

**Matt Lawson**

**Vortrag in Fribourg 22.04.2026**

## **Die audiovisuelle Rolle der Jahrmarktmusik in Film, Fernsehen und Spielen**

Dieser Beitrag baut auf meiner umfassenderen Arbeit als Filmmusikwissenschaftler auf, in der ich untersuche, wie Klang und Musik Räume der Zeit, des Raumes, des Genres und der Erinnerung auf der Leinwand konstruieren, und wendet sich zum ersten Mal der Jahrmarktmusik als besonders aufschlussreichem Fallbeispiel zu, um zu zeigen, wie ein eng kodiertes Klangidiom die Wahrnehmung von Ort, Nostalgie und Unbehagen beim Publikum in Film, Fernsehen und Videospielen prägt.

Dieser Artikel beschreibt Jahrmarktmusik als eine einzigartig aufgeladene Klangwelt in den Bildschirmmedien – eine Welt, die durch ihre mechanischen Orgeln, Walzerrhythmen, Calliope-Klänge und recycelten populären Melodien Nostalgie, Aufregung und Unbehagen hervorruft.

Heute biete ich Ihnen ganz bewusst eine breite, grundlegende Übersicht anstelle einer einzelnen, -detaillierten Fallstudie.

Ich werde einen Überblick darüber geben, wie Jahrmärkte und Jahrmarktmusik in Film, Fernsehen und Videospielen funktionieren – nicht um eine definitive Interpretation eines bestimmten Werkes zu liefern, sondern um einige wiederkehrende audiovisuelle Strategien und kulturelle Annahmen aufzuzeigen, die in zukünftigen, detaillierteren Analysen vertieft werden könnten.

Jahmarktmusik nimmt einen ganz eigenen kulturellen und klanglichen Platz ein. Sie ist sofort erkennbar und doch überraschend vielseitig: Sie kann kindliche Begeisterung, billige Massenunterhaltung oder etwas viel Düsteres und Unheimlicheres signalisieren.

In Film, Fernsehen und Videospielen begegnet uns eine ganz besondere Klangwelt: mechanische Orgeln und Dampforgel, helle, schrille Klänge, Walzer- und Marschrhythmen, sich wiederholende Melodien aus Popmusik und Unterhaltungsklassik. Diese Klangfarben sind eng mit einem bestimmten historischen Zeitraum – dem späten 19. und frühen 20. Jahrhundert – verbunden, selbst wenn der Text auf dem Bildschirm selbst zeitgenössisch oder futuristisch ist.

Ich stelle drei Hauptthesen auf, wobei Schlüsselwörter, die meiner Meinung nach gemeinsame Muster kennzeichnen, fett hervorgehoben sind:

- Erstens ist Jahrmarktmusik historisch stark geprägt: Sie bringt eine bestimmte Vergangenheit mit sich, unabhängig davon, ob die Handlung in dieser Zeit spielt oder nicht.
- Zweitens greifen audiovisuelle Medien auf ein kleines Repertoire an Jahrmarktsmotiven zurück – das gruselige Karussell, den verzerrten Walzer, die übertrieben -fröhliche Orgel –, um zwischen Vergnügen und Bedrohung zu wechseln.
- Drittens fungiert Jahrmarktmusik oft als atmosphärische Klangtextur oder adaptives System, das Räume unaufdringlich authentisch wirken lässt, während es unter Dialogen, Spektakeln oder Spielgeschehen liegt.

Wenn ich von „Jahrmarktmusik“ spreche, meine ich eine Reihe von Technologien und Praktiken.

Historisch gesehen waren Wanderzirkusse auf gut sichtbare und hörbare Musikanlagen angewiesen, die den Klang über belebte Freiluftplätze hinweg projizierten. Ihr Repertoire war praktisch: Walzer, Polkas, Märsche, populäre Tanzmelodien, leichte klassische Ausschnitte – allesamt in klaren Phrasen und robusten Melodien, die Wind, Menschenmassen und den Lärm der Anlagen unbeschadet überstanden.

