

Wat is de invloed van muziek op immersie bij iPod en film?

Bachelorscriptie Muziekwetenschappen

Naam Student: Stef van der Burg

Studentennummer: 3708063

Blok/Studiejaar: 1/2013-2014

Datum voltooiing: 8 november 2013

Scriptiebegeleider: Dhr. Emanuel Overbeeke

Aantal woorden: 5431

Inhoud

Inleiding: Wat is de invloed van muziek op immersie bij iPod en film?	3
Hoofdstuk 1: De verschillende benaderingen van het begrip immersie	5
Hoofdstuk 2: Muziek en immersie bij de iPod	9
Hoofdstuk 3: Muziek en immersie in film	12
Conclusie	16
Bijlage: Interview Bob Zimmerman	18
Voetnotenlijst	20
Bibliografie zit in extra bestand.	

Inleiding: Wat is de invloed van muziek op immersie bij iPod en film?

“the experienc[e] of an imaginary world.”¹

In zes woorden legt Mark J.P. Wolf eigenlijk precies de gedachte uit achter dat wat men als een verklaring kan zien voor het begrip immersie. Ik denk dat veel mensen deze gedachte pas echt zullen begrijpen als ze kijken naar bijvoorbeeld een film als *the Lord of the Rings* (new line cinema). Zittend in een donkere bioscoopzaal ziet men de wereld waarin de film zich afspeelt langskomen op een groot scherm. In deze zaal zorgt het geluid ervoor dat men niks anders hoort dan het geluid van de film en is het beeld zo groot dat men nergens anders kan kijken dan naar dat, wat zich op het scherm vol doet. Het lijkt nu dat de kijker letterlijk in de wereld van de personages wordt gezogen, en de kijker vergeet dat hij of zij in de bioscoopzaal zit. Men voelt de spanning(en) die de film met zich meebrengt, men voelt het verdriet, de vreugde en ga zo maar door. Als aan het einde de aftiteling begint wrijft men goed in de ogen om te realiseren dat het slechts een film was en dat hij of zij op het punt staat de zaal te verlaten om de ‘normale wereld’ weer te betreden, waarin het zojuist getoonde verhaal geen werkelijkheid is, maar slechts fictie. Deze omschakeling van een fictieve wereld waarin men zich voor twee uur waande, naar de realiteit, kan men vergelijken met het lopen over straat met muziek vanuit een mp3-speler, om vervolgens de muziek af te zetten omdat je op de plaats van bestemming bent. Onbewust op het ritme van de maat lopen, realiseren hoe mooi de stad is terwijl U2 *‘its a beautiful day’* door de oortjes van je iPod ten gehore brengt of het gevoel krijgen dat de persoon tegenover je in de metro zich net zo verdrietig voelt als jij terwijl je favoriete artiest een van zijn liedjes zingt, het zijn allemaal vormen van immersie.

Wat zich zowel in de bioscoop als bij de iPod heeft afgespeeld kan men zien als een vorm van onderdompeling die ik in deze scriptie immersie noem, ik kom in het volgende hoofdstuk nog terug op de definitie die ikzelf zal geven aan het begrip immersie, maar voor nu houd ik het bij het simpele woord ‘onderdompeling’.

In deze scriptie zal ik gaan kijken naar het verschijnsel dat men immersie noemt, bij zowel film als de iPod, door muziek. Ik zie in deze twee bewegingen een grote mate van overeenkomst in de vorm van immersie en ik wil hier graag dieper ingaan op de rol die muziek speelt hierbij. In het eerste hoofdstuk zal ik een aantal benaderingen noemen omtrent het begrip immersie, ik zal laten zien hoe men het begrip omschrijft en hoe men er naar kijkt, om uiteindelijk zelf ook een standpunt in te nemen.

In het tweede hoofdstuk ga ik dieper in op de twee discoursen, respectievelijk de iPod en de film.

Ik wil vooral kijken hoe het nieuwe medium, namelijk de mp3-speler, de oude benadering evenaart, of juist verandert. Bij het hoofdstuk over film wil ik aan de hand van een interview kijken of de theorieën overeenkomen met de praktijk. Uiteindelijk zal ik proberen een antwoord te geven op de onderzoeksvraag van deze scriptie, namelijk, wat is de invloed van muziek op immersie bij iPod en bij film?

H1: De verschillende benaderingen van het begrip immersie

“Immersion[,] a process or condition whereby the viewer becomes totally enveloped within and transformed by the ‘virtual environment.’”²

Frances Dyson bespreekt in haar boek *Sounding New Media* (2009) de wijze waarop immersie toetreedt bij verschillende media. Ze bespreekt onder andere de opkomst van het luisteren via een koptelefoon naar een cassette recorder waarbij werd opgemerkt dat:

“the archetypes of the unconscious were in conversation”³

Hiermee doelt Dyson op het feit dat de eerste koptelefoons voor een totale nieuwe manier van immersie zorgden waarbij men dus letterlijk met het onderbewustzijn in gesprek ging.

Dyson bespreekt in haar tekst drie bewegingen die er toe leiden dat men wordt ondergedompeld in een medium. Ze benoemt de beweging van naar het medium kijken en er vervolgens in ‘zijn’. Met ‘zijn’ bedoelt Dyson hier dan dat men naar een medium kijkt en vervolgens het idee heeft dat men zich daadwerkelijk in het medium bevindt. Een andere beweging die Dyson ziet is die van een samensmelting van het ‘zijn’ in een virtuele werkelijkheid met het ‘zijn’ in het algemeen. Hier ontstaat volgens Dyson eigenlijk een herdefinitie van het begrip ‘zijn’, dit omdat men met de onderdompeling in het medium eigenlijk een nieuwe vorm van virtuele uitdrukking en of belichaming ziet ontstaan. Als laatste ziet Dyson het digitale ‘zijn’ en de digitale ruimte onlosmakelijk verbonden worden met het concept posthumanisme.⁴ Hetgeen wil zeggen dat men zichzelf steeds meer ontwikkelt aan de hand van technologieën.

