

SILENT HILL: FILMMUZIEK ALS *ENVIRONMENT*

Vervagende grenzen tussen geluid en muziek

C M P R HUITENGA

0308463

Scriptiebegeleider: Wander Eikelboom

Tweede lezer: Isabella van Elferen

Universiteit Utrecht

Examendatum 31 augustus 2010

Master Film- en Televisiewetenschappen

0. INTRODUCTIE SILENT HILL : FILMMUZIEK ALS ENVIRONMENT	2
1. NIEUWE VORMEN IN FILM EN MUZIEK : VEROUDERDE THEORIE?	5
1.1 FILMMUZIEK DE CONVENTIONELE OPVATTING	
1.1.1 <i>Paradigma & ontology</i>	
1.1.2 <i>Functie</i>	
1.2 GELAAGD GELUID: TEXTUUR EN MATERIALITEIT EN AKOESTIEK	
1.2.1 <i>Textuur & materialiteit</i>	
1.2.2 <i>Kassabian: een nieuwe film vorm</i>	
1.2.3 <i>Eigenschappen</i>	
1.2.4 <i>Horrorfilm</i>	
2. SILENT HILL & GELUID : CINEMA VOOR DE ZINTUIGEN	21
2.1 SILENT HILL: JAPANESE HORROR FILMCULTUUR	
2.2 DE TEXTUUR VAN TIJD : VERTICALE MUZIEK	
2.3 AMPLIFICATIE: SILTE & AKOESTIEK ALS OBJECT	
2.4 MUZIEK ALS INTERFACE : HET RITME VAN DE REALITEIT	
3. CINEMA 3.0	46
4. CONCLUSIE	52
I. LITERATUURLIJST	54
II. BIJLAGE: DVD - FRAGMENTEN SILENT HILL	58

INTRODUCTIE

SILENT HILL: FILMMUZIEK ALS *ENVIRONMENT*

Vervagende grenzen tussen geluid en muziek

Filmcriticus Roger Ebert had een uitdaging als filmexpert bij het uitleggen van de film *SILENT HILL* (2006). Na de vertoning vroeg het publiek hem om zijn mening, maar hij had geen idee: "they said, "You're supposed to be a movie critic, aren't you?" I said, "Supposed to be. But we work mostly with movies." *SILENT HILL* is een ongewone horrorfilm die het pad kruist van de traditionele Japanse horror verhalen en de zeer populaire gelijknamige videogame cyclus. Een medetoeschouwer van Ebert beaamde dit: "Yeah," said the girl in the Harley t-shirt. "I guess this was like a video game that you like had to play in order to like understand the movie [sic]" (Ebert 2006). Ebert hield zich bij zijn leest, maar leerde iets waardevols over de (sinds enkele jaren aanwezige) convergentie in de media-industrie. Iets minder vergeeflijk was filmrecensent Mark Kermode ('Why have so many movies lost the plot? I blame the video games', 23 April 2006) Hij sneerde dat het kijken van een film gebaseerd op een computerspel (videogame) net is als of je in een amusementshal rondhangt, en vervolgens alleen meekijkt over de schouders van andere mensen die een spelletje spelen. "It has less to do with story-telling than conceptual shelf-stacking. And it is symptomatic of the painful death of the art of narrative cinema."

Regisseur Christophe Gans heeft met zijn voorliefde voor Japanse anime en videogames producent Konami (*SILENT HILL VG*) overtuigd om een ode aan de wereld van *SILENT HILL* te filmen ('*Silent Hill – Production Notes*', 2006). Uit de vier bestaande *SILENT HILL* videogames, hebben Roger Avary en Gans een filmnarratief samengesteld. Het kernverhaal is opgebouwd rondom het gelijknamige stadje dat is verborgen in een alles verhullende nevel. In *SILENT HILL* (2006) droomt de adoptie dochter (Sharon) van Rose over deze plek. Ze slaapwandelt en heeft nachtmerries over dit dorp. Wanneer Rose en Sharon besluiten een therapeutisch bezoek te brengen aan dit door brand verwoeste (en daardoor van de kaart geveegde) spookgehucht, raakt Sharon zoek na een bijna botsing met een verdwaald figuur midden op de weg. Rose heeft vanaf dan geen contact meer met de buitenwereld. De mist heeft haar en Sharon omhuld en laat hen niet meer gaan totdat Rose de verklaring voor de nachtmerries van Sharon heeft gevonden. *Silent Hill* is een film waar de overlap van dimensies in de thematiek maar ook in de vormgeving een prominente rol vervult in het narratief. Het meest essentiële element die dit verbeeldt is de soundscape. De focus van deze film ligt in voornamelijk op de zintuiglijke waarneming van de personages en de ruimtelijke horror die uitgespeeld wordt in diegese van *Silent Hill*. Geluidseffecten en muziek zijn in deze film een

ineengebonden element dat zich integreert op de voorgrond van mise-en-scène. Filmcritici Roger Ebert en Mark Kermode, hoewel verblind door hun eigen filmpuristisch rookgordijn, onderstreepten in deze context twee belangrijke punten die deze film naar voren brengt: een aanwijsbare invloed van game op het plot en de kijkervaring van de film, waar in deze scriptie specifiek de aandacht zal zijn gericht op de vormgeving van de soundscape.

De reden dat Silent Hill als casus in dit onderzoek figureert heeft te maken met het feit dat deze film op auditief vlak (muziek- en geluidsontwerp) een interessant (en relevant) voorbeeld is van de huidige filmindustrie (in convergentie met games). Deze film bevat een soundscape die in relatie tot het narratief, sterk doet denken aan een videogame. In een eerste verkenning van de theorie rondom filmmuziek en geluidsontwerp, stuitte ik op een artikel van Anahid Kassabian ("The Sound of a New Film Form" 2003), die met betrekking tot dit fenomeen, een hiaat in de filmwetenschappelijke benadering van hedendaagse film opmerkt. Deze tekortkoming betreft specifiek filmmuziek, want recentelijk is er al wel geschreven over de invloeden van game op het narratief van film, onder andere door Jessica Aldred ("All Aboard The Polar Express: A 'Playful' Change of Address in the Computer-Generated Blockbuster" 2006). Echter, de toegevoegde waarde van Kassabians bijdrage is dat zij redeneert dat deze invloed (en ontwikkeling) ook terug te vinden is in vorm en functie van muziek en geluid in film. Zij merkt op dat er (recentelijk) in meerdere mate geëxperimenteerd wordt met de wisselwerking tussen geluidseffect en muziek in film. Dit schrijft ze toe aan de invloed van videogames, maar ook aan de invloeden van hedendaagse muziekvormen als dance en trance. In haar analyse van THE CELL (2000), TOMB RAIDER (2001) en THE MATRIX (1999) wijst ze op de fragmentarische aard en de gelaagdheid van de auditieve vormgeving van deze films en hoe dit tot een ondoorzichtige overlap van geluidseffect en muziek genereert. In plaats van 'begeleiding-bij-beeld' benadrukt ze 'muziek-als-omgeving' en de focus op textuur (*environment*): een vervaging van de hiërarchie tussen muziek en geluid.

Het onderzoek is opgedeeld in drie delen. Het eerste hoofdstuk zal zich richten op een overzicht van de meest belangrijke inzichten in de filmmuziektheorie in betrekking tot mijn casus. Centraal staat de vraag hoe filmmuziek in het filmisch dispositief tot op het heden is getheoretiseerd vanuit musicologische perspectieven. Het artikel van Anahid Kassabian is een inleidend op het idee dat SILENT HILL als *game*film aantoont dat een breder perspectief op filmmuziektheorie nodig is om de film in de recente filmcultuur te kunnen duiden.

Omdat de vervaging tussen geluidseffect en muziek de basis vormen van mijn betoog is hoofdstuk twee er op ingesteld om de geluidstechnische aspecten in ogenschouw te nemen. Naast enige cultureel contextuele toelichting met betrekking tot de thematiek van overlappende dimensies tussen leven en dood in de Japanse horror filmcultuur, zal de invloed van elektronische

(geluids)technologie en de invloed van gamemuziek op de structuur van de soundscape worden uiteengezet. Begrippen als textuur (timbre) en akoestiek vormen de kern van een betoog dat de soundscape tot complementair element van de mise-en-scène voorstelt. Als laatste zal worden gereflecteerd op een interpretatie van de soundscape als vorm van Virtual Reality, enerzijds als de concrete dispositie van de film om de ruimtelijke, zintuiglijke verkenning van de diegese via de soundscape te bewerkstelligen. Anderzijds is Virtual Reality als zijnde een geluidsrealiteit ook verbonden aan de thematische representatie van de diverse dimensies in de diegese van SILENT HILL.

De kruisbestuiving van gamecultuur en filmcultuur zal aan het licht worden gebracht aan de hand van het concept *Cinema 3.0* in hoofdstuk drie. Een idee geïntroduceerd door Kristin Daly die de non-sequentiële aard van game narratieven ook in de hedendaagse filmcultuur herkent. Cinema 3.0 karakteriseert zich door de digitaal geletterde consument die de populaire cultuur op een meer actieve manier tot zich neemt via fan-communities, browsing en navigatie. Ik stel dat de invloed van game op het concept van navigatie door de ruimte (of cyberspace) ook in de filmsoundscape een relevante factor is.

Dit onderzoek is een combinatie van literatuur onderzoek gecombineerd met een enkelvoudige casus-analyse: SILENT HILL (2006). De film is een variatie op de bestaande personages en plotelementen die gameproducent Konami heeft gerealiseerd tot en met 2004. De film leent zich voornamelijk goed als studieobject vanwege het feit at de soundscape een getrouwe interpretatie is van de game, daarom is er gekozen om dit onderzoek te beperken tot een analyse van de soundscape van de film. Het doel van het betoog is daarom ook vanuit de casus analyse van de film een uitspraak te kunnen doen over het domein van de filmmuziektheorie, met hulp van gamestudies om het perspectief open te breken voor nieuwe benaderingen. Zodoende heb ik gekozen voor een eerste hoofdstuk die de hoofdpunten van dit domein uiteenzetten aan de hand van publicaties van Claudia Gorbman, Kevin Donnelly, James Buhler, David Neumeyer en Anahid Kassabian. In het tweede hoofdstuk heb ik gezocht naar verfijning van de claim van vervagende grenzen (tussen geluidseffect en muziek) door inzichten uit de akoestisch auditieve analyse (Christian Metz, Barry Truax) en gamemziek (Zach Whalen, Kristine Jørgensen, Karen Collins en Isabella van Elferen) in te zetten.

1. NIEUWE VORMEN IN FILM EN MUZIEK: VEROUDERDE THEORIE?

1.1 FILMMUZIEK: DE CONVENTIONELE OPVATTING

1.1.1 PARADIGMA & ONTOLOGIE

Sinds het begin van filmstudies is onderzoek naar filmmuziek een zijdelings pad geweest. Met de interdisciplinaire achtergrond van filmwetenschappen is het vanzelfsprekend dat de eerste publicaties binnen het domein van de musicologie zijn verschenen eind jaren '60 en begin jaren '70. Deze studies zijn voornamelijk theater of opera georiënteerd en leggen meestal de nadruk op de compositietechnieken (Roger Manvell 1967; Irwin Bazelon 1975; Charles M Berg 1976). De eerste filmkritische werken die specifiek vanuit filmtheorie de relatie tussen filmmuziek en beeld hebben getheoretiseerd, zijn vanaf eind jaren '70 verschenen (R. Prendergast 1977; Gorbman 1987; Flinn 1992; Royal S Brown 1994; Buhler 2000). Deze werken hebben zich met name gericht op de klassiek narratieve film naar het model van Hollywood.

Claudia Gorbman heeft met haar werk *Unheard Melodies* (1987) een toonaangevende monografie geschreven over filmmuziek waarin zij de verschillende analyse elementen uiteen zet en ook duiding geeft aan de functie en plaats van muziek binnen het filmsysteem als geheel. Haar werk is specifiek gericht op de compositiemodellen die in films van het klassieke Hollywood-systeem zijn gehanteerd. De muziek van Max Steiner¹ is een van haar uitgangspunten: "I have called upon Steiner's music to illustrate facets of the model of classical scoring, it is because, fundamentally, the classical Hollywood film *is* [sic] melodrama – drama with music" (7). Het model van Gorbman is gebaseerd op de filmmuziek van de jaren '30, '40 en '50 – klassiek Hollywood cinema. In deze periode is de filmmuziek voornamelijk gebaseerd op de romantische stijlen van de Negentiende eeuw klassieke muziek. Muziek van Wagner en Strauss zijn een van de sterkst aanwezige invloeden voor de klassiek Hollywood filmmuziek (4). Deze muziek is gekenmerkt door het gebruik van het leitmotief²:

¹ Zwitsers-Amerikaanse filmmuziek componist, bekend van onder andere KING KONG (1933), GONE WITH THE WIND (1939), MILDRED PIERCE (1945) en THE BIG SLEEP (1946).

² Een kort thematisch figuur dat een terugkerend element is in het groter geheel van het muziekstuk. Een klassiek voorbeeld ook is de *Symfony No. 5* van Beethoven, waar de eerste vier noten een afgerond geheel vormen, waar vervolgens het hele stuk een variatie op vormt. (Eigen uitleg)

The standard feature film [...] is often characterized by music composed in short phrases; in addition such compositional devices as modulations, *sostenuti*, and sequence-progressions guarantee a minimum adherence to musical syntax, with a maximum flexibility of resources, so that the score can accommodate itself to narrative events. (14)

Gorbman beschrijft het leitmotief als een 'korte frase'. Het voordeel van deze frases, zo verklaart Gorbman hierboven, is dat ze effectief kunnen worden 'geplooid' naar de montage van een film. Een treffend voorbeeld van een leitmotief (en van Max Steiner's werk) geeft filmmuziek- en geluidswetenschapper Michel Chion uit de film *THE INFORMER* (1935). Elk hoofdpersonage of (hoofd)thema in het verhaal (bijv. de roof, het verraad, de vlucht) wordt een muzikaal thema toegekend. Deze motieven 'kenmerken' de personages (of thema's) en werkt als een soort 'bescherm engel' door ze overal te volgen, wanneer in beeld of geïmpliceerd in de actie (Chion 1994, 51):

"In *The Informer* the principal themes belong to Gypo (expressively rather neutral, and rather energetic and *marcato*, evoking Irish popular song) and to Katie, the prostitute-with-a-heart-of-gold whom Gypo loves (*espressivo* and *legato*).³ Then there is a special motif for the symbolic character of the Blind Man (a plaintive melody evoking the formal indeterminacy of Debussy). These musical themes are heard frequently in the orchestral score as "their" characters appear." (Chion 1994, 51)

Hoewel Gorbman veel gebruik maakt van musicologische termen in haar methodologie - gebaseerd op harmonieleer en de formeel structurele regels van compositie - is ze stellig in de opvatting dat je filmmuziek niet kan onderzoeken als 'pure' muziek. In die zin wordt muziek geanalyseerd vanaf de orkestpartituur. Geïsoleerd van de filmtekst. In dat geval zou je het geheel dat film is, waar muziek onderdeel van uit maakt, negeren. Het is de narratieve context, de inter-relatie tussen muziek en de overige elementen van het filmisch systeem, dat de kracht van muziek bepaalt (12). Ze haalt Eisenstein aan, met betrekking tot deze dialectiek, die in zijn visie over montage heeft aangegeven dat de samenwerking tussen muziek en beeld op allerlei manieren betekenis creëren (bedoeld of onbedoeld). Beeld, geluidseffect, dialoog en muziektrack zijn onafscheidelijk op het moment van kijken: ze zijn een "*combinatoire* of expression" (Gorbman, 15-16). Met deze standpunten onderstreept Gorbman de specifieke aard van filmmuziek in haar focus op de klassieke Hollywood filmmuziek. Echter, Gorbmans benadering sluit niet uit dat muziek in eigen termen moet worden geanalyseerd. Alvorens de functie en verhouding tot het beeld te bepalen is de analyse vanuit musicologisch perspectief het meest dominante interpretatie kader in de *filmmuziekwetenschappen*.

Michel Chion beschrijft in zijn werk *Audio-Vision: Sound on Screen*, ongeveer tien jaar na het werk van Gorbman, het volgende met betrekking tot de ontologie van filmgeluid: "ontologically

³ Chion noemt drie muzikale termen die duiding geven aan de manier van spelen van genoteerde noten. 1) *Marcato*: tonen worden *gemarkeerd* gespeeld, sterker gespeeld dan overige tonen in eenzelfde frase. 2) *Espressivo*: met veel gevoel. 3) *Legato*: gebonden spleen (zonder veel articulatie). (Eigen uitleg)

speaking, and historically too, film sound is considered as a 'plus', an add-on. [...] A film without sound remains a film; a film with no image, or at least without a visual frame for projection, is not a film" (143). Zoals eerder gezegd is het Hollywood model sterk beïnvloed door Wagneriaanse thematisering en zo gestructureerd naar het stramien van het verhaal. De leitmotieven zijn in deze context een *toevoeging* aan het verhaal. Gorbman heeft al eerder benadrukt dat de structurerende macht van het verhaal ('drama mét muziek') de ondergeschiktheid van muziek tot het narratief bepaalt (2). In dezelfde lijn van redentie (van Chion) met betrekking tot de relatie beeld/geluid, is Gorbmans positionering van filmmuziek (in het filmsysteem) in vergelijkbare strekking dus een 'plus'. Gorbman staat niet alleen in deze opvatting. Een andere filmmuziekwetenschapper die de kaders van het filmmuziek debat heeft vormgegeven, is James Buhler. Hij is net als Gorbman in zijn onderzoek voornamelijk gericht op het 'klassieke model' van filmmuziek. In *Film Music: Critical Approaches* (Donnelly, 2001) legt hij uit waarom de relatie tussen muziek en beeld in film moet worden gezien als een dialectiek:

"Following Michel Chion, I argue for interpreting music as an element within the overall sound design, but with Rick Altman and again Chion I argue that the three elements of the soundtrack (dialogue, music and effects) do indeed constitute an integral, parallel track to the images; that indeed the two tracks, image and sound, are most fruitfully interpreted as in a dialectical tension, each track structured in turn by its own internal dialectic. The aim is to treat music as an important but subsidiary element in the sound design. The purpose here is not to undermine the undeniably important role that music plays in film but to treat it as subsidiary element in order that a musical sensibility can thus be extended to the soundtrack as a whole." (K. J. Donnelly 2001, 40-41)

Buhler redeneert dus dat door het erkennen van de parallelle opzet van het beeld en de soundtrack, er een houdbare benadering kan worden gecreëerd in het analyseren van de functie (en betekenis) van muziek. Zodoende kan de aandacht gelegd worden op het *muzikale* geheel ('musical sensibility' verleend aan 'the soundtrack as a whole'). De nadruk op paralleliteit nodigt uit voor een hoofdzakelijk musicologisch kader van het onderzoek.

