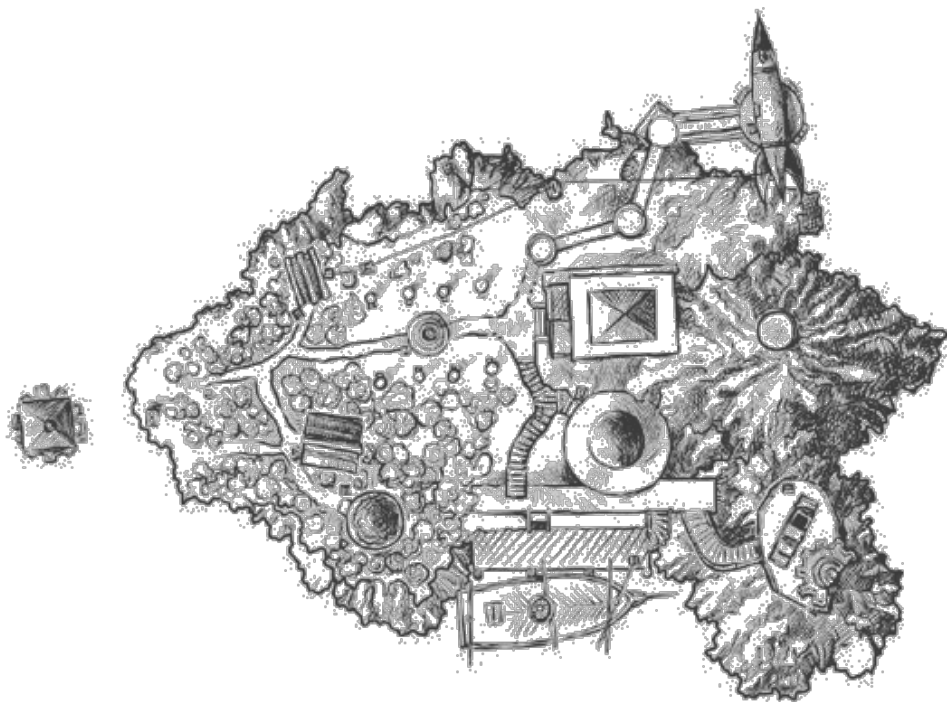


# Een wandeling door de muzikale landschappen van **M Y S T**

Immersie via transport als basis voor  
een nieuw gamemuziekgenre



Auteur: Caro Bakermans  
Studentnummer: 3695034  
Begeleider: Michiel Kamp

MA Thesis Muziekwetenschap  
Universiteit Utrecht

16 juni 2016

# Inhoudsopgave

<b>Inleiding</b>	3
<b>Hoofdstuk 1 – Een historische kijk op muzikale immersie in <i>Myst</i></b>	5
1.1 – Robyn Miller over immersie	6
1.2 – Uitblijvende reacties op de muziek in recensies	8
1.3 – De overeenkomsten tussen vroege gamemuziek en vroege filmmuziek in discussies over realisme	10
<b>Hoofdstuk 2 – Multidisciplinaire muzikale standpunten en gebruiken in <i>Myst</i> met betrekking tot immersie als transport</b>	13
2.1 – Het verband tussen de technische achtergrond van de muziek en muzikale immersie	13
2.2 – Overeenkomsten met New Age en ambient music omtrent geestelijke flow en omgevingservaring	16
2.3 – Muzikaal escapisme in <i>Myst</i> ter simulatie van onbekende werelden	21
<b>Conclusie</b>	23
<b>Bibliografie</b>	25

## Inleiding

In een tijd waarin pc-games verschenen in tweedimensionale weergaven, begeleid door continue muziek en geluidseffecten in MIDI-formats, opende avonturengame *Myst* (1993) de deuren naar een 'nieuwe wereld.' Met deze game wilden de broers Robyn en Rand Miller van Cyan immersieve omgevingen voor de speler creëren.<sup>1</sup> *Myst* beschikt over een pointclick-besturing en is bijna tien jaar lang het best verkochte spel geweest tot de komst van *The Sims* (2001).<sup>2</sup>

Het doel van het spel is niet direct duidelijk. Door in contact te komen met een mysterieus boek, belandt de speler op een eiland. Pas wanneer deze op de controlekamer stuit waarin de uitkijktoren kan worden bediend, wordt het narratief van de game langzaam duidelijk. In de kamer liggen een rood en een blauw boek, waarin de broers Sirrus en Achenar zijn opgesloten. Deze linkingboeken die hun vader Atrus schrijft, transporteert mensen naar nieuwe werelden, oftewel Ages. Atrus heeft zijn zonen in de boeken opgesloten door er bladzijdes uit te scheuren en deze te verspreiden over verschillende Ages. De broers richten zich tot de speler om hen te bevrijden door de verdwenen pagina's te vinden. Beiden vragen de speler de andere broer niet te vertrouwen. Het is aan de speler wie te geloven. Aan het einde van het spel zal blijken dat het ook een mogelijkheid is om de kant van vader Atrus te kiezen wat de game tot een goede afloop zal leiden. Door het oplossen van verscheidene puzzels wordt de toegang geboden tot verschillende Ages. Al puzzelend en dwalend leert de speler de Ages, de personages en het narratief van de game kennen.

*Myst* beschikt over een beperkte hoeveelheid nondiegetische muziek, wat in strijd was met voorgaande games. Tijdens muzikale stiltes vullen geluiden van wind, water en vogels de leegte op, wat het realisme van de game verhoogt. Wanneer muziek zich voordoet, gecomponeerd en opgenomen door Robyn Miller, draagt het volgens hem bij aan de gameplay door versterking van 'sfeer'.<sup>3</sup> De geringe aanwezigheid van muziek samen met de 'atmosferische' aard en de locatie-gebonden functie ervan maakten *Myst* tot een vernieuwende game. In sommige gevallen is audio cruciaal voor het oplossen van puzzels, wat de speler verplicht om met het geluid aan te spelen. Muziek en geluid vormen hierdoor een belangrijk onderdeel van de algehele ervaring van het spel en draagt in zo hoge mate bij aan het immersieve doel dat de makers met *Myst* voor ogen hadden door de speler te begeleiden in zijn reis naar een alternatieve werkelijkheid.

Ondanks de vernieuwende plaats die *Myst* heeft ingenomen in de geschiedenis van de gamemuziek op met name het gebied van muzikale immersie, is dit spel op muziekwetenschappelijk vlak nooit uitgebreid aan muziekwetenschappelijk onderzoek onderworpen. Mark Wolf bespreekt in zijn boek *Myst and Riven: The World of the D'ni* (2011) de muziek oppervlakkig en ook Karen Collins wijdt er in *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design* (2008) een aantal woorden aan, maar een uitgebreid onderzoek naar het opvallende karakter van de muziek op het gebied van de muzikale immersie blijft uit.

In deze thesis zal aan de hand van literatuuronderzoek worden besproken op welke wijzen het gebruik van muziek in *Myst* vernieuwende inzichten biedt rondom

---

<sup>1</sup> "The Mind of a World-Maker: Interview with Rand Miller," Cornerstone Communications, gepubliceerd op 26 januari 2001, <http://wayback.archive.org/web/20070305043516/http://www.cornerstonemag.com/imaginarium/features/rand.html>.

<sup>2</sup> Mark J.P. Wolf, *Myst and Riven: The World of the D'ni* (Michigan: University of Michigan Press, 2011), 4.

<sup>3</sup> *The Making of Myst*, Rand Miller en Robyn Miller, video op cd-rom van de game *Myst*, Cyan Inc. (1993).

muzikale immersie in games in het simuleren in een alternatieve doch realistische werkelijkheid. Aan de hand van historisch onderzoek zal in Hoofdstuk 1 worden behandeld welke gedachten er achter de keuze van de muziek zaten, hoe consumenten en critici op de soundtrack reageerden met betrekking tot muzikale immersie en hoe de link te leggen is met vroege filmmuziek in verband met discussies over realisme. In Hoofdstuk 2 zullen muzikale analyses, onderbouwd door literair onderzoek, licht werpen op de multidisciplinaire connecties die de muziek van *Myst* met immersie toont waarin verbanden zullen worden gelegd met de gametechnische achtergrond van *Myst*, New Age-muziek, ambient music en muzikaal escapisme. Dit alles komt ten slotte samen in een concluderende tekst waarin zal worden beargumenteerd wat de immersieve muziek van *Myst* voor waarde had voor de makers, het spel en de spelers en waarom *Myst* een game van belang is geweest in de gamemuziek op het gebied van muzikale immersie. In vervolgend onderzoek naar muzikale immersie in games zal deze thesis een onderbouwende functie kunnen innemen door de multidisciplinaire die het legt. De boeken *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design* van Karen Collins over gamemuziek en *In-game: From Immersion to Incorporation* van Gordon Calleja over immersie in games zullen in dit onderzoek als theoretisch kader dienen.

## Hoofdstuk 1 – Een historische kijk op muzikale immersie in *Myst*

In de jaren 90 vonden er grote ontwikkelingen plaats rondom pc-games.<sup>4</sup> Mede door de komst van *Myst* werd dit gestimuleerd. *Myst* werd op cd-rom uitgebracht voor Mac OS en later ook voor IBM-pc's, wat voor wederzijdse promotie voor zowel de game als voor cd-romdrives zorgde.<sup>5</sup> Om *Myst* te kunnen spelen moest je pc over een MPC Compliant geluidskaart beschikken.<sup>6</sup> Iedereen die een computer met cd-romdrive en geluidskaart bezat en op zoek was naar een spel, werd aangeraden om *Myst* te kopen.<sup>7</sup> De toegankelijkheid van *Myst* en de timing van de release hebben ervoor gezorgd dat het bijna een decennium lang de bestverkochte pc-game was tot de komst van *The Sims*.<sup>8</sup>

De reclameslogan “the surrealistic adventure that will become your world” (figuur 1.1) laat doorschemeren dat de Millers *Myst* liever omschreven als ‘immersieve omgevingen’ dan als games.<sup>9</sup> Immersie is een lastige term, omdat er verscheidene definities van bestaan die zich richten tot verschillende soorten media.<sup>10</sup> Janet Murray is een van de eersten die over immersie schreef. Ze definieerde het als het ondergedompeld zijn in een betoverende locatie, te vergelijken met onder water kijken zijn. Daar ben je omringd door een volledig andere wereld, niet vergelijkbaar met die waarin je omringd bent door lucht. Via immersie word je omgeven door een alternatieve realiteit die je ervaart met je gehele perceptiemechanisme.<sup>11</sup> Gordon Calleja verdeelt de term immersie in videogames in “immersie als absorptie” wanneer gerefereerd wordt naar grote betrokkenheid bij een medium en “immersie als transport” wanneer de speler verplaatst wordt naar een alternatieve realiteit.<sup>12</sup> De laatste variant komt het meest overeen met de definitie van Murray en met de wijze waarop immersie plaatsvindt in *Myst*. Daarom zal immersie in deze thesis doorgaans verwijzen naar immersie als transport. Een theorie van belang rondom immersie is de *immersive fallacy* van van Katie Salen en Eric Zimmerman waarmee wordt bekritiseerd dat immersie als simulatie steeds meer het doel wordt van games in plaats van dat het iets is dat plaatsvindt aan de hand van belangrijkere doelen van het spelen.<sup>13</sup> Deze theorie is in het geval van *Myst* interessant om in het achterhoofd te houden, omdat immersie door het creëren van een nieuwe realiteit van groot belang is in de ervaring van het spel.

---

<sup>4</sup> Karen Collins, *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design* (Cambridge: Massachusetts Institute of Technology Press, 2008), 65.

