

Bachelor Eindwerkstuk

Muziek in computergames: pleidooi voor een onderverdeling in *ludische muziek*, *filmische muziek* en *fictionele muziek*



Bron: www.insidegamer.nl

Naam: Lars Koning

Studentnummer: 3857387

Studie: BA Muziekwetenschap

Studiejaar: 2015-2016

Blok: 1

Faculteit: Geesteswetenschappen

Begeleider: Michiel Kamp

Inleverdatum: 1-11-2015

Inhoudsopgave

Abstract	3
Introductie	3
Hoofdstuk 1: Ludische muziek	10
Hoofdstuk 2: Filmische muziek	12
Hoofdstuk 3: Fictionele muziek	16
Conclusie	18
Literatuurlijst	20

Abstract

Verschillende auteurs binnen de *game studies* hebben in verschillende academische contexten regels in verband gebracht met fictie. Opvallend hierbij is dat “fictie” als concept geen eenduidige betekenis heeft. Isabella van Elferen, die Jesper Juul’s tweedeling tussen regels en fictie als basis neemt om een onderverdeling te maken tussen verschillende functies van gamemuziek, komt uit op de tweedeling tussen *ludic music* en *cinematic game music*. Het probleem is dat filmmuziek (ofwel *cinematic game music*) wordt beschouwd als het idioom waarmee de algehele fictie van computergames muzikaal ondersteund wordt, terwijl fictie breder is dan slechts het filmisch narratief. De functionaliteit van muziek in fictie kan niet slechts beschreven worden aan de hand van Claudia Gorbmans concepten *suture* en *ancrage*. Mijns inziens is het noodzakelijk om *fictionele muziek* op te nemen als een aparte categorie binnen de gamemuziek, naast de categorieën *ludische muziek* en *filmische muziek*. Aan de hand van een uitgebreid theoretisch kader en een analyse van de computergame *Beyond: Two Souls* heb ik aangetoond dat de drie muzikale functionaliteiten inderdaad van elkaar te onderscheiden zijn, maar niet van elkaar te scheiden zijn.

Introductie

Probleemstelling

Jesper Juul definieert fictie in zijn boek *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* (2005) als “any kind of imagined world” (Juul 2005, 122). Waar regels buiten discussie staan, is fictie juist subjectief, optioneel, evocatief en vatbaar voor discussie (Ibid., 121). Games projecteren fictieve werelden met verschillende parameters, zoals: graphics, geluid, tekst, cutscenes, de titel van de game, de hoes van de game, en regels (Ibid., 134-136). Het is echter aan de speler om zich deze werelden voor te stellen en om gaten in de fictieve wereld met zijn/haar eigen fantasie op te vullen (Ibid., 121). Juul maakt duidelijk dat fictie ondergeschikt is aan regels. Hij schrijft dat fictie afhankelijk is van regels (Ibid.); het gedrag dat bepaalde fictieve objecten op basis van de regels hebben gekregen, beïnvloeden de beeldvorming van deze objecten en van de gamewereld als geheel. Andersom zijn regels niet afhankelijk van fictie, omdat regels onveranderlijk zijn en buiten discussie staan (Ibid., 55).

Om de probleemstelling voor dit onderzoek in te leiden, is het verstandig om Juul’s visie over de samenhang tussen regels en fictie te vergelijken met de visie van Isabella van Elferen, die in haar essay “Un Forastero! Issues of Virtuality and Diegesis in Videogame Music” (2011) in gaat op de functie van muziek in videogames. Ze schrijft dat een ervaring van *flow* ervoor zorgt dat een speler in een *magic circle* belandt. *Flow*, oorspronkelijk een concept van Mihaly Csikszentmihalyi, omschrijft ze als de ervaring dat de speler met

zijn/haar complete lichaam en geest verbonden is met de handeling die hij/zij uitvoert (Csikszentmihalyi in Van Elferen 2011, 30). Het gevolg is dat elke gedachte automatisch volgt uit de vorige gedachte, en dat elke handeling automatisch volgt uit de vorige handeling (Van Elferen 2011, 30). *Flow* is het gevolg van de interactie van de speler met de regels van de game, en scheidt de game-ervaring in ruimtelijke zin af van de wereld eromheen. Deze gescheiden ruimte wordt de *magic circle* genoemd (Ibid.). De virtuele realiteit en de *gameplay*, beide componenten van de game als geheel, zorgen vervolgens voor de begrenzing van de fysieke ruimte waarin de game plaatsvindt, en houden hiermee de *magic circle* in stand (Ibid.). Van Elferen beschouwt de twee door Juul onderscheiden hoofdcomponenten van games, namelijk regels en fictie (ofwel virtuele realiteit), als de bouwstenen van de *magic circle* (Ibid., 31). Hieruit volgt dat ze (meer dan Juul) een groot belang hecht aan fictie.

