

## Rezension zu:

**Maria Behrendt und Christoph Hust (Hrsg.): *Hergeträumt. Weltenbau fiktiver Kulturen durch Musik in Film und Fernsehen***

**München: edition text+kritik 2025**

Maximilian Rosenthal

Der Sammelband *Hergeträumt. Weltenbau fiktiver Kulturen durch Musik in Film und Fernsehen*, herausgegeben von Maria Behrendt und Christoph Hust, geht zurück auf eine gleichnamige Tagung aus dem Jahr 2023. Gegenstand des Bandes sind – laut Einleitung der Herausgeber\*innen – »fiktive und fiktionalisierte Kulturen und deren musikalische Konstruktion« (12), die von elf Autor\*innen in Fallstudien in den vier Sektionen »Fantasy«, »Science-Fiction«, »Dystopien« und »(Re-)Inszenierungen« untersucht werden. Die wichtige Prämisse setzt die Einleitung ebenfalls: »In den transmedialen Erzählweisen des beginnenden 21. Jahrhunderts funktioniert die Musik als identitätsstiftendes wie auch -konstruierendes Element, das alle Medien spezifisch durchdringt und potenziell eine narrative Kohärenz über sie hinwegspannt« (12).

Es geht also um die Frage, wie Musik hilft, eine fingierte Welt »herzuträumen«, sie zu identifizieren und ihr Kontinuität zu verleihen. Dass diese Thematik teilweise aus der früheren Beschäftigung des Mit-Herausgebers Christoph Hust mit Videospielmusik hervorgegangen ist, liegt nahe, denn dort ist man dem Phänomen schon etwas dichter auf der Spur: »[M]usic is part of the way that the virtual world of the game is cued, or ›projected‹ [...]« (Summers 2016, 113, vgl. z. B. auch Schwinning 2023, Krishnaswami 2020). Das ändert aber wenig daran, dass der Gegenstand in Bezug auf Musik kaum systematisch erforscht (eine wichtige Ausnahme z. B. bei White 2024) und der vorliegende Band für das Thema überaus relevant ist.

Der Gegenstand ist die kulturschaffende Technik des *worldbuilding*, nach Tolkien auch als »sub-creation« bekannt, also das Imaginieren einer diegetischen Welt als Schauplatz einer Handlung. Solche Welten und deren transmediale Pflege gehören heute zu den Markenzeichen großer popkultureller Franchises (vgl. Wolf 2019). Dieser Gegenstand

wird im Band »in Anlehnung an Don Marksteins Begriff des ›fictional universe‹« (12) aufgefasst. Dessen Grund-Axiom (»Wenn A und B sich begegnet sind, befinden sie sich im selben fiktionalen Universum«) ist zwar robust, bietet aber theoretisch weniger an als z. B. die Arbeiten des Kommunikationswissenschaftlers Mark J. P. Wolf (Wolf 2012, vgl. den Beitrag von Julin Lee im vorliegenden Band) – dies der erste von eigentlich nur zwei und obendrein milden Kritikpunkten am hier besprochenen Band. Wolf baut seine Theorie auf der Tolkien'schen Begrifflichkeit auf und unterscheidet sekundäre und primäre (d. h. unsere ›reale‹) Welt, und differenziert wichtig: »secondariness is a matter of degree« (Wolf 2012, 27), wobei auf diesem Spektrum am Primär-Pol z. B. Autobiographien liegen und der Sekundär-Pol sich weiter entfernt, je größer die Differenz zu ›unserer‹ Welt ist. Damit ließe sich z. B. auch die Unterscheidung von ›fiktiv‹ und ›fiktionalisiert‹ abbilden, die in der Einleitung des besprochenen Bandes mehrfach und zurecht akzentuiert wird (11–13): In der Tat ist der Gegenstand von ›Weltenbau‹ in Film und Fernsehen nicht immer eine fremde, sondern oft auch unsere eigene Welt.