Mark J.P. Wolf schrijft in zijn boek *Building Imaginary Worlds* (2012) over een *imaginary world* waar men zich in waant wanneer men door toedoen van de media wordt ondergedompeld. Over het begrip immersie is hij vrij duidelijk, hij zegt dat het begrip betrekking heeft op drie verschillende ervaringen die resulteren in immersie. Er zou volgens hem sprake zijn van fysieke immersie, sensuele immersie en conceptuele immersie.⁵ Bij fysieke immersie wordt men fysiek totaal omgeven door een geconstrueerde ervaring, aldus Wolf. Hij vergelijkt deze ervaring met een ritje in een attractie in een thema park, waarbij men volledig wordt omgeven door de ervaring. Wanneer sprake is van sensuele immersie wordt niet meer het gehele lichaam omgeven door de ervaring maar slechts een deel, schrijft Wolf.⁶

Men kan hier denken aan bijvoorbeeld een bril die opgezet wordt met het spelen van een *game*. Hier ziet men zichzelf in de virtuele wereld bewegen, het lijkt alsof de persoon echt in de wereld van de *game* zit, terwijl hij in de werkelijkheid gewoon in zijn huiskamer zit. Als laatste benoemt Wolf de conceptuele immersie waarbij hij opmerkt dat deze vooral afhangt van de verbeeldingskracht van de persoon zelf. Bij het lezen van een boek kan men, door de vaak uitgebreid gegeven details, zich vrij gemakkelijk in de wereld van de schrijver wanen, er is genoeg materie om over na te denken.⁷

Toch vindt Wolf dat bij geen van de drie vormen van immersie ook daadwerkelijk sprake is van totale immersie van de kijker of gebruiker, hij introduceert daarom nog twee begrippen die meespelen bij immersie; absorptie (*absorption*) en verzadiging (*saturation*).⁸

De kijker of gebruiker richt zijn aandacht en verbeelding op de denkbeeldige wereld en wordt vervolgens in deze wereld getrokken. Hij gaat er mee bezig, denkt na over de gebeurtenissen, de dingen die hij ziet, karakters die gepresenteerd worden en absorbeert als het ware de wereld. Hoe meer het medium de kijker of gebruiker vraagt te onthouden, des te meer vindt er immersie plaats. Uiteindelijk is het gevolg van deze absorptie dat verzadiging plaatsvindt, waarmee de kijker volledig onderdompelt in de denkbeeldige wereld en wanneer zijn volledige gedachtegang(en) alleen nog maar over de denkbeeldige wereld gaan van het medium, aldus Wolf.⁹

“iPod users aim to create a privatised sound world, which is in harmony with their mood, orientation and surroundings, enabling them to re-spatialise urban experience through a process of solipsistic aestheticisation”¹⁰

Michael Bull bespreekt in zijn tekst *The audio-visual Ipod, Aesthetics and the city* hoe men omgaat met het gebruik van een iPod terwijl men onderweg is in de stad. Zoals hierboven vermeld, ziet Bull de iPod gebruiker de stad zichzelf eigen maken, met behulp van de beluisterde muziek. Bull introduceert het *ipod aesthetic*, wat kort gezegd neerkomt op het gegeven dat men met een iPod opzak en vanzelfsprekend een koptelefoon op zijn hoofd, de stad als het ware esthetiseert. Dat wil zeggen dat men de gevoelens die de muziek bij de luisteraar kan oproepen koppelt aan dat wat hij of zij op straat of onderweg ziet gebeuren, aldus Bull. Zo komt de luisteraar als het ware los van zijn omgeving omdat hij op dat moment leeft in een eigen wereld, waarin het lijkt dat alleen hij de waarnemer is van alles en de wereld om hem heen draait.¹¹

De iPod wordt voor de gebruiker als het ware een zonnebril waardoor wordt gekeken, die de gebruiker voor even in een eigen, andere wereld brengt dan alle mensen om hem heen.¹² Wat volgens Bull enorm bijdraagt aan de ervaring van het beluisteren van het medium iPod, is het feit dat men met een koptelefoon op eigenlijk niets anders hoort dan de muziek die wordt afgespeeld door de iPod. Bull introduceert hier het fenomeen *wall of sound*,¹³ wat eigenlijk letterlijk staat voor 'een muur van geluid' die de luisteraar omhelst en ervoor zorgt dat deze luisteraar niets anders hoort dan het geluid dat uit de iPod komt, aldus Bull.

Nu alle drie de auteurs kort zijn toegelicht kan ik een naar mijn idee passende definitie geven van het begrip immersie. Ik ben van mening dat het begrip staat voor *een zekere mate van onderdompeling in en door een medium waarbij het van belang is dat de gebruiker van het medium op zowel fysiek als mentaal gebied wordt gevraagd zich 'over te geven' aan het medium*. Met 'overgeven aan' het medium bedoel ik dat de gebruiker open staat voor onderdompeling.