<sup>5</sup> Wolf, *Myst and Riven*, 1.

<sup>6</sup> “Myst: Desktop Edition, Specs,” geraadpleegd op 27 mei 2016, <http://www.mobygames.com/game/myst-desktop-edition/techinfo>.

<sup>7</sup> “Cyan and the Myst Series :: Developer Showcase (w/ Rand Miller) - MY LIFE IN GAMING,” YouTube video, 17:41, gepubliceerd door “My Life in Gaming,” 28 augustus 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=Zx1a1boLQxU>.

<sup>8</sup> Wolf, *Myst and Riven*, 4.

<sup>9</sup> “The Mind of a World-Maker: Interview with Rand Miller.”

<sup>10</sup> Gordon Calleja, *In-game: From Immersion to Incorporation* (Cambridge: Massachusetts Institute of Technology Press, 2011), 18.

<sup>11</sup> Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (Cambridge, MA: MIT Press, 1997), 97-9.

<sup>12</sup> Calleja, *In-game: From Immersion to Incorporation*, 26-7 en 32-3.

<sup>13</sup> Katie Salen en Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game design fundamentals*, (Cambridge: MIT Press, 2004), 451-2.



Figuur 1.1 - (Uitsneden van) een verpakking van *Myst* voor Windows

In dit hoofdstuk zal de muziek van *Myst* met betrekking tot muzikale immersie vanuit historisch oogpunt worden onderzocht. Eerst zullen aan de hand van interviews met de makers de gedachten achter de muziek en de game worden behandeld. Vervolgens zullen recensies van *Myst*, afkomstig van zowel consumenten als critici, aantonen hoe gereageerd werd op de muziek van *Myst* en hoe dit en hun manier van spelen betrekking heeft tot muzikale immersie. Ten slotte zal een historische link worden gelegd tussen vroege gamemuziek en vroege filmmuziek met betrekking tot discussies over realisme. Samen zal dit een beeld creëren van de wijze waarop in de tijd van *Myst* werd gedacht over muzikale immersie.

### 1.1 – Robyn Miller over immersie

De broers zagen in eerste instantie af van de toevoeging van nondiegetische muziek aan *Myst*. Muziek zou in de realistische ervaring die de makers wilden bieden volgens hen niet op zijn plaats zijn geweest.<sup>14</sup> Dit contrasteert met het standpunt van velen, waaronder van Norbert F. Herber, dat de toevoeging van muziek aan videogames

<sup>14</sup> *The Making of Myst*.

noodzakelijk is voor een immersieve ervaring.<sup>15</sup> De Millers wilden voorkomen dat de speler uit de context van het spel zou worden gehaald en de gameplay zou worden onderbroken. Om deze reden is er zo min mogelijk gecomputeriseerde interface aan de game toegevoegd.<sup>16</sup> Het gebrek aan interface kan worden toegepast om *transparent immediacy* te creëren, wat volgens Bolter en Grusin een illusie van non-mediatie tot stand brengt.<sup>17</sup> Hierdoor herkent de speler de game niet meer als medium, maar als realiteit. Het toevoegen van muziek zou deze illusie volgens Robyn Miller doorbreken.

Toch merkten de makers op dat er iets essentieels ontbrak aan de audio. De twee mogelijke oplossingen hiervoor waren volgens Robyn Miller het toevoegen van nondiegetische muziek of het intensiveren van de geluidseffecten die waren opgenomen en gemixt door hun sounddesigner Christopher Brandkamp.<sup>18</sup> De uitgever stond erop dat er muziek zou worden toegevoegd aan *Myst*.<sup>19</sup> Externen zouden deze taak op zich nemen, maar uit angst dat dit ten koste zou gaan van het spel opperde Robyn Miller zelf de muziek te schrijven.<sup>20</sup> Door een beperkt budget was hij gebonden aan de synthesizer die hij tot zijn beschikking had, waarmee hij alle muziek uit de game heeft opgenomen en met effecten heeft bewerkt.<sup>21</sup> Tot verbazing van de Millers werkte de muziek beter dan ze hadden gedacht. Zoals Robyn Miller zelf stelt in de korte documentaire over *Myst* die op de cd-rom wordt meegeleverd: “We didn’t want music interfering with the gameplay. So we weren’t going to put any music in. When we finally did do a couple of songs we realized it wasn’t interference. It didn’t sound like Super Mario Brothers. But it seemed to really help the mood of certain places that you were at in the game.”<sup>22</sup> Op verscheidene verpakkingen van *Myst* werd gesproken over een originele soundtrack en geluidseffecten die het gevoel van realisme versterken (figuur 1.1). In een interview uit 2012 geeft Robyn Miller daarentegen aan niet tevreden te zijn geweest over de toevoeging van muziek aan *Myst* en dat hij liever als alternatief de audio van de game had verrijkt met verbeterde sounddesign.<sup>23</sup> Wellicht had Robyn Miller deze mening ook al toen de game werd uitgebracht, waarvan het begrijpelijk is dat deze niet verwerkt is in de met het spel meegeleverde documentaire omdat dat de promotie niet ten goede zou komen.<sup>24</sup> De reden die Robyn Miller zelf geeft voor het feit dat *Myst* zo’n succes is geworden, is omdat het ondanks het afleidende effect dat de muziek wellicht had tot op zekere hoogte toch ‘echt’ voelde.<sup>25</sup>

Met name Robyn Miller was niet te spreken over de toevoeging van muziek aan *Myst*. Om de speler volledige betrokkenheid te bieden in de game en emotioneel met de beelden op het scherm te verbinden is de toevoeging van muziek wellicht noodzakelijk. Over dit soort betrokkenheid kan worden gesproken als immersie als absorptie.

---

<sup>15</sup> Norbert F. Herber, “Techniques for Interactive Composition and Sound Design: Composing a Musical Score for the First-Person Adventure Game ‘The Library’” (MA PhD diss., Indiana University, 2000), 4.

<sup>16</sup> “Episode #202: Robyn Miller, Composer of *Myst*,” gepubliceerd op 25 augustus 2014, <http://www.infiniteguest.org/blog/2014/08/296/>.

<sup>17</sup> David J. Bolter en Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media* (Cambridge, MA: MIT Press, 1999), 23.

<sup>18</sup> “Robyn Miller,” Douglas Rich, gepubliceerd op 10 december 2012, <http://www.adventureclassicgaming.com/index.php/site/interviews/740/>; “*Myst* (Macintosh), Credits,” geraadpleegd op 31 mei 2016, <http://www.mobygames.com/game/macintosh/myst/credits>.

<sup>19</sup> “Episode #202: Robyn Miller, Composer of *Myst*.”

<sup>20</sup> Ibid.

<sup>21</sup> Ibid.

<sup>22</sup> *The Making of Myst*, Miller en Miller.

<sup>23</sup> “Robyn Miller.”

<sup>24</sup> *The Making of Myst*, Miller en Miller.

<sup>25</sup> “Episode #202: Robyn Miller, Composer of *Myst*.”

Wellicht hoopte Robyn Miller dat dit soort muzikale immersie niet noodzakelijk zou zijn voor een ultieme ervaring van de virtuele wereld, omdat naar zijn idee immersie als transport dit al tot gevolg zou hebben zonder afbreuk te doen aan het realisme.

## 1.2 – Uitblijvende reacties op de muziek in recensies

Een historisch onderzoek in het natrekken van recensies van *Myst* uit de eerste paar jaar na de release kan meer kenbaar maken over hoe de gamemuziek werd ervaren en hoe men sprak over muzikale immersie in games. Al snel blijkt uit het beperkte enthousiasme waarmee *Myst* werd ontvangen door gametijdschriften dat de gamewereld nog tot in zekere mate moest wennen aan deze ietwat vreemde en vernieuwende game. Het Britse videogametijdschrift *Edge* geeft in hun januarinumnummer van 1994 *Myst* bijvoorbeeld maar een totaalwaardering van zes uit tien. De interactie met personages wordt gemist en de game zou enkel te waarderen zijn vanwege de beelden van de omgeving.<sup>26</sup> Ook het Engelse tijdschrift *PC Gamer* stelt dat het een ongewone game is en dat ze nog benieuwd zijn hoe het uit zal pakken.<sup>27</sup> Deze vernieuwende game waar weinig actie of narratieve plotwendingen aan verbonden waren en waar veel geduld bij kwam kijken leek te kampen te hebben met koudwatervrees van critici.

In de meeste recensies over *Myst* werden muziek en geluid, ondanks de vernieuwende vorm ervan in vergelijking met voorgaande games, volledig buiten beschouwing gelaten. Op 1 mei 1996 had Jeff Sengstack van de site *Gamespot* bijvoorbeeld commentaar op de game op het gebied van de 3D-kwaliteit en het narratief, maar bespreekt op geen enkele wijze de audio.<sup>28</sup> Ook het Amerikaanse tijdschrift *Computer Gaming World* laat in hun decembernummer van 1993 in een review van *Myst* de bespreking van muziek achterwege.<sup>29</sup> Dat er zo weinig over de audio van de game werd gezegd kan verwijzen naar de onopvallendheid ervan doordat de muziek maar op tweeëntwintig verschillende locaties in de game te horen was en de natuurgeluiden zich op realistische plekken bevonden. Toch zou juist de beperkte aanwezigheid van muziek suggereren dat de plotselinge inval ervan de speler zou wakker schudden uit de immersieve ervaring, waar Robyn Miller voor vreesde. Wanneer geen van de recensenten de muziek uitgebreid bespreekt, laat staan gekoppeld aan de door Robyn Miller geopperde afleidende functie ervan, rijst de vraag of dit niet juist betekent dat de muziek zijn immersieve achtergrondfunctie heeft vervuld. De muziek valt niet in dergelijke mate op dat het de speler uit zijn immersieve game-ervaring haalt, maar zorgt wellicht juist voor de continuïteit ervan en koppelt een zekere “atmosfeer” aan de virtuele locaties.

Een aantal journalisten merkt de vernieuwende geluidseffecten en gamemuziek daarentegen wel op, waarmee de immersieve achtergrondfunctie van de muziek wordt benadrukt. Recensent Philip Jong van *Adventure Classic Gaming* schrijft op 18 december 1997 met een positief woord over de audio van *Myst*, omdat deze professioneel is opgenomen en gedigitaliseerd en zorgvuldig is gekozen om niet op een te dominante wijze aanwezig te zijn.<sup>30</sup> Een aantal jaar later schrijft Heidi Fournier van de website

---

<sup>26</sup>“Testscreen: *Myst*,” in *Edge*, januari 1994, 66.

<sup>27</sup> Chris Buxton, “*Myst*: Surrealism Rules, KO?” In *PC Gamer*, april 1994, 15.

<sup>28</sup> “*Myst* Review,” Jeff Sengstack, gepubliceerd op 1 mei 1996, <http://www.gamespot.com/reviews/myst-review/1900-2542724/>.

<sup>29</sup> Christopher Breen, “A Spectacle Not to Be *Myst*,” *Computer Gaming World*, december 1993, 144-6.

<sup>30</sup> “*Myst*,” Philip Jong, gepubliceerd op 18 december 1997, <http://www.adventureclassicgaming.com/index.php/site/reviews/46/>.