Auf die Rolle der Musik für diesen Gegenstand will der Band »erste Schlaglichter setzen« (12), was eine sinnvolle Eingrenzung ist, denn in der Tat ist der Stoff bzw. die Zahl daran angrenzender Forschungsgebiete »uferlos« (12) groß: Die Herausgeber\*innen nennen die vielseitigen Verbindungen etwa zur Forschung zu Fremdheit und Stereotypisierung, zu Lokalisierungstechniken und Exotismus, sowie zu Nostalgie und idealisierten Geschichtsbildern. Und etwa ebenso vielseitig gehen die Beiträge der Verfasser\*innen im vorliegenden Band an das Thema heran. Diese Breite ist dem explorativen Charakter angemessen, und daraus entstehen verschiedene interessante Querverbindungen, auf die noch einzugehen sein wird. Sie lädt aber auch den zweiten Kritikpunkt ein, der aber womöglich weniger die Inhalte des Bandes betrifft als seine Titelgebung. Denn die Formulierung »Weltenbau fiktiver Kulturen« weckt – zumindest beim Verfasser – die Erwartung, dass hier ein engerer »focus on the worlds themselves, rather than on the individual narratives occurring within them or the various media windows through which those narratives are seen and heard« (Wolf 2012, 12) gesucht wird;<sup>1</sup> dass es also nicht *die Welt*

---

<sup>1</sup> Zum Verhältnis von Narration und Welt schreibt Wolf: »[W]hile the telling of a story inevitably also tells us about the world in which the story takes place, storytelling and worldbuilding are different processes that can sometimes come into conflict. [...] [E]very story implies a world in

*darstellende*, sondern *als Teil der Welt dargestellte* Musik behandelt werden soll (z. B. die »Cantina Band« aus STAR WARS, USA 1977, Regie: George Lucas). Hierbei insbesondere handelt es sich nämlich um musikwissenschaftliche *terra incognita* (die einige der Beiträge aber erfolgreich erkunden).

Insofern dies aber nicht das erklärte Ziel des Bandes ist, sondern Musik offener als »kulturelle Praxis« verstanden wird, »die Handlungsakteur:innen kulturelle Identifikation anbietet« sowie »filmmusikalische Techniken fokussiert« werden, »die mithilfe einer an (in der Regel: angebliche) nationale Charakteristika angelehnten *couleur locale* Räume für kulturelle Zuschreibungen öffnen« (12), mag die Kritik ihr Ziel verfehlen und auch die schwache Rezeption der Theorie von Wolf verkraftbar bleiben. Im Gegenteil bereichert die Breite der Beiträge mit ihren unterschiedlichen Hintergründen unser Verständnis vom Konzept der »fiktiven Universen« und seinen Schwellen am Übergang von sekundärer zu primärer Welt, von Welt zu Narration und vom multimedialen ›Text‹ zu seinem Paratext, und erhellt ebenso die diversen Rollen, die Musik in diesen Zusammenhängen spielen kann.

Die Fantasy-Sektion beginnt mit einem Beitrag von Maria Behrendt, in dem vergleichend untersucht wird, wie das »Far over the misty mountains cold« aus J. R. R. Tolkiens *The Hobbit* (1937) in verschiedenen Verfilmungen weltenbaulich zum Einsatz kommt (USA 1977, Regie: Jules Bass/Arthur Rankin jr.; UdSSR 1985, Regie: Vladimir Latyšev; NZ/USA 2012, Regie: Peter Jackson). Sie zeigt, wie die schon in Tolkiens Text angelegte romantische Haltung in den drei Verfilmungen durch die Vertonung aufgegriffen wird, indem sie – bei jeweils individueller Ausgestaltung – romantische Gegenwelten andeuten und die Narration begleiten. Unterschiede liegen in der Perspektivierung, indem z. B. bei Bass und Rankin das »Misty Mountains« als zentrales musikalisches Motiv den anfänglichen Ausblick und die Annäherung an den in der Ferne liegenden Berg Erebor nachvollzieht; bei Latyšev eher mit Bilbos Transformation vom ›biedermeierlichen‹ zum uncharakteristisch-romantischen Hobbit assoziiert ist; und bei Jackson schließlich stärker als Teil der kulturellen Identität der Zwerge, transformatives Schlüsselerlebnis und »emotionale Legitimation« (42) am Beginn der Reise erscheint. Klar wird, dass die bei

---

which it takes places. Worlds can exist without stories, but stories cannot exist without a world« (Wolf 2012, 29).

