

Christopher Wulf

Ludoaudiovisuelle Harmonie

**Die komplexe Verbindung
von Musik und Computerspiel**

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

C. Wulf: Ludoaudiovisuelle Harmonie

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt 2024

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit
Zustimmung des Autors möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Lektorat und Satz: Werner Hülsbusch, Glückstadt
Umschlag: design of media, Lüchow
Druck und Bindung: Schaltungsdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-204-3

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort zur Buchausgabe	5
1	Einleitung	9
2	Methodik	13
3	Audiovisuelle Harmonie	17
3.1	Herleitung und Diskussion	17
3.1.1	Bild und Ton zusammendenken	17
3.1.2	Harmonie der vertikalen Ebene	18
3.1.3	„Noten“ und Synchronisationspunkte	19
3.1.4	Bedeutungserlangung	20
3.1.5	Kadenzen, Antizipation und Erfüllung	23
3.1.6	Definition <i>audiovisuelle Harmonie</i>	27
3.2	Audiovisuelle Harmonie im Film	28
3.3	Audiovisuelle Harmonie im Fernsehen	31
3.4	Audiovisuelle Harmonie in Musikvideos	33
4	Ludoaudiovisuelle Harmonie	37
4.1	Ludo-Ebene	37
4.2	Definition <i>ludoaudiovisuelle Harmonie</i>	38
4.3	Diskussion	40
4.3.1	Unterschiede zwischen audiovisuellen Sequenzen in Film und Computerspiel	40
4.3.2	Gegenwärtigkeit, Subjektivität und Immersion	44
4.3.3	Gemeinsamkeit Attribute von Musik und Computerspiel	47
5	Untersuchung	51
5.1	Musik generiert Spielaspekte	53
5.1.1	BEAT HAZARD 2	53
5.1.2	AUDIOSURF 2	57
5.1.3	Diskussion: Musik generiert Spielaspekte	61
5.2	Rhythmus als Fundament für Game-Design	64
5.2.1	METAL: HELLSINGER	64
5.2.2	HI-FI RUSH	69

5.2.3	Diskussion: Rhythmus als Fundament für Game-Design	74
5.3	Synästhesie als Designziel	76
5.3.1	REZ	76
5.3.2	TETRIS EFFECT	80
5.3.3	Diskussion: Synästhesie als Designziel	86

6 Fazit und Ausblick 89

Quellenverzeichnis 93

Literatur	93
Internetquellen	96
Filme	98
Fernsehen	98
Musik	99
Musikvideos	99
Computerspiele	99
Programme	100

Abbildungsverzeichnis 101