Bildschirmmedien greifen auf dieses vorgefertigte -semiotische Paket zurück. Selbst wenn die Orgel gesampelt oder vollständig synthetisiert ist, erkennen wir sie: die durchdringenden, fast nasalen Melodielinien, die stampfende Begleitung, den unerbittlichen Takt, der sich so mechanisch anfühlt wie die Fahrgeschäfte selbst. Musik und Maschine sind untrennbar miteinander verbunden.

In der Vergnügungsinsel-Szene von Pinocchio hören wir genau diese Mischung: spieluhrartige -Klänge, beschwingte Walzer- und Marschrhythmen, Geräusche der Menge – allesamt auf die Attraktionen im Bild abgestimmt. Die Musik ist diegetisch – sie gehört zur Welt der Geschichte –, fungiert aber gleichzeitig als Untermalung und lenkt unsere Wahrnehmung der Insel als gleichermaßen verlockend und exzessiv, vergnüglich und moralisch fragwürdig.

Eines der Schlüsselgespräche in „Der dritte Mann“ spielt sich auf einem Jahrmarkt ab, in der berühmten Riesenradscene -zwischen Holly Martins und Harry Lime. Bevor sie ins Riesenrad einsteigen (in dem Clip, den wir gleich sehen werden), erhaschen wir kurz einen Blick auf den Jahrmarkt selbst: Die Fahrgeschäfte stehen still, die Attraktionen sind leer, und Anton Karas’ nicht- -diegetische Zithermelodie schwebt über einem Raum, der zwar optisch öffentlich, aber tatsächlich menschenleer ist.

Sobald die Männer hoch über dem Boden in der engen Hütte sind, verstummt die Zither jedoch vollständig, und der Jahrmarkt wird gespenstisch still: Man hört nur noch ihre Stimmen, das Knarren der Hütte und gelegentliche mechanische Bewegungen. Dieser Verzicht auf Musik lenkt die Aufmerksamkeit maximal auf Limes beunruhigenden Monolog über die Moral des Mordes, während er auf die Menschen – oder wie er sie nennt, „Punkte“ – herabblickt; der Jahrmarkt ist unter ihnen sichtbar, aber akustisch gedämpft, eine schwebende Gesprächsblase über jeder Andeutung von Menschenmengen oder Karussellgeräuschen.

Erst als die Szene endet und Martins wieder in den normalen sozialen Raum zurückkehrt, erklingt die Zither erneut, verleiht dem Film seine unverwechselbare musikalische Stimme und besiegelt den Moment der ethischen Konfrontation.

Das Fernsehen greift dieselbe Klangwelt auf. Die britische Anthologie-Serie „Journey to the Unknown“ beginnt mit einer Achterbahnfahrt -aus der Ich-Perspektive durch den nächtlichen Battersea Fun Fair, untermalt von Harry Robinsons unheimlicher Pfeifmelodie. Die Titelsequenz kristallisiert den Jahrmarkt als „moderne Ruine“ heraus: ein Ort einst populärer Freizeitgestaltung, der bereits im Verfall begriffen ist und als unheimlich neu interpretiert wird. Die Vergnügungstechnologien des Jahrmarkts – Achterbahnen, Leuchtreklamen – werden ihrer Menschen beraubt und -als Architektur der Angst neu inszeniert. Im Kontext der Serie hat dies eine starke paratextuelle Wirkung: Bevor die eigentliche Geschichte beginnt, wurde den Zuschauern beigebracht, den Vergnügungspark als perfekten Schauplatz für das

Fremde und Beunruhigende zu begreifen, da die vertrauten Klang- und Bildcodes des Jahrmarkts verschwunden sind.

Die Jahrmarkt看musik kommt in den inszenierten -Szenen am deutlichsten zur Geltung – in jenen Sequenzen, die dem Publikum unmissverständlich und unmissverständlich verkünden: „Wir sind auf dem Jahrmarkt; hört zu!“

In „Der Fremde im Zug“ inszeniert Hitchcock eine ausgedehnte -Sequenz in einem Vergnügungspark, die auf einem Karussell gipfelt. Anfangs ist die Walzermusik des Karussells einfach Teil der Atmosphäre. Als das Karussell außer Kontrolle gerät und tatsächlich gefährlich wird, läuft die Melodie zwar weiter, wird aber schneller und verzerrt. Ihr steigendes Tempo und ihre Gleichmäßigkeit stehen im krassen Gegensatz zur wachsenden Panik und wirken empathielos gegenüber der Gefahr für die Fahrgäste.