Wanneer Van Elferen overgaat op de beschrijving van de rol die muziek speelt bij de ondersteuning van zowel de regels als de virtuele wereld, lijkt ze een groot deel van het concept “fictie” achterwege te laten. Ze maakt bij haar bespreking van de functionaliteit van muziek in videogames namelijk het onderscheid tussen *ludic music* en *cinematic game music*. *Ludic music* omschrijft ze als de navigerende functie van muziek in games; de muziek is de GPS, die aangeeft in welke situatie de speler zich bevindt en die de speler hiermee impliciet aanwijzingen geeft over wat hij/zij moet doen (Ibid., 34). *Cinematic game music* omschrijft ze als de overname van filmmuziektechnieken (zoals leidmotieven, *Mickey Mousing* en *stingers*) in videogames (Ibid., 33). Deze laatstgenoemde muzikale technieken hebben veeleer betrekking op de ondersteuning van een lineair plot, dan op de ondersteuning van een fictieve wereld die aan de speler gepresenteerd wordt en door de speler voorgesteld wordt. Hoewel fictie (volgens Van Elferen) een belangrijk onderdeel is van de game, is fictie dus niet goed afgebakend van filmisch narratief.

Ook andere bronnen laten zien dat het onderscheid tussen fictie en narratief niet helder is. Waar Juul het narratief beschouwt als een onderdeel van de fictie, getuige zijn plaatsing van de paragraaf “Games and Narratives” binnen het overkoepelende hoofdstuk “Fiction”, zien Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith en Susana Pajares Tosca deze relatie precies omgekeerd; in het hoofdstuk “Narrative” in hun boek *Understanding Video Games: The Essential Introduction* (2013) maken ze binnen het concept “narrative/storytelling” een onderverdeling tussen drie categorieën: de fictieve wereld, de mechaniek van het narratief en de receptie van het narratief (Egenfeldt-Nielsen et al. 2013, 199).

In dit paper onderzoek ik de functionaliteit van muziek in computergames. De geconstateerde verwarring tussen de concepten “filmisch narratief” en “fictie”, evenals de verwarring over het belang van fictie, neem ik mee in het onderzoek. Het doel van dit onderzoek is dan ook om deze concepten, met inbegrip van het concept “regels”, af te bakenen in de context van gamemuziek. Zodoende maak ik binnen games een onderscheid tussen regels, filmisch narratief en fictie, die zich vertaalt in het functionele onderscheid tussen *ludische muziek*, *filmische muziek* en *fictionele muziek*.

In het hierop volgende theoretisch kader zal ik deze driedeling van muzikale functionaliteiten onderbouwen. Daarna zal ik middels een case study onderzoeken hoe deze driedeling zich vertaalt in de praktijk. Het is allereerst belangrijk om te vermelden dat deze onderverdeling uitsluitend betrekking heeft op computergames met een driedimensionale wereld, waarin de speler een *first person view* of een *third person view* aanneemt. Ten behoeve van de afbakening van mijn onderzoek heb ik de focus gelegd op non-diëgetische muziek.

De drie muzikale functionaliteiten

Regels en ludische muziek

Een goed startpunt om het concept “ludische muziek” helder te maken, is Henry Jenkins’ concept *environmental storytelling*, dat hij in zijn essay “Game Design as Narrative Architecture” (2003) aandraagt als middel om via *gameplay* verhalen te vertellen. Een van de strategieën om dit te verwezenlijken, is *enacting stories*; hierbij wordt een balans gecreëerd tussen *fixed plot points* en *spectacular action*, die vorm krijgt in het onderscheid tussen respectievelijk de “vaste” matrix (ofwel de gamewereld) en de interactie van de speler met (onderdelen van) deze matrix (Jenkins 2003).

Een theorie die dieper ingaat op deze interactie, is James Gibson’s ecologische psychologie, die door Michiel Kamp in zijn essay “Musical Ecologies in Video Games” (2014) wordt uiteengezet. Volgens deze theorie is niet het “decoderen van” maar het “resoneren met” de leefwereld belangrijk (Kamp 2014, 236); de leefwereld beïnvloedt de wijze waarop organismen reageren op hun leefwereld, waarna deze reacties de leefwereld beïnvloeden (Ibid.). Twee concepten kunnen licht werpen op deze wederzijdse relatie:

invariants en *affordances*. *Invariants* zijn de objecten in de leefwereld, zoals gebruiksvoorwerpen en omgevingsgeluiden, die voor iedereen objectief waarneembaar zijn. *Affordances* zijn interactiemogelijkheden tussen een organisme en de *invariants* (Ibid., 236-37). *Affordances* veranderen wanneer de situatie verandert (Ibid.).