Een interessante tweedeling in de immersie die ik heb opgemerkt tijdens het lezen van de literatuur heb ik bij Wolf en Bull niet teruggezien. Naar mijn idee zijn er een heleboel verschillende vormen van immersie, die ik ook niet allemaal kan uitleggen gezien de grootte van deze scriptie, maar een tweedeling in de werking van het begrip heb ik niet gelezen bij de reeds benoemde twee auteurs. Naar mijn idee werkt immersie op verschillende vlakken, maar wat ik interessant vind, is de onderdompeling *in* het medium en de onderdompeling *door* het medium. Wat ik hier precies mee bedoel is het feit dat een kijker van een film in de bioscoopzaal zit en ondergedompeld raakt in dat wat hij ziet op het scherm. Hij vergeet dat hij in een stoel zit en dat hij niet in de wereld, afgebeeld op het scherm leeft, maar gewoon in de 'normale wereld'. Dit is een vorm van immersie waarbij men in het medium ondergedompeld raakt. Maar, wat ook een vorm van immersie is, is de onderdompeling waarbij men vergeet dat men, in het geval van film, naar een medium kijkt dat met behulp van technieken zorgt dat de kijker niet doorheeft wat hij eigenlijk écht ziet. Wat ik hier probeer te zeggen is dat de kijker van een film naderhand wel kan opmerken dat hij een enorm goede film heeft gezien, maar wat hij zich tijdens het kijken van de film niet heeft gerealiseerd, is dat hij dankzij het productieteam van de film überhaupt kon kijken naar de film. Dit team heeft met behulp van camera's, computertechnieken en uiteindelijk het projectieapparaat in de bioscoopzaal iets aan de kijker tentoongesteld. De kijker realiseert zich dit niet omdat hij bezig was met het tot zich nemen van de film.

Ik ben van mening dat dit absoluut ook een vorm van immersie is en ik denk ook zeker dat dit bij meerdere media van toepassing is.

Frances Dyson bespreekt een soortgelijk idee in haar boek *Sounding New Media* (2009). Ze benoemt de opkomst van de telefoon en gaat vervolgens in op het verschijnsel dat men bij het maken van de telefoonhoorn probeerde om zo veel mogelijk ruis en ander geluid behalve het stemgeluid van de gebruikers weg te filteren. Zo kreeg men het idee, ondanks de letterlijke fysieke afstand, dat het toch met elkaar in gesprek was alsof men wel dicht bij elkaar stond, dus in de 'echte wereld'. Dyson ziet dit als een vorm van immersie.¹⁴

H2: Muziek en immersie bij de iPod

Het door Mark J.P. Wolf benoemde fysieke immersie¹⁵ lijkt, kijkend naar de onderzoeksvraag niet geheel van toepassing op muziek en immersie bij de iPod. Muziek zorgt niet voor een fysieke immersie waarbij men totaal wordt omgeven door het medium iPod. Een koptelefoon omhult wel het gehoor, maar niet het gehele lichaam. De sensuele immersie, waarbij een deel van het lichaam wordt omgeven door het medium¹⁶ lijkt meer van toepassing. De muziek heeft hier bij de iPod absoluut invloed, maar wel in combinatie met een koptelefoon die het gehoor omhult. De muziek zorgt er vervolgens op emotioneel gebied voor dat de luisteraar ondergedompeld raakt in het medium. Deze sensuele vorm van immersie lijkt veel overeenkomsten te vertonen met wat Bull omschreef als de esthetisering van de werkelijkheid¹⁷ door het luisteren van muziek op een iPod. De sensuele immersie zorgt ervoor dat men bezig gaat met het medium, hetzelfde gebeurt bij het luisteren van muziek op een iPod volgens Bull¹⁸, waarbij dat wat men hoort betreft op dat wat men ziet. De muziek speelt dus, in het geval van de iPod, een belangrijke rol bij sensuele immersie. Conceptuele immersie is vooral afhankelijk van de luisteraar en laat ik in deze scriptie even voor wat het is. Zo kom ik ook op de laatste twee begrippen die Wolf noemt, namelijk absorptie en de daaropvolgende verzadiging. Wolf zegt dat indien de gebruiker van het medium, de luisteraar van de iPod in dit geval, zich echt richt op het medium en er mee bezig gaat, dat wil zeggen dat hij er ook over nadenkt, hij als het ware geabsorbeerd wordt in het medium. Het logische gevolg, volgens Wolf, is dan de verzadiging waarbij de luisteraar volledig is ondergedompeld in het medium. In het geval van de iPod speelt muziek hierin een hele grote rol. Indien de luisteraar luistert naar muziek die hij of zij prefereert, zal er zeker een mate van absorptie plaatsvinden, ik zie hierin wederom gelijkenissen met de esthetisering van de werkelijkheid die Bull omschreven heeft. Ik vind het aannemelijk dat indien de luisteraar luistert naar muziek die hij niet interessant vindt er hoogstwaarschijnlijk geen absorptie zal plaatsvinden. Vooral omdat men bij mindere affiniteit met muziek bij een iPod de simpele keuze heeft om op 'volgende' te drukken waardoor het lied wordt afgezet.

Het is interessant om te kijken naar wat Bull omschreef als *the wall of sound*¹⁹ die volgens Bull ook bijdraagt aan een volledige immersie. Bull noemde deze *wall of sound* als een belangrijk onderdeel voor volledige overgave aan een medium, omdat de iPod er als het ware voor zorgt dat, indien men de muziek hard genoeg heeft staan en niks anders dan de muziek hoort, men letterlijk wordt omgeven door een muur van geluid. Wolf stelt dat een volledige overgave aan het medium van belang is, hij schrijft dat hoe meer het medium vraagt aan de gebruiker om te onthouden, hoe meer de gebruiker opgaat in het medium.²⁰ Ik ben van mening dat hier een grote overeenkomst is te zien met de iPod gebruiker omschreven door Bull.