1.1.2 FUNCTIE

De ondergeschiktheid van filmmuziek aan het narratief hangt hoofdzakelijk ook samen met Gorbman's idee van de rol en functie van muziek. Gorbman heeft haar visie deels afgeleid van componist Aaron Copland⁴ die de functie van muziek als volgt verwoordt:

“Music serves the screen [by] creating a more convincing atmosphere of time and place, underlining psychological refinements – the unspoken thoughts of a character or the unseen implications of a situation, serving as a kind of neutral background filler, building a sense of continuity, [or] underpinning the theatrical build-up of a scene, and rounding it off with a sense of finality.” (Buhler 2000, 13-14)

Het is typerend dat Copland spreekt over muziek als een ‘neutrale achtergrond vuller’. De meest voorname functies die muziek kan vervullen volgens Copland (sfeer, psychologische lading, continuïteit), worden naar zijn idee vanuit een achtergrondpositie uitgevoerd. Het beeld is de voorgrond en de auditieve vormgeving vormt de achtergrond: een secundair element in de kijkervaring. Gorbman vergelijkt klassieke Hollywood filmmuziek met de traditie van ‘easy listening’ muziek, ofwel muzak (5). Achtergrond muziek zoals wij die kennen van supermarkten of de wachtruimte bij de tandarts. Deze visie op muziek benadrukt de ontspannende functie van muziek: “film music, participating as it does in a narrative, is more varied in its content and roles; but primary among its goals, nevertheless, is to render the individual an untroublesome viewing subject: less critical, less ‘awake’ (5). Met deze invalshoek verklaart Gorbman het mechanisme van immersie. Filmmuziek is een belangrijk element dat sfeer, affectie en emotie creëert, maar tegelijkertijd is het meestal een onzichtbare of onopvallende medespeler in de vormgeving: “the classical narrative sound film has been constituted in such a way that the spectator does not normally (consciously) hear the film score (31). Muziek verdwijnt naar de achtergrond en manipuleert onze waarneming op een onderbewust niveau. (12)

Hieruit volgt het sleutel standpunt in haar onderzoek dat muziek werkt als een hechtingsmechanisme. Het draagt bij aan het proces van overgang van het zichtbare verhaal-‘systeem’ naar geloofwaardige fictie.⁵ Het vermindert ons besef van de technologische aard van het film discours (5). “Music lessens defenses against the fantasy structures to which narrative provides access. It increases the spectator’s susceptibility to suggestion. The cinema has been compared to hypnosis, since both induce (at least in good subjects) a kind of trance” (5). Voor Gorbman is muziek ‘onhoorbaar’ zoals een goede montage bijna ‘onzichtbaar’ is in de beleving van een film. Muziek kan dus een essentieel onderdeel zijn in de continuïteitsbeleving van film: het verhuult de fragmentarische

⁴Amerikaanse componist bekend van o.a. *SAVING PRIVATE RYAN* (1998)

⁵“Music may act as a “suturing” device, aiding the process of turning enunciation into fiction, lessening awareness of the technological nature of film discourse.” (5).

aard van het medium film. Muziek verwordt op deze manier ook tot een latent narratief element door zich ondergeschikt te stellen aan de performatieve kwaliteiten van het beeld. (72-3). Muziek en geluid, stelt Chion, homogeniseert filmmuziek de *filmuiting*. Atmosferische geluiden 'omvat' het beeld als een kader:

"The most widespread function of film sound consists of unifying or binding the flow of images. First, in temporal terms, it unifies by bridging the visual breaks through sound overlaps. Second, it brings unity by establishing atmosphere (e.g. birdsons or traffice sounds) as a framework that seems to contain the image, a 'heard space' in which the 'seen' bathes. And third, sound can provide unity through nondiegetic music: because this music is independent of the notion of real time and space it can cast the images into a homogenizing bath or current."
(Chion 1994, 47)

De belangrijkste conclusie voor deze paragraaf is de homogeniserende kwaliteit die muziek aan het beeld toevoegt. Vanuit de achtergrond manipuleert muziek onze zintuigen en zodoende 'gehypnotiseerd' glijden we ongemerkt de fantasie van de film binnen. Als 'bonus' element geeft filmmuziek begeleiding aan de dramatische ontwikkeling op het beeld. Deze visie op filmmuziek is de grondlegging van vele analyses die het *effect* benoemen in de samenwerking tussen filmmuziek en beeld. De dominantie van het klassieke narratieve filmmodel plaatst immersie in ondergeschikte positie ten op zichten van een rationele interpretatie van film. Een analyse naar muziek en geluid als primair of verhaal overstijgend element in het filmsysteem, vindt zodoende alleen in de marge plaats. Veel genre films (voornamelijk horror en science-fiction) hebben deze affectieve functie meer voorgrond gegeven. In dit onderzoek naar filmmuziek en geluid is er daarom gekozen voor een casus die deze marge zichtbaar kan maken: de film SILENT HILL (2006) kan als casus het succes van horror in de laatste tien jaar verantwoorden. Bovendien is het een exemplarisch product in de hausse van *game*verfilmingen die een groot gedeelte van de Hollywood filmproductie sinds THE MATRIX (1999) vertegenwoordigt.

1.2. GELAAGD GELUID: TEXTUUR EN MATERIALITEIT EN AKOESTIEK

In mijn analyse (H2) stel ik het verband van game-invloeden op de soundscape van de film SILENT HILL (2006) centraal. De soundscape (filmmuziek + geluid) zijn in de videogame gerelateerde film niet eenduidig te interpreteren volgens het model van Gorbman: vorm en functie van filmmuziek zijn door games zodanig beïnvloed dat filmwetenschappelijke interpretatiekader een herziening nodig heeft. In dit onderzoek is vanuit het specifieke genre van de horror *game*film de aandacht gericht op de grote mate van vervloeiing van geluidseffect en muziek. Geluid en muziek (de soundscape) hebben zich ontwikkeld naar een gelaagdheid die categorieën als *diegetisch* en *non-diegetisch* geluid

(of muziek) onscherp maken, zoals de film als SILENT HILL toont. Het musicologische kader dat wordt gehandhaafd onder andere door Gorbman en Buhler, is niet breed genoeg om het fenomeen te kunnen analyseren dat zich steeds meer aandient in de hedendaagse filmcultuur. In SILENT HILL is de muzikaliteit – zoals Gorbman die in Max Steiner's werk benoemt – niet een duidelijk georganiseerd geheel volgens klassieke compositietechnieken. De muziek in SILENT HILL is in *post-industrial* stijl, een mix van 'geluiden' en (synthesizer) akkoorden. De (diegetische) geluidseffecten en (non-diegetische) muziek zijn mede door de stijl en de gelaagdheid niet helder te scheiden. Een geluidseffect dat overeenkomt met het beeld is gedubbeld in de muziek. Of andersom. Dat is niet direct te horen. De filmmuzikale benadering kan daarom in deze casus verbreed worden met een geluidstechnisch perspectief. Veel van de stijl elementen die veranderen in film hebben te maken met de ontwikkeling van technologie, bijvoorbeeld de consequentie van de komst van Dolby Stereo geluid op het filmnarratief.

Er zijn in grote lijnen drie momenten in de filmgeschiedenis aan te wijzen waar geluid een belangrijke ontwikkeling in filmtechniek vertegenwoordigt. Filmvertoningen zijn eigenlijk altijd begeleid door muziek of 'animatie': een piano speler, een klein orkest of een explicateur, zoals we die kennen in Nederland. Film was in het tijdperk van de vroege film (1900-1920) meer een onderdeel van amusement, dan vermaak op zichzelf. Omdat de vertoningstechnieken van film vrij veel bijgeluid gaf, was muzikale begeleiding nodig om te compenseren voor de projectie-ruisgeluiden (Gorbman: 1987, 15) maar ook om de emotionele lading van het verhaal te ondersteunen (Deutsch, 2007, 13). Het verhaal werd bij de stille (stomme) film op beperkte wijze via tussentitels overgebracht aan het publiek. In het begintijdperk van de geluidsfilm - begin 1930 – moest om vergelijkbare redenen compensatie komen voor de optische ruis⁶ (optische geluidsband) (13).

Na de Tweede Wereldoorlog kwam de ontwikkeling van filmmuziek tot wasdom. Composities van Max Steiner, Bernard Hermann, Alfred Newman, Erich Korngold, Aaron Copland, Dmitri Tiomkin, Miklós Rózsa en Franz Waxman waren vormend voor de klassieke Hollywood film, waar Gorbman zich specifiek op richt. In het tijdperk van de vroege film was muziek meer een gestandaardiseerd element, waardoor muziekstukken niet specifiek werden gecomponeerd voor de films. Echter, veel filmtheaters en muzikanten putten uit een standaardcollectie muziek. In dit naoorlogse tijdperk

⁶ Dolby, "The Evolution of Dolby Film Sound": "Motion pictures with sound were first shown to significant numbers of moviegoers in the late 1920s. Within a few years, many thousands of theatres were equipped to show "talking pictures" with optical soundtracks. This phenomenally rapid acceptance of a new, sophisticated technology was not without drawbacks, however. Equipment was installed in cinemas so rapidly that there was no time to take advantage of the improvements that occurred almost daily. A good example is loudspeaker design. The first cinema loudspeakers had very poor high-frequency response. Speakers with superior response became available within just a few years, but there was no time to retrofit the original systems with new units. Engineers were too busy equipping other cinemas with their first sound installations."

(http://www.dolby.com/uploadedFiles/zz- Shared Assets/English PDFs/Professional/53_EvolutionOfSound.pdf)
(geraadpleegd 23 april 2010)

(1940-1950) werd narratief en filmmuziek op elkaar afgestemd en kon film ook een ambivalentie uitspelen op niveau van emotie en associatie (13).

De jaren '70 van de vorige eeuw introduceerde enigszins een revolutie op gebied van hogere geluidskwaliteit door de komst van Dolby Stereo geluid. Geluid en muziek hadden nu een dermate verfijnde kwaliteit, dat ze nog meer als voorheen konden worden ervaren als een 'eenheid'. Stephen Deutsch legt uit dat Dolby het mogelijk maakte om dialoog, effecten, sfeer en muziek nu eindelijk als afzonderlijke lagen gehoord konden worden. "It is here that all aural elements speak to the audience congruently, with the primary aim of creating a coherent multi-layered audio-visual experience for the viewer." (Deutsch 2007, 13)

1.2.1. TEXTUUR & MATERIALITEIT

Een belangrijke observatie die Michel Chion deed in zijn *Audio-Vision* (1994) is dat al vanaf eind jaren '80 de verandering in geluidskwaliteit een wezenlijke verandering heeft gebracht in hoe het narratief ook is aangepast aan de nieuwe toegevoegde waarde van 'spektakel geluid':

"Recent American productions like John McTiernan's *Die Hard* [1988], Steven Spielberg's *Indiana Jones and the Last Crusade* [1989], or James Cameron's *The Abyss* [1989] have also added to this renewal of the senses in film through the playful extravagance of their plots. In these movies matter – glass, fire, metal, water, tar – resists, surges, lives, explodes in infinite variations, with an eloquence in which we can recognize the invigorating influence of sound on the overall vocabulary of modern-day film language.[...]Noises are reintroducing an acute feeling of the materiality of things and beings, and they herald a sensory cinema."
(Chion 1994, 155)⁷

Het is interessant om te denken dat een 'zintuiglijke cinema' misschien een volgende stap in ontwikkeling kan zijn van de 'theatrale cinema' zoals Gorbman en Buhler deze hebben onderzocht aan de hand van het klassieke Hollywood model: melodramatische film. Dit onderzoek is te specifiek om een uitspraak te doen over het geheel aan films uit de afgelopen tien jaar, maar wanneer films in het *gamefilm* genre breder zouden worden onderzocht op gebied van soundscape is het wellicht mogelijk te zien dat Hollywood - waar de gamefilm hoogtij viert anno 2010 - een stuk verder van de melodramatische eigenschappen is komen te staan dan de filmmuziektheorie tot nu toe heeft erkend. Hollywood als toonbeeld van de narratieve film zal enigszins moeten worden herzien.

Een belangrijke reden voor een afwijking van de melodramatische vormgeving is wat Chion aangeeft met betrekking tot 'geluid' (in algemene zin – noise⁸). Tot op heden is geluid geclassificeerd

⁷"We must also not forget that the definitive adoption of multitrack sound occurred in the context of musical films like Michael Wadleigh's *Woodstock* or Ken Russell's *Tommy*. These rock movies were made with the intent to revitalize filmgoing by instituting a sort of participation, a communication between the audience shown in the film and the audience in the movie theater." (Chion 1994, 151)

als een vrij ondergeschikt element binnen het onderzoek van de narratieve film en muziek: “For a long time natural sound or noises were the forgotten elements, the ‘repressed’ part of film not just in practice but also in analysis.” (144). Een geluid(effect) dat verwijst naar ongeordende zintuiglijke waarneming, is begrijpelijk geen betekenisvol element wanneer je het onderzoek uitsluitend richt op een narratieve structurering (op basis van actes, plot en scènes) en de muzikale kwaliteit van filmmuziek (vanuit musicologisch oogpunt). Het wordt echter van belang de zintuiglijke gevoeligheid mee te nemen in de onderzoekscasus, omdat SILENT HILL op auditief vlak voorbij gaat aan een narratieve modus. In deze film is er namelijk een groot gedeelte van het verhaal op ‘exploratieve’ (verkennd) wijze gepresenteerd. Hierbij doel ik op een modus (of houding) die voornamelijk karakteristiek is voor games. Bijvoorbeeld, het verkennen van een stuk land of huis om je tegenstander te vinden en uit te schakelen. Verkenning en anticipatie zijn ook belangrijke elementen in de horrorfilm, maar daar zal in de volgende paragraaf meer aandacht aan worden besteed.

Chion benoemt het feit dat in de oudere films ‘on-set’ opgenomen geluiden vaak geen goed resultaat opleverde. Daarom werd er meer gewerkt met gestileerde geluiden: gemaakt door de foley artist, opgenomen in de controleerbare ruimte van de studio. Pas toen Dolby Stereo de (optische) multitrack (‘30 – ‘60) verving waren geluidopnames van hoge kwaliteit⁹ simultaan met dialoog een mogelijkheid. Tot die tijd was geluid eerder een stereotype representatie die verwijst naar een geluid zonder context – uitvergroet, niet in balans met de overige audio elementen. Zoals je dat in een strip ziet: ‘boom’, ‘kablam’, ‘ratatat’, ‘woosh’. Met de komst van Dolby konden geluiden herkend worden aan de hand van hun materiële identiteit. Zoals ze klonken in *real time* (147). Het geluid was nu meer dat effect: een werkelijke opvulling van de actie in beeld.

Dolby Stereo Cinema (sinds 1975) heeft geluid het realisme gegeven door middel van de hoge kwaliteit van audio registratie. Chion maakt aan de hand van een meer fenomenologische insteek aannemelijk hoe dit heeft geleid tot een cinema dat een nieuw esthetisch pad is opgeslagen. Door de verhoogde verfijndheid van het geluid, is de verbeelding van ruimtelijkheid in een film niet langer beperkt tot de kaders van het scherm. Met de vooruitgang van geluidopnametechniek en afspeeltechnologieën is de beleving van een film wezenlijk verbonden geraakt met het geluid dat een auditorium (de filmzaal) kan vullen. (151).¹⁰ Chion beschrijft Dolby Stereo geluid als een *superfield*, ‘a general spatial continuüm or tableau’. Het heeft de perceptie van ruimte verfijnd en vergroot, en

⁸‘Noise’ vertaalt zich lastig naar het Nederlands. In enge zin duidt het lawaai, ruis en rumoer aan. Maar in brede zin kan er ook gesproken worden van geluiden, in tegenstelling tot muziek. In mijn opvatting hanteer ik het concept van geluid in de meest brede zin van de betekenis van het woord: dus ook lawaai, ruis en geluiden die we kunnen herkennen (vogels, voorbijrijdende auto’s, huilende baby, etc).

⁹Michel Chion. *Audio-Vision*, 147: ‘well-defined noises’

¹⁰“the space of the film, no longer confined to the screen, in a way became the entire auditorium, via the loudspeakers that broadcast crowd noises as well as everything else.” – Chion, 151

daarmee ook de regels van scene constructie. Het superfield ondersteunt volgens Chion een ruimtelijk bewustzijn:

“[The superfield is] the space created, in multitrack films, by ambient natural sounds, city noises, music, and all sorts of rustlings that surround the visual space and that can issue from loudspeakers outside the physical boundaries of the de screen.[...] The superfield provides a continuous and constant consciousness of all the space surrounding the dramatic action.” (150-151)

STAR WARS (1977) en BLADE RUNNER (1982) zijn in dit opzicht de twee meest tekenende voorbeelden van wat Dolby Stereo geluid heeft gebracht. Deze films sluiten wat betreft de filmmuziek naadloos aan bij het klassieke Hollywood model van Gorbman, maar ook in de nieuwe akoestische esthetiek van de moderne geluidsfilm. Annette Davison legt uit dat door de investering in precisie en de hoge kwaliteit (high definition) van opnametechnieken (en playback) - van bijvoorbeeld een explosie - Hollywood cinema de kans heeft gekregen om de fixatie met de narratieve elementen los te laten, en zodoende het sonische (geluids-) spektakel meer op de voorgrond te laten treden (2004: 183). Haar onderzoek richt zich deels op het werk van David Lynch, en zijn werk is karakteristiek voor een filmstijl die zich onttrekt aan narratieve structurering en meer op de subjectieve en gevoelsmatige wereld richt.

Davison voegt daar aan toe dat de aandacht voor geluidsspektakel vooral te maken heeft met het verkennen van de kern van het geluid: geluids close-up, ‘exploring the interior of the sound’. (185) Hight-definition maakt een registratie van de kleinere componenten die onderdeel zijn van de opmaak van een geluid mogelijk, en daardoor onttrekt geluid zich aan zijn semantische relatie (bijvoorbeeld ‘de explosie’) en verplaatst de aandacht naar de textuur (materialiteit) van het geluid (182-185). De toeschouwer van de hedendaagse cinema (midden jaren ’80, begin jaren ’90 in Davisons onderzoek) krijgt de kans om uit het verhaal te stappen en stil te staan bij de precisie van sounddesign en de technische mogelijkheden van het geluidssysteem (sound system) (183).

Deze fundamentele verandering is door enkele erkend (Noël Burch 1985, Rick Altman: 2000) maar is door velen (Gorbman: 1987, Buhler: 2000, Neumayer: 2001, 2005, Brown: 1994, Prendergast: 1977) niet in acht genomen in het klassieke Hollywood filmmuziekmodel. Recentelijk heeft Anahid Kassabian opgemerkt in haar artikel “The Sound of a New Film Form” (in *Popular Music and Film* 2003) dat in de huidige moderne cinema (THE MATRIX, TOMB RAIDER, THE CELL) een nieuwe film vorm zich aandient op basis van de auditieve vormgeving.

1.2.2. KASSABIAN: EEN NIEUWE FILM VORM

“The issue here is the evaporating boundaries and hierarchies between sound and music. [...] distinctions between foreground and background sound are slowly disappearing and, with them, the distinctions among noise¹¹, sound and music. (Kassabian 2003, 91)

De voorgaande paragrafen hebben de verschillende componenten besproken waar Kassabian de symbiotische ontwikkeling van tekent in het artikel “The Sound of a New Film Form”. Naar mijn idee heeft de conventionele filmmuziek, via een materialisatie van het geluid (door vooruitgang in kwaliteit), zagezegd de aanzet tot een nieuwe film vorm gerealiseerd. Volgens Kassabian is deze vorm is het beste te duiden als een stijl die betrekking heeft op een vergrootte aandacht voor de textuur van muziek (93). Kassabian heeft in haar analyse van THE CELL (2000) opgemerkt dat regisseur Tarsem er voor heeft gekozen om de auditieve elementen naar de voorgrond van de mise-en-scène te verplaatsen (94). Belangrijk hier is wel om het idee van voorgrond te lezen als een gelijke positie met het beeld, een bijna vloeiende ruimte (of continuüm, zoals Chion het definieerde) dat zich niet laat beperken tot de kaders van de film – in tegenstelling tot Gorbman die muziek en geluid een achtergrond functie toewijst. Kassabian redeneert dat de gelaagdheid van de soundtrack de reden is voor de verdampende grenzen tussen muziek, geluiden en ‘ruis’¹². Tarsems keuze voor Aziatische en Noord Afrikaanse muziek creëren een heel andere uitwerking op het beeld dan de cue-gebaseerde (leitmotief) klassieke Hollywood filmmuziek:

“The invocation of West Asian or North African music serves an environmental rather than a narrative purpose. [...] This is neither nor not music, but rather a textural use of sound that disregards most, if not all, of the ‘laws’ of classical Hollywood film-scoring technique.” (93)

Kassabian onderstreept met dit voorbeeld hoe soundtrack niet primair een muzikaliteit hoeft te bezitten om toch te worden beschouwd als een functioneel (muzikaal) onderdeel van de film. De muziek in THE CELL wordt voornamelijk ingezet om de innerlijke wereld van de personages te projecteren, net zo goed als dat de beelden dat kunnen verbeelden. De muziek is in deze film net zo belangrijk als de beelden.(93)

Interessant is dat Kassabian onderstreept dat de muziek dus niet de traditionele functie vervult van een ‘onhoorbare’ begeleiding (zoals Gorbman betoogt), zoals deze in het traditionele emotie-mechanisme een subtiele aanwezigheid moet vervullen om emotie uit te spelen bij de kijker. Echter, Kassabian observeert dat “it is not subordinate to the narrative or the visuals, but on par with them in creating an affective world. THE CELL initiates a soundtrack of the unconscious, where the

¹¹Kassabian maakt hier onderscheid tussen ‘sound’ en ‘noise’. Eerder heb ik *noise* vertaald als geluiden in de brede zin. Kassabian maakt hier echter een onderscheid tussen *noise* dat cultureel wordt gezien als ondefinieerbare ‘ruis’ en *sound* als herkenbare geluiden.(Kassabian 2003, 91)

¹²Zie voetnoot 11.

familiar boundaries recede in favor of a different logic” (94). Kassabian is niet expliciet in het toelichten van een ‘andere logica’, maar uit haar redenering is af te leiden dat mise-en-scène en muziek in haar opvatting hoofdzakelijk in eenzelfde spanningsveld zijn opgesteld. Keuze van omgeving, kostuum, camerastandpunt en muziek zijn in Kassabians beschouwing niet opgezet in een bepaalde hiërarchie. Ze staan op één lijn met elkaar (‘on par with them’). Echter, het aspect van een onderbewuste manipulatie is een overlappend element in de stelling van zowel Gorbman als Kassabian. Zoals eerder aangegeven stelt Gorbman dat muziek desondanks de (manipulatieve) immersieve kwaliteiten toch ondergeschikt is aan de rationele structuur van het verhaal. Kassabian laat daarentegen deze schikking los en stelt dat het ook essentieel is in de verbeelding van het verhaal.