*Adventure Gamers* in 2002, met in gedachte wat gamers in 1993 gewend waren, ook dat de muziek niet over de top is, maar een “atmosfeer” vormt voor de game.<sup>31</sup> Een andere consument schrijft in 2002 op de website *GameFAQs* daarentegen een review van de game, waarin het veelal ontbreken van muziek als een minpunt wordt gezien, omdat de interesse in de game door de muzikale stiltes zou verdwijnen.<sup>32</sup> Gezien het vernieuwende karakter van *Myst* door onder andere de verscheidene muzikale stiltes is dit geen onverwachte reactie, maar toch contrasteert het in hoge mate met de overige recensies. Wellicht zijn de verwachtingen van deze gamer door de jaren heen in een dergelijke mate verwijderd geraakt van de doelgroep uit 1993, waardoor deze *Myst* ziet als verouderd. De minderheid waarin dergelijke recensies zich bevinden die kritiek leveren op de audio van *Myst* legt de nadruk op het onverwachte uitblijven van reacties door consumenten en critici op de grotere veranderingen in game-audio die zich voordeden in *Myst*.

Veel spelers maakten aantekeningen tijdens het spelen van *Myst*. Sommige edities van het spel werden zelfs geleverd met een notitieschriftje.<sup>33</sup> Door het maken van aantekeningen maakt de speler zich tijdelijk los van de wereld van *Myst* en keert deze terug naar de ‘realiteit’. Omgevingsgeluiden en muziek proberen de speler betrokken te houden bij de virtuele wereld. Zoals Mark Wolf opmerkt vindt muziek voornamelijk plaats op de locaties waar de speler waarschijnlijk langer zal blijven, omdat er veel te ontdekken valt of puzzels kunnen worden opgelost.<sup>34</sup> Waarschijnlijk zal de speler op dergelijke locaties aantekeningen moeten maken. Muziek en geluid zorgen ervoor dat het maken van aantekening als actie in de ‘realiteit’ betrokken wordt bij de virtuele wereld van *Myst*. Dit fenomeen is te herkennen in de werking van televisiemuziek. Rick Altman toont aan dat wanneer iemand thuis een film of serie kijkt de muziek ervoor kan zorgen dat de kijker bij het narratief betrokken blijft wanneer deze de kamer verlaat, maar op gehoorsafstand blijft. De muziek biedt herkenbare cues die de kijker informatie blijven bieden over het narratief, waardoor deze zich nog steeds verbonden voelt met het verhaal.<sup>35</sup> De muziek van *Myst* werkt op dezelfde wijze, maar in dit geval voert de speler acties uit die zijn verbonden met het medium zelf. Isabella van Elferen benadrukt deze verbintenis tussen fysieke acties en de virtuele wereld door aan te geven dat ook de omgeving in de realiteit bij de algehele immersie hoort en onder andere samen met de virtuele wereld de magische cirkel creëert, waarin de flow van het spelen van de game ontstaat.<sup>36</sup>

Lerner en Collins stellen beiden dat bij vroege games muziek doorgaans de gehele speeltijd aanwezig was.<sup>37</sup> Met de stelling van Herber in het achterhoofd dat de toevoeging van muziek noodzakelijk is voor immersie in een game, is het wellicht mogelijk dat spelers door gebrek aan muziek in *Myst* moeite hadden om in een flow te

---

<sup>31</sup> “Myst Review,” Heidi Fournier, gepubliceerd op 19 mei 2002, <http://www.adventuregamers.com/articles/view/17473>.

<sup>32</sup> “Myst,” gepubliceerd door “KasketDarkfyre,” 27 januari 2002, <http://www.gamefaqs.com/pc/89467-myst/reviews/29690>.

<sup>33</sup> “When I Was a Teenager, I Kept This *Myst* Journal,” Stephen Totilo, gepubliceerd op 19 september 2012, <http://kotaku.com/5944665/when-i-was-a-teenager-i-kept-this-myst-journal>.

<sup>34</sup> Wolf, *Myst and Riven*, 43.

<sup>35</sup> Rick Altman, “Television/Sound,” in *Studies in Entertainment: Critical Approaches to Mass Culture*, ed. Tania Modleski, (Bloomington: Indiana University Press, 1986), 41-4.

<sup>36</sup> Isabella van Elferen, “Un Forastero! Issues of Virtuality and Diegesis in Videogame Music,” *Music and the Moving Image* 4, nr. 2 (2011): 31.

<sup>37</sup> Neil Lerner, “The Origins of Musical Style in Video Games,” *The Oxford Handbook of Film Music Studies*, ed. David NeuMeyer (New York: Oxford University Press, 2014), 328-30; Collins, *Game Sound*, 12.

komen door middel van immersie als absorptie. Mihaly Csíkszentmihályi omschrijft flow als iets dat ontstaat wanneer iemand heldere doelen voor ogen heeft en de acties die worden ondernomen omwille van het behalen ervan direct worden beoordeeld.<sup>38</sup> Opvallend aan de gameplay van *Myst* is dat de speler een groot deel van de tijd niet weet waar hij of zij mee bezig is doordat de doelen van het spel lang onduidelijk blijven. Dit kan het ontstaan van flow tijdens de gameplay tegengaan. De interesse in het spelen van de game wordt, zoals Mark Wolf opmerkt, in het geval van *Myst* niet gewekt via het succesvol uitvoeren van acties, maar doordat de nieuwsgierigheid van de speler continu wordt gestimuleerd.<sup>39</sup> Muziek en geluid dragen hieraan bij door de speler hints, atmosfeer en een zekere navigatie te bieden op de eilanden.

Consumenten en critici lieten in hun recensies van *Myst* het bespreken van muziek veelal achterwege. Ze moesten met name wennen aan de vorm van de game met betrekking tot de leegte op verschillende vlakken. Enkelen gaven aan het gebrek aan muziek storend te vinden, maar niemand schreef negatief over de aanwezigheid ervan. Wellicht zag de consument, in tegenstelling tot de Millers, *Myst* meer als een game die behoefte had aan de toevoeging van muziek dan als immersieve omgeving. Ondanks de koudwatervrees van de critici is *Myst* toch een succes geworden. De muziek droeg hieraan bij door, zoals enkele schrijvers opmerkten, "atmosfeer" en informatie over de game te bieden. De audio wekt op deze wijze nieuwsgierigheid en betreft de "echte" wereld in de magische cirkel van de immersieve ervaring wanneer de speler aantekeningen maakt, waardoor deze zich in een flow begeeft in het bewegen door een alternatieve realiteit. De consumenten en critici waren doorgaans niet bewust bezig met muziek in hun recensies, wat verwijst naar de achtergrondfunctie die de ervaring van de virtuele omgevingen verrijkte, maar de speler niet afleidde.

### **1.3 – De overeenkomsten tussen vroege gamemuziek en vroege filmmuziek in discussies over realisme**

De overgang die de game *Myst* vertoont van dominante continue nondiegetische muziek in games rond de jaren 80 naar een minimale hoeveelheid ervan is opvallend gelijk aan de transitie die de filmwereld met de komst van geluid doormaakte. Het interessante verband met *Myst* ligt in de opvallende overeenkomsten tussen de redenen voor de tijdelijke verdwijning en vermindering van nondiegetische filmmuziek en de argumenten van Robyn Miller achter de keus in eerste instantie af te zien van muziek in *Myst*. Een belangrijke vraagstelling van Claudia Gorbman omtrent filmmuziek vat deze overeenkomst samen: "[W]hy is film music there in the first place, even in the most 'realist' film, in virtually all films abiding by rules of verisimilitude?"<sup>40</sup>

Tijdens de vertoning van stomme films zou continue live muziek te horen zijn geweest.<sup>41</sup> Gezien de realistische ervaringen die filmmakers wilden bieden was de toevoeging van continue dominerende achtergrondmuziek, zoals Gorbman met haar vraagstelling suggereert, niet vanzelfsprekend. Door het ontbreken van geluid was muziek datgene wat de interesse van de kijkers vasthield en interpretatie van de beelden vergemakkelijkte. Bovendien overstemde muziek het lawaai van de

---

<sup>38</sup> Mihaly Csíkszentmihályi, *Finding Flow: The Psychology of Engagement with Everyday Life* (New York: Basic Books, 1997), 29.

<sup>39</sup> Wolf, *Myst and Riven*, 20.

<sup>40</sup> Gorbman, *Unheard Melodies: Narrative Film Music* (Bloomington, Indiana: Indiana University Press, 1987), 4.

<sup>41</sup> Lerner, "The Origins of Musical Style in Video Games," 327-8.

filmprojector.<sup>42</sup> Neil Lerner merkt ook deze overeenkomst tussen vroege filmmuziek en vroege gamemuziek op. Hij stelt dat zowel vroege filmmuziek als vroege gamemuziek gebruik maakte van een continue soundtrack, alhoewel de laatste zich veelal beperkte tot primitieve en herhaaldelijke thema's.<sup>43</sup> Een van de eerste games die dergelijke muziek gebruikte was *Space Invaders* (1978). Veel opvolgende games, zoals *Super Mario Bros* (1985), hebben de herhaaldelijke muziek van *Space Invaders* als voorbeeld genomen.<sup>44</sup>

De strijd tussen de beperkte toegevoegde muziek in *Myst* en de realistische geluidseffecten en stemmen komt in hoge mate overeen met de wijze waarop de filmmuziek tijdelijk verdween in de jaren 20 na de komst van geluid in films. Vijf jaar lang was achtergrondmuziek zo goed als verdwenen, totdat deze zijn terugkeer maakte in 1932-1933.<sup>45</sup> Geluidstechniek en ideeën over wat realistisch was zaten de toevoeging van muziek in de weg.<sup>46</sup> Filmmakers durfden het niet aan achtergrondmuziek aan hun films toe te voegen, omdat ze vreesden dat kijkers zouden willen weten van welke muzikale bron binnen het narratief deze afkomstig zou zijn.<sup>47</sup> Door het gebrek aan een dergelijke muzikale bron zou de toevoeging van achtergrondmuziek afbreuk doen aan het realisme.

Met de terugkeer van nondiegetische muziek in de jaren 30 is de strijd tussen geluid en muziek nog niet gestreden. Er klonk doorgaans geen muziek wanneer in de film gesproken werd.<sup>48</sup> In *Myst* is ook op dit vlak de strijd tussen geluid en muziek hoorbaar. De locatie waar de speler belandt wanneer deze aan het eind van de game besluit de kant van Atrus te kiezen is verbonden aan muziek. Zodra Atrus begint te praten, wordt de muziek bot afgekapt. Ieder moment waarop stemmen te horen zijn in *Myst*, afgezien van de introductie van de game, is deze strijd tussen geluid en muziek hoorbaar doordat ze nooit tegelijkertijd waar te nemen zijn. Tevens is opvallend dat wanneer de speler een handeling uitvoert die geluid veroorzaakt terwijl muziek klinkt, deze voor een tel wordt onderbroken. Dit zal voornamelijk met de technische beperkingen te maken hebben gehad, maar tegelijkertijd legt het opnieuw de nadruk op de strijd tussen geluid en muziek.

De voornaamste overeenkomsten tussen vroege filmmuziek en vroege gamemuziek tonen zich in de doorgaans continue en dominante aanwezigheid van muziek en vervolgens de bijna volledige verdwijning ervan door de angst van de makers dat het afbreuk zou doen aan de realistische ervaring. De strijd tussen dialoog en muziek in beide media benadrukt dit. Deze overeenkomsten tonen aan dat de angsten van Robyn Miller zich niet voor het eerste voordeden in verband met *Myst*, maar een geschiedenis kennen als punten van discussie binnen de filmwereld, wellicht zonder dat Miller zich hier zelf van bewust is.

\*\*\*

---

<sup>42</sup> Gorbman, *Unheard Melodies*, 36-7.

<sup>43</sup> Lerner, "The Origins of Musical Style in Video Games," 328-30.