Toegepast op computergames heeft non-diëgetische achtergrondmuziek volgens Kamp in relatie tot *affordances* en *invariants* twee functies. Ten eerste duidt muziek de situatie aan waarin de *avatar* (ofwel het organisme) verkeert, waarbij de situatie bepaalt welke *affordances* de *invariants* uitlokken (Kamp 2014, 243); de GPS-functie die Van Elferen beschrijft (Van Elferen 2011, 34), is hier ook aan te koppelen. Ten tweede structureert muziek de game door situaties aan elkaar te relateren (Kamp 2014, 243). Beide functies stellen een voorwaarde aan de muziek. Betreffende de eerste voorwaarde schrijft Karen Collins in “An Introduction to the Participatory and Non-Linear Aspects of Video Games Audio” (2007) dat “gameplay length is indeterminate” (Collins 2007). Hoewel de duur van een situatie afhangt van de speler, mag de muziek niet tot een slotakkoord komen zo lang als deze situatie zich voordoet. Volgens Van Elferen wordt aan deze voorwaarde voldaan wanneer de muziek non-lineair is (Van Elferen 2011, 34). De belangrijkste techniek die Van Elferen noemt om muziek non-lineair te maken, is *looping*, waarbij muzikale thema’s eindelijk worden herhaald in plaats dat ze via een harmonische en melodische progressie naar een cadens bewegen (Ibid.). De tweede voorwaarde is dat de muzikale thema’s herkenbaar moeten zijn, omdat het duidelijk moet zijn wanneer situaties met elkaar overeenkomen of van elkaar verschillen. Van Elferen schrijft dat aan deze voorwaarde wordt voldaan wanneer de muzikale thema’s een grote variabiliteit hebben wat betreft de muzikale parameters (zoals ritme, volume, melodie en harmonie) (Ibid.).

Filmisch narratief en filmische muziek

Filmisch narratief volgt volgens Egenfeldt-Nielsen, Smith en Tosca de conventies van de traditionele (lineaire) vertelling. Een lineaire vertelling leidt het publiek via een continue lijn door verschillende stadia. Deze stadia zijn grofweg: een introductie, een “point of no return”, een escalatie van het conflict, een climax en een oplossing van het conflict (Egenfeldt-Nielsen 2013, 205). Het verhaal is van begin tot eind geregisseerd, met als doel om te spelen met de verwachtingen van het publiek en om het publiek emotioneel te engageren (Ibid.).

Een theorie die als basis kan dienen voor de analytische bestudering van non-diëgetische filmmuziek is die van Aaron Copland in zijn essay “Tip to Moviegoers: Take off those Ear-Muffs” (1949). Hij beschrijft vijf functies van filmmuziek: [1] het creëren van een overtuigende sfeer van plaats en tijd (Copland 1949, 107), wat zich onder meer kan uiten in het gebruik van etnische muziekinstrumenten; [2] het onderstrepen van de onderliggende gedachten en gevoelens van karakters en van de onderliggende sfeer van scènes (Ibid.); [3] het opvullen van “empty spots” tussen dramatische momenten, waarbij de muziek volgens Copland neutraal en onhoorbaar moet zijn (Ibid.); [4] het bewaren van continuïteit in de onsamenhangendheid van de elkaar opeenvolgende beelden (Ibid.); [5] het ondersteunen van de theatrale opbouw van scènes, waarbij te denken valt aan de muzikale climax aan het einde van de film (Ibid.). Drie van de hierboven beschreven functies hebben betrekking op de lineaire vertelling in films, namelijk [2], [4] en [5]. Dit zijn voor mijn onderzoek de drie functies van filmische muziek.

Aan deze drie functies staat een enkel doel ten grondslag. Claudia Gorbman omschrijft in haar essay “Why Music? The Sound Film and its Spectator” (2003)¹ dit overkoepelende doel van filmmuziek als volgt: “to lull the spectator into being an *untroublesome* (less critical, less wary) *viewing subject*” (Gorbman 2003, 40). Filmmuziek creëert een *sonorous envelope*, ofwel een bad van geluid waarin het onderscheid tussen *self* en *other* (lees: tussen de toeschouwer en de diëgetische wereld) vervaagt (Ibid., 43). Deze vervaging zorgt voor een minder kritische opstelling van de kijker, ofwel voor een *willing suspension of disbelief* (Ibid., 45).

Er zijn twee strategieën om de kijker op deze manier aan het beeld te binden. Enerzijds verankert muziek de betekenis van het beeld, wat *anchorage* genoemd wordt (Ibid., 40). Drie gestandaardiseerde technieken van *anchorage* zijn: *Mickey mousing*, waarbij bewegingen op het beeld worden ondersteund met suggesties van deze bewegingen in de muziek; leidmotieven, ofwel muzikale motiefjes waarmee personages, gemoedstoestanden of symbolen worden geïdentificeerd, en; *stingers*, ofwel onverwachte harde akkoorden waarmee schrik-effecten worden versterkt. Een vierde techniek, die impliciet wordt ingezet, is het gebruik van muzikale metaforen. Kathryn Kalinak schrijft in “Musical Language: A Brief Analysis of *Vertigo*” (2003) dat er in films veelal muzikale conventies worden gebruikt; de

¹ Oorspronkelijk is dit een hoofdstuk uit het boek *Unheard Melodies: Narrative Film Music* (Gorbman 1987). Voor dit onderzoek heb ik de bundel *Movie Music: The Film Reader* (Dickinson 2003) geraadpleegd.

gemeenschappelijke associaties die mensen hierbij hebben, dragen bij aan een collectieve betekenisgeving onder toeschouwers (Kalinak 2003, 20). Copland's functie [2] en functie [5] worden door de vier technieken van *ancrage* vervuld. Met muzikale parameters kunnen zowel de sfeer als het theatrale verloop van scènes uitgedrukt worden. Zo is het denkbaar dat een leidmotief voor een bepaald personage telkens een ander timbre krijgt, en hierdoor telkens een andere emotionele lading heeft.