beginnen die diegetische Karussellmusik und die nicht- diegetische dramatische Untermalung nebeneinander zu existieren und -miteinander zu ringen. Eine Zeit lang vermischen sie sich: Die fröhliche, repetitive Jahrmarkt看musik erklingt an der Oberfläche, während dunklere Harmonien, dichtere Klangtexturen und unruhigere Rhythmen der Partitur darunter durchsickern und eine dichte, fast beunruhigend kakophonische Klanglandschaft erzeugen. Der Effekt ist, dass die Karussellmusik vom Drama verschluckt zu werden scheint, ohne jemals ganz zu verstummen, was das Gefühl des Chaos noch verstärkt.

Bis die Sequenz ihren Höhepunkt erreicht, hat sich das Kräfteverhältnis entscheidend verschoben. Die nicht- -diegetische Filmmusik setzt sich durch: Sie dominiert den Gesamtklang, treibt die Spannung und die emotionale Kontur voran, während der Karussellwalzer zu einer schwachen, fast geisterhaften Präsenz reduziert wird oder ganz verschwindet.

Nicht alle Szenen -sind Horror. Das Schulfestfinale in Grease nutzt den Jahrmarktsound als Erweiterung des Musical-Rahmens. Fahrgeschäftsmusik, Bandeinsätze und Publikumsgeräusche verschmelzen mit den gesungenen Liedern; der Jahrmarkt wird zur Klangmetapher für jugendlichen Überschwang und Unberechenbarkeit.

In all diesen Beispielen erfüllt die Jahrmarkt看musik eine doppelte Funktion. Sie verankert uns in einem Raum mechanisierter Freizeitgestaltung und prägt diesen Raum auf emotionale Weise, indem sie ihn in Richtung Romantik, Transformation oder in manchen Fällen in Richtung Bedrohung – oder Horror – lenkt.

Bevor wir uns also dem offenen Horror zuwenden, lohnt es sich zu fragen, warum Jahrmärkte für viele von uns schon jetzt eine gewisse Unheimlichkeit bedeuten. Ein wichtiger Grund dafür ist Nostalgie. Jahrmärkte sind mit der Kindheit verbunden – Schulausflüge, Tage am Meer, Fahrgeschäfte, die nur kurz auftauchen und wieder verschwinden. Ihre Klänge – Orgeln, Walzer, leicht blecherne Musik – wirken bereits zeitlos. Online-„Liminal-Raum“-Atmosphären greifen diesen Effekt auf und verwenden verlangsamte, hallende Jahrmarktgeräusche, um verschwommene Erinnerungen an die Vergangenheit hervorzurufen. Auf YouTube wurden stundenlange Videos erstellt, die als Hintergrundmusik oder sogar zum Musikstudium genutzt werden können. Dieser Ausschnitt stammt aus einem über 12 Stunden langen Video:

Wenn diese Klänge in zeitgenössischen Filmen oder Fernsehsendungen auftauchen, fungieren sie als akustische Nostalgie und verweisen sowohl auf die eigene Kindheit als auch auf einen

imaginierten „alten Jahrmarkt“. Diese Nostalgie ist ambivalent -: Sie suggeriert Unschuld und Einfachheit, erinnert uns aber gleichzeitig daran, dass diese Momente vergangen sind. Bilder von leeren oder verlassenem Vergnügungspark – oft als nostalgisch und zugleich beunruhigend dargestellt – zeigen, wie stark Menschen diese Orte als gleichermaßen tröstlich und traurig empfinden.

Jahrmärkte selbst verstärken diese Spannung. Sie sind vergänglich und verwandeln einen vertrauten Ort in ein Feuerwerk aus Licht, Lärm und Sinneseindrücken, bevor sie wieder verschwinden. Wie Zuzana Kovar argumentiert, erschafft dieses „Jahrmarktssensorium“ eine flüchtige, gesteigerte Welt, die schnell wieder in den Alltag zurückfällt. Die Musik trägt dieselbe Instabilität in sich: freudig in Bewegung, aber leicht in Melancholie umschlagend, sobald die Fahrgeschäfte enden.