<sup>44</sup> Ibid.

<sup>45</sup> James Wierzbicki, *Film Music: A History* (New York: Routledge, 2009), 126 en 128; Gorbman, *Unheard Melodies*, 42.

<sup>46</sup> Gorbman, *Unheard Melodies*, 42; Mervyn Cooke, *A History of Film Music* (Cambridge: Cambridge University Press, 2008), 56.

<sup>47</sup> Gorbman, *Unheard Melodies*, 54; Cooke, *A History of Film Music*, 56.

<sup>48</sup> Margareth Anne O'Connor, "Foregrounding the Background Music in Hitchcock's Films," *Anais da Semana de Estudos Germânicos* 11 (1996): 90.

Robyn Miller vreesde voor de afbreuk aan realisme die de toevoeging van muziek aan *Myst* zou veroorzaken. De ervaring van de immersieve omgevingen zou hierdoor in gevaar komen. Aan de hand van de in dit hoofdstuk besproken gamerecensies kan worden geconcludeerd dat de muziek van *Myst* niet ervaren werd als zodanig storend dat het de immersieve ervaring zou tegengaan. Een van de consumenten beweerde zelfs dat juist het gebrek aan muziek de immersiviteit beperken, omdat de speler hierdoor de aandacht voor en interesse in de game zou verliezen. De angsten van Robyn Miller werden niet door critici en consumenten zelf ervaren. Er werd voornamelijk kritiek geleverd op de leegte van het spel, die overigens wel werd versterkt door de geringe aanwezigheid van muziek. Desalniettemin is het spel populair geworden. Degenen die wel over de muziek spraken waren over het algemeen van mening dat deze bijdroeg aan het creëren van “atmosfeer.” Het vele maken van aantekeningen waarover werd gesproken kon worden begeleid door deze “sfeervolle” muziek door de speler in zijn acties buiten het spel alsnog bij de wereld van *Myst* te betrekken. Er zou kunnen worden gesteld dat de muziek het effect had waar Robyn Miller op hoopte door niet te opvallend te zijn, maar wel verschillende “sferen” te creëren voor de locaties in het spel en de speler op emotioneel vlak aan te spreken.

De overeenkomsten van de muziek van *Myst* met de veranderingen die hebben plaatsgevonden in de vroege filmmuziek, legt de nadruk op de strijd tussen geluid en muziek op het gebied van realisme. De bezorgdheid van Robyn komt hierin overeen met die van de filmmakers en betreft een tot op heden lopende discussie op het gebied van *verisimilitude* (waarheidsgetrouwheid). De bezorgdheid van Robyn is hierdoor niet onverwachts, maar lijkt aan de hand van de reacties van de consument en critici niet per se nodig te zijn geweest. Toch betreft de bron van de aannames van Robyn Miller een belangrijke punt dat nog verder mag worden onderzocht in het volgende hoofdstuk aan de hand van muzikale analyses, onderbouwd door literatuuronderzoek. Hiermee zullen de verschillende aspecten van de soundtrack van *Myst* die immersie als transport tot stand brengen worden besproken in connectie tot de standpunten van Robyn Miller.

## Hoofdstuk 2 – Multidisciplinaire muzikale standpunten en gebruiken in *Myst* met betrekking tot immersie als transport

Het vernieuwende karakter van de soundtrack van *Myst* werd tot stand gebracht door de beperkte hoeveelheid aan toegevoegde nondiegetische muziek, de veelvuldige muzikale stiltes, de realistische geluidseffecten en de minimale ambient music (een term die in dit hoofdstuk zal worden uitgelegd). Karen Collins noemt de soundtrack van *Myst*, die volgens haar een sterke “atmosfeer” voor de virtuele wereld neerzette, aantrekkelijk door de ongebruikelijke aard.<sup>49</sup> Robyn Miller, met als muzikale voorkennis enkel wat pianolessen en het bestuderen van muziektheorie, geeft in een interview aan dat hij tijdens het componeren niet precies wist waar hij mee bezig was en voornamelijk op zoek was naar muziek die emoties bij de speler teweeg zou brengen. Hij was zich er niet van bewust dat de muziek een dergelijke groot effect op mensen zou hebben.<sup>50</sup>

Zoals aangegeven in Hoofdstuk 1 aan de hand van Neil Lerner kenden vroege games veelal continue soundtracks. Mark Wolf stelt dat deze muziek doorgaans ongeacht de locatie van de speler werd afgespeeld.<sup>51</sup> Met de ontwikkeling van technologieën zoals iMUSE werd het mogelijk om de muziek in pc-games direct te laten reageren op situaties in de gameplay.<sup>52</sup> In de late jaren 80 begonnen gamemakers audio te verbinden met specifieke locaties in games.<sup>53</sup> In *Myst* is deze techniek volop toegepast. Bijna iedere locatie van *Myst* in de buitenlucht kent eigen realistische natuurgeluiden en wel tweeëntwintig verschillende plekken in de game beschikken over een eigen muzikale track.

In dit hoofdstuk zal door middel van muzikale analyses die theoretisch zullen worden onderbouwd door literatuuronderzoek de nadruk worden gelegd op de inhoud van de muziek met betrekking tot immersie als transport. Door de technische achtergrond van de muziek, de link met ambient music en New Age-muziek en escapisme door middel van muziek en stiltes te bespreken zal meer inzicht worden verschaft in de keuzes die Robyn Miller heeft gemaakt in het toevoegen van muziek en zal de plek die *Myst* inneemt in de gamemuziekgeschiedenis op het gebied van muzikale immersie als transport duidelijker worden.

### 2.1 – Het verband tussen de technische achtergrond van de muziek en muzikale immersie

*Myst* is gecreëerd in een tijd dat er sprake was van grote technische beperkingen rondom de programmering van games in onder andere de toevoeging van muziek.<sup>54</sup> Daarnaast waren de gebroeders Miller gebonden aan een laag budget.<sup>55</sup> Deze twee zaken beperkten de makers in de vormgeving van *Myst*. Ondanks dat hebben ze door volledig gebruik te maken van de beschikbare mogelijkheden een game gecreëerd waar tot op heden nog over wordt gesproken. Op muzikaal vlak werd dit onder andere mogelijk gemaakt door de synthesizer E-mu Proteus MPS+. Door gebruik van dit instrument was Miller in staat een groot aantal timbres in zijn muziek te verwerken en

---

<sup>49</sup> Collins, *Game Sound*, 66.

<sup>50</sup> “Episode #202: Robyn Miller, Composer of *Myst*”; “Robyn Miller.”

<sup>51</sup> Wolf, *Myst and Riven*, 27.

<sup>52</sup> Collins, *Game Sound*, 52-3.

<sup>53</sup> Wolf, *Myst and Riven*, 27.

<sup>54</sup> “Episode #202: Robyn Miller, Composer of *Myst*.”

<sup>55</sup> Ibid.

deze te bewerken met de gewenste effecten.<sup>56</sup> Tevens was de muziek niet meer gebaseerd op MIDI-formats, maar op de Redbooktechnologie.<sup>57</sup>

*Myst* beschikt over dynamische gamemuziek, wat volgens Karen Collins verwijst naar verschillende soorten audio. De eerste variant betreft interactieve audio die reageert op de directe input van de speler.<sup>58</sup> In *Myst* toont deze audio zich wanneer het orgeltje dat toegang geeft tot de Selentic Age door de speler wordt bespeeld. Deze vorm van dynamische audio zal niet worden besproken, omdat het enkel een beperkt onderdeel van de soundtrack beslaat en geen steun biedt aan de bevindingen met betrekking tot immersie als transport. De andere variant van dynamische audio die Collins noemt betreft adaptieve audio die bijvoorbeeld reageert op de status of de locatie van de speler.<sup>59</sup> Deze audio is in *Myst* met name te herkennen in de locatie-gebonden muziek en geluidseffecten. Wanneer in deze thesis over dynamische audio wordt gesproken zal dit enkel verwijzen naar adaptieve audio.

Uit onderzoek is gebleken dat de toevoeging van dynamische audio, met name in combinatie met realistische geluidseffecten, voor verhoogde immersie zorgt.<sup>60</sup> Deze versmelting van en afwisseling tussen muziek en geluidseffecten en daarmee de vervaging van de grens tussen diegetische en nondiegetische audio is in *Myst* in hoge mate aanwezig.<sup>61</sup> Muziek wordt bijna alleen verbonden aan overdekte locaties, terwijl de buitenlocaties over realistische geluidseffecten beschikken. Waarschijnlijk zal de keuze natuurgeluiden te behouden in de buitenlucht opnieuw hebben samengehangen met de wil het realisme te verhogen.

De audio van *Myst* draagt bij aan het creëren van een virtuele immersieve ruimte.<sup>62</sup> Volgens Michel de Certeau kan een abstracte locatie een geleefde en betekenisvolle ruimte worden door middel van navigatie door de ruimte.<sup>63</sup> Wanneer muziek hier een rol in speelt, noemt Isabella van Elferen dit de sturende gps-functie van muziek.<sup>64</sup> Door een soundtrack te componeren die de speler vertelt waar hij of zij zich bevindt, representeert muziek de omgeving van de virtuele wereld, wat de game-ervaring verhoogt.<sup>65</sup> In *Myst* kennen de verschillende Ages ieder hun eigen muzikale materiaal dat op de locaties binnen de betreffende Age terugkeert. De locatie-gebonden muziek creëert op deze wijze ruimtelijke omgevingen in de game. Geluidseffecten hebben ook dit effect wanneer bijvoorbeeld natuurgeluiden in *Myst* steeds verder uitsterven zodra de speler zich verder van de bron van het geluid verwijderd. Door middel van audio als navigatie ontstaat er bij de speler een gevoel van driedimensionaliteit wat deze volledig onderdompelt in de virtuele wereld.<sup>66</sup>

---

<sup>56</sup> "Robyn Miller."

<sup>57</sup> Collins, *Game Sound*, 67

<sup>58</sup> Collins, *Game Sound*, 4.

<sup>59</sup> Ibid.

<sup>60</sup> Hans-Peter Gasselseder, "Dynamic Music and Immersion in the Action-Adventure: An Empirical Investigation," in *Proceedings of the 9th Audio Mostly: A Conference on Interaction with Sound* (New York: ACM, 2014) 4-5.

<sup>61</sup> David M. Young, "Adaptive Game Music: The Evolution and Future of Dynamic Music Systems in Video Games" (PhD diss., Ohio University, 2012), 51.

<sup>62</sup> Wolf, *Myst and Riven*, 27.

<sup>63</sup> Michel de Certeau, "Spatial Stories," in *The Practice of Everyday Life* (Berkeley: University of California Press, 1988), 116-7.

<sup>64</sup> Van Elferen, "¡Un Forastero!," 34.

<sup>65</sup> Herber, "Techniques for Interactive Composition and Sound Design," 22.

<sup>66</sup> Wolf, *Myst and Riven*, 20.