Anderzijds maskeert muziek de ruimtelijke en temporale discontinuïteit van filmshots met de eigen harmonische continuïteit (Gorbman 2003, 40-41), wat *suture* genoemd wordt (Ibid., 39). Met *suture* wordt de vierde door Copland genoemde functie vervuld, namelijk “building a sense of continuity” (Copland 1949, 107).

Via cutscenes kunnen lineaire momenten in games worden ingebracht; cutscenes zijn hierdoor bij uitstek de plek waar filmische muziek gebruikt wordt. Cutscenes zijn bovendien de enige plek waar *suture* kan plaatsvinden, omdat de speler tijdens exploratieve gameplay zelf het beeld bepaalt.

Fictie en fictionele muziek

Volgens Juul moeten we fictie begrijpen als de projectie van fictieve werelden door auteurs, op basis waarvan de speler zijn/haar eigen *imagined world* creëert (Juul, 134-136; Ibid., 122). Deze conceptualisering is toepasbaar op alle media die gebruikt worden om verhalen te vertellen, zoals romans, films en computergames. Films en computergames hebben gemeenschappelijk dat ze beeld, tekst en geluid gebruiken om de fictieve wereld te creëren. Bij beide speelt muziek hierin dus ook een rol.

Twee van de vijf door Copland onderscheiden functies van filmmuziek hebben betrekking op de ondersteuning van de fictieve wereld in films en games, namelijk [1] het creëren van een overtuigende sfeer van plaats en tijd (Copland 1949, 107), en [3] het opvullen van “empty spots” tussen dramatische momenten (Ibid.). Deze derde functie omschrijft Copland zelf als het gebruik van muziek als “neutral background filler” (Ibid.). Wanneer muziek één van deze functies vervult, schaar ik het onder “fictionele muziek”.

Functie [1] kan naar mijn idee vervuld worden door een specifieke techniek van *ancrage*, namelijk door muzikale metaforen. Anders dan bij filmische muziek dienen de muzikale metaforen hier mijns inziens niet primair om de aandacht van de speler (ofwel

kijker) bij de verwickelingen in de scène te houden, maar om bij te dragen aan de geloofwaardigheid van de arena waarin de scène zich afspeelt. Functie [3] heeft een belangrijke gelijkenis met functie [4] (de continuïteitsfunctie), namelijk in die zin dat de muziek bij beide op zichzelf geen intrinsieke waarde uitdraagt. Er is echter ook een belangrijk verschil tussen beide: waar functie [4] betrekking heeft op (het soepele verloop van) de overgangen tussen beelden, heeft functie [3] betrekking op (de opvulling van de leegte van) de beelden zelf.

Case study, onderzoeksvraag en methode

In het verdere vervolg van dit paper onderzoek ik hoe de zojuist besproken driedeling er in de praktijk uitziet. Als casus heb ik gekozen voor *Beyond: Two Souls* (Quantic Dream 2013). Deze computergame vertelt het levensverhaal van Jodie Holmes. Sinds haar geboorte zit ze vast aan een onzichtbare entiteit, die haar paranormale vaardigheden geeft. In haar jeugd wordt ze ermee gepest; later leert ze om haar gave te controleren en om deze voor politieke en militaire doeleinden in te zetten.

Deze casus is interessant voor mijn onderwerp van onderzoek, omdat er een lineair verhaal wordt verteld (met onder meer cutscenes en vaste camerastandpunten). De game is een “interactive drama”, een genre dat garant staat voor een filmische ervaring. De exploreerbare ruimtes zijn over het algemeen beperkt van omvang, en sturen de speler doorgaans in een bepaalde richting. Cutscenes zijn veelvuldig aanwezig, en zijn vaak interactief: enerzijds bieden ze de mogelijkheid aan de speler om dialoogopties te kiezen; anderzijds laten ze de speler (met actieknoppen) ingrijpen in actiesequenties. In het laatste geval verschijnt de knop in beeld die de speler binnen een beperkt aantal seconden moet indrukken om de situatie een (meestal positieve) wending te geven. De momenten van exploratieve gameplay en de cutscenes zijn dus niet strikt te classificeren als respectievelijk ludische momenten en filmische momenten; de grenzen hiertussen zijn diffuus. Het is interessant om in een dergelijke casus na te gaan hoe de drie muzikale functionaliteiten hun invulling krijgen, en hoe de functionaliteiten af te bakenen zijn.

De onderzoeksvraag luidt: hoe is in *Beyond: Two Souls* het onderscheid te maken tussen de ludische, de filmische en de fictionele functionaliteit van de muziek? Het onderzoek is gestructureerd aan de hand van drie deelonderwerpen, waar bij elk één van de drie muzikale functionaliteiten centraal staat. In de conclusie geef ik aan in hoeverre de functionaliteiten elkaar complementeren.

Aan de hand van de hierboven uiteengezette theorieën, en aan de hand van de onderscheiden deelonderwerpen, zal ik *Beyond: Two Souls* analyseren. Het verhaal van de game is episodisch gestructureerd. Voor de analyse heb ik negen hoofdstukken uitgekozen. Hierbij heb ik geselecteerd op variabiliteit in situaties en in de sfeer van de locaties. De hoofdstukken staan in Figuur 1 onder elkaar.