In hoofdstuk 2 zal deze interpretatie van Kassabian gestaafd worden aan de film *SILENT HILL* (2006), waar voornamelijk de nieuwe film vorm aan licht komt door de verkleining van het narratief bewustzijn creëert, en een vergroting van de ruimtelijkheid die het verhaal uit te beelden heeft.

1.2.3. EIGENSCHAPPEN

De werking van de soundscape in de nieuwe film vorm heeft volgens Kassabian te maken met een subjectivering van het geluid: “THE CELL breaks this illusion, to mismatch visual and aural position by using a range of techniques such as sound close-ups to signify perceived rather than objective sound.”(94). Dit staat in tegenstelling tot hoe de klassieke Hollywood films emotie ‘bespelen’ waarin de visuele illusie juist in overeenstemming (synchronisatie) is met de illusie van het auditieve realisme ten op zichten van het beeld. Geluidseffecten verhouden zich hoofdzakelijk tot het verbeelde realisme en de filmmuziek vult de psycho-emotionele lading van de scènes. Volgens Mary Ann Doane is de synchronisatie van de dramatische voorstelling op het scherm en het geluid een belangrijke ideologische macht: “the drama played out on the Hollywood screen must be paralleled by the drama played out over the body of the spectator – a body positioned as unified and non-fragmented (Doane geciteerd in Kassabian, 94). Doane pleit dat klassieke Hollywood film een gelijkschakeling tussen de film en toeschouwer bewerkstelligt middels muziek en geluid: de intentie is om via het lichaam van de toeschouwer een gelijkgeschakelde emotie (in synchronie met de film) uit te spelen. Uit deze redenering kan dus verondersteld worden dat bij gelijkschakeling tussen toeschouwer en film het vooral om de emotie gaat, maar ook voor een belangrijk deel bepaald wordt door de illusie van het filmrealisme.

Vanuit Gorbman geredeneerd is filmmuziek een objectief element, de personages in het verhaal zijn zelf niet (noodzakelijk) betrokken zijn in de betekenis van de soundtrack. De non-diegetische muziek heeft geen betekenis voor hun acteerwerk, tenzij het gaat om een diegetische

muziek: het personage luistert naar de radio, zet een cd op of danst in de disco.¹³ Gorbman heeft in dit verband gelijk dat de filmmuziek onhoorbaar is. Ondergeschied, niet (intern) betrokken bij de diegetische wereld, echter wel afgestemd op de emotionele lading van het verhaal. Daarentegen, vanuit Kassabian's uitgangspunt is een gelijkschakeling met de toeschouwer niet uitgesloten, de muziek kan nog steeds de emotionele identificatie met de personages in de film ondersteunen. Echter doordat de soundscape (muziek + geluid) niet meer concreet is vormgegeven om objectief (non-diegetisch) en subjectief (diegetisch) perspectief te scheiden, kan je dus spreken van een geïnternaliseerde soundscape: afgestemd op de waarneming van de personages, in de (ruimtelijke) context waarin ze zich begeven. In hoofdstuk 2 is dan ook ingericht om te laten zien dat door deze internalisering, van geluidseffecten en muziek, op vele momenten een overheersend ruimtelijke werking hebben: een hecht verband met de locatie waar de personages zich begeven en hoe deze ruimte zich tot hen 'communiceert'.

Deze ruimtelijke fixatie heeft te maken met een ontwikkeling die Kassabian toeschrijft aan een geleidelijk onttrekken aan een lineariteit in het narratief (zoals we die kennen van romans en klassieke Hollywood films). In de plaats komen er geleidelijk meer (narratieve) vormen die zich baseren op herhaling, zoals (ludologische) narrativiteit in videogames. (Meer hierover in hoofdstuk 2). Kassabian heeft opgemerkt dat deze non-lineariteit dus ook wordt gereflecteerd door de wisselwerking tussen muziek- en geluidstechnieken die zich baseren op een vocabulaire op basis van herhaling in plaats van ontwikkeling. Kassabian geeft aan dat deze nieuwe film vorm beter te omschrijven is als cyclisch dan als lineair. Een dergelijke soundscape onderscheidt zich esthetisch van traditioneel klassieke composities door het feit dat strofische elementen (verzen of op zich zelfstaande (leit)motieven: zie § 1.1.) nog meer verkleind zijn, en dus geen muzikale frase ontwikkelt – en neigt dus als zodanig meer naar de popcultuur. De muzikale elementen in de soundscape zijn kleine fragmenten, die zoals in de techno en trance muziek, de textuur van de sfeer opbouwen. (97) In deze verschuiving – van lineair naar iteratief – ziet zij de structuur van het verhaal worden gedomineerd door de zintuiglijke beleving. De soundscape is vormgegeven met een andere opmaak of invulling van het muzikaal materiaal. Er ligt meer nadruk op de digitale aard van de soundtrack (geluid, muziek, stem): “And in this shift, narrativity is subordinated to sensory experiences, with a new emphasis placed on soundtracks created from very different aural and musical materials” (95). In het geval van SILENT HILL is de soundscape opgebouwd uit verschillende lagen post-industrial

¹³ Tussen de categorieën diegetische non-diegetische muziek zijn ook overgangen mogelijk: een gebruikelijke toepassing van een dergelijke overgang is wanneer muziek klinkt in non-diegetische context deze later ook diegetisch in een shot wordt gevat: een personage zet de radio zachter of een close-up er vraagt om een perspectief verkleining wanneer iemand in de auto zit en naar muziek luistert. De akoestiek van het non-diegetisch fragment gaat dan over van een wijde akoestiek naar een kleinere (diegetische) akoestiek.

gestileerde muziek: de mix doet vooral denken aan machinale ritmes en de sampling van geluiden (of geluidseffecten). (Hier meer over in hoofdstuk 2).

De reden dat we hier spreken van een soundscape, in plaats van een soundtrack (muziek + geluid) is in deze context vanuit de game studies geredeneerd. Het verschil tussen deze twee termen ligt in het feit dat de aandacht verschoven is van afzonderlijke elementen ('track', als in sporen naast elkaar: beeldspoor, geluidspoor, muziekspoor) naar een allesomvattend (integraal) tableau. Dit sluit goed aan bij wat Kassabian ziet als het naar de voorgrond treden van muziek: de soundscape van de nieuwe film vorm is beter in staat het subjectieve perspectief (van de personages) integraal ten toon te stellen met de mise-en-scène. De internalisering van geluid en muziek (soundscape) heeft tot gevolg dat er een hechter verband ontstaat met de ruimte.

Milena Droumeva heeft in haar onderzoek naar *immersive audio* als music-as-environment voornamelijk de non-akoestische eigenschappen benadrukt van achtergrond muziek in publieke of privé ruimtes (bijvoorbeeld *muzak* in parkeergarages, supermarkten en wachtkamers). Zij beargumenteert hoe muziek kan leiden tot een neutralisatie van omgevings specifieke betekenissen. Ze haalt hierbij het concept van muziek als meubels (*musique d'ameublement*) van pianist Eric Satie (1866 – 1925) aan. Zijn 'meubel' muziek was gecomponeerd speciaal voor de ruimte waarin het uitgevoerd moest worden, en behoorde als zodanig dus tot het interieur. Droumeva's idee van omgevingsmuziek heeft voornamelijk te maken met de immersieve werking van achtergrond muziek in een architecturale context (Droumeva 2005, 164). Dit inzicht is ook van toepassing op de akoestische vormgeving van de soundscape in *SILENT HILL*, in een vergelijkbare ruimtelijke opzet (architecturaal verband). Het gaat echter niet om een neutralisatie, maar om een subjectivering dat de soundscape via akoestiek en structuur overbrengt (in dezelfde lijn als Kassabian). Hoewel Droumeva vooral spreekt van neutraliserend effect door music-as-environment, is het volgende citaat zeer inzichtelijk met betrekking tot *SILENT HILL*: "an immersive sound space is a carefully and intuitively designed surrogate environment that creates a more full-bodied experience involving the senses to a fuller capacity than traditional media." (166).

Immersie en de (emotioneel) lichamelijke ervaring - zoals angst, afgrijzen (horror) en walging - staan uiteraard centraal bij een horrorfilm. De samenwerking tussen beeld, geluid en muziek is een essentieel element in de vormgeving van de horrorfilm. Op verschillende manieren sluit veel van de hiervoor vermelde inzichten (subjectivering, zintuiglijke beleving, immersie) aan bij de formele eigenschappen van horror.

1.2.4 HORROR FILM

Horror als genre heeft in de ontwikkeling van vorm, geluid, muziek en het specifieke plezier van angst en schrik een aparte status binnen de algemene filmcultuur. Een genre waarbij de gerichte manipulatie van de emoties in de vorm ligt besloten. Het is voor het horrormechanisme in film essentieel - in Droumeva's bewoording - een zorgvuldige omgeving te creëren die de zintuigen betreft in de kijkervaring (Droumeva, 166). Kevin Donnelly beschrijft in zijn werk *The Spectre of Sound* (2005) het belang van een dergelijke geheel omhullende ('enveloping') geluidsarchitectuur. Hij doelt hier op de sfeer en stemming die wordt bereikt met muziek en geluidseffect (Donnelly 2005, 93):

"This function might be called 'theatrical', as music works like part of the scenery, although its enveloping quality means that it can be more than simply 'backdrop'. Horror films are created as whole environments that the audience enters, equating a mental state with a sonic construct. Indeed, more than any other film genre, they construct a whole sound system, a musicscape, as well as embodying a distinct sound effects iconography of horror." (Kevin Donnelly 2005, 93-94)

Donnelly bedoelt met 'theatrical' in deze context dat het kan worden opgevat als bovennatuurlijk. Donnelly onderschrijft namelijk dat muziek in dit genre een emotionele potentie bezit dat een soort portaal biedt naar het bovenzintuigelijke (transcendent) en onalledaagse ervaringen (38). Deze 'bovennatuurlijke' rol van (non-diegetische) muziek onderstreept de nauwe relatie tussen narratief en het geluidssysteem (zie citaat). In plaats van de 'etalage' functie die muziek wordt toegewezen in de algemene context van de narratieve film (Gorbman), is in horrorfilm muziek dus een prominente plek gegeven in de totale vorming van het filmrealisme. Het meest voorname element in horrorfilm is het psychologische spanningsveld tussen aanwezigheid en afwezigheid van elementen van dreiging (90) - een letterlijk monster in het geval van Dracula, of een projectie van angst in al zijn (subjectieve) gedaantes (in de volgende alinea's hier meer over). Als een bijkomend personage (90) in het verhaal onderhoudt de muziek een dialoog met de toeschouwer: "Horror film music functions as a central 'effect' in horror films, and thus as a principal player rather than simply 'window-dressing' accompaniment for scary visuals" (106).

Donnelly preciseert vanuit het concept van het *dispositief* (of *apparaat*, 'device') dat horrorfilm een specifieke 'inrichting' is van de elementen die een film eigen zijn waarbij muziek een nadrukkelijke functie volbrengt (90). Het concept van het dispositief staat toe te kijken vanuit een theoretisch perspectief naar de opzet of schikking van verschillende elementen in een systeem. Dit kan enerzijds letterlijk gericht zijn op de onderdelen van een machine of apparaat, maar kan ook in overdrachtelijke zin worden opgevat als een (bepaalde) dispositie van een (theoretisch) fenomeen (Kessler 2006). Zo kan dus de dispositie van film in een breder kader worden beschouwd: klassiek

narratieve film is een bepaalde 'inrichting' van de elementen die film tot film maken. De filmische 'tekst' kan gezien worden als de configuratie van heterogene elementen (shot, montage, muziek, geluidseffect, belichting, narratief, camerastandpunten etc). Naar Foucault's idee over het dispositief is de film (als object) derhalve een systeem van onderlinge relaties tussen de elementen van het 'apparaat' (het filmobject)¹⁴(Kessler 2006).

Relevant daarom in deze is dat Donnelly traditionelere interpretaties - zoals Gorbman en Buhler - bekritiseert op het feit dat filmmuziek geanalyseerd wordt in het paradigma van podiummuziek (toneelmuziek): "it would be foolish to dismiss this transcendental aspect in favour of regarding it merely as a sort of prosaic 'functional' music for the screen, like the music for set transitions and intervals in the theatre." (37-38). Deze gedachte van Donnelly sluit inhoudelijk aan bij de analyse van SILENT HILL omdat de configuratie van muziek en geluid in deze film niet volledig recht kan toe worden gedaan met de benadering door Gorbman e.a. De soundscape moet meer vanuit een holistisch concept als een geheel geluidssysteem worden benaderd in plaats van een begeleidend element in de mise-en-scène. In hoofdstuk twee zal het kader van filmmuziek worden benaderd uit een geluidstechnisch perspectief om zo het musicologische te kunnen verbeden. Overigens, waar Donnelly muziek en (horror) geluidseffecten als twee losse elementen beschouwd, gaat Kassabian een stap verder door te stellen dat de hiërarchie tussen deze twee elementen vervaagt. Wat Donnelly het geluidssysteem noemt (of de *horror environment* 94), wordt er in dit onderzoek gesproken van een soundscape.

Om beter te begrijpen hoe (horror)textuele mechanismen en de soundscape de horror environment creëren, biedt het werk van Matt Hills inzicht. Hij onderstreept in *The Pleasures of Horror* (2005) dat het psychologische aspect van horror in de literatuur hoofdzakelijk te maken heeft met anticipatie en prefiguraties (aankondigingen). In zijn benadering van horror stelt hij dat het publiek plezier ondervindt in het geaffecteerd (beïnvloed) worden door horror (films of romans), via de immersieve werking van anticipatie en stemming die de textuele elementen creëren (21-22). Deze affectieve toestand wordt in de literatuurwetenschappen gedefinieerd als 'art-horror' in tegenstelling tot 'natural horror'. Art-horror is een opkomende emotionele toestand, zoals een vlag van woede. Het gaat hier dus niet om een dispositionele emotie (zoals jaloesie, een vast gedragspatroon) maar om een intuïtieve emotie van kortdurende, impulsieve aard (Noël Carroll 1990, 24). Hills is kritisch over deze benadering omdat Noël Carroll de aanname doet dat horror een opeenvolging van cognitieve (opkomende) emoties is, synchroon opgesteld (gealigneerd) met het

¹⁴ Het concept van *dispositif* is uiteraard ook toe te passen op film als industrie of institutie. Deze theoretische benadering staat toe om alle onderdelen die film vertegenwoordigen te beschouwen al een systeem van relaties: object, techniek, instituut en discours behoren tot het dispositief van 'film'.

narratief. Hills licht toe dat zodoende “any sense of a horror-text as globally constituting a mood or ambience through music, mise-en-scène, iconography, etc. is hence neglected” (25).

Belangrijk verder is dat Carroll in zijn definitie van horror stelt dat er een concreet object is verbonden aan het art-horror mechanisme (Hills 15). Hills legt uit dat dit problematisch is voor een bredere benadering van horror ‘objecten: “Carroll’s answer is that horror’s monsters provoke the emotion of art-horror (27). Carroll definieert horror vanuit het kader van het fantastische genre waar monsters zoals vampieren, weerwolven en andere vergelijkbare figuren het object van horror zijn. Hills geeft hiermee aan dat Carroll geen rekening houdt met realistische monsters, en misschien nog wel het meest belangrijke element in horror: het slachtoffer (15). Hills stelt voor om horror te benaderen als een continu proces van anticipatie en een bredere conceptie van waar de emotie op is gericht:

“Horror can immerse its audiences in an ‘anticipatory’ mood or ambience that endures across the text, and which is not overwritten by specific narrative events or ‘occurrent’ emotions [sic]. That is, horror can generate a saturated affective experience of anticipation, with specific ‘emotions’ occurring in relation to this affective mood.” (Hills 2005, 25)

Hills kritiek op Carroll lijkt in eenzelfde kritisch kader te passen als dat van Kassabian kritiek ten opzichte van Gorbman. Hills pleit voor een definiëring van horror-emotie als een continu proces bewerkstelligd door een opbouw van anticipatie (als basis ‘emotie’) en daarover heen de momenten van verrassing en overrompeling (25). Kassabian stelt dat hedendaagse filmmuziek een gelaagdheid bezit dat het verschil in voorgrond en achtergrond doet vervagen. Dus in tegenstelling tot Gorbman die muziek een achtergrond positie toekent en het geluidseffect derhalve op de voorgrond van het diegetische realisme (mise-en-scène) positioneert, stelt Kassabian dat dit onderscheid niet stand houdt in de *environment* georiënteerde vormgeving van muziek (en geluid) in THE MATRIX en THE CELL. De muzikale opbouw is dus minder gericht op een object gefixeerde compositie (door middel van leitmotiv of cue) maar sluit eerder aan bij een continu proces – het opbouwen van sfeer door middel van variatie in textuur en timbre. Zoals Hills horror wil losmaken de objectificatie van emotie wil hij het theoretisch kader verbreden met het concept van anticipatie die door verschillende elementen kan worden gecreëerd. Niet alleen door een monsterlijk personage maar ook door de situering van het verhaal: context, mise-en-scène en muziek. Hills en Kassabian contextualiseren horror dus ook in ruimtelijke zin, naast het feit dat personages en narratieve causaliteit als enige onderdeel zijn van de structuur van horror (en film).

2. SILENT HILL: EEN NARRATIEVE FILM?

2.1 SILENT HILL: JAPANESE HORROR FILMCULTUUR

SILENT HILL (2006) is een verfilming van de gameserie *Silent Hill* van videogame producent Konami. Regisseur Christophe Gans - naar eigen zeggen groot fan van de games - heeft de dystopische, verwrongen nachtmerrie-wereld van Silent Hill zo getrouw mogelijk proberen vast te leggen in de film (Gans 2006). De bindende factor tussen de film en de games is hoofdzakelijk de plaats Silent Hill. De hoofdpersonen (avatars) komen op onverklaarbare manieren - via een uitgegraven gang in de badkamer of een auto-ongeluk - terecht in de parallelle realiteit van Silent Hill. Christophe Gans heeft met scenarioschrijver Roger Avary een scenario geschreven dat voor een groot deel elementen ontleent aan de eerste vier edities van de SILENT HILL-gameserie (SILENT HILL (1999), SILENT HILL 2 (2001), SILENT HILL 3 (2003), SILENT HILL 4: THE ROOM (2004)). Het filmscenario is niet inhoudelijk één op één overgenomen uit de games, maar is wel sterk geïnspireerd op diverse protagonisten en plot elementen die Konami heeft ontwikkeld.