Ondanks het dynamische karakter van de muziek van *Myst* is deze toch lineair en worden de tracks geloopt.<sup>67</sup> Dit betekent dat de muziek telkens wordt herhaald, waarbij het einde van de track naadloos overgaat in het begin ervan.<sup>68</sup> Doorgaans bevatten loopende tracks geen standaard cadens met een muzikaal einde op de grondtoon. Door dit lopen valt het lineaire karakter van de muziek niet direct op.<sup>69</sup> Robyn Miller nam alle muziek op met zijn synthesizer en maakte gebruik van verschillende thema's en timbres die meerdere malen worden herhaald. Doordat de muziek uit verschillende lagen (*layers*) is opgebouwd, valt het lineaire karakter van de muziek minder op. Deze gelaagdheid heeft, zoals onder andere Edo Paulus in zijn paper over muzieksystemen voor interactieve media in tegenstelling wel beweerde, geen dynamisch karakter tijdens de gameplay in de zin dat de thema's afzonderlijk van elkaar konden worden afgespeeld als reactie op de voortgang van het spel.<sup>70</sup> Elke track staat in zijn samenstelling van lagen vooraf vast en is gekoppeld aan een specifieke locatie. Deze gelaagdheid in combinatie met vrije ritmes laat de muziek minder gerobotiseerd en organischer klinken. Op de momenten waarop de speler een ruimte met muziek verlaat wordt de lineaire aard van de muziek getoond doordat deze niet subtiel overgaat in de audio van de volgende locatie, maar ruw wordt afgekapt en direct wordt vervangen door de volgende locatie-gebonden audio.<sup>71</sup>

Wat betreft clichés in gamemuziek houdt *Myst* zich hier zoveel mogelijk van afzijdig. Isabella van Elferen stelt dat wanneer games zich niet aan vaste gamemuziekgebruiken houden, er soms nieuwe genres van gamemuziek ontstaan.<sup>72</sup> Dit is precies wat er gebeurt met het avonturenpuzzelgenre na de komst van *Myst*. Vergeleken met games zoals *Super Mario Bros* (1985) die ludische geluiden als ondersteuning van acties en dominant aanwezige muziek bevatten toont *Myst* een geheel nieuwe vorm van gamemuziek die niet berust op gamemuzikale standaarden, maar met zweverige achtergrondmuziek de speler doet afreizen naar een alternatieve werkelijkheid. Het nieuwe genre werd zo populair dat onder andere de games *Shivers* (1995), *Bad Mojo* (1996), *Timelapse* (1996) en *Amerzone: The Explorer's Legacy* (1999) het voorbeeld van *Myst* volgden met hun verscheidene muzikale stilletjes, realistische geluidseffecten en gebruiken uit ambient music.

Dit ontstaan van een nieuw gamemuziekgenre met betrekking tot muzikale immersie is ook te herkennen wanneer de muziek van *Myst* wordt bekeken met het ALI-model van Isabella van Elferen. Met dit model kan muzikale immersie vanuit een theoretisch oogpunt worden benaderd aan de hand van muzikale affect, voorkennis van muzikale gebruiken (*literacy*) en muzikale interactiviteit.<sup>73</sup> Muzikale affect wordt doorgaans gebruikt in filmmuziekpraktijken om de kijker emotioneel vlak te betrekken bij het narratief.<sup>74</sup> Muzikale *literacy* ontstaat door de continue blootstelling aan muzikale praktijken in film, televisie en reclames, waardoor er bij de kijker gewenning ontstaat omtrent deze gebruiken wat vervolgens als basis dient voor de onderbewuste

---

<sup>67</sup> "Episode #202: Robyn Miller, Composer of *Myst*."

<sup>68</sup> Young, "Adaptive Game Music," 8.

<sup>69</sup> Ibid.

<sup>70</sup> Edo Paulus, "The Use of Generative Music Systems for Interactive Media" (paper, Hogeschool voor de Kunsten Utrecht, 2002) 8.

<sup>71</sup> Collins, *Game Sound*, 67.

<sup>72</sup> Isabella van Elferen, "Analysing Game Musical Immersion: The ALI Model," in *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*, ed. Michiel Kamp et al. (Sheffield, UK ; Bristol, CT: Equinox Publishing, binnenkort gepubliceerd in 2016), 37.

<sup>73</sup> Van Elferen, "The ALI Model," 34.

<sup>74</sup> Gorbman, *Unheard Melodies*, 73 en 79-82.

vormgeving van connotaties bij muziek in media.<sup>75</sup> Bij muzikale interactiviteit gaat het om de directe invloed die de speler op de muziek uitoefent.<sup>76</sup> In *Myst* wordt het affect door de muziek versterkt door met muzikale aspecten de speler op emotioneel vlak met het medium te verbinden, zoals dat in films gebeurt. De muzikale *literacy* waarvan sprake is in *Myst* zet zich apart van voorgaande games, omdat het afstand doet van clichés uit de gamemuziek die de speler informatie bieden of begeleiden gedurende de gameplay, zoals ludische geluiden als *mickey mousing* bij het verzamelen van muntjes of muziek die een eindbaasgevecht introduceert. In plaats daarvan is de muziek beperkt en begeleidt het de speler niet op dominante wijzen, maar kleurt het de omgeving met achtergrondmuziek. Daarnaast vertelt de aanwezigheid van muziek de speler doorgaans dat op de betreffende locatie belangrijke zaken te ontdekken zijn. De muzikale interactiviteit beperkt zich tot het bespelen van het eerder genoemde orgeltje als onderdeel van een puzzel. Door de toevoeging van een geringe hoeveelheid aan muziek die een onheilspellende ondertoon neerzet, maar niet de speler letterlijk muzikaal begeleidt op een dominante wijze, blijft de mystérie van het spel behouden en wordt er zo min mogelijk afbreuk gedaan aan realisme. De functie van de muziek zet zich hierin apart van die van voorgaande games. Op deze wijze is de muzikale *literacy* van *Myst* een eigen vorm gaan aannemen die vervolgens werd overgenomen door opvolgende games in hetzelfde genre.

Zoals aan de hand van het ALI-model van Isabella van Elferen kon worden aangetoond, beschikt de soundtrack van *Myst* over muziek die afstand doet van vaste gamemuziekgebruiken. Ondanks de technische beperkingen waaraan de makers verbonden waren die ze verplichtten gebruik te maken van lineaire loopende tracks, waren ze in staat een nieuw gamemuziekgenre te creëren dat passend was als omlijsting van de immersieve omgevingen van *Myst*. De muziek was in hoeveelheid beperkt en betrof organisch klinkende muziek door dynamiek in volume en tempo in verschillende vaste lagen. In opvolgende avonturen-puzzelgames werd dit muziekgenre als basis genomen voor soundtracks. Locatie-gebonden dynamische muziek als onderdeel van dit nieuwe genre bracht ruimtelijkheid in de game die het ronddwalende spelelement versterkte. Deze immersieve ervaring wordt mogelijk verhoogt door de combinatie van nondiegetische en diegetische audio. De reclameslogans van de game suggereren zelfs dat de combinatie van deze twee het realisme van het spel verhoogt. Door de technische achtergrond van *Myst* te hebben nagetrokken, is gebleken dat de muziek op verschillende manieren immersieverhogend is en is er een basis gevormd voor het vervolg van deze thesis in de vorm van muzikale analyses. In de rest van dit hoofdstuk zal meer duidelijkheid worden geboden over de muzikale inhoud van de muziek en de achterliggende ideologieën die hieraan verbonden zouden kunnen worden met betrekking tot de immersieve functie van muziek als transport.

## **2.2 – Overeenkomsten met New Age en ambient music omtrent geestelijke flow en omgevingservaring**

Robyn Miller beweerde in het componeren van de muziek voor *Myst* enkel geïnspireerd te zijn door de beelden van de game.<sup>77</sup> Ondanks dat beschikt de muziek over een aantal opvallende overeenkomsten met twee muziekgenres. De zweverige muziek van *Myst* komt met haar exotische invloeden en het doorgaans ontbreken van maatsoorten, continue ritmes en duidelijke melodieën overeen met de muziekgenres New Age en

---

<sup>75</sup> Van Elferen, "The ALI Model," 36.

<sup>76</sup> Ibid., 37-8.

<sup>77</sup> "Robyn Miller."



ambient music. Met het natrekken van deze overeenkomsten kan de muziek van *Myst*, ondanks dat de genres niet bewust als inspiratie dienden, in connectie worden gebracht met de achterliggende gedachten van de genres met betrekking tot immersie als transport.

De ideologie van New Age die zich voornamelijk in de late jaren 70 in de Verenigde Staten voordeed, betrof het geloof in culturele evoluties van gemeenschappen door middel van transformatie van individuen en verbond muziek met zaken als meditatie en de innerlijke geest.<sup>78</sup> De meeste muzikale gebruiken van New Age betroffen religieuze ceremonies die de luisteraar bewogen tot een verhoogde staat van bewustzijn.<sup>79</sup> Het muziekgenre is breed, maar wordt doorgaans gekenmerkt door minimalisme op verschillende muzikale vlakken en het beschikken over “atmosferische” sound.<sup>80</sup> Tevens is de mate aan gebruik van synthesizers opvallend. Deze muzikale aspecten komen in hoge mate overeen met de muziek van *Myst*. New Age-muziek zou de luisteraar een zwevend gevoel geven.<sup>81</sup> Er zou gesuggereerd kunnen worden dat dit gevoel het bewustzijn als het ware in een geestelijke flow brengt. Csíkszentmihályi stelt dat het luisteren naar muziek een intense vorm van flow tot gevolg kan hebben die wordt gekarakteriseerd door een gevoel van tijdloosheid en volledige absorptie in de voortstuwende kracht van muziek.<sup>82</sup> Deze omschrijving komt in hoge mate overeen met het idee van geestelijke flow. De muziek van *Myst* zou in de overeenkomsten met New Age bij kunnen dragen aan een dergelijke flow tijdens de gameplay.

Het muziekgenre ambient music is een vorm van *environmental music*, oftewel “omgevingsmuziek.” Omgevingsmuziek verwijst naar zowel muziek die als doel heeft een “atmosfeer” te creëren als naar artistieke uitingen waarin bewust natuurgeluiden zijn verwerkt.<sup>83</sup> Afgezien van de belangrijke rol die natuurgeluiden in *Myst* spelen, is deze vorm van realisme niet in de soundtrack verwerkt als artistieke uiting en zal deze daarom achterwege worden gelaten. Muziek met als hoofddoel om de omgeving te kleuren met een muzikale atmosfeer schijnt een interessant licht op de soundtrack van *Myst* door te verwijzen naar Brian Eno. Als bedenker van het genre ambient music streefde hij ernaar de natuurlijke eigenheid van de omgeving te verrijken.<sup>84</sup> Aan het album *Music for Airports* (1979) dat muziek bevatte speciaal geschreven voor vliegvelden verbond hij het genre ambient music. Ieder exemplaar van het album kreeg zijn manifest meegeleverd waarin de ideologie met betrekking tot het muziekgenre werd uitgelegd.<sup>85</sup> Deze muziek bevat net zoals *Myst* weinig melodieën en ritmes en voornamelijk sfeergeluiden. De muziek van *Myst* beschikt over iets duidelijkere ritmes

---

<sup>78</sup> Diane Schreiner, "New Age," *Grove Music Online, Oxford Music Online*, Oxford University Press, geraadpleegd op 21 mei 2016, <http://www.oxfordmusiconline.com/subscriber/article/grove/music/A2257078>.

<sup>79</sup> Ibid.

<sup>80</sup> Ibid.

<sup>81</sup> Kathryn A. Becker-Blease, "Dissociative States Through New Age and Electronic Trance Music," *Journal of Trauma & Dissociation* 5, nr. 2 (2004): 92.

<sup>82</sup> Mihaly Csíkszentmihályi, "The Body in Flow," in *Flow: The Psychology of Optimal Experience* (New York: HarperPerennial Modern Classics, 2008), 108–13.

<sup>83</sup> Stuart Isacoff, "Environmental music," *Grove Music Online, Oxford Music Online*, Oxford University Press, geraadpleegd op 21 mei 2016, <http://www.oxfordmusiconline.com/subscriber/article/grove/music/A2256515>.

