltraumabenteuer, in dem in der Regel eher Zukunftsvisionen thematisiert werden.

Videospiele entwickelten sich mit einer im Rückblick frappierenden Dynamik von einer technischen Spielerei zu komplexen interaktiven Spielszenarien mit großem wirtschaftlichem Potenzial. Die technischen Entwicklungen gingen einher mit der wachsenden Möglichkeit, die Musik als Teil der Spiele aufzuwerten und ihr neue Wirkungsmöglichkeiten zu erschließen. Die