In de film gaat het om Rose en Chris die een meisje hebben geadopteerd genaamd Sharon. Sharon heeft ernstige lucide dromen en slaapwandelt vaak, en op het moment dat ze zich laat overmeesteren door deze somnambulistische toestand roept ze de naam van een plaats: Silent Hill. Het begin van de film is zo een moment. Rose ontdekt dat Sharon verdwenen is uit huis en treft haar aan bij de afgrond van een nabij gelegen waterval. Dit is het punt dat Rose besluit dat het genoeg is, en gaat met Sharon op zoek naar dat plaatsje Silent Hill. De geboorte gegevens van Sharon zijn nooit volledig prijsgegeven aan Rose en Chris, omdat Silent Hill de enige clue is die ze hebben, hopen ze een antwoord te vinden op haar problemen in het dorp waar hun dochter over praat in haar slaap. Silent Hill blijkt een verlaten dorp in West-Virginia waar dertig jaar geleden een kolenmijnbrand uit de hand is gelopen en nu niemand (ogenschijnlijk) meer woont. Wanneer Rose en Sharon onderweg naar Silent Hill een politieagente (Sybill) proberen te ontvluchten, rijdt Rose te hard de afslag van Silent Hill op en denkt bijna een dwalend kind aan te rijden. Rose en Sharon komen abrupt tot stilstand. Vanaf hier is de nacht in mist en asregen gehuld door de nog altijd brandende kolenmijn onder het dorp, en Sharon is uit de auto verdwenen.

Het feit dat de film een vrouwelijk hoofdpersonage bevat is een vrij atypische keuze voor het Silent Hill universum. In de gameserie is er slechts één vrouwelijk hoofdpersonage geweest (Heather: SILENT HILL 3, 2003) en deze is een stuk jonger dan Rose. Verder hebben Gans en Avary verschillende plot elementen, zoals het auto ongeluk van Rose en Sharon (SILENT HILL (1999)), en enkele 'monsters' overgenomen van de games. Voor deze analyse is er vooral gelet op de vormgeving van de

soundscape en niet zozeer op de overeenkomsten van afzonderlijke narratieve elementen tussen game en film. Echter de analyse van de soundscape legt wel bloot hoe de structuur (opbouw) van het narratief verbonden is met de soundscape. De vormgeving van de soundscape reflecteert namelijk de ideologische achtergrond van het 'universum' Silent Hill: geïnspireerd op de Japanse culturele thematiek over leven, dood en het contact dat tussen deze twee bestaat, zijn emoties en herinneringen belangrijke factoren die heden met verleden verbinden. De soundscape en de mise-en-scène in de film (en games) zijn allen ingesteld op de verbeelding van de overgang tussen de dimensies van leven en dood, dat de spil van het verhaal vormt. Gans vergelijkt zijn idee van Silent Hill met Dantes *Inferno*: "Dante goes to hell and watches the damned people and realizes the human condition. That is how we must perceive the monsters in Silent Hill. The real monsters are human." De transitie van dimensies zijn in de game en film verbeeld door middel van heftige lichamelijke gebeurtenissen: men bereikt Silent Hill bij wijze van een auto-ongeluk (met hersenschudding tot gevolg) of een andere aandoening als slaapwandelen of lucide dromen (SILENT HILL 4: THE ROOM).

Het feit dat Sharon droomt van Silent Hill heeft te maken met het drama dat dertig jaar geleden heeft afgespeeld waar, zo blijkt, een klein meisje bij betrokken is geweest; Alessa. Haar moeder (Dahlia), een ongetrouwde vrouw, probeert in een orthodox christelijke gemeenschap haar dochter alleen op te voeden, maar de gemeenschap accepteert dat niet. In hun orthodoxe gebruiken hebben ze haar willen 'zuiveren' om het dorp van zonden en ondeugden te ontdoen. Ze hebben geprobeerd Alessa op de brandstapel te verbanden als heks. Echter dat is niet compleet gelukt. Door de pijn van haar brandwonden en de woede van onmacht ontwikkelt de onschuldige Alessa intense emoties van haat. De agressieve atmosfeer die ontstaat en de misvormde, bijna monsterlijke mensen zijn een gestaltevorming van al de negatieve emoties die Alessa heeft: "They are the embodiment of anxiety, fear and self-destruction and exist in a world where cruelty is absolutely accepted." Gans en Avery redeneerden vanuit Alessa dat haar onschuldige verbeelding van de wereld, als klein meisje, monsters voortbrengt die vooral op verminkte, gebroken poppen lijken (Gans 2006). Zoals haar negatieve identiteit materialiseert tot een duivelspersonage, zo blijkt Sharon een embodiment van het positieve deel van Alessa. De materialisatie van emoties is in de Japanse cultuur een bekende thematiek in literatuur en film. Volgens Colette Balmain is dit een karakteristieke thematiek in de Japanse horror filmcultuur:

"The predominant sensation of horror in Japanese film is one predicated by the syntax of despair, isolation and loneliness. This feeling of despair and isolation is mapped out within the architectural palate of Japanese horror [through which character is constructed]." (Balmain 2006)

Balmain licht hier toe dat de mise-en-scène een weerspiegeling is van de emotionele toestand van de personages – emoties als wanhoop, leegte en isolatie worden ook door de omgeving gereflecteerd. In het geval van Silent Hill komt de eenzaamheid en woede van Alessa ook tot uitdrukking in soundscape en mise-en-scène.

In haar artikel "Inside the Well of Loneliness" (2006) verklaart ze hoe de films JU-ON THE GRUDGE (Shimizu Takashi, 2003) en JUI-REI THE UNCANNY (Sharishi Koji, 2004) passen in een typisch Japans stramien van verhaalvormen met een episodische structuur: een coherente ordening van het verhaal wordt vaak gecompliceerd door een multiplicatie van personages (in plaats van één antagonist) of een ondermijning van een overzichtelijke chronologie door breking van de tijdlijn. (Jim Harper 2008, 166; McRoy 2008, 77). Deze constructie staat de toeschouwer niet toe vanuit een positie van macht de film te benaderen, zoals in het Westerse subject/object dualisme (Balmain 2006). De rationele afstand die een toeschouwer in een positie van macht kan nemen ligt verborgen in een narratieve structuur die het toestaat de coherentie en anticipatie (ingebouwd in het verhaal) te 'bespeuren' of te herkennen. In Japanse horror dus afgezwakt - in contrast met Westerse horror - door het overzicht te vertroebelen met een breking van chronologie en een ongedefinieerde antagonist. "The formal characteristics of the cinematic image in Japanese horror are constitutive of horror, rather than secondary to the horror as is the case in many American horror films" (Balmain 2006).¹⁵

Balmain beschrijft dit 'anarchisme' gericht op de toeschouwer vanuit de cameravoering: een typische eigenschap van Japanse horror is dat het gebruik van veel low-angle shots. De stileren van de horror door middel van dergelijke camerastandpunten ondermijnt de hiervoor beschreven rationele afstand (subject/object distantiëring) tot de horror. De kijker heeft op deze manier niet langer 'beheersing' over het filmbeeld.

"[This breaks up] the traditional linear composition of cinematic space which privileges the high over the low. This denies the extra-diegetic spectator the narcissistic identification enabled by the use of the eye-line match and the processes of suture. [...] 'The release of the image takes place when we are no longer able to separate ourselves, no longer able to put things at a proper distance and turn them into objects. The distance between subject and object is at once abolished and rendered infinite.'" (Shaviro 1993 46-7 in Balmain 2006).

Deze ontkrachting van het subject-object dualisme wordt naar mijn idee ook bereikt in SILENT HILL (film) middels de soundscape die de verbeelding van de interne psychologische processen een

¹⁵ Balmain maakt de vergelijking met Amerikaanse, Europese en Japanse film als volgt: "if the American film is mainly—with with many exceptions—about action of some kind; and if the European film—with many exceptions—about character and character development, then what you could say is that Japanese film is in the same sense about atmosphere, about the social extensions and physical extensions that define a person, the idea of environment being responsible for character and action which is created, the idea of something social or natural, or something supra-human, which is shown on the film." (Donald Ritchie in Balmain 2006).

andere invulling geeft - dan de Westerse conventionele horror - door een inbedding van emotie en herinnering ruimtelijk te bepalen. De camera voering in SILENT HILL is niet specifiek subject/object ondermijnend, maar het betreft juist het auditief perspectief waar geen helder onderscheid meer waar te nemen is wat betreft de grenzen van diegetische geluidselementen (die per definitie een directe relatie hebben tot de ruimte) en de non-diegetische muzikale elementen – deze vloeien samen alsof het een echo of ‘stem’ van de ruimte is. Balmain haalt Barthes’ ‘visueel trauma’ aan in deze context. Barthes beschreef bij het zien van Tokyo dat de architecturale structuur hem deed denken aan een totale vernietiging van de afstand tussen object en subject:

“The visual trauma is due to Tokyo giving no sense of any recognizable structure. Compared with Europe, or the West in general, where cities have a perceptible – albeit residual and fragmentary – urban form which is always based on a more or less rational order, in Tokyo you find a randomness in which every urban rule is overturned or negated.” (Barthes in Colette Balmain, 2006).

De willekeur en de negatie van conventies, het verhinderen van een overzichtelijk perspectief, is volgens Balmain de kern van de syntax van Japanse horror. Deze begrippen wijzen op de ideologische implicatie van Japanse horror als een ruimtelijke georiënteerd narratief. Balmain legt uit dat linguïstisch gezien daar een verklaring voor is: de wereld van de levenden (*kono-yo*) en de wereld van de doden (*ano-yo*) zijn woorden die ruimtelijkheid aanduiden. ‘Ko’ (*kono-yo*) betekent ‘hier’, terwijl ‘a’ (*ana-yo*) ‘achter’ of ‘daar’ betekent: “sometimes the horror emanates from empty and forgotten spaces – gaps 'between' the world of the living (*kono-yo*) and the world of the dead (*ano-yo*)”:

“In Japanese horror, dread is emanated through the collapse of the spatial distinctions between the *kono-yo* and *ano-yo* as spirits take on physical materiality as in *Ju-On The Grudge 2* (Shimizu Takashi, 2003), *Ring, Shibuya kaidan (The Locker, Horie Kei, 2004)*” (Balmain 2006)

De verbeelding van Alessa’s woede en angst is in de film en game (SILENT HILL) weergegeven als een duisternis die de realiteit laat veranderen naar een nachtmerrie waar de surrealistische verminkte zielen ronddolen. De ineenstorting (‘collapse of spatial distinctions’) waar Balmain van spreekt zijn in de film vooral ook waar te nemen op het auditieve vlak van de film. Wanneer Rose op zoek gaat naar Sharon in Silent Hill is de auditieve realiteit (de soundscape) een grote weerklank van de visueel ruimtelijk ondergang, aangesticht door Alessa. Alessa blijkt op verschillende niveaus de ‘fantasie’ vanuit haar fysieke toestand te voeden. Alessa, nu dertig jaar later, is zo verteerd door haar emoties dat, zoals Balmain in bovenstaand citaat beschrijft, al haar agressie en eenzaamheid en transcendentale vorm heeft gekregen. Enerzijds heerst de negatieve kant over Silent Hill in de vorm van de ‘duisternis’ die op verschillende momenten in het verhaal de bewoners tergt. Anderzijds, blijkt, dat Alessa het laatste beetje goedheid heeft proberen te redden door haar positieve identiteit

als Sharon geboren te laten worden. Dat deel van haar identiteit is dus gered door de adoptatie door Rose en Chris.

De materiële manifestatie van emoties is in de Japanse filmcultuur verbonden aan een vorm van postmoderne identiteit: het vloeiende concept van verbinding tussen heden en verleden, de levenden (*kono-yo*) en de doden (*ana-yo*). Realiteit wordt als poreus voorgesteld. De isolatie en wanhoop van Alessa materialiseert dus aan de ene kant als een wanhopige dystopische omgeving en ook als entiteit in de vorm van een 'goede' Sharon/Alessa. Balmain beschrijft eenzelfde mechanisme in de prequel RING 0: BIRTHDAY (2000) waar de getergde Sadako (verbannen tot de symbolische put vanwege haar abnormale gaven) zo een sterke wens heeft om herboren te worden in een gezin (zoals Alessa/Sharon) (en om niet vergeten te worden) dat ze bezit neemt van een levend persoon. In RING 0: BIRTHDAY ondergaat het filmisch landschap een verandering wanneer Sadako bezit neemt van de kleine jongen Yoichi. Het heden wordt zwart/wit en het verleden in kleur (Balmain 2006). Eenzelfde mechanisme is in Silent Hill ook verbeeld aan het einde van de film: wanneer Rose Alessa eindelijk vindt, is het Alessa's enige kans om wraak te nemen op haar mededorpelingen door bezit te nemen van Rose lichaam. Het fanatieke geloof van de bewoners houdt de 'duisternis' buiten de kerk, waar ze schuilen. Verscholen in Rose' lichaam kan Alessa de kerk in. Balmain licht toe in woorden van Livio Sacchi:

"Shadows are poetically perceived as the origin of "colors of darkness". Sadako's shadow, whether ontologically real or not, is an externalisation of her suffering and functions in terms of traditional Japanese aesthetics in which: "Light and shade are two opposite sides of the same thing: the place illuminated by sun is always reached from the deepest shade, and the most intense joy is sadness: the greater the pleasure the more acute the suffering. If you try to separate them you lose yourself. If you try to eliminate them the world collapses." (Tanizaki quoted in Sacchi, 2004: 117 in Balmain 2006 (over RING 0: BIRTHDAY))

SILENT HILL is een film die op ideologisch vlak veel narratieve elementen ontleent aan de poëtische ambiguïteit die de Japanse cultuur eigen is. Echter, de verbinding tussen herinnering en ruimte is niet alleen visueel een belangrijk thema. Deze poëtische elementen komen ook tot uitdrukking in de soundscape. Noël Burch heeft in zijn betoog over de geluid/beeld dialectiek geïllustreerd aan de hand van een aantal Aziatische films (Mizoguchi's THE CRUCIFIED LOVERS (1954) en Kurosawa's THE LOWER DEPTHS (1957), THE HIDDEN FORTRESS (1958), hoe deze een analoge verhouding tussen beeld en geluid/muziek onderhouden:

There are few works of cinema in which music is an organic and integral part of the overall formal texture. [...] A large number of the timbres found in Japanese music are similar to everyday sounds, thus making the organic interaction of sound effects and music suggested here easier to achieve. (Burch 206/207, 1985).

Hij doelt hier op een effect dat in de Westerse muziek in de muzikale score 'Micky Mousing' wordt genoemd. Een effect dat de bewegingen in het beeld (de personages bijvoorbeeld) synchroon wordt benadrukt door een melodie reeks. Een zeer bekend voorbeeld zijn de vroegste Disney animaties van de *Silly Symphony*-serie: (bijvoorbeeld) *THE SKELETON DANCE* (1929). Echter waar Burch op doelt, is dat het timbre (klankkleur) van de Japanse (Aziatische) instrumenten - en de daarbij behorende toonreeksen - een meer effectieve rol kunnen spelen in het nabootsen van geluidseffecten (door instrumenten). Burch geeft het voorbeeld van een vechtsceen in *THE CRUCIFIED LOVERS*: in een bamboebos wordt de beroering van de bomen (door de actie) op een meer organische manier vertaald door woodblocks, waardoor er gesuggereerd wordt dat de muziek als geluidseffect het gevolg is van het gevecht tussen de bamboe bomen (Burch 204, 1985). Nu is het woodblock een vrij gangbaar instrument in de Westerse muziek tegenwoordig, maar het concept van een organische 'instrumentatie' in de soundscape is wel een belangrijke factor in de formele eigenschappen van de soundscape van *SILENT HILL*. De woorden 'texture' en 'organic' zullen in de volgende paragrafen verder worden toegelicht.

2.2 DE TEXTUUR VAN TIJD: VERTICALE MUZIEK

De film en de games hebben op thematisch en vooral op muzikaal vlak een trouwe relatie tot elkaar. Voor deze scriptie is de interesse begonnen bij de film, maar is uiteraard (deels) vergeleken met de game. De insteek van mijn onderzoek naar een nieuwe film vorm, gedefinieerd door de invloed van games, is daarom specifiek gericht op de soundscape van de game en de film *SILENT HILL*. Een andere reden voor het kiezen van de game-cyclus *SILENT HILL* is dat er is gebleken dat de muziek (en soundscape) een van de meest belangrijke factoren is voor het succes van de game (Whalen 2004). *SILENT HILL* (1999; 2001; 2003) (de videogame, vanaf hier aangeduid met VG) heeft al enige aandacht gekregen binnen het domein van de gamestudies. Dit is uiteraard tot voordeel geweest van deze analyse, omdat dit een heldere uitleg over de benaderingen van soundscape in gamestudies en de invloeden van games op films effectief inzichtelijker maakt.

SILENT HILL (VG) is een zeer succesvolle horror survival game gelauwerd om zijn ongewoonlijke combinatie van een intelligente ambiguïteit in de 'backstory' en uitdagende gameplay. De lagen waaruit het verhaal is opgebouwd zijn niet eenduidig en meteen te ontrafelen. Dit is een belangrijk element in de spelstructuur die de nieuwsgierigheid van de speler moet bevorderen tijdens het spelen. De makers (Konami) hebben het expressieve ontwerp in de verbeelding van *Silent Hill* (monsters, locatie) afgestemd met de 'gehele' ervaring. Zach Whalen licht toe in zijn artikel "Play Along - An Approach to Videogame Music" dat de horror-soundscape zorgvuldig is gespiegeld aan de beeldtaal:

"The classic *Silent Hill* has a rich and varied soundtrack, but it contains no music in a major key. In fact, the "safe state" is not present at all in the same sense, so the music never settles on or even moves toward any kind of resolution. [...] The town of *Silent Hill* is never a safe place: players maintain the

game's contiguity by trying to escape Silent Hill, a geographical embodiment of the musical danger state. This embodiment creates an interesting parallel with horror films." (Whalen 2004)

Al vanaf de eerste versie (1999) van SILENT HILL (VG) is duidelijk te zien dat de game een cinematografische inslag heeft. Het perspectief van de avatar op Silent Hill is niet de typische avatar-gestuurde perspectief (1st-person). Het heeft altijd een ruimtelijke positie. Naargelang de game wil dat jij de ruimte op een bepaalde manier ziet en ervaart, zo verplaatst de camera zich van vogelperspectief, naar achteren of een totaalshot vanuit een diagonale hoek. Deze hoeken geven vooral veel overzicht op de ruimte. In de loop van de games zie je dat Konami heeft gekozen op de blik op verschillende manieren te beperken, zoals bijvoorbeeld door het duister met een zaklamp te moeten onderzoeken (SILENT HILL 3, 2003). Zoals Whalen hierboven al aangeeft is de soundscape net zo belangrijk als het camerastandpunt in het gamesysteem. Het spel is er op ingericht dat geluid en beeld samen moeten worden bekeken om de meest optimale game-ervaring te genereren. Naast het feit dat de game duidelijk een filmische inslag heeft, zijn er in SILENT HILL (VG) duidelijk game-specifieke soundscape elementen te ontwaren.