<sup>84</sup> Ibid.

<sup>85</sup> Ibid.; David Buckley en Cecilia Sun, "Brian Eno," *Grove Music Online, Oxford Music Online*, Oxford University Press, geraadpleegd op 21 mei 2016, <http://www.oxfordmusiconline.com/subscriber/article/grove/music/A2256532>.

en melodieën dan dit genre, maar is desondanks interessant genoeg om ermee te vergelijken met betrekking tot de ideeën achter de muziek.

De ideologie van Brian Eno over ambient music als omgevingsmuziek komt in hoge mate overeen met de bezorgdheid die Robyn Miller aankaartte over zijn composities voor *Myst* in verband met de mogelijke afleidende functie ervan. De belangrijkste voorwaarde die Eno namelijk stelde voor *Music for Airports* was dat de muziek zowel interessant als niet te opvallend moest zijn.<sup>86</sup> Ook bij ambient music mocht de luisteraar niet worden afgeleid door de dominante aanwezigheid van de muziek. Zoals Karen Collins opmerkt, heeft Robyn Miller om deze reden melodieën en dominante beats vermeden die de neiging hebben in het hoofd van de speler te blijven hangen.<sup>87</sup> Het doel van de muziek betrof enkel het bereiken van de omgevingservaring, zoals Brian Eno dat ook trachtte te doen door de ervaring van de eigenheid van de omgeving te bereiken met muziek zonder dat deze hierin een dominante plek zou innemen. Een belangrijk principe uit de filmmuziek dat hieraan verbonden kan worden is de ideologie van de *unheard melodies*. Filmmuziek zou volgens dit principe niet bewust hoorbaar mogen zijn voor de kijker, omdat dat zou afleiden van het narratief.<sup>88</sup> Dit standpunt komen in hoge mate overeen met de keus van Robyn Miller en Brian Eno om hun luisteraars niet af te leiden van de ervaring van de omgeving.

De tempel van Achenar in de Channelwood Age is een duidelijk voorbeeld van een locatie waar de muziek overeenkomsten met New Age en ambient music vertoont. De locatie betreft een boomhut die is verbonden met exotische religieuze praktijken van het personage Achenar (figuur 2.1). Deze verwijzing naar religie legt direct de link met New Age. Wanneer de speler de kamer binnenkomt start een video-opname van de broer die in een onbekende taal spreekt. Zodra de videoboodschap eindigt, verdwijnt het beeld van Achenar en begint de muziek. In figuur 2.2 staan de hoofdlijnen van het in de game loopende thema uitgeschreven in vierkwartsmaat. Het is niet zeker of het thema werkelijk in vierkwartsmaat staat omdat het ritme in de opname vrij is geïnterpreteerd. Hierdoor is de melodie verre van statisch en draagt het bij aan een New Age-achtig zen-gevoel dat de geestelijke flow mogelijk versterkt. De ruis en boventonen geven de muziek, die in c-klein geschreven staat, een zweverig en tegelijkertijd gespannen karakter. Ook de telkens in- en uitvagende bas in grondligging, een techniek die Miller in bijna al zijn tracks toepast, draagt hieraan bij. Deze basklanken komen in hoge mate overeen met de *drones* die Brian Eno in zijn muziek verwerkt.<sup>89</sup> De drie noten die telkens worden opgevolgd door de noot g uit het tweegestreept octaaf klinken als een panfluit, begeleid door een in hetzelfde ritme klinkende metalige slag met echo. Zoals dit ook vaak gebeurt in New Age-muziek geeft dit uitheemse muziekinstrument met een link naar wereldmuziek, in combinatie met de in de kamer aanwezige houten maskers, een exotische bijklank aan de locatie en identificeert deze als die van Achenar als ongeciviliseerde man.<sup>90</sup> Waar de muziek zich sterk in onderscheidt van New Age-muziek en ambient music is de sensatie van spanning en onheil die wordt gecreëerd door de mineurtoonsoort, halve toonafstanden, dreigende pulserende baslijn, boventonen en witte ruis.

---

<sup>86</sup> Brian Eno, "Ambient music," in *Audio Culture: Readings in Modern Music*, eds. Christoph Cox en Daniel Warner (New York: The Continuum International Publishing Group, 2004): 97.

<sup>87</sup> Collins, *Game Sound*, 67.

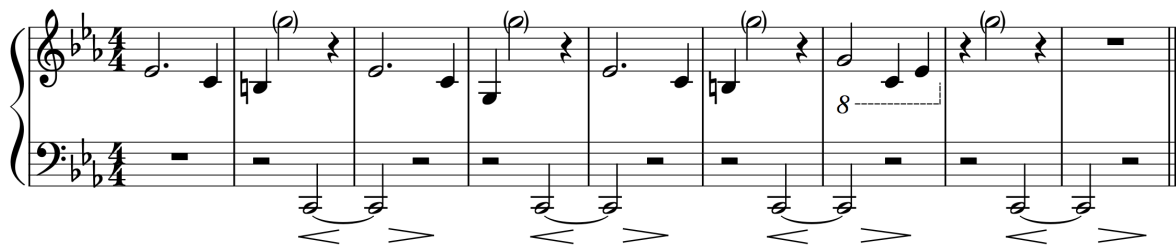
<sup>88</sup> Gorbman, *Unheard Melodies*, 73 en 76-9.

<sup>89</sup> Paul Roquet, "Ambient Landscapes from Brian Eno to Tetsu Inoue," *JPMS-Journal of Popular Music Studies* 21, nr. 4 (2009): 371.

<sup>90</sup> Wolf, *Myst and Riven*, 57.



Figuur 2.1 – “The Temple of Achenar” screenshot

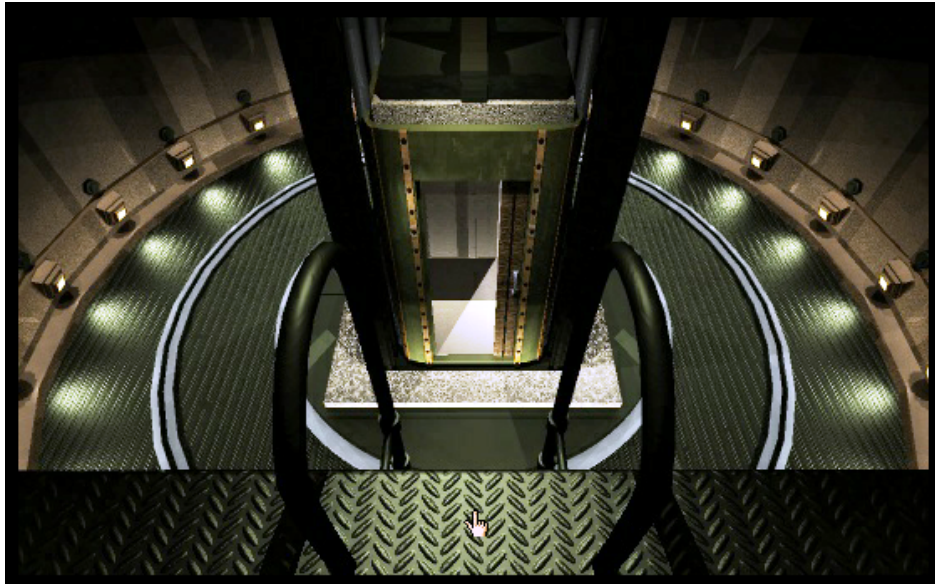


Figuur 2.2 – “The Temple of Achenar” thema

Brian Eno wilde muzikale omgevingen creëren waarin de geest van de luisteraar kon ronddwalen.<sup>91</sup> De muzikale overeenkomsten tussen ambient music en de muziek van *Myst* leggen de nadruk op de ronddwalende voortbeweging van de speler in de game. Een duidelijk voorbeeld hiervan is de muziek die te horen is in de uitkijktoren op het *Myst*-eiland (figuur 2.3). Het ronddwalende gehalte van deze locatie is tevens hoog, omdat de speler hier meerdere malen door de toren moet lopen en trappen op moet klimmen om belangrijke informatie te vinden. De bijbehorende track die “The Tower” wordt genoemd, uitgeschreven in figuur 2.4, bestaat uit enkele echoënde pianotonen. Dit thema blijft zich in een vrij tempo herhalen, afgewisseld door drie in een hoog tempo stijgende panfluitnoten. Hier is opnieuw het oriëntalisme in de muziek op te merken waar met name New Age door gekenmerkt wordt. In maat acht tot en met tien zijn boventonen uitgeschreven vanwege de dominante aanwezigheid ervan. De grote hoeveelheid aan echo, boventonen en ruis laten de speler de omgeving van de uitkijktoren nog intenser ervaren, alsof de holle metalen ruimte werkelijk echoot bij elke “stap” die de speler zet. Op deze wijze verrijkt de muziek zoals ambient music de ervaring van de omgeving. De ideologie achter het genre ambient music sluit aan bij de

<sup>91</sup> Buckley en Sun, “Brian Eno”; Robert Fink, *Repeating Ourselves: American Minimal Music as Cultural Practice* (Berkeley: University of California Press, 2005), 200.

wijzen waarop muziek aan *Myst* is toegevoegd. Het creëert muzikale omgevingen die de geest laten dwalen in een virtuele wereld, beschermd tegen afleidingen van buitenaf zonder dat de muziek in een te dominante mate aanwezig is.



Figuur 2.3 - "The Tower" screenshot



Figuur 2.4 - "The Tower" thema

De muziek van *Myst* komt zowel op muzikaal vlak als in de achterliggende standpunten overeen met New Age en ambient music. Deze overeenkomsten bieden op verschillende wijzen inzicht in de manieren waarop immersie als transport in het nieuwe gamemuziekgenre is verwerkt. De muziek van *Myst* komt muzikaal gezien overeen met de twee genres in het gebrek aan opvallende melodieën en het gebruik van veel echo, ruis, exotische instrumenten, clusters van geluid en synthesizers. De ideologie van Brian Eno achter ambient music is in hoge mate gelijk aan de standpunten van Robyn Miller opdat de muziek interessant genoeg moest blijven, maar de luisteraar niet mocht afleiden. In *Myst* zou dit namelijk de immersie doorbreken, een theorie die ook wordt aangehouden binnen de filmmuziek. Het moest daarentegen wel een passende mysterieuze sfeer voor de game te creëren. Hierin verrijkt de muziek de dwalende ervaring binnen de virtuele omgevingen, net zoals het doel was van ambient music in de "echte" wereld als omgevingsmuziek. De flow die ontstaat tijdens deze muzikale ervaringen kan worden gekoppeld aan New Age-muziek die de luisteraar in een geestelijke flow laat belanden. Het verschil met deze twee genres betreft de grotere aanwezigheid van melodieën en ritmes dan in New Age-muziek en ambient music en de muzikale aspecten die een "sfeer" van intrige en dreiging creëren. Deze muzikale

verschillen verwijzen naar praktijken uit de filmmuziek om de speler met behulp van muzikaal affect bij de game te betrekken. Ten slotte is de verwerking van exotisme door middel van de toevoeging van traditionele uitheemse instrumenten een muzikaal aspect dat voorkomt in *Myst* en waar met name in New Age-muziek veelal gebruik van wordt gemaakt. Met deze oriëntalistische invloeden wordt antwoord gegeven op escapistische gevoelens omtrent het ontsnappen aan het dagelijks leven door af te reizen naar de gamewereld. In het volgende kopje zal hier verder over worden uitgeweid.