Chapter 8 – My Imaginary Friend...

Chapter 9 – The Condenser

Chapter 10 – Homeless

Chapter 11 – First Night

Chapter 13 – Alone

Chapter 14 – Navajo

Chapter 15 – Separation

Chapter 17 – Night Session

Chapter 23 – Hauntings

Figuur 1: Hoofdstukken van *Beyond: Two Souls*

Omdat de grenzen tussen ludische en filmische momenten in deze game diffuus zijn, heb ik bij de behandeling van alle muzikale functionaliteiten zowel gelet op de muziek die klinkt tijdens de exploratieve gameplay, als op de muziek die klinkt tijdens de (interactieve) cutscenes. Voor de bespreking van de deelonderwerpen heb ik me beperkt tot voorbeelden die representatief zijn voor de invulling die de muzikale functionaliteiten doorgaans krijgen in *Beyond: Two Souls*.

Hoofdstuk 1: Ludische muziek

In deze game is sprake van muzikale omschakelingen tijdens overgangen naar andere situaties. In het hoofdstuk “The Condenser” is hiervan een treffend voorbeeld te vinden. Jodie heeft de taak om in de kelder van een onderzoekslab een “rift” te sluiten, die een doorgang biedt voor boze geesten naar de mensenwereld. Op een gegeven moment heeft Jodie een gesprek met een overlevende. Jodie wijst hem naar de lift. De dokter raadt Jodie aan om te vluchten. Ondertussen worden in een 4/1 maatsoort korte tonen, om precies te zijn de alternerende tonen Bes en B, op elke tel gespeeld door een string synthesizer. Op de tweede

van Van Elferen's concept van de muzikale GPS. Ook de meeste andere momenten met een situatieswitch wijken hiervan af. Hier volgen een paar voorbeelden.

In "First Night" slaapt Jodie voor het eerst in haar nieuwe kamer in het onderzoeksgebouw, dat onder toezicht staat van Nathan en Cole. De speler kruipt in de rol van Aiden als Jodie in bed ligt. In de voorkamer beginnen lampen te knipperen. Als Aiden de bron heeft onderzocht en weer terugkeert naar Jodie, volgt er een cutscene waarin Jodie door een monster wordt opgetild uit haar bed. De muziek, die met haar agressieve trommelslagen overkomt als traditionele actiemuziek, begint op hetzelfde moment. Door de cutscene weet de speler direct waar het gevaar is.

In "The Condenser" is er een moment waarop Jodie een 'passcard' heeft bemachtigd en zich een pad moet banen door een massa van bezeten doctoren om de bijbehorende deur te bereiken. Hier klinkt dezelfde muziek als bij het eerdere gevecht met de dokter. Als Jodie de deur heeft bereikt, volgt er een automatische switch naar Aiden, die de naderende doctoren direct in zijn vizier heeft. Aiden kan vervolgens alle kanten op met zijn gezichtsveld, maar door het beginshot weet de speler waar het gevaar vandaan komt.

De speler hoeft nooit te zoeken naar de bron van het gevaar; het gevolg is dat de muziek niet de voorspellende GPS-functie vervult die kenmerkend is voor videogames. Zo schrijft Van Elferen over de GPS in *Resident Evil* dat de speler het naderende gevaar eerst hoort door de combinatie van omgevingsgeluiden en muziek, en daarna zelf rondkijkt door de ruimte om het gevaar te vinden (Van Elferen 2011, 33). In *Beyond: Two Souls* heeft de muziek geen aankondigende functie, maar een begeleidende functie. Wellicht is er veeleer sprake van filmische muziek, omdat in het eerste voorbeeld de geleidelijke intensivering van de muziek bijdraagt aan de theatrale opbouw van de scène.

Hoofdstuk 2: Filmische muziek

Er zijn verschillende uitingsvormen van filmische muziek te vinden in *Beyond: Two Souls*. Één van de belangrijkste is het gebruik van herhaaldelijk terugkerende thema's, die dezelfde functie hebben als leidmotieven. Met name het thema "Jodie's Suite" (zie Figuur 3) komt geregeld voor, en is te horen wanneer Jodie zich eenzaam voelt of als ze iets meemaakt wat impact heeft op haar leven. Twee andere uitingsvormen zijn het gebruik van muziek om de

emoties van Jodie weer te geven, en het gebruik van muziek om de (theatrale) spanningsboog van scènes te ondersteunen.



Figuur 3: Jodie's Suite melodielijn, standaard in C mineur

Van de laatste uitingvorm is een duidelijk voorbeeld te geven, namelijk de bevalling in het hoofdstuk “Homeless”.⁴ Jodie is dakloos, en ze helpt een andere dakloze vrouw (namelijk Tuesday) met de geboorte van haar kind. De muziek vervult de dramatiserende functie alleen als de speler de actiesequentie voortvarend doorloopt. Als de speler treuzelt, begint de muziek vooruit te lopen op de scène. Bij lang treuzelen wordt de muziek *gelopen*. Als de speler de haast heeft die van hem/haar wordt verwacht in deze situatie, ziet de combinatie tussen muziek en handelingen er uit zoals is weergegeven in Figuur 4:

Maat 1 t/m 18:

Tuesday's broek uittrekken: “Okay. Let me just help you get those off...”