Games staan bekend om het herhaaldelijke 'lopen' van muziek. Kirstin Collins legt uit dat het gebruikelijk is dat componisten 'cues' hergebruiken op verschillende plekken in de game om zo minder verschillende cues (of motieven) te hoeven schrijven en toch een gevarieerde muziek-score te kunnen maken. "This requires careful compositional planning, and often a reduction in dramatic melody lines so that the cues is less memorable" (*Video Game Audio*, Collins 7: 2007). SILENT HILL heeft twee karakteristieke fragmenten die als cyclisch en statisch kunnen worden omschreven. In grote lijn bevat SILENT HILL een aantal cues met piano, en verder een gelaagde *ambient* soundscape die nijgt naar een *post-industrial* stijl: dat houdt in dat de muziek opgebouwd is uit gesampled geluidseffecten die fabriekachtig of machinaal aandoen, met een sobere (dissonant) akkoordschema die in lagen is opgebouwd.

In het begin van de film - de 'expositie' - worden de belangrijkste muzikale thema's meestal gepresenteerd. Wanneer Rose besluit met Sharon een bezoek te brengen aan Silent Hill, rusten zij even bij een boom in het gras tijdens hun lange rit. In **clip2**¹⁶ is te herkennen waar Kassabian (2004) spreekt van de cyclische (loop: 'reduction in dramatic melody Lines', Collins 2007) elementen waaruit de muzikale frases zijn opgebouwd. Het piano-motief in clip2 is opgebouwd uit een akkoorden-motief in mineur, die samen enigszins dissonant klinken. De herhaling van het motief (de twee akkoorden) is in essentie de cyclische melodie lijn waar Kassabian op doelt. In een eerder moment in de film (**clip1**)¹⁷ wanneer Rose haar dochter bij een afgrond aantreft – al slaapwandelend – is ook een muzikale interpretatie van Sharon's trance gespiegeld in het gezang dat deze scene begeleid. De statische beweging die deze muziek uitdrukt is in de hele strekking van de film aanwezig. Spanningsmomenten worden op eenzelfde sobere manier opgebouwd. Wanneer Rose door

¹⁶ Clip 2: Rose en Sharon in het grasveld - 02:52-03:25 / 04:40-05:36

¹⁷ Clip 1: Rose zoekt Sharon bij klif - 01:14-02:05

politieagente Sybill is gearresteerd (volgens Sybill uit veiligheidsoogpunt), en ze lopend uit Silent Hill wil vertrekken met Rose, ontdekt Sybill dat de weg is 'afgebroken'. Op dat punt wordt zij voor het eerst met een van de verminkte figuren van Silent Hill geconfronteerd: het armloze mensfiguur (**clip5**)¹⁸. Deze scene werkt naar een climax toe (vanaf het moment dat het mensfiguur verschijnt) waar Sybill haar pistool trekt en hem neer wil schieten. De muziek beantwoordt aan een typische spanningsopbouw van een horrorfilm – zoals Whalen dit 'the musical dangers state' noemt in games (zie eerder citaat). Vanuit een lage bas met echo en zwevende dissonante tonen wordt (bij verschijning van het mensfiguur) het zenuwachtige geklingel van een triangel en hoge gestreken boventonen de aanzet tot de climax. Met het typische effect van het ritme van een kloppend hart in de bas en de wrijvende dissonante tonen is de algemene cadans van de *post-industrial* stijl uiteengezet. Een complexe mix van geluidseffecten, dat opgebouwd is uit het geluid van kletterend metaal, het geluid van een turbine en de ruis van de radio (aan Sybill's broekriem) versterken de sfeer van walging en de absurde aanblik van het mensfiguur. Wanneer Sybill aangevallen wordt door het gestalte, is de climax van de muziek bereikt en schiet ze. Rose grijpt haar kans om te ontsnappen (**clip6**)¹⁹ en dit wordt in de muziek met een ritme in de trommels een energieke lading gegeven.

Om inzichtelijk te maken hoe dit aansluit bij Kassabians claim van een nieuwe film vorm, zijn de volgende inzichten uit de game studies met betrekking tot de eigenschappen van muziek binnen het dispositief van de game zeer bruikbaar. Jesper Kaae ligt in zijn onderzoek "Theoretical Approaches to Composing Dynamic Music for Video Games" (2008) toe in welke categorie de game muziek is te plaatsen wanneer men onderscheid maakt tussen lineaire en non-lineaire muziek. Game muziek is in hoge mate non-lineair vanwege het feit dat het via de (algoritmische) programmering verbonden is aan de gameplay: muziek fungeert als integraal spelelement. Bij de meeste games is de input van de gameomgeving een totaal ervaring waar beeld én geluid essentieel zijn in het succesvol spelen van het spel (Collins, 2008; Jørgensen 2008; Whalen 2004). Collins legt uit in "An Introduction to the Participatory and Non-Linear Aspects of Video Game" (2007) dat:

"The music of non-linear media like video games [...] works more like a major urban metro: at any time, we may want to be able to hop off at one station and hop onto another train going in a new direction. We may not get on at the end of this new train, but perhaps on one of the middle cars." (Collins 1, 2007).

Collins verklaart hier de grillige structuur waar game muziek aan moet voldoen om de toevalligheden van gameplay te kunnen volgen. Dit heeft een non-lineaire muziekstructuur tot resultaat. Kaae legt uit dat er altijd een bepaalde mate van lineariteit en non-lineariteit in alle muziekvormen is te

¹⁸ Clip 5: Sybill schiet armloos mensfiguur - 31:14-32:46

¹⁹ Clip 6: Rose ontsnapt - 32:39 – 33:25

herkennen. Dit wordt ook wel in mate van horizontale of verticale georiënteerde elementen uitgedrukt.²⁰ De horizontale elementen in muziek hebben te maken met de melodie. Daarentegen zijn verticale elementen vooral gericht op veranderingen in instrumentatie en bepaalt dus het timbre en de 'textuur' (*texture*) van een muziekstuk (Kaae 2008: 87). Een fuga van Bach is bijvoorbeeld zeer horizontaal georiënteerd en een symfonie van Stravinsky voornamelijk verticaal georiënteerd. Non-lineaire muziek neigt vooral naar een verticale uitvoering omdat ontwikkeling in de melodielijn vaak zeer matig is (Kaae 80). Kaae hanteert de termen 'moment-time' en 'vertical-time' om de twee meest voorkomende stijlen van non-lineaire (verticale) muziek te beschrijven. Deze termen helpen ook de muziek in de film (en de games) SILENT HILL te omschrijven. Als voorbeeld van moment-time noemt Kaae *Symphonies for Wind Instruments*²¹ van Stravinsky (1920):

"music in moment time just starts and stops. Moments are independent sections which might relate to each other but they are not connected to each other through transitions. The way the sections seem to be related is through other musical elements like texture and timbre."²² (Kaae 80)

Binnen de glijdende schaal van lineariteit/non-lineariteit is Kaae's concept van vertical-time een vorm van muzikale expressie die enige vorm van melodische progressie totaal ontbeert. John Cage en Lejaren Hiller's compositie *HPSCHD*²³ (1969) is daar een voorbeeld van:

"Vertical time is the most non-linear type of time, and music containing vertical time lacks any progression, movement or direction. It is static. It often lacks basic things like phrases, which will normally be found in music containing any of the other types of time. As in music in moment time, this kind of music does not really begin or end; it merely starts and stops. It does not build to a climax or fulfil any expectations from the listener." (Kaae 81)

Deze twee concepten zijn als concept herkenbaar in game- en filmmuziek, maar niet altijd in dergelijk experimentele vormen.²⁴ De non-progressie en variatie in de muzikale textuur (timbre, klankkleur) zijn de belangrijkste troeven bij het componeren van dynamische gamemuziek (83). Kaae benadrukt dat "linear music is constantly moving towards a goal, and when used in a game it might not be able to change course quickly enough to keep up with the events in the game or the acts of the player." (83).

²⁰ Deze assen (horizontaal versus verticaal) hebben te maken met de opbouw van een muziekpartituur. Op de verticale as vindt je voor iedere aparte stem (instrument) in een orkest een eigen regel waar de te spelen melodie/akkoorden worden opgeschreven. Op basis van de gekozen instrumenten wordt de klankkleur van het stuk bepaald. Op de horizontale as is dus de ontwikkeling van de muziek – de muzikale zinnen – opgeschreven per stem. (Kaae 87)

²¹ Igor Stravinsky (1920) *Stravinsky's Symphonies for Wind Instruments*: <http://www.youtube.com/watch?v=ulL7wnx6Yv8>.

²² "If a section seems to lead towards another section, the music is no longer in moment time." (Kaae 80)

²³ John Cage (1969) *HPSCHD*: <http://www.youtube.com/watch?v=SwFdx5ibEmY>

²⁴ "The fact is that much of the popular music of today also seems to contain some element of vertical time. [...] 'Techno' dance music seems to have much in common with the 1950s avant-garde when it comes to time. The often monotonous rhythm and the sparse melodic movement mean that, in a sense, 'Techno has no linear direction' [...]" (85)

Een voorbeeld van *moment-time* en *vertical-time* elementen in de film is een fragment dat volgt na de climax waar Sybill een schot heeft gelost op het vreemde wezen, en waar Rose ontsnapt aan haar aandacht. Rose rent door de straten van Silent Hill op zoek naar de school waar haar dochter Sharon tekeningen van heeft achtergelaten in de auto (**clip7**²⁵). Het meest opmerkelijk aan dit fragment is dat het onderscheid tussen non-diegetische en diegetische geluidselementen niet heel duidelijk meer zijn te onderscheiden. Hier kom ik op een later moment meer uitgebreid op terug. De soundscape van deze scene is opgebouwd uit de trommels (hoog tempo) die we eerder horen, maar vloeit naadloos door in de echo met bas (lo-fi) – die overigens het meest dominante ‘effect’ is in de hele soundscape door de film heen – met verschillende lagen omgevingsgeluidseffecten: een krassend, schurend geluid (misschien van een hek die door de wind beweegt). Het wordt niet visueel bevestigd) en de holle galm van een tunnel. Door de ondoorzichtige mix van herkenbare muzikale elementen (trommels, dissonante akkoorden) en geluidseffecten, is de soundscape niet direct eenduidig non-diegetische begeleiding te noemen of een diegetisch geluidseffect. Deze vertroebeling heeft ook te maken met het feit dat het auditief realisme (geluidsontwerp) niet volledig strookt met wat er te zien is. Wanneer Rose door de straten rent is er dus heel duidelijk de akoestiek te horen van een grote holle ruimte (als echo), met daarbovenop de krassende en schurende geluidseffecten van de verdorde en verroeste omgeving van het verlaten dorp. Het zijn echter wel zeer aannemelijke geluiden omdat de klankkleur (schuren, krassen, piepen, echo) van de soundscape in essentie wel de aankleding van het decor weerspiegelt. De soundscape van de verlaten straten van Silent Hill klinkt zoals het er uit ziet. Echter dit sluit natuurlijk niet uit dat deze affectieve staat ook een non-diegetisch element kan zijn. Maar de mix van geluidseffecten en muzikale elementen maskeren op deze wijze de bron van waar het geluid precies vandaan komt. Deze twee categorieën zijn in de film in een zodanige vloeiende verhouding tot elkaar dat ik denk dat de invloed van de fluiditeit van non-lineaire compositie in games hier duidelijk te herkennen is.

Wat niet vergeten mag worden is dat non-lineaire composities niet een nieuw verschijnsel zijn binnen het horror/thriller filmgenre. Hitchcock experimenteerde in *THE BIRDS* (1963) en *PSYCHO* (1960) met elementen die sterk doen denken aan een richting die Kubrick pas veel later zich eigen heeft gemaakt. In *THE SHINING* (1980), onderstreept Kaae, ligt het concept van vertical-time aan de basis van de composities die Kubrick heeft ingezet voor spanning en sfeer: de soundtrack is samengesteld uit fragmenten van composities van Penderecki²⁶ en Ligeti²⁷ (86). In de soundtrack van *THE SHINING* wordt vooral spanning en sfeer opgebouwd door verschillende lagen van klankkleur te

²⁵ Clip 7: Rose zoekt de weg naar de school - 33:10-34:14

²⁶ Componeerde voornamelijk vanuit het concept van serialisme.

²⁷ Soundtrack ‘Lontano’ van *THE SHINING* (1980) : <http://www.youtube.com/watch?v=GNOVqog6DqI> [geopend 1 juli 2010]. Enkele stukken van Ligeti waren ook in *2001: A SPACE ODYSSEY* (1986) te horen.

‘stapelen’.²⁸ De soundtrack bevat een zeer statische ontwikkeling, vooral gericht op harmonie in plaats van melodie. Naar Kaae’s eigen bewoording is de beweging in de muziek niet bereikt door melodie en modulaties maar door variatie in textuur – en dus zijn er naast vertical-time elementen ook moment-time elementen in de soundtrack van THE SHINING te vinden.

Uiteraard, vanwege het feit dat SILENT HILL een gameadaptatie is, is de analyse vooral afgestemd op mogelijke overeenkomsten in eigenschappen en functionaliteit die de soundscape in beide media (game en film) zou kunnen blootleggen. Er zijn in muzikaal esthetisch opzicht allerlei puur compositionele technische redenen te benoemen waarom de soundscape in SILENT HILL een treffende expressie kan geven aan de spanning, dystopia, nachtmerrie en psychologische aspecten van het narratief (middels timbre, harmonie, ritme). Echter om de wederzijdse invloed van games en films vanuit de soundscape te beredeneren denk ik dat de functionele vormgeving van een gamesoundscape een nieuw licht op filmmuziek kan werpen. Er zijn een aantal strategieën in de gamemuziek compositie die hier inzicht kunnen bieden. Variatie in ritme is een daarvan:

“Changes in metre are often a convenient way to blur the linearity in music when composing for games. The listener loses the focus of any fixed points in the music without getting the feeling that the music is interrupted. When the listener does not know where he or she is in the music, changes become more acceptable. (Kaae 87)

Wat Kaae hier beschrijft is een middel om dynamische overgangen mogelijk te maken. Met dynamisch wordt bedoeld dat de muziek (non-diegetisch of diegetisch) moet anticiperen op de gameplay: bijvoorbeeld wanneer een vijand nadert, iets verandert in de status van de avatar, de gameomgeving verschuift van dag naar nacht of de avatar loopt een huis binnen. Dat zijn momenten dat er (in de meer hedendaagse complexe game) een dynamische verandering in de soundscape optreedt (Collins 2007, 2-6). Andere strategieën om muziek op dynamische wijze een snelle transformatie te laten doorgaan is om de overgangen te verhullen door middel van snelle een fade-out of een cross-fade. Een geluidseffect als de stinger (een ‘shock akkoord’) is ook effectieve camouflage. Maar waar het uiteindelijk op neer komt is dat overgangen door middel van een gelaagdheid in de compositie het beste resultaat geven (Collins 5). Whalen legt uit dat in SILENT HILL (VG) met name gelaagdheid als strategie is ingezet om de speler onder te dompelen in de sfeer en gameplay: “in *Silent Hill* [an] effect is created by overlapping musical sequences that are cued as “event triggers” when the player enters progressively horrific spaces of the game” (Whalen 2004). In

²⁸ Kaae benadrukt dat in het de kernjaren van het het Klassieke Hollywood systeem de adaptabiliteit van de muziek destijds ook een bepaalde mate van elasticiteit bevatte, net als bij dynamische muziek in computer games tegenwoordig. Hij haalt daarbij het werk van Leonid Sabaneev aan (*Music for the Films*, London 1935) waarin wordt toegelicht dat dynamisch componeren vereist was omdat composities klaar moesten zijn vóóordat men begon met monteren: “This meant that it had to be possible to quickly lengthen or shorten the music without leading to incoherent music. The composer had to compose an elastic music.” (Sabaneev in Kaae 85). De muzikale frases moesten kort zijn, en toon-sequenties waren zeer goed inzetbaar omdat ze *ad libitum* herhaald kunnen worden, of, waar nodig afgekapt. (85)

relatie tot de ruimte waar de avatar zich naar toe beweegt kan via de auditieve feedback worden geanticipeerd wanneer monsters of gevaar in de buurt is (Whalen 2004; Collins 2007).²⁹ Isabella van Elferen noemt het daarom *ludische muziek* “a guiding GPS for the spatial practice of gaming” (van Elferen 2010).

Geluidsontwerper Akira Yamaoka (Konami) heeft de gelaagdheid van de gamesoundscape ook ingezet in de vormgeving van de film. Event triggers zijn niet als zodanig herkenbaar in de film, maar aan de hand van het volgende voorbeeld kan worden toegelicht hoe de schakeling (overgang) tussen het mistige Silent Hill en de “dystopische projectie” (Whalen 2004) expressie krijgt in de soundscape. De clip komt uit een eerder moment in de film dan de voorgaande fragmenten waar Sybill (de politieagente) en Rose samen de uitgang zoeken van Silent Hill. In **clip3**³⁰ is Rose net ontwaakt uit haar botsing, en ziet de mistige locatie voor het eerst. Ze denkt Sharon te hebben gezien en is erachter aan gerend, Silent Hill in. De ‘Sharon’ loopt een smalle doorgang in en langs een trap naar beneden. Rose loopt de eerste treden af en dan gaat er een groot dorpsalarm af. Deze sirene blijkt later in het verhaal een vaste koppeling te zijn met de komst van de ‘duisternis’. Op dit moment in het verhaal (1^e acte) is die connectie nog niet duidelijk. Wanneer de sirene klinkt kijkt Rose omhoog naar de lucht, zo wordt het geluid als het ware gelocaliseerd *in* het verhaal. In aanvang is het dus een diegetisch geluidseffect. Wanneer Rose verder de trap afdaald (het wordt ook steeds donkerder) wordt de basis van de sirene verder uitgebouwd met het geluid van donderende wolken (de duisternis treedt in), waar vervolgens de typische bas-echo (lage holle lo-fi gons) met een kraakgeluid de mix compleet maakt. Het beeld wordt op een gegeven moment totaal zwart. Rose ontsteekt een aansteker. De sirene en bas-gons zakken na enkele seconden af tot een ‘stilte’. Een stilte waar het gekletter van de regendruppels, het flikkeren van haar aansteker en de glibberende geluiden in de gang waar ze staat, tot een geloofwaardige verhouding van de akoestiek van de locatie zijn gemixed. Post-industrial geluiden van machinaal gehamer, geluid van een cirkelzaag, hydraulische bewegingen en geklop van een hart worden daarbij verweven met de akoestische mix. De gang waar Rose staat is geïnspireerd op de eerste versie van SILENT HILL (VG, 1999) waar Harry Mason een vergelijkbare gang moet aftasten voor bruikbare voorwerpen. Naar mijn idee vormen de diegetische elementen (de geluidseffecten: sirene, machinale dreun, regendruppels etc.) zo een ‘stapeling’ van sfeer dat deze los van de non-diegetische onderdelen (wat enigszins herkenbaar is als muziek in deze scene) al een soundscape vormen die spanning kan creëren. De geluidseffecten en

²⁹ “A crucial role of music and sound effects in games is the preparatory function that the audio serves, for instance, to alert the player to an upcoming event, or to forwarn the player of approaching enemies. Anticipating action is a critical part of being successful in many games, particularly adventure and action games. Notably, *acousmatic* sound – sound with no clear origin visually – may inspire us to look the direction of a sound, to “incite the look to go there and find out” → ze vindt dat dit beter in games naar voren komt (alhoewel dus ook een filmische truc). (*Game Sound*, Collins 129-130 : 2008)

³⁰ Clip 3: Sirene - 16:44-18:40 / 42:53-44:21

(enigszins) muzikale lagen hebben dermate een wisselwerking dat wanneer Rose in die donkere gang, bij het licht van haar aansteker, tegen een oliedrum aanstoot dat het stootgeluid als het ware heel organisch samenvalt met de soundscape - de algehele mise-en-scène. Verderop in de gang vindt Rose een slachtoffer van de 'duisternis', en het schrik moment is aangevoerd door een machinale klap, die gedurende de hele scene eerst op de achtergrond te horen is in de soundscape. Wat nu precies onderdeel is van Rose' realiteit – wat kan zij horen – en wat behoort tot een extra-diegetische opzet – wat kunnen wij horen wat Rose niet hoort – is hierdoor tamelijk vervaagd. Doordat de materialiteit, of nog beter, de persoonlijkheid van de ruimte (de kamers, de gang, de straten, de school) naar de voorgrond treedt via de soundscape, op eenzelfde lijn met mise-en-scène zoals Kassabian beargumenteert, wordt film op de eerste plaats een ruimtelijke ervaring. De immersie is minder ingesteld op dramatische ontwikkeling en identificatie maar meer op 'sensory experience'.