De iPod gebruiker luistert veelal naar zijn eigen muzieksmaak, in dit voorbeeld ga ik hier tenminste even vanuit, en hij heeft daar een hoge mate van affiniteit mee. Hij heeft herinneringen aan de muziek, is wellicht eens naar een concert geweest van de desbetreffende artiest, kent de tekst uit zijn hoofd, en ga zo maar door. Waar Bull met zijn tekst te kort schiet vind ik, is dat hij eigenlijk alleen ingaat op het idee dat men door een *wall-of-sound* wordt ondergedompeld in de muziek. Dat wil zeggen, de muziek sluit de luisteraar af van zijn omgeving waardoor in ieder geval immersie optreedt via een deel van de luisteraar zijn zintuigen. Hij benoemt wel dat men zijn eigen gevoelens koppelt aan dat om hem heen, maar waar Bull niet bij stil staat is dat er bij de ervaring van het luisteren naar muziek vanaf een iPod, ook zoiets kan meespelen als persoonlijke ervaringen met de artiest. Waar ik in dit geval heen wil zijn bijvoorbeeld concertervaringen, maar het kan ook zo zijn dat een luisteraar door de teksten van een bepaalde artiest wordt geraakt, of dat men muziek koppelt aan een bepaalde gebeurtenis in het leven.

Ik ben van mening dat deze factoren ook zeker kunnen bijdragen aan een volledige immersie. Hier is de *wall of sound*, benoemd door Bull naar mijn idee uit te breiden met 'het geheugen van de gebruiker' dat ook meespeelt bij immersie door muziek in het medium iPod. Natuurlijk, hoe harder de muziek hoe meer deze binnenkomt, maar ik vind het zeer aannemelijk dat het favoriete nummer van een favoriete band ook vanaf de kleine boxjes van een iPad voor immersie kan zorgen. Door het ophalen van eigen herinneringen tijdens het luisteren, door de tekst nog eens extra te beluisteren, of door een concert eens terug te beluisteren kan de luisteraar, althans naar mijn idee, ook ondergedompeld raken in het medium en de muziek. Ik vind het een aannemelijke gedachte dat een bijzondere muzikale ervaring, als in een concert van een favoriete band, nog lang in het geheugen gegrift blijft staan, waarbij men naar mijn idee ook sneller terugdenkt aan deze ervaring indien men dezelfde muziek weer hoort. Dit gebeurt dan via het geheugen dat herinneringen ophaalt of dat kennis ophaalt over het desbetreffende nummer wat beluisterd wordt.

Bull kijkt met het begrip *wall of sound* naar de muziek alsof men er niet meer omheen kan omdat het letterlijk een muur van muziek is die om de luisteraar heen staat. Het logische gevolg is dan dat er immersie plaatsvindt, maar Bull staat naar mijn idee niet stil bij persoonlijke ervaringen, het geheugen van de luisteraar en de kennis die men al dan niet vaak al heeft bij de muziek. Bull zijn tekst zou dus een toevoeging kunnen krijgen dat het geheugen van de luisteraar ook betreft in het fenomeen immersie.

De door Frances Dyson benoemde samensmelting van het 'zijn' in een virtuele wereld door immersie in het medium, met het 'zijn' in het algemeen lijkt mij met betrekking op het medium iPod ook zeker van toepassing. Zoals hierboven al benoemd door Bull, gaat de luisteraar bezig met hetgeen hij of zij hoort op de iPod, hierover citeerde Bull in zijn tekst iemand die hij zelf ondervroeg:

*"I start to feel the environment in the sense of the mood of the song and can find that I can start to love a street that I usually hate, or feel scared for no reason."*²¹

Zoals het citaat ook weergeeft is het dus aannemelijk dat de muziek hier bijdraagt aan het feit dat men zich als het ware in een virtuele werkelijkheid begeeft. Dit is een werkelijkheid die niet de echte werkelijkheid is, maar een werkelijkheid die gemedieerd wordt door de werking van de muziek op de luisteraar. Muziek draagt hier ook zeker bij aan de immersie.

Alomvattend kan geconcludeerd worden dat muziek en immersie nauw met elkaar verbonden zijn bij het medium iPod. Natuurlijk is dit ook enigszins voorspelbaar als men zich bedenkt dat de iPod een mp3-speler is, het is een apparaat dat voornamelijk wordt gebruikt om muziek te luisteren. Toch is nu opgevallen dat de muziek niet alleen voor de immersie zorgt, het zorgt ook voor bijverschijnselen die het proces van onderdompeling in het medium versterkt.

H3: Muziek en immersie in film

Voor deze scriptie heb ik een interview afgenomen met Bob Zimmerman. Zimmerman staat als filmcomponist bekend voor films als onder andere *Süskind*, (Independent Films, 2012) *Tirza* (Independent Films, 2010) en de recentelijk verschenen *De Nieuwe Wildernis* (EMS Films, 2013).²² Voor dit interview heb ik Zimmerman gevraagd naar de invloed van muziek op immersie bij films en aan de hand van dit interview en de literatuur die ik behandel in deze scriptie probeer ik een antwoord te vinden op mijn onderzoeksvraag.