Tolkien angelegten Rückgriffe auf die literarische Romantik jeweils filmisch re-imaginiert werden, und – so könnte man hier weiterdenken – die zwergische Kultur wiederum für Rezipient\*innen romantisieren.

In Dan Whites darauffolgendem Text untersucht jener die HARRY POTTER-Filme der Warner Bros. Studios (2001–2011) hinsichtlich der Funktion ihrer diegetischen Musiken. Die Analyse strukturiert er anhand zweier theoretischer Unterscheidungen: (1) ob die Musik Teil der magischen oder der ordinären »Muggel«-Welt ist; und (2) ob sie klar diegetisch ist oder fluide mit den Grenzen der Diegese umgeht. Dabei stellt er an einer Vielzahl von Musik- und Musizierszenen heraus, dass die klangliche und aufführungspraktische Exzentrizität der *wizarding world* ebenso wie die Vertrautheit der *wizarding world* mit der Musik »unserer« Welt dahingehend variiert, ob die Zauberer\*innen und ihre Kultur nahbar und ähnlich oder fremd und distant wirken sollen. Weltenbau ist auch in diesem Fall offensichtlich von narrativen Strategien nicht zu trennen.

Nachfolgend befasst sich Sarvenaz Safari mit der Frage, ob die Vampire in der Hauptrolle von ONLY LOVERS LEFT ALIVE (UK/D 2013, Regie: Jim Jarmusch) »per se jenes [für Jarmuschs Filme typische] Diversitätskonzept verkörpern und ob eine solche Darstellung auch in der Filmmusik ihr Echo findet« (69). Musik spielt nicht nur handlungsbezogen eine Rolle für die musikkaffinen Figuren. Sondern Safari arbeitet – hier orientiert an Benedikt Feiten (Feiten 2017) – heraus, dass deren Beziehung zur Musik nicht nur eine transkulturelle (Welsch), sondern aufgrund ihrer Unsterblichkeit sogar »transtemporale« (72) ist. Ähnlich wie bei HARRY POTTER wird hier eine verborgene Welt zu einer sekundären Version unserer »eigenen« in Beziehung gesetzt, die hier aber keine eigene Kultur besitzt, sondern »unsere« Kultur formt, nach anderen Maßstäben wahrnimmt und so engere Kulturauffassungen dekonstruiert. Insofern eröffnet der Text eine spannende, zu White komplementäre Perspektive. Der Diversitäts-Begriff wirkt dem Beitrag etwas übergestülpt, konzeptuell leistet Transkulturalität alles für den Text Nötige.

Am Beginn der Science-Fiction-Sektion untersucht Nina Noeske den »Einsatz elektronisch erzeugter Klänge im Science-Fiction-Film« (84). Plausibel legt sie dar, wie in Science Fiction des 20. Jahrhunderts elektronische Klänge Übergänge zwischen Welten oder Weltaspekten markieren, die sie entlang der theoretischen Achsen Realität-Virtua-

lität, Identität-Alterität, Utopie-Dystopie verortet. Zumeist steht dabei das Elektronische in bekannter Weise für die kalten, mechanischen, fremden – kurz: dystopischen – Aspekte imaginierter zukünftiger Welten. Die These ist überzeugend und die »pragmatisch vorgenommene, heuristische Systematisierung« (86) der genannten Begriffspole erscheint theoriefähig, wäre aber vielleicht überzeugender induktiv aus der Untersuchung hervorgegangen.