Dit voorbeeld, met de voorgaande clips, zijn in mijn interpretatie zo flexibel en met een organisch kwaliteit gemixed dat categorieën als diegetisch en non-diegetisch dus geen stand houden binnen de mise-en-scène. Whalen licht toe dat in de game de groteske fysieke verandering van Silent Hill, van mistig dorp tot de bloed doordrenkte nachtmerrieachtige parodie, altijd gelijkgeschakeld is in de muziek "as the quietly unnerving throb of the foggy Silent Hill gives way to a cacophonous ringing of metallic noises and atonal chaos." (Whalen 2004). Dit gegeven van een ruimtelijke manifestatie van horror past in het verlengde van voorgaand hoofdstuk waar Matt Hills betoogt voor een horror-mechanisme als continue proces van anticipatie (Matt Hills) en een definiering van het horror 'object' in brede zin. Whalen licht toe hoe traditionele filmmuziekwetenschappers dissonantie en chaos in non-diegetisch muziek vaak toedichten aan de psychologische crisis ('a loss of centre') van het hoofdpersonage.

"Silent Hill does provide a "debilitating loss of centre" for the main character, Harry Mason [SILENT HILL, 1999], and the music is significantly atonal, often eschewing melody at all and utilizing a percussive, "industrial" sound. But the environment itself is the site of "dystopian projection," more so than any of the actual monsters." (Whalen 2004)

Whalen stelt dat de soundscape – als 'musical sound' – wel als non-diegetisch moet worden getypeerd: "the embedded internal experience of Harry, and our own emotional response as the player" zijn in zijn ogen een non-diegetische totaal ervaring. Hij schaaft daarbij de geluiden uit de spelwereld (diegetisch) en de muziek wel samen in zijn musical-sound analyse. In de analyse van de film wil ik juist het tegenovergestelde aantonen. Wanneer deze twee elementen (geluidseffect en muziek) een natuurlijke samenwerking met het beeld kunnen veinzen met een organische compositie die onderscheid lastiger maakt (effect of muziek?), dan denk ik dat film een specifieke

game-esthetische strategie heeft kunnen omzetten tot filmisch concept. Non-diegetische en diegetische (geluids-)fragmenten zijn in SILENT HILL in verbinding met elkaar zoals de twee dimensies in Silent Hill elkaars keerzijde zijn.

In de volgende paragraaf zal nader worden gekeken naar stilte als een onderdeel van muziek. Het geluid van stilte en de relatie tot de rol van ruimtelijkheid (en akoestiek) in de soundscape zijn daarbij relevant. Verder zal er ook aandacht worden gegeven aan geluidsmotieven – als typisch game element – in de context van het muzikaal leitmotief.

2.3 AMPLIFICATIE: STILTE & AKOESTIEK ALS OBJECT

“I think that selecting moments of silence, is another way of producing sound”³¹

– Akira Yamaoka

Componist/geluidsontwerper voor SILENT HILL (VG en Film), Akira Yamaoka licht hier een belangrijk deel van zijn esthetiek toe. Wanneer geluid een wezenlijk onderdeel is van het muzikaal palet, dan is de perceptie op muziek enigszins verschoven naar een meer natuurlijk organische opvatting van wat een ‘bron’ van muziek kan zijn (wat is muziek?) en hoe een compositie is opgebouwd. De soundscape van SILENT HILL (VG en Film) heeft een duidelijke focus op de diegetische omgeving en hoe deze in klank kan worden uitgedrukt. Barry Truax legt in *Acoustic Communication* (2001) uit dat met de komst van elektronische registratietechnieken voor geluid ook de muzikale expressie een transformatie heeft ondergaan. Muzikaliteit is al decennia niet enkel meer een verwijzing naar menselijke creativiteit maar ook een product van het dagelijks leven, zoals John Cage voor zijn composities juist luisterde naar de toevalligheid van omgevingsgeluiden:

“Contemporary technology extends the repertoire further to include whatever sound can be synthesized, and thereby it encompasses the imaginary soundscape as well. Besides using this expanded repertoire of sound, contemporary music also tends to model the characteristics of environmental sound organization, such as foreground, background, ambience, texture, and spatiality.
³² [...] (Truax 2001 : 53-54)

Deze opvattingen over het naar de voorgrond treden van de omgeving in muzikale expressie komt bij R. Murray Schafer (1973) vandaan: “the music of the environment.” (54) Een beroemd stuk van John Cage getiteld ‘4’33” demonstreert dit concept met enige humor. In John Cage’s filosofie is de

³¹ Silent Hill 2: Making of 3/4 - <http://www.youtube.com/watch?v=RTADSPmCxQo&feature=related> [geopend 20 mei 2010]

³² TRUAX 53-54: the stylized imitation of natural sounds so common to the Baroque era (e.g. Vivaldi’s *Seasons* or the endless “echo concerti”) and the psychological portrayal of environment found in 19th-century music (through opera, program music, and literary association), are all examples of environmental phenomena that were transformed into musical material within an existing style.

toevalligheid van geluid of de relatieve 'stilte' ook onderdeel van muziek. Stilte heeft altijd een 'geluid' heeft. Het stuk is verschillende malen uitgevoerd zowel op piano (1952) als door een orkest (2004)³³. Het stuk bevat geen enkele noot, de muzikanten gebruiken hun instrumenten niet en de dirigent dirigeert alleen het begin en het eind van het stuk. Het gaat hier om het toeval van geluiden uit de ruimte: onder andere de geluiden die het publiek voortbrengt in de ruimte door de keel te schrapen, te bewegen op hun stoel of bijgeluiden van andere objecten in de ruimte. De stilte-compositie laat de ruimte spreken en heeft dus altijd een geluid. Als concept is stilte en de willekeur van dagelijkse geluiden dus al langer een concept in experimentele muziek.

Een fragment in de film waar stilte een rol speelt in de spanningsopbouw van een scène is wanneer Rose, na haar ontsnapping aan Sybill, de school heeft gevonden waar Sharon tekeningen van heeft gemaakt (**clip8**³⁴) Rose stapt de hal van de school binnen en bij het openen van de deur wordt de energieke soundscape (hiervoor beschreven bij clip 7) in een slag afgekapt door de geamplificeerde klap die het openen van de deur geeft. Een holle stilte is hoorbaar. Wanneer Rose nog een tussendeur doorgaat wordt nogmaals de overdrijving van die stilte benadrukt door het versterkte geluid van de bons die volgt bij het dichtvallen van deze deur: enerzijds wordt de leegte en stilte van de verlaten school onderstreept, anderzijds is het ook een vertaling van de verhoogde staat van waarneming, de aanscherping van de zintuigen door de adrenaline. Wat 'klinkt' in deze scène is de heel delicate echo van het schoolgebouw. De mix is opgebouwd uit de hoge boventonen van zingend metaal en de holle zucht van tocht door het gebouw. Een bijna onwaarneembare overgang naar een lage gons van bastonen bouwen op naar een 'anticiperende' stilte: Rose hoort Sharon weer haar naam fluisteren waarop ze blindelings achter het geluid aan rent.

"We accept seen space as real only when it contains sounds as well, for these give it the dimension of depth"(Balazs 1985, 119). Bela Balazs beschrijft precies hoe de bijzonder effectieve strategie van de soundscape in SILENT HILL functioneert: enerzijds wordt er een realiteitsclaim bewerkstelligd door middel van de gelaagde opbouw van geluidseffecten die hoewel niet volledig diegetisch verantwoord toch heel realistisch tot de verbeelding spreekt. Anderzijds is de organische mix van instrumentale effecten en geluidseffecten zo effectief dat de kijker op een heel natuurlijke wijze uitgenodigd wordt tot een emotionele investering, mede door de realistische 'verbeelding' van hoe Silent Hill klinkt als ruimte - "Silence, too, is an acoustic effect, but only where sounds can be heard." (Balazs 117)

Een ander aspect dat enige aandacht in dit onderzoek heeft getrokken is het concept van het geluidsmotief als equivalent van het leitmotief. In voorgaande paragrafen heb ik voornamelijk stil

³³ <http://www.youtube.com/watch?v=hUJagb7hLOE> [geopend 6 juni 2010]

³⁴ Clip 8: Rose in de school - 34:11 – 35:51

gestaan bij de eigenschappen van de soundscape als geheel – om de muzikale strekking uit te lichten. Echter de film heeft een kenmerkend element uit de game – het geluidsmotief (of sound symbol) – een prominente functie gegeven in het narratief. Het geluidsmotief is in film niet een onbekend fenomeen. Een geluidsmotief wordt in het horror en thriller genre vaak gebruikt als representatie van de antagonist, het monster of de moordenaar. Bijvoorbeeld in Frits Langs *M* (1931) horen we de kindermoordenaar fluiten, maar zien we hem gedurende een groot gedeelte van de film niet. Zo een onzichtbare stem noemt Michel Chion een *acousmatisch* object – het geluid van een object (of subject) dat niet in beeld wordt gebracht (Chion 1994, 71). In tegenstelling tot een acousmatisch object kan er ook een akoestisch object worden benoemd (Metz 1985, 156). *SILENT HILL* bevat een aantal geluidsmotieven (uit de game geïnspireerd) die binnen het geheel van de film een grotere prominentie heeft dan de enkele instrumentale (piano) thema's (clip2) die vooral aan het begin en het einde van de film hoorbaar zijn. Het leitmotief heeft in *SILENT HILL* plaatsgemaakt voor het geluidsmotief. Drie motieven springen in het 'oor':

1. Sharon/Alessa: stinger
2. Duisternis: Sirene
3. Monsters: Radio/Telefoonruis

Een vrij klassieke toepassing van een geluidsmotief is de stinger die een aantal malen wordt ingezet bij verschijningen van Sharon. De stinger is een *shock* akkoord die met een plotse verhoging in volume de kijker op een onoplettend moment moet laten schrikken. De stinger klinkt in typische post-industrial stijl als een machinale klap, die op het moment dat deze wordt ingezet het begin van een langere sequentie in de soundscape markeert. Een ander geluidsmotief is de sirene (clip3). Deze fungeert als de opmaat van de duisternis die periodiek *Silent Hill* verandert in een nachtmerrie. Gaandeweg in de film wordt dit verband duidelijk. De sirene wordt nooit concreet gekoppeld aan een shot met een visuele sirene maar is ingezet op een ambigue manier. Het wordt duidelijk dat de bewoners van *Silent Hill* de sirene wel kunnen horen, maar de sirene vertaalt ook op symbolische wijze de aanstormende duisternis. Een laatste element dat in de gameserie ook een belangrijke functie heeft, is het radio- en telefoongeruis. De nabijheid van monsters wordt in de film visueel verbonden met een shot op de storende radio en telefoon van Rose en Sybill (clip5). Aan het begin van de film, vooraf aan de botsing met de auto, komt diezelfde 'storing' op de autoradio van Rose opzetten. "Radio, phonograph, and telephone, all which transmit sounds without showing their emitter, are acousmatic media by definition" (Chion 71).

Van de bovengenoemde geluidsmotieven is alleen de radio 'akoestisch' in beeld gebracht. Maar, naast Chions letterlijk interpretatie van acousmatische media (radio's en telefoons) is de

verbeelding van de overige objecten (Alessa en de 'duisternis') dus ook zonder zichtbare referentie. Dit werkt op een vergelijkbaar (poëtische) wijze als een melodisch leitmotief. Het geluidsmotief zou kunnen worden gezien in Silent Hill als een zeer abstract (akoestisch) muzikaal motief. Chion noemt dit soort geluidsmotieven ook wel *internal sound* (innerlijk geluidseffect). Een objectief innerlijk geluidsmotief vertaalt fysieke en mentale toestand van het personage, zoals ademen en het geklop van het hart. Subjectieve innerlijke geluidsmotieven zijn verbonden aan stemmen en herinneren (76). Nu zijn er momenten dat de aanwezigheid van Sharon wordt aangeduid met het gefluister van haar stem. En vooraf aan het moment dat Rose haar gefluister hoort, is het geklop van haar hart (de spanning) het inleidende geluidsmotief (clip8). Voornamelijk het geklop van Rose's hart is een veelgebruikt element in de soundscape van SILENT HILL (VG en film). Hier zijn subjectieve elementen (stem van Sharon) en objectieve elementen als een organisch onderdeel in de actie en soundscape opgenomen.

Het geruis van de van de radio, fluisterende stemmen en de sirene hebben in de film een aantal essentiële functionele onderdelen van de game-serie overgenomen. In een game zoals WORLD OF WARCRAFT is de focus op gameplay 'in context' (de gamewereld) een belangrijke handigheid die de speler zich eigen moet maken om de volledige gameplay experience te benutten:

"The situation oriented perspective emphasizes the idea that auditory comprehension is oriented towards interpreting sounds in terms of events instead of in terms of objects. This opens for contextual auditory comprehension since associating sounds with events means identifying the situation in which the sound occurs." Jørgenson (2008)

Omdat de geluidsmotieven in post-industrial stijl zijn uitgevoerd heeft regisseur Gans heel getrouw de game ervaring omgezet in een filmisch perspectief. Wat games brengen naar film heeft vooral ook te maken met een verschuiving van een melodramatische standaard (Gorbmans Hollywood studiomodel) naar een elektro-akoestische standaard. Barry Truax legt uit dat:

"the electroacoustic process is not merely a simple extension of the capabilities of sound, but rather a fundamental *transformation* of how it works. [...] The electroacoustic process changes the ground rules for acoustic behavior, first of all, by changing the *form* of the sound's energy from physical and mechanical to electrical, and second, by adding energy to it. (124)

Zowel in de functionele relatie tot het narratief, als de symbolische expressie binnen het geheel van de film, wijst in de richting van wat Truax het effect van de luidspreker noemt. Door de energie die electriciteit kan toevoegen aan het signaal van geluid – de amplificatie – verandert het akoestisch realisme structureel. De mogelijkheden van geluid transformeert naar nieuwe verhoudingen. Het is niet alleen een kwantitatieve transformatie (volume) maar ook kwalitatief – nieuwe geluidskoncepten kunnen ontstaan (124):

“By detaching speech and music from their source [...] the loudspeaker changes the character and structure of the soundscape by rendering these sounds *environmental* and not strictly human. They may be of human origin, but they are not produced by human energy. Hence they become as much environmental artifacts as the wind and rain”³⁵ (Truax 54)

In deze lijn van redentie stelt Collins dat het belangrijk is om niet te vergeten dat ook in games het nooit origineel opgenomen geluid wordt gebruikt, maar meestal een ‘make-believe’ constructie van geluid en synthesizer patches – een simulacrum van de realiteit (Collins 136). Maar dit geldt ook voor wat de Foley artiest met het geluidseffect voor film kan creëren in de geluidsstudio. Omdat alle middelen in *SILENT HILL* kundig worden ingezet om een simulacrum van verschillende realiteiten te fingeren, gebeurt dit op overtuigende manier: via geluidseffect als centraal muzikaal element in de post-industrial stijl hebben elektronische media op non-visuele manier de mimesis van realiteit gecreëerd.

In de laatste paragraaf zal er in grotere lijnen worden gereflecteerd op het idee van de soundscape als onderdeel van de narratieve sturing waar ritme en tempo een rol spelen middels muziek. In de context van games waar de soundscape een essentieel onderdeel is in het succesvol navigeren en exploreren van de gamewereld (Jørgenson 2008; Whalen 2004; Collins 2007; Van Elferen 2010) zal het begrip van (ludische) muziek als interface – een interpretatiekader – worden onderzocht.

³⁵ Although speech and music have always been part of the human soundscape (and we have never known any other), these forms developed as “special cases” of environmental sound simply because they were of human origin. Their presence did not substantially change the way in which the natural soundscape functions. But just as technology has progressively altered the shape and character of the soundscape in terms of the introduction of machine sounds, so too, electronic technology has profoundly changed the role of speech and music within the soundscape, through the ubiquitous presence of the loudspeaker.

2.4 MUZIEK ALS INTERFACE: HET RITME VAN DE REALITEIT

De meerwaarde van geluid en muziek in games is verbonden aan de ludologische aspecten van het medium. Een game is maar half zo leuk wanneer de spelelementen ‘droog’, zonder geluid, gespeeld moeten worden. Isabella van Elferen argumenteert in “Rockin’ Out (of) the Hyperreal: Musicology’s Game Challenge” (2010) dat gamemuziek veel meer autonome agency heeft dan filmmuziek. Game muziek is als een partner bij het spelen (2010). Muziek is in de totale beleving van het spelen van een game in deze zin niet van supplementaire of enkel aanvullende aard, maar integraal en complementair, volledigmakend. Recente debatten rondom gamemuziek, vanuit de basis begrippen van immersie en interactie, leggen bloot hoe de soundscape een belangrijk onderdeel is in de definitie van het medium dat de game is in zijn vele vormen. Games hebben sinds het begin van hun bestaan altijd een bepaalde mate van (drie)dimensionaliteit voorgesteld door de combinatie van beweging, ruimtelijkheid (op een 2D scherm) en de rol van muziek die onlosmakelijk verbonden zijn met de interactie tussen medium en gebruiker. Van de bliepjes in TETRIS tot de meer complexe soundscape van SILENT HILL (VG) die tijd, positie in de ruimte en gameplay tempo communiceert, gamemuziek creëert een zekere (verbeelde) tastbaarheid, een sprong van de 2D visuals naar de 3D realiteit van de speler. Frances Dyson en Isabella van Elferen zien in de karakteristieken van geluid en muziek, als de transcendentale verbinding tussen (2D) beeld en (3D) verbeelding, een zekere mate van Virtual Reality. Dyson licht toe in “When is the Ear Pierced?” (1996) hoe VR ook in termen van geluid kan worden geconcretiseerd:

“In the pursuit of immersion and embodiment that is VR’s stated goal, virtual audio actually takes the body into account. In fact, virtual audio acknowledges and technologizes the presence of the body and the environment in a manner that the visual aspect of VR is only just beginning to encompass. Because of the confluences between virtuality and aurality, there is a very good case for reading the culture and technology of VR in terms of sound.” (Dyson 1996, 74)

Dyson stelt dat geluid op zichzelf een vorm van driedimensionaliteit representeert omdat het een intrinsieke eigenschap is - geluid bestaat enkel bij de gratie van ruimte, weerkaatsing en wrijving. Het meest directe contact of proces van embodiment in VR gaat dus niet uitsluitend via beelden, maar ook via het lichaam als akoestisch object in een ‘virtual reality’. Van Elferen beaamt dat VR als concept ook aanwezig is in het lezen van boeken, kijken naar televisie en film waar de interactie tussen de lezer/kijker met het gerepresenteerde verhaal een zekere mate van embodiment middels de zintuigen (in het bijzonder het oog) wordt bereikt. Echter VR is een vorm van realiteit dat non-manifest is en dus ook door muziek kan worden gecreëerd (2010). In een voorbeeld dat Dyson geeft

in de context van de technisch concrete vorm van de VR environment komt de permeabiliteit van realiteit, dat door geluid tastbaar kan worden gemaakt, het best tot zijn recht:

“In the virtual environment, sound both travels through and bounces off objects. In doing so it marks materiality and immateriality at the same time, representing the world as matter on the one hand, as a continuüm of differing pulses and transient formations on the other. (Dyson 1996, 81)

VR als een ruimtelijke computer gegenereerde simulatie maakt een realiteitsclaim minder relevant. In tegenstelling tot de (film)camera ligt bij VR realisme, verisimilitude en authenticiteit niet aan de basis van het concept (84). Het gaat om de permeabiliteit tussen realiteit van het subject (RL) en de overgang (half of compleet) naar VR.