Draagt muziek bij aan immersie bij films, dat is eigenlijk waar nu antwoord op gegeven moet gaan worden. Uit het gesprek met Zimmerman kwam naar voren dat, althans naar zijn idee, muziek bijdraagt aan immersie bij film:

“Filmmuziek moet je niet naar hoeven luisteren vindt men. Je moet het horen, want je moet het ondergaan, maar op welk bewustzijnsniveau? Het mag niet te dominant zijn, maar het moet wel een bepaald drama belichten. In feite moet de muziek een bepaald element versterken dat leidend is voor de perceptie van de film. Ik zorg dus als het ware voor de perfecte fusie tussen beeld en muziek.”²³

Zoals Zimmerman al aangaf is het dus duidelijk dat muziek niet een opzichzelfstaande functie heeft als het draait om de immersie bij het medium film, dat wil zeggen, volgens Zimmerman is het niet zo dat er zonder muziek geen immersie kan plaatsvinden. Zimmerman benadrukt echter wel dat muziek een belangrijke component is in het totaalplaatje:

“Bij elke scène die ik voorzie van muziek vraag ik mijzelf af; wat voegt de muziek hier toe? Vaak krijg ik scènes aangedragen door een regisseur, hij is dan soms niet helemaal tevreden over de scène, of over het acteerwerk en dan wordt er van mij verwacht dat ik met de muziek ervoor zorg dat het beeld toch zo wordt als de regisseur van te voren had gehoopt. Ik geef het beeld dan als het ware een knietje in de juiste richting.”²⁴

Zo wordt dus langzamerhand duidelijk dat de muziek wel degelijk een functie heeft voor de immersie en dat deze te omschrijven valt als zijnde een onderdeel van een groter proces dat uiteindelijk zorgt voor de vaak gewenste immersie.

Op de vraag of Zimmerman de muziek meer als een kleur zag bij een film, of dat hij muziek als een dominant aspect zag in de film antwoordde hij kort en bondig:

“Muziek is meer dan kleur bij een film, maar tegelijkertijd ook minder dan een dominant aspect. En met die combinatie heb je een perfecte film.”²⁵

Het lijkt vrij simpel op deze manier. Muziek heeft wel degelijk invloed op immersie bij film als het aan Zimmerman ligt, maar wat belangrijker is, is wat de muziek doet met het totale plaatje van de film. Toch laat Zimmerman ook doorschemeren dat muziek vaak bevestigt wat men op het beeld ziet en dat ziet Zimmerman als een vorm van immersie:

“Dat is absoluut een vorm van immersie. Maar er zit wel een gevaar in het muzikaal afbeelden wat de kijker ziet.

Als componist moet men de kijker de kans geven om de emotie die op het beeld wordt afgebeeld te voelen. Het bezwaar tegen muziek die zegt wat je moet voelen is dat deze vaak te vroeg komt. Als een acteur iets speelt dan moet de kijker dat voelen en op het moment dat de kijker denkt dat hij de emotie voelt moet de muziek er pas bij komen. De belangrijkste regel in het componeren is; versterk het gevoel op het juiste moment.”²⁶

En dit laatste is voor mijn scriptie van essentieel belang. Wat Zimmerman hier zei is een bevestiging van waar ik naar opzoek ben. Als ik Zimmerman mag geloven heeft muziek wel degelijk invloed op immersie in films, het belangrijkste is alleen dat een componist dit op het juiste moment doet. Als we nu kijken naar de beweringen die de reeds besproken auteurs hebben gedaan, valt op dat hier eigenlijk veel overeenkomsten zijn te vinden. Zo zal nu duidelijk worden dat theorie en praktijk veel met elkaar gemeen hebben, wat de theorieën naar mijn idee alleen maar sterker maakt.

Dyson benoemt verschillende bewegingen die kunnen optreden bij immersie in een medium. Wanneer deze nu worden bekeken aan de hand van het medium film, valt op dat zij zeker voor een groot deel ook van toepassing zijn bij dit medium. Zo benoemt Dyson de beweging waarbij men naar het medium kijkt en vervolgens in het medium ‘is’. Wanneer de muziek op zo’n manier gebruikt wordt dat het bijvoorbeeld de kijker bevestigt dat er iets engs gaat gebeuren in een film dan kan het de kijker naar mijn idee wel degelijk ‘in’ het medium trekken. Dyson benoemt ook dat er een samensmelting plaatsvindt van het ‘zijn’ in een virtuele werkelijkheid met het ‘zijn’ in het algemeen.²⁷ Indien de kijker echt ondergedompeld raakt in de film lijkt men soms te vergeten dat men naar een film kijkt.

Mede door de muziek wordt het mogelijk dat de kijker dezelfde emoties voelt die bijvoorbeeld de hoofdpersoon ook voelt. Ook door wat Zimmerman hierover heeft gezegd -hij benoemde het op het juiste moment gebruikmaken van de juiste muziek om een bepaald gevoel over te brengen wat de kijker denkt te voelen en wat de muziek bevestigt- vind ik het aannemelijk dat muziek een bijdrage levert aan de beweging die Dyson ook genoemd heeft.

Van de drie verschillende vormen van immersie, benoemd door Wolf, draagt muziek het meeste bij aan de sensuele immersie, waarbij een deel van de gebruiker van het medium, de kijker in het geval van de film, wordt ondergedompeld in het medium.²⁸ Muziek draagt bij het medium film bij aan de onderdompeling, omdat het de kijker verbindt met het beeld. Het zorgt ervoor, zoals Zimmerman ook al zei, dat de kijker voelt wat de hoofdpersoon ook voelt. Door deze combinatie van beeld en geluid wordt de kijker geabsorbeerd van de buitenwereld, hij gaat nadenken over wat hij ziet, hij identificeert zich met het hoofdpersonage en wordt mede door de muziek die bijdraagt aan dat de kijker zich identificeert, geabsorbeerd van de werkelijkheid. Hierna raakt de kijker verzadigd met het beeld en geluid en vindt volledige immersie plaats waarbij de kijker volledig ondergedompeld raakt in de film.