Im Film aktiviert ein leerer Jahrmarkt oder eine Karussellmelodie, die nach dem Weggang der Besucher erklingt, jene unterschwellige -Melancholie. Sie versetzt uns in einen Zwischenraum – einen klassischen Liminal-Raum. Anthropologen wie Victor Turner beschreiben solche Räume als Zonen, in denen die üblichen Regeln gelockert werden, und Kovar schildert den Jahrmarkt ähnlich: als einen Ort zwischen Arbeit und Freizeit, Ordnung und Chaos, wo sich das Verhalten verändert und die Kontrolle über den Körper verloren geht.

Musik spielt dabei eine zentrale Rolle. Sie ist lauter, repetitiver und immersiver als Alltagsgeräusche und trägt so zu einem Gefühl der Desorientierung und eines kollektiven Erlebnisses bei. Auf der Leinwand ermöglicht das einen schnellen Umschwung von Freude zu Unbehagen. Ein Regisseur kann einfach das Tempo verlangsamen, den Raum leeren oder die Musik zu lange ausklingen lassen. Die Melodie selbst ändert sich kaum, aber unsere Wahrnehmung davon, und sie wirkt plötzlich zerbrechlich, mechanisch oder leicht unheimlich.

Deshalb ist das Motiv des „unheimlichen Karussells“ so wirkungsvoll. Wie auf Seiten wie TV Tropes dokumentiert, wird Jahrmarkt Musik oft mit minimalen Änderungen für Horrorfilme wiederverwendet. Der Kontext ist dabei entscheidend: Leere Kulissen, nächtliches Licht oder beunruhigende Bilder verwandeln eine fröhliche Melodie in etwas Bedrohliches.

Es gibt auch einen längeren kulturellen Hintergrund. Das „Karnevaleske“, wie Michail Bachtin es beschrieb, rahmt Jahrmärkte und Zirkusse als Orte der Umkehrung und des Exzesses ein, wo Normen außer Kraft gesetzt und das Grotteske in den Vordergrund gerückt werden. Wenn also Film und Medien Jahrmärkte thematisieren, greifen sie auf eine bestehende kulturelle Erwartung zurück, dass etwas leicht „anders“ ist. In Verbindung mit der zeitgenössischen Ästhetik des „liminalen Raums“ verstärkt dies die Vorstellung, dass ein leerer, still -beleuchteter Jahrmarkt von Natur aus unheimlich wirkt.

Was man nachts auf einem Karussell hört, ist eine Mischung aus Nostalgie, Vergänglichkeit, Zwischenwelt und Grotteske. Horror-Soundtracks müssen das nicht völlig verändern; sie müssen es nur anstoßen, und der Jahrmarkt kippt vom Vergnügen in etwas weitaus Beunruhigenderes.

Angesichts dieser bereits -bestehenden Assoziationen ist es keine Überraschung, dass sich das Horror-Genre so stark auf den Jahrmarkt stützt.

Carnival of Souls“ liefert ein frühes Beispiel. Im Pavillon-„Tanz der Toten“ verschmilzt die Orgelmusik endgültig ihre drei Funktionen: Karussell-/Tanzsaalmusik -, Marys innere

Zerrissenheit und eine übernatürliche Berufung. Die walzerartige Orgelmelodie klingt wie ein Instrument von einem Jahrmarkt, doch wir kennen diesen Klang bereits als etwas, das nur Mary hört, und als die Stimme des Zwischenreichs, das sie ergriffen hat. Während die Kamera die Tänzer wie ein menschliches Karussell umkreist und Mary in ihren Walzer hineingezogen wird, wird der Jahrmarkt zu einer klanglichen Schwelle, an der sich die diegetischen, psychologischen und übernatürlichen Ebenen nicht mehr trennen lassen.