Kacheltje aandoen: “Okay, heat. Heat, we need heat...”

Schaar en lappen pakken

Matras schoonmaken: “I'll just clean up this old mattress...”

Maat 19 t/m 35:

[Comfort]: “Hang in there, okay? You can do it!”

Neerknielen

[Reassure]: “You're doing fine! Okay? You're doing just fine.”

[Breathe]: “Breathe! Okay? Breathe Tuesday! Just keep breathing! In and out, in and out!” “I AM breathing! I am FUCKING breathing!”

[Push]: “Come on, push! Push! You're nearly there. Okay?!”

Figuur 4

Er is een duidelijk verschil in (emotionele) intensiteit tussen de eerste en de tweede helft van het thema. Gedurende de eerste achttien maten voert Jodie alle voorbereidende handelingen uit. Indien de speler dit zonder getreuzel doet, begint hij/zij met de handeling “[Comfort]” op

⁴ De scène is te zien op: <https://www.youtube.com/watch?v=YUTBMjZvjaA> (39:40 – 41:37).

het moment dat maat 19 begint. Wanneer Jodie eenmaal neergeknield is, is het niet meer mogelijk om op te staan en eventuele gemiste voorbereidingen te treffen; vandaar dat de strikte tweedeling tussen de handelingen mogelijk is. Vanaf maat 19 zijn de handelingen intensiever en stressvoller, zowel voor Tuesday als voor Jodie; het zijn de handelingen van de geboorte zelf. Jodie moedigt Tuesday aan en geeft haar commando's. Ze zijn beide wanhopig. De muziek, die in Figuur 5 weergegeven is, ondersteunt de tweedeling. De eerste helft van het thema heeft een lage puls op de grondtoon (C) en een spaarzame melodielijns die volledig bestaat uit kwartnoten. De tweede helft is muzikaal rijker dan de eerste helft. Van maat 19 tot en met maat 26 wordt de puls verrijkt met een trapje van achtste noten, die gespeeld wordt op een cello. De melodielijns wordt een octaaf hoger gespeeld, en bevat meer achtste noten dan voorheen. De gejaagdheid van de situatie klinkt in de muziek door. Vanaf maat 27 wordt de muziek kalmer. De grondtoon, die tot dan toe vier keer per maat te horen was, is vanaf nu nog maar twee keer te horen, en de melodielijns wordt weer op de oorspronkelijke toonhoogte en zonder achtste noten gespeeld. De muziek geeft aan dat de situatie naar een einde toe loopt. Nadat de laatste noot geklonken heeft, declameert Jodie dat ze het hoofdje kan zien.

In dit voorbeeld worden uitsluitend muzikale metaforen ingezet om de scène haar theatrale opbouw te geven.

Homeless: bevalling

Musical score for measures 1 through 16. The score is written for piano in C minor, 4/4 time. It consists of five systems of two staves each (treble and bass clef). Measure numbers 1, 5, 9, 13, and 17 are indicated at the start of their respective systems. The music features a steady eighth-note accompaniment in the bass and a melody in the treble.

Musical score for measures 17 through 31. The score continues from the previous system. It consists of three systems of two staves each. Measure numbers 21, 26, and 31 are indicated at the start of their respective systems. The musical texture remains consistent with the previous section.

Figuur 5: Muzikaal thema tijdens de bevalling, in C mineur

Er is een ander voorbeeld te vinden van een kruisbestuiving van gameplay en filmische esthetiek. Tijdens het hoofdstuk “Alone”, waar Jodie door haar ouders wordt overgeleverd aan Dr. Nathan Dawkins, klinkt een variatie op Jodie’s Suite in E mineur, bestaande uit acht maten. De eerste frase, die de eerste vier maten beslaat, wordt gespeeld op piano; de tweede wordt begeleid door strijkers. De textuur bouwt op naar een climax in maat 7. De muziek dient hier niet alleen om de emotionele lading van de situatie te dekken, maar ook om de spanningsboog van de scène te ondersteunen; dit terwijl er sprake is van gameplay, waarbij de speler in de rol van Aiden vrij door de ruimte kan zweven terwijl de scène plaatsvindt. De eerste frase van het thema klinkt tijdens Phillip’s afscheid. Hoewel hij zegt dat hij het zwaar vindt om Jodie achter te laten, is hij in feite bang voor Jodie, en is hij tevens degene die op het idee kwam om Jodie over te leveren aan de wetenschap. De tweede frase klinkt wanneer Susan afscheid neemt van Jodie. Maat 6 en maat 7, waarin de bezetting het grootst is en het meest bepaald wordt door strijkers, klinken tijdens de dialoog die in Figuur 6 weergegeven is.⁵

Susan: Be brave, darling.	Maat 6
I know this is difficult, but I’m sure it’ll work out fine...	Maat 7
Phillip: We gotta go, Susan...	Maat 7
Susan: Just give me a minute, Phillip...	Maat 8 (cadens)
Phillip: That’s enough. Come on...	Stilte

Figuur 6

De grootse bezetting onderstreept het grote verdriet van Susan en Jodie. Het verschil in bezetting tussen de eerste en de tweede frase geeft aan dat de band tussen moeder en dochter sterker is dan de band tussen vader en dochter. De muziek ondersteunt niet alleen de emoties op zichzelf, maar ook de dramatische opbouw van de scène. De terugkeer van het thema “Jodie’s Suite” geeft aan dat er iets gebeurt wat impact heeft op het leven van Jodie. De combinatie van deze terugkeer met het gebruik van muzikale metaforen geeft de scène haar emotionele zeggingskracht.