Een interessante opmerking van Zimmerman sluit eigenlijk perfect aan bij wat Bull zegt over de *iPod aesthetics*. Zimmerman zei het volgende:

“Muziek in film is een virtueel dramatisch element, het bestaat niet. Het personage bestaat, maar de muziek zie je niet. Het is een abstracte speler, dus virtueel. Muziek is virtueel omdat het uitsluitend het gemoed bespeelt.”²⁹

Waar Bull het bij de iPod had over een geësthetiseerde werkelijkheid, benoemt Zimmerman hier eigenlijk precies hetzelfde. De muziek die ervoor zorgt dat men emotioneel verbonden raakt met het beeld en feitelijk raakt ondergedompeld in het medium, is een virtueel dramatisch element. Dat wil zeggen, wanneer men zich in het echte leven droevig voelt, zal er nooit op de achtergrond droevige muziek klinken, zoals dit wel in een film gebeurt. Het is dus iets virtueels wat niet in de reële wereld plaatsvindt, dat wel voor een verheving zorgt van de emoties getoond op het beeld. Bull benoemde een soortgelijk fenomeen, het esthetiseren van de werkelijkheid bij het luisteren van muziek op een iPod, waarbij men ondergedompeld raakt in het medium en er dus immersie plaatsvindt. Hier is overduidelijk te zien dat praktijk en theorie op elkaar aansluiten, de invloed van muziek op immersie bij film en de invloed van muziek op immersie bij de iPod, zijn nagenoeg hetzelfde vanuit de optiek van Bull en Zimmerman.

Opvallend is ook hoe er een relatie zichtbaar werd tussen de benadering van Dyson en die van Zimmerman als het ging over immersie door muziek. Zimmerman benoemde het idee van de emotie die op beeld werd uitgedrukt, versterkt door de muziek. Het logische gevolg is dan dat de kijker zich waant in de wereld van de emoties van de hoofdpersoon en deze wereld is, zoals ook al eerder benoemd, een fictieve virtuele wereld. De relatie tussen theorie en praktijk is soortgelijk bij de sensuele immersie en de daaropvolgende absorptie en verzadiging, geïntroduceerd door Wolf met wat Zimmerman zei 'versterk het gevoel op het juiste moment.'

Conclusie

Op basis van het voorgaande zijn een aantal conclusies te trekken die uiteindelijk leiden naar een antwoord op de onderzoeksvraag: wat is de invloed van muziek op immersie bij film en iPod?

Aan de hand van de literatuur en het onderwerp iPod is opgevallen dat de invloed van muziek groot is bij het medium iPod, maar niet alomvattend. Bij een iPod speelt muziek een grote rol, immers, als er geen muziek klinkt, kan er nooit immersie plaatsvinden. Er zijn nog andere factoren die de immersie tegenhouden. Het kan gebeuren dat men niet volledig opgaat in het medium, omdat factoren van buitenaf dit proces verstoren. Muziek kan de luisteraar in het medium onderdompelen, dit kan gebeuren doordat men letterlijk omringd wordt door de muziek en niets anders hoort dan de muziek, maar dit kan naar mijn idee ook gebeuren door de persoonlijke ervaringen die men heeft bij bepaalde muziek. Al met al durf ik te stellen dat muziek er mede voor zorgt dat men emotioneel ondergedompeld raakt in het medium, maar dat hier wel de juiste omstandigheden voor nodig zijn, zoals een koptelefoon die geen geluiden van buitenaf toelaat, of een muziekstuk dat de luisteraar aanspreekt en niet tegenstaat.

De invloed van muziek op immersie bij film heeft voor een paar leuke bevestigingen gezorgd die praktijk met theorie heeft verbonden.

Dat muziek bijdraagt aan immersie bij film was iets wat ik van te voren al had verwacht, maar uit de praktijk bleek dat hetgeen door Wolf, Dyson en Bull al besproken was, ook overeenkwam met wat Zimmerman zei. Zo werd duidelijk dat muziek in film sterke overeenkomsten vertoont met muziek van een iPod, Bull liet dit in zijn tekst al enigszins naar voren komen, maar dat Zimmerman bepaalde eigenschappen noemde van filmmuziek die zo overeenkwamen met de tekst van Bull was naar mijn idee opvallend. Muziek als virtueel dramatisch element vertoont grote overeenkomsten met muziek die een geësthetiseerde werkelijkheid creëert. Het laat dan ook zien dat immersie die optreedt bij het medium iPod veel overeenkomt met de immersie bij film. Dat de invloed van muziek bij immersie in film verder groot is, maar niet zo dermate groot dat het alomvattend is bevestigde Zimmerman in het gesprek, maar bevestigde de verschillende theorieën ook. Dit is de reden dat ik niet alle onderdelen van de verschillende auteurs heb besproken. Sommige onderdelen waren gewoon niet relevant en zijn daarom niet besproken. De invloed van muziek op immersie bij film is dus groot, muziek zorgt voor het 'knietje in de juiste richting', aldus Zimmerman, het zorgt voor een bevestiging van de emoties die worden afgebeeld door de acteurs en het heeft nog veel meer functies die allemaal bijdragen aan immersie in film.