In de filmmuziektheorie is immersie niettemin onderbelicht gebleven, het hypnotische effect dat muziek kan veroorzaken en de totale absorptie in de fictie is zeker erkend (Gorbman 1987; Brophy 2004). Isabella van Elferen beschrijft in andere bewoording hoe (game)muziek de grenzen tussen virtuele en reële ruimte ontmantelt en zo de computer interface ‘uitwist’ en vervangt met het driedimensionale kader van de auditieve verbeeldingskracht (2010). Dyson beschrijft hetzelfde proces voor VR als volgt: “sound at the same time destroys the possibility of distinguishing between subject and environment, self and other, interior and exterior. Immersed in sound, the subject thus loses its self” (75). Deze transparantie van (VR) realiteit sluit aan bij SILENT HILL zowel op een thematisch niveau – de parallelliteit van Alessa’s dystopia en Rose’s isolement in de verlaten mistige straten van Silent Hill - maar kan ook worden ingezet om de werking van de soundscape tussen beeld en kijker te duiden. De manier waarop de soundscape de rol van de ruimtelijke transformatie in een prominente positie plaatst in het narratief, is naar mijn idee een belangrijke configuratie om de kijker niet alleen te betrekken in de dramatisering en vertelling van het verhaal, maar het stuurt en absorbeert de aandacht van de toeschouwer voornamelijk op dit specifieke aspect van het verhaal. De waarneming van de ‘realiteit’ door Chris en Rose wordt op deze manier gelijkgeschakeld met de kijker. De soundscape maakt de visuele materialiteit (op het filmbeeld) ruimtelijke tastbaar (als VR) voor het oor van de toeschouwer. In deze vorm van VR gaat het uiteraard hoofdzakelijk om de VR *environment* zonder de interactieve aspecten. VR wordt hier bedoeld als een passieve constructie van ruimtelijkheid.

De onderliggende narratieve structuur en het overkoepelende construct van de soundscape zijn twee verschillende dimensies die het mogelijk maken om de framing van het verhaal van SILENT HILL op twee manieren uit te tekenen. Regisseur Christophe Gans heeft in de film het kenmerkende ritme van de gameplay uit SILENT HILL (VG) proberen te vatten:

“Another important factor that we were conscious of in establishing the rhythm for the film is the

sound. In the game it isn't just a matter of speed or movement. I think the very specific pace of the game comes from the sound. The sound and the silence.” (Gans 2006)

Zoals Gans hierboven aangeeft is SILENT HILL (VG) een game waar geluid een belangrijke *interface* is voor de ‘experience’ van het spel: ‘the very specific pace’. De soundscape is zo een essentieel onderdeel dat het je zou kunnen zeggen dat de game vooral met de *oren* gespeeld moet worden (Whalen 2004). Omdat Gans de actieve rol van muziek ook in de film heeft willen vatten is het mogelijk dat daarom veel concessies zijn gedaan ten opzichte van een klassiek narratieve lijn. Mark Kermode irriteert zich in zijn recensie van de film (“Why have so many movies lost the plot?” 2006) aan het feit dat dergelijke game ‘shlockbusters’ de interactieve ‘fun’ van games slechts tot een passieve oppervlakkigheid reduceert in films:

“The video game is extraordinarily popular,’ enthuses Silent Hill movie producer Samuel Hadida, ‘because each gamer experiences something unique when they play it.’ Not so the poor old moviegoer who is left experiencing the same dreary tosh as every other disgruntled audience member. Without the luxury of a joystick in our hands, the viewer has no chance to make the incoherent on-screen antics any better - or worse. We just sit ... and stare.” (Kermode 2006)

Kermode heeft gelijk wanneer SILENT HILL beoordeeld wordt in de context van de Hollywood film als klassiek narratieve film. Echter, de game-industrie en Hollywood hebben elkaar sinds het begin van de 21^e eeuw in vele cross-over producties gevonden³⁶ en rijst de vraag of Hollywood zich misschien in nieuwe richtingen ontwikkelt met de komst van de gamefilm? Ik denk dat SILENT HILL toont hoe het Hollywoodiaans film paradigma (deels) nieuwe grond heeft gevonden door middel van een filmisch concept (en genre) dat niet alleen voor de ogen is bedoeld, maar vooral voor de oren. Een Hollywood dat zeer zelfbewust is van de dimensies van een game experience en aansluiting vindt bij het grote publiek die zich hier in vergenoegzaamd. Voor Kermode zijn er waarschijnlijk nog genoeg andere genres waar hij zijn portie ‘rijp melodrama’ kan vinden (Kermode 2010).

Om een beter beeld te krijgen van de opzet van SILENT HILL heb ik een tijd/scene verhoudingstabel gemaakt om zichtbaar te maken hoe de soundscape een bepaald kijk tempo creëert in relatie tot tijd en ruimte.³⁷ Vergeleken met de gescripte structuur van het verhaal (fig.2) is er een verschil te zien in hoe de (formeel) narratieve structuur enigszins een (subjectieve) verschuiving tekent met de ruimtelijke constructie van de soundscape (fig.1). De tegenstelling tussen figuur 1 en 2 is het verschil tussen de onderliggende narratieve structuur en de overkoepelende spanningsboog die de kijker ervaart. Doordat plot de minste ruimte heeft gekregen en de nadruk in

³⁶ In de afgelopen tien jaar, na het succes van Lara Croft: Tomb Raider (2001), hebben films als Resident Evil (2002), Doom (2005), Hitman (2007) en meer recentelijk Prince of Persia (2010) de gamefilm op de kaart gezet. Met nog veel meer titels te volgen. Gepland zijn onder andere SPLINTER CELL (2010), BioSHOCK (2010), EARTHWORM JIM (2010), DEAD SPACE (2011), SPY HUNTER (2012), HALO (2012), HEAVY RAIN (2012) en de ontzettend populaire METAL GEAR SOLID (2012) en THE SIMS (2012). http://www.imdb.com/keyword/based-on-video-game/?sort=release_date&start=101

³⁷ Zie pagina 21

deze film ligt op de subjectieve ervaring van *gameplay* die Gans graag in de film heeft willen incorporeren, is in mijn interpretatie de soundscape een belangrijk sturend element in de ‘aandachtsboog’ die de toeschouwer ervaart bij het kijken. SILENT HILL toont zich een film die een subjectieve voorstelling van tijd geeft. Subjectieve tijd wordt gerepresenteerd door de ‘innerlijke klok’ die in hoge mate wordt beïnvloed door gedachtes en emoties van Rose en Alessa en hoe deze op de ruimte wordt gespiegeld (Kaae 76).

FIG 1. SILENT HILL : SOUNDSCAPE

<i>Expositie</i>	<i>Zoektocht Rose naar</i>	<i>Climax</i>	<i>Coda</i>
15min	60 min	20 min	25 min

FIG. 2 SILENT HILL : KLASSIEK NARRATIEF MODEL

<i>Expositie</i>	<i>Setting</i>	<i>obstakel</i>	<i>Falen</i>	<i>Complicatie</i>	<i>Antwoord</i>	<i>Oplossing</i>	<i>Coda</i>
ACTE 1: 30 min		ACTE 2: 60 min				ACTE 3 : 30 min	

Het verschil tussen de objectieve en subjectieve perceptie van tijd en plaats is in de film gekoppeld aan de wisselwerking van het perspectief van Chris in tegenstelling tot die van Rose – de melodische piano versus post-industrial soundscape.

Een standaard Hollywood script bestaat uit drie acties die verdeeld is over acht sequenties (Gulino 2006, 2-5), zoals is te zien in figuur 2. De klassieke opbouw van een verhaal heeft een begin (expositie), een confrontatie en een oplossing. Deze delen zijn verbonden met keerpunten die de driedelige opbouw in acht sequenties verdeeld (5). Ook al lijkt het verhaal in fig. 1 ongebalanceerd, de formele opbouw van het narratief is wel conform de acht sequenties van een klassiek script op te delen (fig. 2). Het grootste verschil zichtbaar tussen het soundscape model en het narratief model is dat de voorstelling van de actie een heel andere aanblik van de film bewerkstelligt.

De expositie in fig.1 is gemarkeerd als korter omdat de montage van dit gedeelte een minder uitgestrekte notie van tijd inkleedt. De expositie toont een aantal snel op elkaar volgende gebeurtenissen die als sprongen in de tijd (Rose vindt Sharon bij de afgrond - Rose en Sharon onderweg naar Silent Hill – botsing in Silent Hill) zijn gemonteerd. Na deze uiteenzetting stagneert het verhaal in een ruimtelijke exploratie – na het auto ongeluk (clip2). De perceptie en sfeer in de expositie wordt voornamelijk ingevuld door de piano leitmotieven die de ‘normale’ realiteit van Chris, Rose en Sharon kleurt. Wanneer Rose met Sharon in Silent Hill is gearriveerd is het perspectief sterk bepaald door de mistige omgeving en de weerspiegeling van dit (subjectieve) continuüm door de soundscape die tijd meer als uitgestrekt en plooibaar voorstelt in de verbeelding van ruimte.

Volgens het klassiek narratief filmmodel is de eerste acte van een verhaal het gedeelte waar de belangrijkste personages moeten worden voorgesteld (Chris, Rose, Sharon en Sybill de politieagent) en wat de context (de voorwaarden) van het verhaal is (Sharon droomt over Silent Hill, Rose wil het uitzoeken). Het laatste gedeelte van acte 1 leidt naar het eerste keerpunt of obstakel: Rose is Silent Hill ingelopen om Sharon achterna te gaan, heeft de sirene voor het eerst gehoord, is de donkere gang in gegaan en ontmoet de eerste verminkte karakters van Silent Hill. Dit noemt men 'setting the tension' - een vooruitblik op wat komen gaat (14). Het obstakel krijgt vorm in de arrestatie van Rose door Sybill wanneer Rose zich weer terug naar haar auto is gesneld om hulp in te schakelen. Over de hele lengte van de eerste acte is de representatie van tijd dus tegelijkertijd versneld (eerste 15 min) en uitgestrekt (laatste 15 min) neergezet – thuis versus Silent Hill. In het soundscape model heb ik de 'zoektocht' van Rose dusdanig lang gemarkeerd (60 min) omdat het meest gewichtige plot punt van de film als een overgang van de 'zoektocht' naar de climax functioneert: Rose ontmoet Alessa en de chaos die Rose heeft gezien wordt eindelijk verklaard door Alessa. Tot dat moment is het grootste gedeelte van de film, ook door gebrek aan dialoog, vooral een manoeuvre in de ruimte. Vanaf de ontmoeting met Alessa lijkt het alsof tijd weer vaart maakt en zich ontwikkelt naar wat Ebert heeft opgemerkt als een topzwaar moment in de film, waar een explosie van uitleg en dialoog het einde van de film invult. De kijker wordt weer teruggeleid naar een meer melodramatische modus waar de soundscape als het ware terugtreedt van de voorgrond (als integraal element van de mise-en-scène) ten gunste van de dramatische actie van de ontknoping van de film: de verdoemde geloofsfanaten in het dorp willen Sharon zuiveren op de brandstapel, maar nu Alessa bezit heeft genomen van Rose' lichaam kan zij de kerk binnenkomen en zo haar eigen wraak uitvoeren. In de opbouw van het narratief model komt de climax (of de *oplossing*) na het einde van de tweede acte waar de belangrijkste vraag van het verhaal is beantwoord (17). Het einde van de tweede acte in fig. 2 komt overeen met de scène waar Rose de geschiedenis van Alessa's pijn wordt verteld – die in het soundscape model als 'de beloning' na de laatste manoeuvre van Rose langs de Dark Nurses is geplaatst (fig 1). Het gedeelte dat daarna komt is de onverwachte consequentie van Rose' ontmoeting met de echte Alessa. Alessa neemt bezit van Rose' lichaam. De wraakscene van Alessa is het eerste gedeelte van het *coda*, en wordt uitgeleid door de overwinning van Alessa op haar dorpsgenoten en de terugreis van Rose en Sharon naar huis.

Nu wil ik niet stellen dat soundscape een belangrijkere factor is dan montage in de schikking van de film. Deze twee elementen zijn uiteraard nauw verbonden met elkaar. Het is echter wel duidelijk dat soundscape als intrinsiek element van de mise-en-scène in de film niet kan worden gereduceerd tot slechts een begeleidend aspect. De soundscape is complementair met de overige factoren die de verbeelding van Silent Hill vorm geven. Het narratief van SILENT HILL (de film) staat in

deze dichter bij een concept van *game pacing* dan filmisch melodrama. Uiteraard leidt dit compromis tot een filmttekst die diepgang en ook de performatieve kwaliteiten van muzikale interactie mist zoals games dat wel kunnen.

Een ander aspect dat de absorptie van de toeschouwer in het realisme van Silent Hill op verschillende niveaus uitspeelt zijn de verschillende perspectieven van de personages, hoorbaar in de soundscape. Michel Chion heeft in zijn *Audio-Vision* (1994) het idee van 'point of audition' geformuleerd. Een concept dat zich leent om het perspectief te benoemen van waaruit de diegese wordt voorgesteld. Hij stelt een subjectief perspectief, gebaseerd op het perspectief van een personage, en daarnaast een objectief perspectief dat geankerd is aan een locatie (89). Enerzijds kan je op deze basis concluderen dat SILENT HILL in grote lijnen is vormgegeven vanuit object perspectief. Wanneer Rose en Sharon verdwenen zijn in Silent Hill, dan is het contrast met de realiteit van Chris (die naar ze op zoek is) duidelijk hoorbaar. Zijn wereld is niet gekleurd door de echo en post-industrial mix (**clip9**³⁸). De scènes van Chris worden ingeleid met de piano melodieën (clip2) en klinken als een 'normale' realiteit. De vervaging van geluidseffecten en non-diegetische muziek is hier minder of geheel niet aan de orde. De scènes van Chris zijn volgens Chion dan in subjectief perspectief weergegeven, zijn blik is niet vertroebeld door de locatie. Het perspectief van Rose is dus sterk bepaald door de ruimte waarin zij zich begeeft en zou een objectief perspectief (verankerd aan de locatie) kunnen worden genoemd. Er is slechts één moment waarop de soundscape zich echt met een letterlijk perspectief van Rose conformeert. Wanneer Rose de donkere gang afgedaald is (clip3) wordt ze voor de eerste keer in het verhaal geconfronteerd met de 'monsters' in de duisternis, waaronder de verbrande kinderen (**clip4**)³⁹. Al worstelend probeert ze aan de kinderen te ontsnappen, maar ze valt op haar hoofd en de soundscape verschuift van een (relatief) objectieve waarneming naar de waarneming van Rose: met de klap op de grond met haar hoofd wordt gehoorperspectief gedempt en verdraaid. Gaandeweg in het verhaal wordt het duidelijk dat de wraak van Alessa de *vorm* aanneemt als de duisternis die over Silent Hill heerst. Echter, als reflectie van de omgeving van Silent Hill, zijnde in de macht van Alessa's gematerialiseerde negatieve emoties is deze dus ook te kenmerken als een subjectief construct.

Aan de hand van auditieve aankleding van de drie realismen (1. Chris, 2. Rose/Silent Hill, 3. Alessa/Duisternis) speelt Gans met verbeelding van virtuele realiteit. Mark Evans heeft in "Mapping the Matrix: Virtual Spatiality and the Realm of the Perceptual" (2004) op een vergelijkbare manier de

³⁸ Clip 9: Chris bij garage - 10:29-11:18 (Andere vergelijkbare scènes: Rose in school terwijl Chris op dezelfde plek aan het zoeken is naar Rose - 23:40-24:01, Chris vertrekt van Silent Hill om in het nabijgelegen dorp info te gaan zoeken over Sharon 45:33-47:43 / 1:49:40-1:50:30.

³⁹ Clip 4: Rose valt om bij schreeuwende kinderen - 18:35-20:45

realiteit van The Matrix in kaart kunnen brengen aan de hand van de muziek. Hij noemt dit *perceptual geography*:

“This space is a perceptual reality, formed from our necessity to ‘hold’ all the elements of the film ‘together’. It is conceptual in that it is a purely mental space, constructed from the various stimuli of the film, but particularly from the sonic elements. [...] The place of perceptual geography becomes crucial in tying together the worlds of the film, and bringing them into the physical auditorium space of the theatre. (Evans 2004, 190-191)

Evans toont hoe er op basis van de sonische vormgeving een ordening kan worden gemaakt van de (ruimtelijke) verhouding tussen de ‘matrix’ en de ‘echte wereld’ en hoe deze aan de toeschouwer wordt gecommuniceerd. De chaos van overlappende diegetische werelden kunnen gescheiden worden door onderscheid te maken ‘wie’ deze (sonische) realismes stuurt. Enerzijds is er de wereld van de computers (de simulatie en de ‘echte wereld’ waar mensen de slaven zijn) waar de soundscape digitaal is, vol elektronische geluidseffecten en atmosfeer. Anderzijds is er de wereld waar de mensen de realiteit in de hand houden, deze is vooral organisch, gesloten en onversterkt, analoog bijna (193-194). In het begrijpen van Silent Hill (of The Matrix) is de soundscape als het waren dus een soort GPS zoals dat in games ook werkt (Van Elferen 2010). De toeschouwer kan middels de soundscape op cognitief vlak de weergegeven diegetische werelden zowel visueel als auditief in kaart brengen – voor zover dat niet al in de film is geëxpliciteerd. Muziek als ruimte verbeeldend construct kan dus ook in termen van VR worden onderzocht. Anahid Kassabian ziet in deze een nieuwe filmvorm en kan zeker worden hard gemaakt voor de komst van een genre dat indicatief is voor het tijdperk van de digitale cinema. Eveneens belangrijk is dat dit genre bloot legt dat filmmuziektheorie een verbreding van inzichten kan ontwikkelen door het perspectief te richten op de cross-over entertainment industrie waar de invloeden van de verschillende media, waaronder computergame muziek vrij, spel hebben. Game muziek nodigt uit tot een benadering van muziek als een element met agency, net als montage, mise-en-scène, dialoog en special effect.

Met deze analyse hoop ik te kunnen laten zien hoe een relatie tussen narratief en soundscape een perspectief kan openen op een definiëring van een nieuwe filmvorm die door game-esthetische elementen in presentatie en vorm wordt bepaald. Een film waar ruimte een narratieve stem krijgt door middel van een soundscape. Of de klassieke narratieve cinema hiermee werkelijk ondermijnd wordt is denk ik een vraag die aantoont dat de huidige mainstream cinema een transformatie doormaakt. Het laatste hoofdstuk dient als afsluitende reflectie op de transformerende kaders van de (digitale) cinema die volgens Kristin Daly getypeerd kunnen worden door de concepten navigatie en viewer (‘a browsing viewer’). Kristin Daly maakt het punt dat het klassieke Hollywood model is getransformeerd van Deleuze’s cinema 2.0 *time-image* naar een *interactive-image*: Cinema 3.0.

3. CINEMA 3.0

Een film als SILENT HILL (2006) is een bijzonder exemplaar in de recente Hollywood cinema vanwege de effectieve inzet van game-esthetische elementen die narratief en soundscape samenbrengen tot een 'klinkende' verbeelding van ruimte. SILENT HILL is als *game*verfilming een enigszins letterlijke casus. De film verhuult allerm minst wat de bron van inspiratie is geweest. De categorie films die Kassabian vanuit haar filmwetenschappelijke positie heeft geobserveerd - TOMB RAIDER (2001) en THE MATRIX (1999) - zijn vergelijkbare artefacten die een nauw verband houden met games en/of cross media strategieën. Omdat de vormgeving van SILENT HILL zo dicht bij de game ligt op het vlak van soundscape en thematiek van de game, kan er zeer helder worden gestaafd aan wat Kassabian beschrijft als het fenomeen van *environmental* georiënteerde filmmuziek, de subjectivering van het geluid en de verdampende grenzen van *noise*, geluidseffect en muziek – een integraal muzikaal klanktableau. Wat in het spectrum van de actie gamefilm makkelijk aan te wijzen is, heeft Kirsten Daly in een breder perspectief proberen te bepalen. In haar onderzoek naar *Cinema 3.0* (2008) scheidt ze een inzicht hoe de digitalisering van de massa media een McLuhaniaanse verschuiving van het structureel referentiekader tot gevolg heeft (Daly, 157):

“McLuhan makes the argument [...] that film language was based on text literacy and linearity. [...] Cinema 3.0 is increasingly based on computer and digital literacy and we can see points of disjunction in the representation of contingency.[...] A contemporary genre of movies has developed where cause and effect have ceased to be sequential and where contingency is increasingly mapped spatially rather than temporally.” (Daly, 190)

De brede benadering van haar onderzoek wordt hoofdzakelijk vertegenwoordigd door films als PULP FICTION (1994), SNATCH (2000), AMORES PEROS (2000), 21 GRAMS (2003), CRASH (2005) en BABEL (2006). Maar ook BLAIR WITCH PROJECT (1999), 300 (2006), SIN CITY (2005) en KING KONG (2005) behoren tot het domein van cinema 3.0. (Daly 190).