### 2.3 – Muzikaal escapisme in *Myst* ter simulatie van onbekende werelden

Het belangrijkste verschil tussen de standpunten van Robyn Miller en Brian Eno betreft dat Robyn Miller de luisteraar volledig wilde afsluiten van de ‘echte’ wereld om deze te kunnen onderdompelen in een virtuele omgeving, terwijl Brian Eno de ervaringen in de ‘echte’ wereld juist wilde laten samenvloeien met de muziek om geheel nieuwe muzikale omgevingen en ervaringen daarvan te creëren. Desalniettemin kan worden gediscussieerd over de mogelijkheid dat Robyn Miller de wereld van *Myst* als een alternatieve werkelijkheid ervoer en de consument dit ook op dezelfde wijze wilde laten waarnemen. Beiden spreken over muziek die de luisteraar begeleidt in een immersieve ervaring in een nieuw gecreëerde omgeving. Brian Eno geeft dan ook aan dat zijn muziek geen landschap creëert, maar een landschap is.<sup>92</sup>

Deze kracht van muziek wordt door velen erkend. Zoals Isabella van Elferen opmerkt, kan de flow van het luisteren naar muziek je meenemen uit het hier en nu en je via verscheidene connotaties in andere tijden en omgevingen plaatsen.<sup>93</sup> Deze semiotische connotaties die de muziek biedt worden in de filmmuziekwetenschap door Claudia Gorbman omschreven met de term “anchorage” (*ancrage*).<sup>94</sup> In films wordt muziek veelal gebruikt om een utopie op beeld muzikaal te omlijsten door een wereld te representeren, verwijderd van het dagelijks leven.<sup>95</sup> Zoals in zowel het voorbeeld van de “The Temple of Achenar” als “The Tower” te zien was, wordt de muziek van *Myst* onderworpen aan exotische invloeden, waarmee het antwoord geeft op de escapistische gevoelens van de speler door deze te simuleren in vreemde werelden. Voornamelijk het talrijke gebruik van traditionele uitheemse instrumenten geeft een exotische bijklank aan de luisterervaring en laten associaties ontstaan met vreemde omgevingen.<sup>96</sup> Dit dompelt de luisteraar nog sterker onder in de mysterieuze wereld van *Myst*. In de game draagt muziek bij aan het ontsnappen aan het dagelijks leven naar de *Myst*-wereld. In samenwerking met realistische geluidseffecten creëert het op deze wijze al dan niet utopische immersieve omgevingen.<sup>97</sup>

Naast dat muziek de speler doet afreizen naar een andere wereld, zijn stiltes hier ook toe in staat. De makers van *Myst* creëerden met talrijke muzikale stiltes, doorgaans opgevuld door onopvallende sfeergeluiden, een sterk gevoel van realisme. Deze techniek wordt in de filmwereld regelmatig toegepast. Het realisme ontstaat onder andere door

---

<sup>92</sup> David Rothenberg en Marta Ulvaeus eds., *The Book of Music and Nature: An Anthology of Sounds, Words, Thoughts* (Middletown, CT: Wesleyan University Press, 2013), 233.

<sup>93</sup> Van Elferen, “Un Forastero!”, 31.

<sup>94</sup> Gorbman, *Unheard Melodies*, 58.

<sup>95</sup> Caryl Flinn, *Strains of Utopia: Gender, Nostalgia, and Hollywood Film Music* (Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1992), 10.

<sup>96</sup> John Connell en Chris Gibson, “Vicarious Journeys: Travels in Music,” *Tourism Geographies* 6, nr. 1 (2004): 15; Tim Summers, “Analysing Video Game Music: Sources, Methods and a Case Study,” in *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*, ed. Michiel Kamp et al. (Sheffield, UK ; Bristol, CT: Equinox Publishing, binnenkort gepubliceerd in 2016), 17.

<sup>97</sup> David M. Young, “Adaptive Game Music,” 51.

gebrek aan reflectie van emoties in de vorm van muziek.<sup>98</sup> In *Myst* zijn in de buitenlucht doorgaans enkel realistische geluidseffecten te horen, wat het gevoel van realisme versterkt en de nadruk legt op het feit dat de werelden uitgestorven zijn, op de twee broers na. Daniel Punday geeft aan dat juist deze verlatenheid in de game het mogelijk maakt ronddwalen als spelelement te creëren.<sup>99</sup> Als er wel personages aanwezig waren geweest, had dat het ronddwalende karakter van de game tenietgedaan en daarmee deze vorm van spelen in een ruimtelijke omgeving.

In *Myst* toont de versmelting van beeld en muziek met als gevolg het ontstaan van een geheel nieuwe wereld escapistische uitingen die opnieuw te koppelen zijn aan de overeenkomsten met New Age muziek. De toevoeging van exotische instrumenten is een muzikaal gebruik dat de connotaties van verre onbekende werelden versterkt. De grote aanwezigheid van muzikale stiltes creëert een vorm van escapisme doordat het de speler verplaatst naar een verlaten wereld. Deze uitingen van escapisme door de speler te verplaatsen naar een al dan niet utopische alternatieve werkelijkheid sluit direct aan op de gebruiken van immersie als transport.

\*\*\*

De muziek van *Myst* draagt op verschillende wijzen bij aan het creëren van immersieve omgevingen. De soundtrack betreft dynamische locatie-gebonden audio, waarin geluid en muziek samen een gps-functie creëren die van de Ages ruimtelijke omgevingen maakt. De combinatie van nondiegetische en diegetische audio creëert een immersieve en tot op zekere hoogte realistische wereld. Deze wereld wordt door oriëntalistische toevoegingen als vaste gebruiken van New Age, ambient music en filmmuziek in combinatie met de talrijke muzikale stiltes onderworpen aan connotaties van een verre exotische verlaten wereld waarin de speler kan ronddwalen. De muziek verrijkt zoals ambient music de ervaring van de virtuele omgeving door niet dominant aanwezig te zijn en daardoor de luisteraar niet af te leiden van de algehele ervaring. Dit gebruik is ook herkenbaar in de filmmuziek in de theorie van *unheard melodies*, waarbij de muziek niet duidelijk hoorbaar mocht zijn voor de kijker, maar enkel de ervaring van het narratief moest begeleiden. Uit deze vernieuwende muziek, die bijna alle gamemuziekgebruiken achterwege liet, ontstond een geheel nieuw gamemuziekgenre dat door opvolgende avonturenpuzzelgames als voorbeeld werd gebruikt in hun soundtracks. Met behulp van de zojuist genoemde muzikale gebruiken om de speler te laten afreizen naar een andere wereld wordt immersie als absorptie minder van belang dan immersie als transport. Hierin toont de voorkeur van de broers Miller zich om *Myst* een immersieve omgeving te noemen in plaats van een game en blijkt steeds meer dat de game in strijd is met de *immersive fallacy* van Salen en Zimmerman doordat het belangrijkste doel van het spel het simuleren van de speler in de wereld van *Myst* betreft.

---

<sup>98</sup> Sven A. F. Raeymaekers, "Filmic Silence: An Analytic Framework" (Master thesis, Universiteit Utrecht, 2014), 73.

<sup>99</sup> Daniel Punday, "Involvement, Interruption, and Inevitability: Melancholy as an Aesthetic Principle in Game Narratives," *SubStance* 33, nr. 3 (2004): 103.

## Conclusie

*Myst* was een vernieuwende game op het gebied van vele muzikale stilletes, dynamische muziek, realistische geluidseffecten en Redbooktechnologie in plaats van MIDI. In deze tijd stond gamemuziek wat betreft de dynamische mogelijkheden ervan en de geluidskwaliteit nog in de kinderschoenen. *Myst* heeft een belangrijke plek in de gamegeschiedenis ingenomen door een compleet nieuw gamemuziekgenre te laten ontstaan, de verkoop van pc's met geluidskaarten en cd-romdrives te stimuleren en een mate van realisme te uiten die ongekend was in voorgaande games. *Myst* biedt interessante inzichten in de wijze waarop door consumenten en gamemakers gedacht werd over muzikale immersie. In de twee hoofdstukken van deze thesis is de soundtrack van *Myst* besproken met betrekking tot verschillende disciplines terwijl verbanden werden gelegd met muzikale immersie als transport die de speler onderdompelde in de mysterieuze wereld van *Myst*. Wanneer beide hoofdstukken naast elkaar worden gelegd wordt duidelijk dat in *Myst* zowel op muzikaal als op ideologisch vlak verschillende zaken omtrent immersie als transport op multidisciplinair gebied samenkomen.

De mate aan driedimensionaliteit die *Myst* toonde op zowel visueel als muzikaal vlak was relatief nieuw. Met name de ruimtelijke en realistische beelden trokken de aandacht van consumenten en critici. De vernieuwende aard van de muziek werd bijna niet opgemerkt. Deze was niet dominant aanwezig, maar in minimale hoeveelheid onopvallend verweven met de visuele uitingen van het spel. De Millers waren zelf geen voorstanders van de toevoeging van muziek aan *Myst*. Uit de promotie van de game blijkt dit doorgaans niet, omdat daarin wordt genoemd dat de muziek en geluidseffecten samen het realisme van de game verhogen. Dit hangt samen met het feit dat ze door hun uitgever verplicht werden tot het toevoegen van muziek. Robyn Miller koos ervoor zelf de muziek te schrijven en deze zo passend mogelijk te maken voor hun immersieve omgevingen. Hierdoor ontstond een vernieuwende soundtrack die in tegenstelling tot muziek uit voorgaande games bewust werd geschreven om niet te veel op te vallen. Het dynamische karakter van de muziek laat door locatie-gebonden audio en organische sound de muziek samensmelten met de omgeving. Met het nieuwe gamemuziekgenre dat hieruit is ontstaan is vanuit het ALI-model van Isabella van Elferen gezien de *literacy* van de muziek die bijdraagt aan muzikale immersie veranderd ten opzichte van voorgaande games doordat het nieuwe gamemuziekgebruiken neerzette.

Het standpunt van Robyn Miller over de mogelijke afleiding van de ervaring van het geheel door middel van muziek komt in hoge mate overeen met zowel de ideologie van Brian Eno met betrekking tot ambient music als met principes uit de filmmuziek. Daarnaast sluit de immersieve werking van de muziek aan bij New Age-muziek, ambient music en hedendaagse filmmuziekpraktijken. Muziek veroorzaakt bij deze disciplines een zekere geestelijke flow. De flow die ontstaat uit de voldoening van het spelen en immersie als absorptie verhoogt komt in *Myst* lastiger tot stand doordat de doelen van het spel doorgaans niet duidelijk zijn. Toch ontstaat flow mogelijk via alternatieve wegen. Muziek houdt de speler bijvoorbeeld tijdens het maken van aantekeningen met zijn hoofd bij het spel, zoals televisiemuziek daartoe in staat is door de kijker, wanneer deze binnen gehoorsafstand de kamer verlaat, te blijven betrekken bij het narratief.

Immersie als transport uit zich in connectie tot verscheidene disciplines. In de overeenkomsten met ambient music als omgevingsmuziek doet het zich voor door in combinatie met geluidseffecten de ervaring van de omgeving te verrijken en daardoor 'realistischer' te doen ogen. Een vorm van immersie uit de filmmuziek en New Age-muziek is te herkennen in de oriëntalistische invloeden op de muziek van *Myst* die de



omgevingen exotischer maken, wat het gevoel van de speler versterkt te zijn afgereisd naar een afgelegen wereld. Daarnaast zorgt ook de driedimensionaliteit die wordt gecreëerd door de gps-functie van muziek voor de ervaring van een alternatieve werkelijkheid. De locatie-gebonden audio in de game toont een ruimtelijke wereld waarin de speler kan ronddwalen. Ten slotte zijn muzikale stiltes en realistische geluidseffecten ook in staat immersie als transport te creëren door het realisme te verhogen en de speler een verlaten wereld te laten ervaren. *Myst* verwijderde zich met deze veelzijdige toepassingen van immersie als transport van de gebruiken van voorgaande games waarin met name immersie als absorptie van belang was.