Wat opvalt is dat bij het medium iPod het vooral erg belangrijk is dat men geheel ondergedompeld wordt in het medium, of dus letterlijk gezegd, in de muziek. Zimmerman zei in het interview dat muziek juist de fusie moet aangaan met het beeld om ervoor te zorgen dat men ondergedompeld raakt in het beeld. Hier is dus een wezenlijk verschil te zien tussen het medium film en het medium iPod afgaande op dat wat Wolf en Bull gezegd hebben en wat Zimmerman zegt. Bij de iPod moet men ondergedompeld raken door de muziek, terwijl men bij film juist door het totaalplaatje, de fusie tussen beeld en geluid raakt ondergedompeld. Zo kan dus voorzichtig worden gesteld dat met de komst van het medium iPod er in ieder geval sprake is van een nieuwe omgang met het begrip immersie. De iPod luisteraar heeft niet meer per se het beeld nodig om ondergedompeld te raken in het medium.

Toch is wel duidelijk geworden dat het ontbrekende beeld vaak wordt verbeeld, men stelt zich een virtuele wereld voor waarin de omgeving zich aanpast naar de muziek, maar de muziek kan er ook voor zorgen dat men een bijzondere herinnering terughaalt. Zo is er ook weer een overeenkomst te zien tussen de immersie bij de iPod en de film. Ondanks dat beide media een andere werking hebben, dat wil zeggen, het medium iPod verschilt wezenlijk van het medium film, lijkt het erop dat men bij het dragen van een koptelefoon en de iPod toch probeert om dat te ervaren wat muziek in een film ook doet. De fusie tussen beeld en geluid maakt men bij een iPod zelf als het ware compleet, door gevoelens letterlijk te projecteren op dat wat men ziet. Het lijkt erop dat de perceptie die leidend is in de muziek ook daadwerkelijk overkomt op de gebruiker, die dit op zijn beurt weer projecteert op de werkelijkheid.

Uiteindelijk kan dus geconcludeerd worden dat de invloed van muziek op immersie bij beide media van een behoorlijk belang is, niet alomvattend, maar wel zo groot dat er boeken vol over geschreven zijn en ik er een scriptie over heb geschreven. Het nieuwe medium iPod, lijkt met de muziek een nieuwe omgang met expressie te hebben veroorzaakt, maar tegelijkertijd lijkt deze vorm van expressie ontzettend veel op de expressie die we kennen van het medium film. Muziek heeft dus een grote invloed op de immersie bij een iPod. Muziek bij film is naar mijn idee een onderdeel van het grotere geheel dat er mede voor zorgt dat de kijker ondergedompeld raakt in de film.

Bijlage:

Interview met Bob Zimmerman

- In hoeverre speelt immersie een rol als u bezig bent met het schrijven van muziek?

Ik wil even een stap terug maken, vind je immersie een doel om naar te streven? Filmmuziek moet je niet naar hoeven luisteren vind men. Je moet het horen, want je moet het ondergaan, maar op welk bewustzijnsniveau? Dat is voor mij interessant, dat bepaalt wat ik maak. Algemeen hang ik ook door middel van regisseurs de stelling aan dat er een soort fusie moet zijn tussen beeld en muziek. Men zegt, muziek werkt altijd, ja, wat beoog je als werking? Immersie, vergeten dat je in de bioscoopzaal zit, ik reduceer het liever naar identificatie met alle elementen die je op je zintuigen af krijgt. Muziek moet drama belichten, je stuurt de kijker als het ware. Heel slecht gezegd manipuleer je de kijker. Als filmmuziek iets doet, dan is het voornamelijk het element versterken dat leidend is in de perceptie van de film. Een regisseur maakt een scene en wil er dan soms nog net een klein ding aan toevoegen, dan kom ik kijken, ik geef de scene als het ware een knietje in de goede richting.

- Krijgt u vanuit de regisseur bepaalde vrijheid?

Ik probeer ze vaak te overtuigen van mijn keuzes, maar ik zal me wel moeten schikken naar de wensen van de regisseur. De producent wil soms bepaalde dingen uit de film extra belichten. Hij kijkt vanuit de kijker, hij heeft een andere perceptie, hij kijkt naar wat het publiek wil.

- Als U bezig bent met componeren, zijn er dan voor U standaard of bepaalde elementen die altijd werken bij bepaalde situaties?

Het gebruiken van een cliché is vaak iets wat je moet durven. Soms zeg je, het ligt heel erg voor de hand om dat en dat te doen, dan probeer je een boel andere dingen, maar dat lukt allemaal niet. Als je dan toch voor het cliché kiest is de vraag, is het niet te platvloers? Je wilt wel een bepaalde standaard hoog houden. Ik gebruik ze liever niet omdat je eigen ongenoegen daarover je in de weg blijft zitten.

- Gebruikt u ook wel eens bestaande muziek?

Nee. Nooit. Soms wil een regisseur een bestaand stuk ergens hebben, dan moet ik wel. Kijk als het werkt, dan werkt het. Maar je moet het zien als een bepaalde sleutel. Je zet met muziek een bepaalde sfeer neer. Ik vind het dan ook een stijlbreuk als je ineens met bestaande muziek komt aanzetten als je dat de hele film niet hebt gedaan. De vraag is vaak past het in het plaatje?

- Ziet U muziek als kleur bij een film, of ziet U muziek als een dominant aspect in de film?

Het is meer dan kleur, maar minder dan dominant. Er zijn wel films die echt op de muziek leunen, muziek van morricone bijvoorbeeld, maar daar is de muziek eerst gemaakt en dan de film.

Muziek in film is een virtueel dramatisch element, het bestaat niet. Het personage bestaat, de muziek zie je niet. Het is een abstracte speler, dus virtueel. Muziek is virtueel omdat het uitsluitend het gemoed bespeelt. Een acteur bespeelt jou gemoed met wat hij zegt en speelt, maar muziek blijft een abstract medium.