Im Film- und Fernsbereich sehen wir ein einheitliches Werkzeugset:

- Mechanische Wiederholung wurde zur Bedrohung – Schleifen, die das Gefühl vermitteln, niemals enden zu können.
- Zeitliche Dislokation – Jahrmarktgeräusche kennzeichnen Räume als „zeitlos“, heimgesucht von ihrer eigenen Vergangenheit.
- Verzerrte Fröhlichkeit – beschwingte Melodien, die über Gewalt oder Furcht gelegt sind.
- Verschwimmen der Grenzen zwischen diegetischem und nicht- -diegetischem Inhalt – wir sind uns nie ganz sicher, woher die Musik kommt.

Diese Techniken kristallisieren den korrumpierten Jahrmarkt: Vergnügen und Angst verschmelzen zu einer einzigen audiovisuellen -Figur.

Spiele fügen zwei wichtige Dimensionen hinzu: Interaktivität und Räumlichkeit. Anders als statische Film- oder Fernsehsequenzen reagieren Spielsoundtracks auf die Aktionen und die Position des Spielers, wodurch die Musik auf dem Jahrmarkt in Echtzeit anschwillt, anschwillt oder auch mal glich.

BioShock Infinite bietet einen guten Einstieg. Die Eröffnung führt uns ins Columbia „Gründerfest“ ein, einen Jahrmarkt -mit Attraktionen und Buden, die gleichzeitig als Waffentutorials dienen. Wir hören Ragtime, Märsche im Sousa-Stil und „epochenbezogene“ Coverversionen späterer Popsongs, gespielt von verschiedenen Quellen in der Spielwelt, wie Grammophonen, einem Barbershop-Quartett und Bands. Während sich die Spieler bewegen, werden diese Musikquellen je nach Entfernung und Verdeckung ein- und ausgeblendet, wodurch eine überzeugende, räumliche Jahrmarkt-Klangkulisse entsteht, die sich allmählich verdunkelt, je mehr Columbias autoritäre Strukturen im Spiel enthüllt werden. Dieselben Klangcodes, die anfänglich Bürgerstolz und technologisches Staunen signalisieren, erhalten eine bittere, ironische Note.

Freizeitpark --Simulationsspiele verfolgen diese Ideen in eine andere Richtung. Roller Coaster Tycoon bietet Spielern eine Auswahl an Musikstilen, die sie einzelnen Fahrgeschäften zuweisen können – darunter „Orgel“- oder „Jahrmarkt“-Einstellungen für Karussells, die auf realen Aufnahmen von Jahrmarktsorgeln basieren.

Jahrmarktmusik wird zum Gestaltungsparameter: Die Spieler gestalten die Klanglandschaft und entscheiden, welche Attraktionen mit mechanischen Orgelschleifen, Rock-, Techno- oder „modernen“ Stücken untermalt werden. Die Spiele vermitteln den Spielern auf subtile Weise, Jahrmarktsound als modulares System zu betrachten, das es zu steuern gilt. Diese sich wiederholenden Musikstücke imitieren den charakteristischen Klang und die mechanische Phrasierung traditioneller Jahrmarktsorgeln und verankern das Karussell in einer

Klangästhetik, die historisch mit Nostalgie, Spektakel und kontrollierter Verspieltheit verbunden ist.

Planet Coaster geht noch einen Schritt weiter und bietet einen vollständig komponierten, adaptiven Soundtrack sowie eine umfangreiche Bibliothek thematischer Musikstücke – Piraten, Science- -Fiction, Western, Klassiker, Grusel –, den Fahrgeschäften und Bereichen zugeordnet werden können. Diese Musikstücke sind dynamisch und passen sich in Echtzeit der Kameraposition, dem Parkstatus und den Aktionen des Spielers an. Sie enthalten auch speziell für Jahrmärkte komponierte Stücke, die Karussell- und Kirmesgeräusche imitieren. Das Spiel ermutigt die Spieler, die vielschichtige und wettbewerbsorientierte Klangwelt eines echten Freizeitparks zu simulieren und ermöglicht es ihnen außerdem, ihre eigene Musik zu importieren. Viele Jahrmärkte und Kirmesattraktionen wurden mit authentischen Aufnahmen von realen Jahrmärkten nachgebildet.