Robert Rabenalt befasst sich anschließend mit der Verflechtung von Musik und Narration in *INTERSTELLAR* (UK/USA 2013, Regie: Christopher Nolan), die ausgeht von der Feststellung, dass die Filmmusik die Verschränkung von (äußerer) Welttretungs- und (innerer) Vater-Tochter-Handlung unterstützt, »indem sie hauptsächlich die Vater-Tochter-Beziehung ›erzählt‹« (99). Unmittelbar nachvollziehbar ist, dass das Vater-Tochter-Thema – das wohl auch bei Hans Zimmers Komposition am Anfang stand – die Gelenkpunkte der Handlung von *INTERSTELLAR* verklammert und plausibilisiert sowie dass dabei Beziehung der Figuren musikalisch ausgestaltet wird. Die theoretische Hinleitung, die sich eng an Rabenalts Monographie orientiert (Rabenalt 2020), ist recht umfangreich, trägt aber sinnvolle Klärungen im »Begriffsfeld ›Fiktion‹« (105) zum Band bei (Fiktion/Narration/Narrativ; Diegese/Extra-Diegese; Fabel/Sujet). Dass Musik für Weltenbau plausibilisierend wirke, indem sie helfe »die fehlenden Referenzen der ›hergeträumten‹ Welten zur unserer realen Erfahrungswelt zu überbrücken« (104), fügt sich stimmig an die Erkenntnisse vieler anderer Beiträge.

Die Science-Fiction-Sektion beschließt Julin Lee, die skizziert, »wie *Westworlds* Verwendung von präexistenter und neu komponierter Musik zum Weltenbau beiträgt und diesen zugleich selbstreflexiv kommentiert« (121). Der Text zeigt, wie Musik in *WESTWORLD* (USA 2016–2022) Teil des metafictionalen Referenzsystems wird, das in der Serie aus einem Spiel mit Permutationen der verschiedenen Charaktere und Parks bzw. mit den Grenzen zwischen *Westworld*-Park und echter Welt entsteht. Dies reicht von veränderten klischeehaft-lokalisierenden Instrumentierungen hin zu *foreshadowings* durch verborgene Motivzusammenhänge. Insofern die Selbstreferenzialität Teil der Schachtelung der (tertiären?) Welt in der sekundären Welt ist, stützt die Musik die Wahrnehmung dieser Strukturen und »die metanarrative Agenda der Serie« (141).

Die Dystopie-Sektion eröffnet nachfolgend Stefan Drees, der u. a. an *EQUILIBRIUM* (USA 2002, Regie: Kurt Wimmer) und *SOYLENT GREEN* (USA 1973, Regie: Richard Fleischer) eindrücklich Konstellationen herausstellt, in denen (klassische) Musik Zufluchtsorte in dystopischen Welten (Drees unterscheidet katastrophische und scheinbar utopische, aber repressive) anzeigt, die klanglich sonst nur durch nackte, irritierende, meist urbane diegetische Soundscapes ausgezeichnet werden. Indem auch hier Übergänge und Grenzen kontrastierender Räumen fokussiert werden – hier: die Dystopie versus ihre »utopische Nische« (149) –, ergänzen sich die Analysen gut mit denjenigen von Noeske.

Insofern die Dystopie mindestens in *EQUILIBRIUM* auch eine repressive Gesellschaft ist, kontrastiert diese Darstellung interessant mit dem folgenden Beitrag von Laura Schwinger. Schwinger widmet sich den zwanghaften Feierlichkeiten, die wiederkehrend als Teil dystopischer Filmwelten imaginiert werden, also strategisch eingesetzten Kulturangeboten dystopisch-repressiver Gesellschaftsformen für ihre Untergebenen wie etwa in der Serie *SEVERANCE* (USA 2022ff.). Wie sie zeigt, erklingt Musik dort uneigentlich, indem sie einerseits regimeseitig reguliert, andererseits offensichtlich manipulativ im Kontext ordnungsstiftender Rituale eingesetzt wird. Ein weltenbauliches Element ist Musik hier vor allem als Teil des repressiven Apparates. Indem sie ihrer Autonomie beraubt ist, kann Musik eben nicht mehr »utopische Nische« sein, und das Erkennen des Zwangs lässt »die Protagonist:innen den Musikeinsatz als Manipulationsversuch erkennen« und regt Widerstand an (190). Auch Handlungsweisen mit Musik sind Teil sekundärer Welten.