De fusie tussen muziek en film krijg je alleen als je het beeld ongelooflijk goed kent, ik zie scènes soms wel 100x voor ik het juiste heb. Dan weet ik waar de muziek meer op de voorgrond moet zijn en waar het meer op de achtergrond moet zijn. Waar moet het meer melodisch zijn, waar moet het vooral als bedding werken. Een melodie is vaak ook een soort zin, een statement.

- Hoe werkte dit bij *De nieuwe wildernis*?

We hebben lang gepraat over wat muziek presenteert in een natuurfilm? Want in een speelfilm presenteert het de menselijke emotie. Maar wat voelt een hert? Er is geen dialoog dat jou vertelt hoe en wat, en men vraagt zich snel af, waar sta ik? Waar zit de muziek?

Bij een speelfilm zit de muziek op het doek. Maar in een natuurfilm hangt de muziek om de kijker heen om hem te helpen het verhaal te begrijpen. De muziek moet het verhaal vertellen. Bijvoorbeeld bij de seizoenen: zomer trekt meer naar majeure. Het is zo complex dat de muzikale semantiek simpel moet zijn. Hoog is hoog en laag is laag.

- Hoge tonen, ik zou zeggen dat muziek dus bevestigt wat je op beeld ziet. Het trekt je dus in het beeld.

Ja absoluut. Dat is immersie. Dat is in een speelfilm veel gevaarlijker. Waarom is het niet goed om een emotie te doubleren? Je moet het publiek de kans geven om de emotie te voelen. Het bezwaar tegen muziek die vertelt wat je moet voelen is dat de muziek te vroeg komt voor de kijker. Als een acteur iets speelt dan moet je dat voelen. Op het moment dat de kijker denkt, nu voel ik de emotie, dan moet de muziek erbij komen. Als je dit te vroeg doet, dan ontdekt de kijker het en verlies je de immersie. De regel is, versterk het gevoel op het juiste moment. Een deel van de kracht van muziek is dat je kan inhaken op een conventie. Als je dit hoort, betekent het dat. Semantiek is heel primair.

Hoofdstuk 1

¹ Wolf, Mark J. P. *Building Imaginary Worlds The Theory and History of Subcreation*. (New York: Routledge, 2013), <http://uunl.eblib.com.proxy.library.uu.nl/patron/FullRecord.aspx?p=121170348> (gebruikt oktober 30, 2013), 48

² Dyson, Frances. *Sounding New Media: Immersion and Embodiment in the Arts and Culture*. (Berkeley: University of California Press, 2009), 1.

³ Ibid., 182

⁴ Ibid., 2-3

⁵ Wolf, Mark J. P. *Building Imaginary Worlds The Theory and History of Subcreation*. (New York: Routledge, 2013), <http://uunl.eblib.com.proxy.library.uu.nl/patron/FullRecord.aspx?p=121170348> (gebruikt oktober 30, 2013), 48

⁶ Ibid., 48

⁷ Ibid., 48

⁸ Ibid., 49

⁹ Ibid., 49

¹⁰ Bull, Michael. *The Audio-Visual iPod: Aesthetics and the City in Sound moves: iPod Culture and Urban Experience*. (London: Routledge, 2007), 40.

¹¹ Ibid., 39, 43

¹² Ibid., 40

¹³ Ibid., 40

¹⁴ Dyson, Frances. *Sounding New Media: Immersion and Embodiment in the Arts and Culture*. (Berkeley: University of California Press, 2009), 18-53

Hoofdstuk 2

¹⁵ Wolf, Mark J. P. *Building Imaginary Worlds The Theory and History of Subcreation*. (New York: Routledge, 2013), <http://uunl.eblib.com.proxy.library.uu.nl/patron/FullRecord.aspx?p=121170348> (gebruikt oktober 30, 2013), 48

¹⁶ Ibid., 48

¹⁷ Bull, Michael. *The Audio-Visual iPod: Aesthetics and the City in Sound moves: iPod Culture and Urban Experience*. (London: Routledge, 2007), 44.

¹⁸ Ibid., 44

¹⁹ Ibid., 40

²⁰ Wolf, Mark J. P. *Building Imaginary Worlds The Theory and History of Subcreation*. (New York: Routledge, 2013), <http://uunl.eblib.com.proxy.library.uu.nl/patron/FullRecord.aspx?p=121170348> (gebruikt oktober 30, 2013), 49

²¹ Bull, Michael. *The Audio-Visual iPod: Aesthetics and the City in Sound moves: iPod Culture and Urban Experience*. (London: Routledge, 2007), 43.

²² Bobzimmerman.nl, "Bibliografie", <http://www.bobzimmerman.nl/biografie/> (gebruikt november 1, 2013)

Hoofdstuk 3

²³ Bob Zimmerman, interview 23 oktober 2013

²⁴ Ibid.,

²⁵ Ibid.,

²⁶ Ibid.,

²⁷ Dyson, Frances. *Sounding New Media: Immersion and Embodiment in the Arts and Culture*. (Berkeley: University of California Press, 2009), 2-3.

²⁸ Wolf, Mark J. P. *Building Imaginary Worlds The Theory and History of Subcreation*. (New York: Routledge, 2013), <http://uunl.eblib.com.proxy.library.uu.nl/patron/FullRecord.aspx?p=121170348> (gebruikt oktober 30, 2013), 48

²⁹ Bob Zimmerman, interview 23 oktober 2013