De ideologieën rondom muzikale immersie als transport en het gebruik ervan tonen zich ook op multidisciplinair niveau in *Myst*. De aanname van Robyn Miller over de mogelijke afleidende functie van de toevoeging van muziek aan games is gezien de overeenkomsten met het manifest van Brian Eno en de theorieën omtrent vroegere en hedendaagse filmmuziek niet onverwachts. Het is eerder opmerkelijk dat dit niet eerder een punt van discussie was in de gamewereld. Wellicht was van dergelijke standpunten nog geen sprake omdat games voor die tijd nog niet beschikten over zulke realistische beelden als *Myst*, waardoor ook de mogelijkheden van immersie als transport beperkt waren. Om de speler in deze games volledig betrokken te laten voelen was continu klinkende muziek wellicht noodzakelijk.

In vergelijking met vroege filmmuziek is het interessant om op te merken dat beide media met de komst van vernieuwende technologieën ieder hetzelfde punt van discussie meemaakten omtrent wel of geen toevoeging van muziek in verband met de mogelijke afbreuk aan realisme. Dit zet aan tot de vraag of werelden gecreëerd door media wellicht nooit gelijk kunnen zijn aan onze "realiteit," omdat ze een alternatief soort werkelijkheden tonen die enkel bestaan in individuele ervaringen en fantasieën die sturing van de makers vereisen om de kern ervan te behouden. Muziek is in de uiting van de kern van deze alternatieve werkelijkheden geoorloofd en wellicht zelfs noodzakelijk om de kijker volledig verbonden te laten raken met deze werelden.

Door afstand te doen van de standaarden in gamemuziek en andere muziekdisciplines aan te grijpen waarin muzikale immersie van belang is, ontstond er met *Myst* een nieuw muzikaal genre voor games dat grote mogelijkheden bood tot het toepassen van immersie als transport. *Myst* zette zich hierin apart van voorgaande games en heeft op deze wijze een goede basis verzorgd voor onderzoek naar muzikale immersie als transport in games. In deze tegenstelling tot voorgaande games toont *Myst* een verschuiving waarin immersie als transport van grotere waarde werd geschat dan immersie als absorptie. Hierin gaan de makers van *Myst* in tegen de *immersive fallacy* van Salen en Zimmerman en draaien de theorie wellicht om. Het doel van *Myst* is immersie in een realistische alternatieve wereld en het spelen van het spel en de voldoening die hierbij komt kijken is enkel een bijkomstigheid. De muziek had hierin een achtergrondfunctie, maar was desalniettemin van groot belang voor het verhogen van de immersieve mogelijkheden van *Myst* om de speler onder te dompelen in een onbekende wereld.

Gezien het feit dat nog veel onbesproken is gebleven en onderzocht kan worden omtrent muzikale immersie als transport en als absorptie raad ik medemusicologen en gamewetenschappers aan dit onderzoek voort te zetten. Immersie is iets dat niet te meten is, maar waarover op historisch vlak of omtrent dat wat het veroorzaakt nog veel te ontdekken valt. Mijn thesis zal met behulp van de multidisciplinaire bevindingen met betrekking tot muzikale immersie in games als transport ondersteuning kunnen bieden en dient daarmee als opstap naar verder onderzoek.



## Bibliografie

- Altman, Rick. "Television/Sound," in *Studies in Entertainment: Critical Approaches to Mass Culture*, ed. Tania Modleski, 39-54. Bloomington: Indiana University Press, 1986.
- Becker-Blease, Kathryn A. "Dissociative States Through New Age and Electronic Trance Music." *Journal of Trauma & Dissociation* 5, nr. 2 (2004): 89-100.
- Bolter, David J. en Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 1999.
- Breen, Christopher. "A Spectacle Not to Be Myst." *Computer Gaming World*, december 1993.
- Buckley, David en Cecilia Sun. "Brian Eno." *Grove Music Online. Oxford Music Online*. Oxford University Press. Geraadpleegd op 21 mei 2016.  
<http://www.oxfordmusiconline.com/subscriber/article/grove/music/A2256532>.
- Buxton, Chris, "Myst: Surrealism Rules, KO?" In *PC Gamer*, april 1994.
- Calleja, Gordon. *In-game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology Press, 2011.
- Collins, Karen. *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology Press, 2008.
- Connell, John en Chris Gibson. "Vicarious Journeys: Travels in Music." *Tourism Geographies* 6, nr. 1 (2004): 2-25.
- Cooke, Mervyn. *A History of Film Music*. Cambridge: Cambridge University Press, 2008.
- Csikszentmihályi, Mihaly. *Finding Flow: The Psychology of Engagement with Everyday Life*. New York: Basic Books, 1997.
- Csikszentmihályi, Mihaly. "The Body in Flow." In *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, 94-116. New York: HarperPerennial Modern Classics, 2008.
- De Certeau, Michel. "Spatial Stories." In *The Practice of Everyday Life*, 116-7. Berkeley: University of California Press, 1988.
- Douglas, Rich. "Robyn Miller." Gepubliceerd op 10 december 2012.  
<http://www.adventureclassicgaming.com/index.php/site/interviews/740/>.
- Edge redactie. "Testscreen: Myst." In *Edge*, januari 1994.
- Eno, Brian "Ambient Music," In *Audio Culture: Readings in Modern Music*, eds. Christoph Cox en Daniel Warner, 94-97. Londen: A&C Black, 2004.
- Fink, Robert. *Repeating Ourselves: American Minimal Music as Cultural Practice*. Berkeley: University of California Press, 2005.
- Flinn, Caryl. *Strains of Utopia: Gender, Nostalgia, and Hollywood Film Music*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1992.
- Fournier, Heidi. "Myst Review." Gepubliceerd op 19 mei 2002.  
<http://www.adventuregamers.com/articles/view/17473>.
- GameFAQs. "Myst." Gepubliceerd door "KasketDarkfyre," 27 januari 2002.  
<http://www.gamefaqs.com/pc/89467-myst/reviews/29690>.

- Gasselseder, Hans-Peter. "Dynamic Music and Immersion in the Action-Adventure: An Empirical Investigation." In *Proceedings of the 9th Audio Mostly: A Conference on Interaction with Sound*. New York: ACM, 2014.
- Gorbman, Claudia. *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. Bloomington, Indiana: Indiana University Press, 1987.
- Herber, Norbert F. "Techniques for Interactive Composition and Sound Design: Composing a Musical Score for the First-Person Adventure Game 'The Library'." MA PhD diss., Indiana University, 2000.
- Infinite Guest. "Episode #202: Robyn Miller, Composer of Myst." Gepubliceerd op 25 augustus 2014. <http://www.infiniteguest.org/blog/2014/08/296/>.
- Cornerstone Communications. "The Mind of a World-Maker: Interview with Rand Miller." Gepubliceerd op 26 januari 2001. <http://wayback.archive.org/web/20070305043516/http://www.cornerstonemag.com/imaginarium/features/rand.html>.
- Isacoff, Stuart. "Environmental music." *Grove Music Online. Oxford Music Online*. Oxford University Press. Geraadpleegd op 21 mei 2016. <http://www.oxfordmusiconline.com/subscriber/article/grove/music/A2256515>.
- Jong, Philip. "Myst." Gepubliceerd op 18 december 1997. <http://www.adventureclassicgaming.com/index.php/site/reviews/46/>.
- Lerner, Neil. "The Origins of Musical Style in Video Games, 1977-1983." In *The Oxford Handbook of Film Music Studies*, ed. David Neumeyer, 319-47. Oxford: Oxford University Press, 2014.
- Miller, Rand en Robyn Miller. *The Making of Myst* (CD-ROM). Video op cd-rom van de game *Myst*. Cyan Inc. (1993).
- Moby Games. "Myst (Macintosh), Credits." Geraadpleegd op 27 mei 2016. <http://www.mobygames.com/game/macintosh/myst/credits>.
- Moby Games. "Myst: Desktop Edition, Specs." Geraadpleegd op 27 mei 2016. <http://www.mobygames.com/game/myst-desktop-edition/techinfo>.
- Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA: MIT Press, 1997.
- My Life in Gaming. "Cyan and the Myst Series :: Developer Showcase (w/ Rand Miller) - MY LIFE IN GAMING." YouTube Video, 17:41. Gepubliceerd door op 28 augustus 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=Zx1a1boLQxU>.
- Myst* [pc-game]. Cyan, 1993.
- O'Connor, Margareth Anne. "Foregrounding the Background Music in Hitchcock's Films." *Anais da Semana de Estudos Germânicos* 11 (1996): 88-98.
- Paulus, Edo. "The Use of Generative Music Systems for Interactive Media." Paper, Hogeschool voor de Kunsten Utrecht, 2002.
- Punday, Daniel. "Involvement, Interruption, and Inevitability: Melancholy as an Aesthetic Principle in Game Narratives." *SubStance* 33, nr. 3 (2004): 80-107.
- Raeymaekers, Sven A. F. "Filmic Silence: An Analytic Framework." MA thesis, Universiteit Utrecht, 2014.
- realMyst: Masterpiece Edition* [pc-game]. Cyan Worlds, Inc., 2014.

- Roquet, Paul. "Ambient Landscapes from Brian Eno to Tetsu Inoue." *JPMS-Journal of Popular Music Studies* 21, nr. 4 (2009): 364-83.
- Rothenberg, David en Marta Ulvaeus. *The Book of Music and Nature: An Anthology of Sounds, Words, Thoughts*. Middletown, Connecticut: Wesleyan University Press, 2013.
- Salen, Katie en Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: MIT press, 2004.
- Schreiner, Diane. "New Age." *Grove Music Online. Oxford Music Online*. Oxford University Press. Geraadpleegd op 21 mei 2016. <http://www.oxfordmusiconline.com/subscriber/article/grove/music/A2257078>.
- Sengstack, Jeff. "Myst Review." Gepubliceerd op 1 mei 1996. <http://www.gamespot.com/reviews/myst-review/1900-2542724/>.
- Summers, Tim. "Analysing Video Game Music: Sources, Methods and a Case Study." in *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*, ed. Michiel Kamp, Tim Summers en Mark Sweeney, 8-31. Sheffield, UK ; Bristol, CT: Equinox Publishing, binnenkort gepubliceerd in 2016.
- Totilo, Stephen. "When I Was a Teenager, I Kept This *Myst* Journal'." Gepubliceerd op 19 september 2012. <http://kotaku.com/5944665/when-i-was-a-teenager-i-kept-this-myst-journal>.
- Van Elferen, Isabella. "¡Un Forastero! Issues of Virtuality and Diegesis in Videogame Music." *Music and the Moving Image* 4, nr. 2 (2011): 30-39.
- Van Elferen, Isabella, "Analysing Game Musical Immersion: The ALI Model." In *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*, ed. Michiel Kamp, Tim Summers en Mark Sweeney, 32-52. Sheffield, UK ; Bristol, CT: Equinox Publishing, binnenkort gepubliceerd in 2016.
- Wierzbicki, James. *Film Music: A History*. New York: Routledge, 2009.
- Wolf, Mark. *Myst and Riven: The World of the D'ni*. Michigan: University of Michigan Press, 2011.
- Young, David M. "Adaptive Game Music: The Evolution and Future of Dynamic Music Systems in Video Games." PhD diss., Ohio University, 2012.