Hoofdstuk 3: Fictionele muziek

Er is sprake van fictionele muziek als de muziek primair dient als “neutral background filler” of als aanduiding van tijd en plaats. Beide functies zijn in deze game terug te vinden.

⁵ De volledige scène is te zien op: <https://www.youtube.com/watch?v=qB5kfmGIeUk> (0:00 – 1:50).

In het hoofdstuk “Homeless” is een voorbeeld te vinden van de laatstgenoemde functie. Het hoofdstuk speelt zich af in een stadsstraat, midden in de winter, en het opent met een cutscene die de toon zet. Er rijdt politie door de straat. Als de auto langs een steegje tussen twee gebouwen rijdt, blijft het ‘camerastandpunt’ hierop gefixeerd. Jodie zit in dit steegje. Ze is verkleumd.⁶



Figuur 7: Variatie op Jodie's Suite in C mineur

Tijdens deze scène klinkt de variatie op “Jodie's Suite” die in Figuur 7 weergegeven is. Vijf zaken vallen op. Ten eerste is de variatie met haar 6/2 maatsoort langzamer dan de andere variaties die ik tegengekomen ben. Ten tweede ontbreekt het melodische loopje op de eerste tel van elke maat, die in vrijwel alle andere variaties aanwezig is. Ten derde houdt het ritme van de variatie sterker vast aan het metrum dan het origineel. In het origineel wordt de toon die op het maataccent valt verlengd met een halve tel, dit ten koste van de toon die op het zwakke maatdeel wordt gespeeld. In deze variatie is hiervan geen sprake. Ten vierde wordt het einde uitgerekt en eindigt het thema op de tweede toontrap (namelijk Des), wat een halve toon hoger is dan de bedoelde cadens op de grondtoon C. Ten vijfde wordt het gehele thema gespeeld door strijkers, terwijl bij de meeste andere variaties de melodelijn op een piano wordt gespeeld. Door deze vijf wijzigingen krijgt het thema een traag en slepend karakter. De muziek is ontdaan van haar speelsheid en heeft, door het timbre en door de melodische ontsparing in de slotmaten, een tragische en melancholische ondertoon. De sfeer van de muziek past bij de sfeer van de locatie waarin Jodie zich bevindt, namelijk de koude en kille stadsstraat. Ook in de rest van het hoofdstuk zijn overwegend strijkers te horen, wat goed past bij de winterse sfeer.

Muziek wordt ook elders gebruikt om de setting aan te duiden. In het hoofdstuk “Navajo” zwerft Jodie rond in de woestijn. Ze vindt haar onderkomen bij een gemoderniseerde indianenfamilie. Ze ontdekt dat een duistere entiteit de familie teistert, en ze besluit om (met behulp van haar gave) de familie hiervan te bevrijden. De mystieke en desolate sfeer van indianen in de woestijn komt tot uiting in de muziek. Gedurende het gehele

⁶ Deze openingsscène is te zien op: <https://www.youtube.com/watch?v=YUTBMjZvjaA> (0:00 – 0:45).

hoofdstuk bepalen houtblaasinstrumenten, en met name aan de fluit verwante instrumenten, het timbre.

Tijdens het hoofdstuk ben ik ook de andere uitingsvorm van fictionele muziek tegengekomen, namelijk het gebruik van muziek als “neutral background filler”. Jodie gaat op zoek naar artefacten waarmee ze een ritueel kan uitvoeren die de duistere entiteit terug in het hiernamaals brengt. Ze komt op een grote open zandvlakte. De speler kan (in de rol van Jodie) vrijuit over deze vlakte bewegen. Twee korte muzikale thema’s wisselen elkaar hier oneindig af met een vast tijdsinterval van 60 seconden, wat zorgt voor een willekeurige plaatsing van de muziek op het beeld. Daarnaast zijn beide thema’s klankvelden zonder metrum, waarvan de tonen op (schijnbaar) willekeurige momenten starten en ophouden, en elkaar voor een onbepaalde duur overlappen. Bovendien is er weinig variatie in dynamiek en timbre. Door deze onbepaaldheid ontbreekt een intrinsieke waarde in de muziek, en wordt de muziek onderdeel van de desolate ruimte. De muziek fungeert als neutrale “background filler”. Deze zandvlakte is de enige grote exploreerbare ruimte in de game waarbij geen druk op de speler wordt uitgeoefend om te vorderen. Omdat de speler nergens toe wordt gedwongen, kan de muziek het zich permitteren om neutraal te zijn.