Dichter an die primäre Welt begibt sich Nepomuk Rivas Beitrag in der Schlusssektion des Bandes, der problematische Aspekte von filmmusikalischen Afrikabildern thematisiert. Das Fortwirken von Klischees aus NS-Propagandafilmen im Blick fragt er: »Warum reproduzieren deutsche Film- und Fernsehfilme das historische, konstruierte Afrika-bild in Bild und Ton immer wieder? Gibt es auch andere Möglichkeiten der Darstellung afrikanischer Kulturen und ihrer Musiken?« (195). Deutlich zeigt der wichtige Beitrag, wie in Filmen des 20. Jahrhunderts ein als wildes oder ursprünglich imaginiertes Afrika als problematische Folie und Zielort – letztlich auch dies eine romantische Gegenwelt – inszeniert wird und »afrikanische« Musik oft als nicht quellengetreuer Exotismus hinzutritt. Im 21. Jahrhundert scheint Riva eine Trendwende zu erkennen, indem Filme wie

SCHLAFKRANKHEIT (D 2011, Regie: Ulrich Köhler) auf »afrikanische Musik« (206) weitestgehend verzichten. In Anbetracht der differenzierten postkolonialen Haltung wirkt das Schreiben über die Musik selbst stellenweise überraschend unterdifferenziert, indem pauschal »marokkanische Musik« oder »afrikanische Kindermusik« benannt wird, ohne deren Beschaffenheit und wirklichen Grad der Verwurzelung in verschiedenen afrikanischen Kulturen zu beleuchten. Der instruktive historische Überblick in der Textmitte hätte nach Ansicht der Verfassers strukturierter und strenger chronologisch eingeordnet sein können.

Stefan Menzels Beitrag befasst sich mit dem Titelsong (japanisch »Shūdaika«) der Anime-Adaption *BERSERK: THE SWORD WIND CHRONICLES* (J 1997–98) des Kultmanga *Berserk* (1989–2021; 2022ff.). Vor der kontextuellen Folie einer im streng regulierten Schulalltag an der Entfaltung gehinderten »schwachen« (Tsuboi 1998) japanischen Jugendkultur der 1990er (219) deutet Menzel die endlosen Mühen der Hauptfigur Guts als Identifikationsangebot und die gezielte Lo-Fi/Noise-Produktion der Titelmusik als subversive, »latent widerständige Perspektive« (225) für japanische Jugendliche jener Zeit. Die Schilderung überzeugt, wäre jedoch durch Expert\*innen zur Kulturgeschichte Japans nochmals zu kommentieren. Gleichwohl eröffnet der Text, wie auch paratextuelle Grenzaspekte sowohl mit sekundären auch als auch primären Welten in Wechselwirkung treten kann.

Grenzüberschreitend ist schließlich auch der Schlussbeitrag von Christoph Hust, der Inszenierung von Kulturen im Austausch von Film und Videospiel behandelt. Basierend auf der Feststellung, dass Musik symbolisch auf zuvor etablierte kulturelle Konnotationen verweist, untersucht Hust »wie insbesondere orientalische Stereotype zur Bezeichnung fiktionalisierter Umgebungen« in Games eingesetzt, aber auch »zur Konstruktion fiktiver Fantasykulturen« (227) verwendet werden. Kontinuitäten dieser mal gebrochenen, mal als authentisch für globale Publika inszenierten kulturellen Stereotype weist er eindrucksvoll über mehrere Dekaden Videospielgeschichte nach, die insbesondere z. B. bei den *Cinemaware*-Spielen der 1980er und 1990er Jahre eng mit der Filmmusikgeschichte verzahnt ist. Die Mobilität und Komplexität dieser stereotypen Zeichensysteme macht sie schwer fassbar: »exotische Settings unterscheiden sich je nach dem, was das