Im Horror-Genre setzen sowohl Mainstream- als auch Indie-Spiele auf verlassene Freizeitparks oder Geisterfeste, auf denen kaputte Fahrgeschäfte weiterhin verstimmte Musikschleifen von sich geben, oft mit Hall überzogen oder gefiltert, um distanziert und verkommen zu wirken. In „*The Park*“ (2015) beispielsweise wird die verzerrte Jahrmarktsorgel des Karussells zu einem wiederkehrenden akustischen Marker psychischer Unruhe, deren zyklische Melodie die Grenze zwischen Erinnerung und Halluzination verwischt.

Da die Spieler in diesen Bereichen beliebig lange verweilen können, verstärkt sich die bedrückende Wirkung der Schleife – das Gefühl, die Melodie könnte tatsächlich nie enden – auf ganz neue Weise. Was einst unbeschwerte Freizeit bedeutete, wird nun als etwas Unausweichliches dargestellt, dessen mechanische Wiederholung die Angst durch Dauer und Verzerrung verstärkt.

Spiele machen daher besonders deutlich, was in Film und Fernsehen latent vorhanden ist: Jahrmarktmusik ist infrastrukturell. Sie ist als System aus Schleifen, Quellen und Parametern implementiert, die sich – genau wie Fahrgeschäftsgeschwindigkeiten oder Ticketpreise – immer wieder anpassen lassen.

Abschließend möchte ich anhand dieser Beispiele betonen, dass ich weniger definitive Interpretationen als vielmehr Orientierungshilfen bieten möchte. Indem ich Jahrmarktmusik als ein eng kodiertes, aber überraschend flexibles Idiom betrachte, habe ich versucht, eine erste Karte davon zu entwerfen, wie dieses Idiom Bildschirmfahrten von Zeit, Raum, Genre und Erinnerung in verschiedenen Medien strukturiert. Anstatt Fragen abschließend zu beantworten, ging es in der Untersuchung darum, Muster sichtbar zu machen: aufzuzeigen, wie dasselbe kleine Repertoire an Klängen, Texturen und Bild-Ton-Strategien in sehr unterschiedlichen industriellen und narrativen Kontexten wiederkehrt.

Da die Argumentation bewusst breit angelegt war -, liegt die produktivste Arbeit nun darin, den Fokus einzugrenzen. Ein naheliegender Ansatzpunkt sind detaillierte Fallstudien einzelner Texte oder Textgruppen: eine eingehende Analyse der Vergnügungsinsel-Sequenz als Knotenpunkt in Disneys umfassenderer klanglicher Konstruktion der Kindheit; eine eingehende Lektüre von „*Carnival of Souls*“, die den sich wandelnden Status der Orgel Szene für Szene verfolgt; oder ein fokussierter Vergleich bestimmter Fernsehfolgen und ihrer Jahrmarkt-Klangwelten. Ein weiterer Ansatzpunkt ist die Untersuchung spezifischer Produktionsgeschichten – von Archivstücken, Jahrmarkt- -Orgelaufnahmen, Videospil-

Audiokompositionen –, um zu verstehen, wie reale -Praktiken und Technologien die Bedeutung von „Jahrmarktmusik“ auf der Leinwand prägen.

Es besteht auch die Möglichkeit, Jahrmarktgeräusche expliziter mit Fragestellungen meiner umfassenderen Forschung zu Wirkung, Einfluss und Rezeption von Filmmusik zu verknüpfen. -Simulationen von Themenparks und reale Parks eröffnen weitere Möglichkeiten für feldforschungs-basierte Studien zum Zusammenspiel von gestalteten und spontan entstehenden Klanglandschaften.

In diesem Sinne war diese Arbeit eine grundlegende Untersuchung: der Versuch, zu zeigen, dass Jahrmarktmusik kein skurriles Randthema ist, sondern ein aufschlussreiches Feld mit Potenzial für den Film- und Fernsehton im Allgemeinen. Indem wir diesem scheinbar unbedeutenden Idiom aufmerksam zuhören, gewinnen wir eine neue Perspektive darauf, wie Film- und Fernsehmedien den öffentlichen Raum gestalten, Nostalgie inszenieren und Unbehagen erzeugen – und, so hoffe ich, eine Reihe von Fragen, die in weiteren, fokussierten Projekten detailliert beantwortet werden können.

© **Matt Lawson**