Conclusie

Uitgaande van deze analyses kunnen we concluderen dat in *Beyond: Two Souls* geen harde scheiding tussen de drie muzikale functionaliteiten te maken is. Uit de besprekingen van filmische muziek en fictionele muziek blijkt dat ludische, filmische en fictionele elementen (zowel in beeld als in de muziek) op creatieve wijze met elkaar gecombineerd worden.

Er zit een groot verschil tussen de twee aangedragen voorbeelden van filmische muziek: in het eerste voorbeeld is sprake van zowel *suture* als *anfrage*, in het tweede voorbeeld alleen van *anfrage*. Het feit dat de speler in het tweede voorbeeld zijn/haar eigen positie in de ruimte kan kiezen, zorgt voor een interessante verbinding tussen filmische en ludische elementen. Ondanks de bewegingsvrijheid is de afscheidsscène de enige interessante gebeurtenis in de ruimte, en dient de muziek uitsluitend om de emotionele lading en de theatrale opbouw van de scène te duiden. Bij de bespreking van filmische muziek heb ik geen combinaties van muzikale functionaliteiten aangetroffen.

Fictionele muziek heb ik zowel in isolement aangetroffen (namelijk bij het tweede voorbeeld), als in combinatie met filmische muziek. Tijdens de openingsscène van “Homeless” wordt de locatie aangeduid in een cutscene, waardoor fictionele muziek gepaard gaat met *suture*.

Ook ludische muziek wordt gecombineerd met filmische muziek. Zoals in het theoretisch kader beschreven staat, worden met ludische muziek alleen veranderingen in de situatie aangeduid (Kamp 2014, 243). De speler zoekt vervolgens zelf uit welke affordances de nieuwe invariants (namelijk de vijanden) uitlokken, of (in het geval van *Resident Evil*) zelfs waar deze *invariants* zich bevinden. De besproken voorbeelden wijken van dit principe af doordat zowel de *invariants* als de *affordances* expliciet in beeld worden gebracht.

De expliciete aanduiding van de *invariants* komt in alle besproken voorbeelden voor. De expliciete aanduiding van de *affordances* komt het duidelijkst naar voren bij het gevecht tussen Jodie en de dokter, waar de speler een vaste opeenvolging van actieknoppen moet doorlopen om de vijand te verslaan. De teloorgang van de mogelijkheid om vanuit het eigen vernuft problemen te verhelpen, wat bij de meeste computergames integraal is aan de gameplay, valt te wijten aan de vaste camerastandpunten, en hangt dus samen met de filmische esthetiek van de game. De filmische esthetiek wordt bij het gevecht met de dokter doorgevoerd in de muziek; de muziek ondersteunt de theatrale opbouw van de scène. Hieruit kunnen we concluderen dat de filmische esthetiek zowel in beeld als in de muziek dwingender aanwezig is dan de ludische ‘esthetiek’. In de gehele game is filmische muziek alomtegenwoordig gebleken.

Door een filmische game als case study te gebruiken, heb ik kunnen aantonen dat de drie muzikale functionaliteiten wel van elkaar te onderscheiden zijn, maar niet van elkaar te scheiden zijn. Verder onderzoek zal moeten aantonen of dit ook geldt voor computergames die buiten het genre “interactive drama” vallen.

Literatuurlijst

Collins, Karen, eds. 2007. "An Introduction to the Participatory and Non-Linear Aspects of Video Games Audio." In *Essays on Sound and Vision*. Helsinki: Helsinki University Press. Accessed October 11, 2014. <http://www.gamessound.com/research.htm>.

Copland, Aaron. 1949. "Tip to Movie-Goers: Take off those Ear-Muffs." In *Aaron Copland: Selected Writings: 1923-1972*, edited by Richard Kostelanetz, 104-110. New York: Routledge.

Egenfeldt-Nielsen, Simon, Heide Smith, Jonas, and Susana Pajares Tosca. 2013. "Narrative." In *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, 193-227. New York: Routledge.

Elferen, Isabella van. 2011. "Un Forastero! Issues of Virtuality and Diegesis in Videogame Music." *Music and the Moving Image* 4: 30-39. Accessed October 13, 2014. <http://www.jstor.org/stable/10.5406/musimoviimag.4.2.0030>.

Gorbman, Claudia. 2003. "Why Music? The Sound Film and its Spectator." In *Movie Music: The Film Reader*, edited by Kay Dickinson, 37-46. New York: Routledge.

Jenkins, Henry, eds. 2003. "Game Design as Narrative Architecture." In *First Person : New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: MIT Press. Accessed May 18, 2015. <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/lazzi-fair?mode=print>.

Juul, Jesper. 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Kalinak, Kathryn. 2003. "The Language of Music: A Brief Analysis of *Vertigo*." In *Movie Music: The Film Reader*, edited by Kay Dickinson, 15-23. New York: Routledge.

Kamp, Michiel. 2014. "Musical Ecologies in Video Games." *Philosophy & Technology* 27: 235-249. Accessed October 7, 2014. doi:10.1007/s13347-013-0113-z.