Eigene ist« (249). Das zeigt sich ungewollt auch, wenn Hust kritisch reflektiert, dass es im Soundtrack von *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017) eine Spannung gebe »zwischen der japanischen [ästhetischen] Fundierung und dem Klavier als Inbegriff eines westlichen Musikinstrumentes« (248). Ist das Klavier in Zeiten von Branchenriesen wie Yamaha und Kawai wirklich noch zweifelsfrei ein ›westliches‹ Instrument?

Insgesamt löst der Band seine Versprechen ein, indem die »Schlaglichter« Anhalts- und Einstiegspunkte für die weitere Auseinandersetzung mit dem Thema Weltenbau liefern, allerdings – wie eingangs erwähnt – in einer breiteren Perspektive, die auch narrative und extra-diegetische Perspektiven mit einschließt, und nicht streng auf die Musik in den sekundären Welten und »fiktiven Kulturen« beschränkt ist. Layout und Satz sind ansprechend, das Schriftbild ist weitestgehend fehlerfrei.

## Literaturverzeichnis

- Feiten, Benedikt (2017): *Jim Jarmusch: Musik und Narration. Transnationalität und alternative filmische Erzählformen*. Bielefeld: transcript.
- Krishnaswami, Ravi (2020): Playing Songwriter. Creating Songs for the Fictional Worlds of Video Games. In: *Journal of Sound and Music in Games* 1/2, S. 68–83.
- Rabenalt, Robert (2020): *Musikdramaturgie im Film. Wie Filmmusik Erzählformen und Filmwirkung beeinflusst*. München: edition text+kritik.
- Schwinning, Reinke (2023): Building Worlds with Beethoven: Epistemic Roles of (Classical) Music in Animated Films and Video Games. In: Scoggin, Lisa/Plank, Dana (Hrsg.): *The Intersection of Animation, Video Games, and Music. Making Movement Sing*. New York: Routledge, S. 47–61.
- Summers, Tim (2016): *Understanding Video Game Music*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Tsuboi, Tsuyoshi (1998): Japanese Youth Culture. Patterns of Thinking and Behavior of Japanese High School Students. In: *Komazawa Shakaigaku Kenkyū. Bungakubu Shakaigakuka Kenkyū Hōkoku* 30, S. 25–51.
- White, Daniel (2024): *The Music of HARRY POTTER and THE LORD OF THE RINGS. Sounds of Home in the Fantasy Franchise*. Abingdon/New York: Routledge.
- Wolf, Mark J. P. (2012): *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*. New York/Abingdon.
- Wolf, Mark J. P. (2019): Transmedia World-Building: History, Conception, and Construction. In: Freeman, Matthew/Gambarato, Renira Rampazzo (Hrsg.): *The Routledge Companion to Transmedia Studies*. New York/Abingdon: Routledge, S. 141–147.

### Empfohlene Zitierweise

Rosenthal, Maximilian: Rezension zu Maria Behrendt / Christoph Hust (Hrsg.): *Hergeträumt. Weltenbau fiktiver Kulturen durch Musik in Film und Fernsehen*. edition text+kritik: München 2025. In: *Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung* 20 (2026), S. 129–137, DOI: <https://doi.org/10.59056/kbzf.2026.20.p129-137>.

*Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung* (ISSN 1866-4768)

Die Inhalte dieses Werks werden unter der Lizenz CC BY 4.0 Creative Commons Namensnennung 4.0 zur Verfügung gestellt. Hiervon ausgenommen ist das Bildmaterial, das abweichenden, in den Bildlegenden spezifizierten Bestimmungen unterliegt.