Daly beschouwt cinema 3.0 als een fenomeen dat volgt op de cinema 2.0 van Deleuze dat hij een cinema van het 'tijd-beeld' noemt (*time-image*); cinema 3.0 is een cinema van het interactieve-beeld (*interactive-image*) gebaseerd op een *gebruiker*, in plaats van een 'klassieke' toeschouwer. (Daly 157). Vanuit een filosofische benadering van de organisatie van tijd en beweging in kunst, definieert Deleuze twee types cinema in de 20^e eeuw: de vroege cinema, getypeerd als het 'beweging-beeld' (*movement-image*) omdat tijd op indirecte wijze wordt gerepresenteerd door middel van montage. Het beweging-beeld geeft uitdrukking aan tijd in een empirische vorm. In deze cinema ligt de nadruk op de duur van tijd (Deleuze 1989, 275). Claire Colebrook legt uit dat Deleuze bedoelt dat we een idee krijgen van tijd of geschiedenis vanuit beweging, als iets dat actie en doel

verbindt, zo dat tijd begrepen kan worden uit de in beeld gebrachte (gedramatiseerde) situatie of menselijk handelen (Colebrook 150).⁴⁰ “What counts is that the mobile camera is like a *general equivalent* of all the means of locomotion that it shows or that it makes use of—aeroplane, car, boat, bicycle, foot, metro ...” (Deleuze 1986, 22-3). Een voorbeeld is hoe in vroege film de montage bepaald wordt door actie en reactie. De gefilmde actie bepaalt hoe de shots moeten worden geordend. Slapstick films zoals Charlie Chaplin ze maakte zijn daar een goed voorbeeld van: wanneer Charlie Chaplin zich laat opjagen door een ezel en vervolgens de kooi van een slapende leeuw inloopt, worden de shots zo geordend dat de vlucht van Chaplin in een continue lijn wordt gemonteerd. Zijn pogingen om vervolgens uit de kooi van de leeuw te komen bepalen de shots en de opeenvolging van tijd.⁴¹

Het tijd-beeld, aangewezen door Deleuze als de naoorlogse moderne cinema (bijvoorbeeld het Italiaanse Neo-Realisme) thematiseert tijd juist als concept; tijd is niet langer ondergeschikt aan beweging, maar beweging is ondergeschikt aan tijd (Deleuze, 271). De cinema van het tijd-beeld creëert tijd. (Colebrook 2002, 151). “It is the Civil War, for example, that unifies all the narrative moments of *Gone with the Wind*. We know that it is the ‘future’ that allows all the events of *Alien* to cohere into a unity of plot and action.” (153) De film LADRI DI BICICLETTA (1948) is een voorbeeld van het Neo-Realisme dat na de Tweede Wereldoorlog de karakteristieke nieuwe cinema tekent. Antonio is een jonge arme vader en dwaalt met zijn zoon Bruno door de stad, op zoek naar werk en vermaak. De crisistijden maken het hem lastig en een fiets is een meest waardevol bezit in zulke tijden. Op een gegeven moment zet Antonio zijn goede principes opzij en laat zich verleiden om een fiets te stelen. De scene heeft als uiteindelijke doel de diefstal, maar de montage is meer uitgestrekt doordat regisseur Vittorio de Sica in tijd weet uit te drukken hoe Antonio het stelen van de fiets overweegt door (ogenschijnlijk irrelevante) shots in te voegen die opbouwt tot het moment dat Antonio op de fiets springt. De extra shots zouden in een beweging-beeld irrelevant zijn want ze verhouden zich niet direct tot de actie. In het tijd-beeld kan dus tijd gecreëerd worden door actie/reactie ondergeschikt te stellen.⁴²

Het ‘interactieve-beeld’ dat Daly ziet als de digitale cinema is in vorm bepaald door het paradigma van participatie en interactiviteit. De digitale cinema is in zijn crossmediale vorm een voortzetting van de concurrentie strijd die televisie en film in een eerder tijdperk hebben ontwikkeld. Films in het moderne tijdperk van media entertainment fungeren als banner van de gehele media strategie (John Caldwell 2005). Een film als de top van de (media)ijsberg ‘opent’ de mediafranchise

⁴⁰ We get a sense of time or history from movement, as that which unites actions and purposes, so that time is understood from the drama of human action. (Colebrook 2002, 150)

⁴¹ Fragment van THE CIRCUS (1928) – *Charlie Chaplin: The Lion’s Cage*
<http://www.youtube.com/watch?v=79i84xYelZI&feature=related>

⁴² Fragment uit LADRI DI BICICLETTA (1948) - <http://www.youtube.com/watch?v=5qjhwyM00-I&feature=related>

met enig succes in de bioscopen en wordt vervolgens via syndication aan televisie en game-industrieën verkocht om zo nog meer winst te genereren. Henry Jenkins stelt dat tegenwoordig deze strategie geleid heeft tot een transmediale entertainment strategie waar het narratief van één project (bijvoorbeeld THE MATRIX⁴³) over verschillende kanalen wordt verspreid al in de opzet van het 'product'. Deze mediaconvergentie is een belangrijk onderdeel van het commerciële succes van Hollywood. Filmproductie is geïntegreerd in een 'world building' concept (Jenkins 2006, 95-99). Daly voegt daar aan toe dat films om die reden verworden zijn tot een object (artefact) in een multi-mediaal interactieve community, waar naast de film ook websites, video games, wedstrijden en mobiele telefonie een rol hebben in de algehele (media)ervaring (165). De hedendaagse filmkijker moet een niveau van digitale geletterdheid bezitten dat het kijken (*viewing*) ook sterk bepaald wordt door het navigeren (*browsing*). De participatie modus van de crossmediale opzet vraagt om een nieuwe generatie consumenten: *viewers* (*browsing+viewing*) (161). "The pleasure is in the action of searching and navigating, not simply watching" (171).

Daly doelt vooral op films als 'project' zoals THE BLAIR WITCH PROJECT (1999) en KING KONG (2005) waar makers de productie 'open' leggen voor input van fans (148). SILENT HILL heeft als game een zeer grote fanbase opgebouwd, waar regisseur Christophe Gans tot op zeker hoogte verantwoording aan zou moeten afleggen. De officiële webpagina van de film laat zien dat er ruimte voor gesprek was in de sectie van de *production notes* waar fans van de game vragen konden stellen over de totstandkoming van de film en hun verwachtingen konden uitspreken over de 'loyaliteit' aan de game (*Production Diary Silent Hill* 2006). De games hebben ook een niet gering aantal fan-art geïnspireerde websites voortgebracht (*Silent Hill Collection, Shapocalypse, Silent Hill Universe, Silent Hill Heaven*). Zelfs een reeks comics, geïnspireerd door de thematiek van Silent Hill, zijn openbaar aangeboden op internet (*Silent Hill Memories*).

"Interaction becomes a natural consequence of digital media. We have been trained by our immersion in digital culture to participate in/with what we consume. With the disappearance of the spectator what becomes of the spectacle? Instead of world as picture we have world as game. (158)

SILENT HILL was niet zoals THE BLAIR WITCH PROJECT een user-input film. Echter de digitale cultuur maakt een film als SILENT HILL wel een belangrijk aspect in de 'world building' van uitdijend Silent Hill universum door comics, fanpages en de grote schare game fans. De film kan zich niet onttrekken aan de mate van participatie die standaard is geworden in de populaire cultuur. De film heeft ook de latere versie van de SILENT HILL games (*Homecoming* 2008, *Shattered Memories* 2010) geïnspireerd,

⁴³ The Matrix (1999) is een multi-entertainment platform in de zin dat comics, computergames, blogs en de film trilogie allen bijdragen aan de totale wereld van de Matrix. Essentiële details zijn verspreid over deze platformen om zo een actieve betrokkenheid met het publiek te creëren. (Jenkins 2006, 101)

de monsters zijn naar de vormgeving in de film bijgewerkt (*Movie vs Game* 2010) en heeft nieuw personage voortgebracht (The Janitor) dat in de toekomst mogelijk door Konami gebruikt gaat worden (Gans 2006).

De interactiviteit in games en de algoritmische programmering die de basis vormt van een gamewereld, zegt Daly ook aan te treffen in cinema 3.0. Een game als simulatie model heeft niet in de eerste plaats een directe relatie tot realiteit of realisme, maar zijn in de activiteit van *gameplay* ook een product van realiteit. Vergelijkbaar wordt bijvoorbeeld CGI (Computer Generated Imagery) niet in de eerste plaats beoordeeld op de fysieke realiteit die ze representeren maar ook op de technische modellering (147). Zoals in AVATAR (2009) het niet zozeer de vraag is of Pandora een realistisch gegeven is, maar hoe bijzonder het is dat James Cameron een 'pure' CGI film heeft kunnen maken met hedendaagse technieken. SILENT HILL zou ik in dit kader vooral op het vlak van sound design willen scharen: de soundscape is allerminst realistisch ten op zichten van een fysieke realiteit, echter Silent Hill refereert niet aan een 'normale' realiteit, maar aan een gamewereld en de constructie van een (auditieve) horror (als vorm van VR in termen van geluid). "[The digital viewer] is alert to the mechanisms of illusion, delighted by their effectivity, and entranced by their developments." Als een variatie op het fenomeen 'cinema of attractions' (Tom Gunning) noemt Sean Cubitt de films van onze tijd een 'cinema of effects': "The point in the cinema of effects is not realism, or even photographic realism, but an entirely imaginary world is perfectly acceptable." (Sean Cubitt in Daly 147). Een dergelijke cinema probeert niet de wereld te begrijpen of een realisme te vertegenwoordigen, maar, zoals in video games, het plezier komt met het ontcijferen van het innerlijke, wezenlijke schema dat aan de grondslag ligt van gepresenteerde illusie (Daly 177-178).

Het algoritmisch (game)model genereert een ludologisch narratief waar oorzaak en gevolg op een model van toevalligheid geprogrammeerd is. In eerder genoemd citaat van Daly stelt ze dat de disjunctie van toevalligheid ook in het narratief van de Cinema 3.0 is doorgedrongen:

"[In cinema 3.0] type movies, numerous characters and events are intertwined not causally, but by coincidence and their navigation of the space. Characters cross and double-cross because they exist together spatially. This is more like a video game where interaction comes from the design and navigation of the virtual space and not a temporal or narrative contingency." (192-193)

De manier waarop het (filmisch) narratief geconstrueerd wordt in het tijdperk van cinema 3.0 wordt dus door een ruimtelijk 'effect' bepaald, aldus Daly. De hoofdpersonages moeten, net als het publiek, allereerst begrijpen wat hun plaats is in het web van gebeurtenissen om te zien wat het doel is (192-193). Het narratief van SILENT HILL (film) is in grote lijnen precies op deze wijze te beschrijven: Rose verliest haar dochter in een nog onontdekte locatie waar zij vervolgens 'clue' bij 'clue' ontdekt hoe ze Sharon terug kan krijgen en wat haar rol in Silent Hill is. Henry Jenkins noemt dit type een ingebed

narratief (*embedded narrative*), dit is een veelvoorkomende vorm van narrativiteit in games (2004). Jenkins legt uit dat in een open en exploratieve narratie structuur, zoals een game, informatie verspreid is over verschillende ruimtes en objecten. Gamedesigners hebben de gamewereld op een zodanige manier geprogrammeerd dat de gameplay de speler in de richting van een narratief opvallende ruimte kan manipuleren (Jenkins 2004). Zoals in hoofdstuk twee vanuit de auditieve elementen in game is duidelijk gemaakt, speelt geluid en muziek, of 'musical sound' (Whalen 2004), een belangrijke rol in het inbedden van de realiteit van de te verkennen ruimtes en de interactie met strategie van het spel. In SILENT HILL (VG en film) is de soundscape zeer verbonden met het ruimtelijk ingebedde narratief.

Whalen, Jørgensen en Van Elferen zien in de relatie tussen gameplay en muziek hoofdzakelijk ook de factor van een *emergent narrative*. Deze vorm is minder gestructureerd dan de embedded narrative. In een spel als WORLD OF WARCRAFT is een groot gedeelte van de gameplay afhankelijk van de interactie tussen de geluidsinterface en de manier waarop de gebruiker de 'cues' interpreteert. Isabella van Elferen ziet in RESIDENT EVIL ditzelfde fenomeen waar de speler in hoge mate afhankelijk is van auditieve waarschuwingen en conditionering op de signalen in de muziek om de zombies succesvol af te slachten (Van Elferen 2010). In games waar een emergent narrative alle ruimte geeft voor het kiezen van een eigen missie en verschillende (sub)plotten – zoals in GRAND THEFT AUTO en WORLD OF WARCRAFT – is er enige vorm van structurering nodig om een bepaalde weg te vinden, daarbij speelt de soundscape een primaire rol. Als GPS in lokt de soundscape de speler om om te kijken of om toch even achter die deur te kijken. In SILENT HILL (de film) is de natuurlijke wisselwerking van de soundscape met de diegese (zoals in embedded of emergent gameplay) enigszins succesvol in beeld gebracht. Non-diegetische en diegetische (geluids-)fragmenten zijn in SILENT HILL in verbinding met elkaar zoals de twee dimensies in Silent Hill elkaars keerzijde zijn. De organische, ruimtelijk gekoppelde compositie maakt het onderscheid (effect of muziek?) lastiger. Naar mijn idee heeft de film een specifieke game-esthetische strategie om kunnen zetten tot filmisch concept. Het intermediale proces van gameplay vindt uitdrukking in film op auditief vlak.

Filmcriticus Mark Kermode stelt dat SILENT HILL tornt aan de fundamentele van de klassiek narratieve cinema (2006), echter zoals Sean Cubitt benadrukt is narrativiteit een modus: een wijze van expressie om een verhaal te verbeelden. Daly licht toe dat "[Cubitt] argues that narrative is an "effect" created by special techniques, namely the "cut". The cut, he says, leads to a cinema of "predestination," which led people to think that cinema is essentially a narrative form." (158) In de context van Deleuzes filosofie schaarst Daly zich achter Cubitt op dit punt, en benadrukt ze dat het belangrijk is om te erkennen dat narrativiteit noch essentieel (of primair) noch een noodzaak is voor cinema. Het maakt op geen enkele manier onderdeel uit van een veronderstelde essentie van het

medium⁴⁴ (161-162). "It was the direction that cinema took in order to become a language, but that other directions were possible" (160). Vanuit deze gedacht stelt Daly dat de computer en digitalisering van de filmtechnieken mogelijkheid biedt tot "a new poetics of narrative" (158). Deze scriptie heeft in de specifieke casus van SILENT HILL kunnen aantonen dat filmmuziektheorie nog nieuwe grond te winnen heeft met behulp van gamemuziektheorie. In zekere zin is Silent Hill onderdeel van een corpus films dat "a new poetics of audio" in de filmtheorie kan introduceren.

⁴⁴ "It is important to recognize that narrative is neither primary nor necessary to cinema, and it forms no part of any putative essence of the medium." (Daly 161-162)

4. CONCLUSIE

Anahid Kassabian ziet in de recente filmcultuur van de 21^e eeuw de contouren van een nieuwe filmvorm verschijnen, gedefinieerd door een vervaging van de definities van geluidseffect en muzikale motieven. Een specifiek genre *gamefilms* legt bloot hoe het klassiek narratieve melodrama, dat het Hollywood filmmuziek model tientallen jaren heeft getekend, een nieuwe weg is ingeslagen. Daarmee is ook een lange traditie van musicologische analyse - vanuit het paradigma van muziek in isolement, bekeken vanaf de partituur - enigszins beperkt geworden. *SILENT HILL* heeft aangetoond dat de benadering van filmmuziek in de huidige filmmuziekwetenschappen op verschillende punten een verfijning van de beeld/filmmuziek relatie nodig heeft. Het perspectief van gamemuziek is daar bijzonder inzichtelijk in gebleken.

Computergames weken de actiefilm los van de romantische Wagneriaanse leitmotieven en vervangen ze beetje bij beetje met de gelaagde non-lineaire syntax van gamemuziek en *geluidsmotieven*. De filmmuziek in de gamefilm verkondigt een statische trance in plaats van een meeslepende melodie. Filmmuziek conformeert zich niet meer aan sferische begeleiding maar heeft zich ontwikkeld tot een sferische *leidend* element. In de bewoording van de conventionele opvatting dat muziek een supplement is, een parallele factor, heeft filmmuziek zich ontwikkeld tot een integraal element in de mise-en-scène. De nieuwe stijl die de filmmuziek in *SILENT HILL* typeert is transcendentiaal als in een horror film maar ook ruimtelijk georiënteerd als in een game. Filmmuziek is getransformeerd tot 'music-as-environment'; een soundscape waar een akoestische geluidseffect een muzikale eenheid kan vormen. In *SILENT HILL* zijn categorieën als diegetische en non-diegetische muziek vertoebeld omdat muziek klinkt als een ruimtelijk (akoestisch) object, en de geluidseffecten samen een muzikaal klanktableau creëren. De organische en texturele compositie spreekt als de stem van het verlaten dorp Silent Hill waar Alessa haar angst, wraak en verdriet projecteert in de akoestische ruimte. Non-diegetische en diegetische (geluids)fragmenten zijn in *SILENT HILL* in verbinding met elkaar zoals de drie dimensies in Silent Hill elkaars keerzijde zijn.

Electronische en digitale technologie hebben ook geluid los gemaakt van de indexicale relatie tot de werkelijkheid. Niet alleen CGI tekent de digitale cinema van de 21^e eeuw, de geluidsesthetiek creëert op eigen wijze ook nieuwe concepten in filmvorm, muziek en mise-en-scène. *SILENT HILL* representeert het plezier van computergames en de immersie in een simulacrum van affect; de soundscape is vormgegeven naar de immersieve, affectieve relatie van gameplay in de diegese. Op thematische niveau is het geluid van *SILENT HILL* ook geïntegreerd in het narratief. De projectie van de herinneringen van Alessa op de ruimte, de

materialisatie van haar emoties, transformeert Silent Hill tot de drie visuele dimensies die tastbaar worden gemaakt door de muzikaal-akoestische mise-en-scène. Als de toeschouwer goed luistert kan hij of zij al voor het einde van de film horen waarom Chris zijn Rose niet kan vinden. Wanneer je ogen je niet helpen in het doorzien van de narratieve goocheltruc, dan kunnen je oren je vertellen dat Rose verdwenen is in de krochten van Silent Hill waar Alessa hunkert naar haar moeder. De soundscape creëert op deze wijze een modus die de *filmenvironment* benadrukt en waar de toeschouwer zich compleet door kan laten absorberen.

In gamemuziek theorie worden muziek en geluid als een brug naar soft Virtual Reality gezien; de soundscape bevrijdt het tweedimensionale scherm van de ingekaderde ruimtelijkheid en maakt een auditief tastbare driedimensionaliteit. De intermediale performativiteit en autonome agency van de gamesoundscape verbindt de gameplay (de rol van de speler) met de diegese van de gamewereld. Regisseur Christophe Gans achtte het essentieel om deze soft VR experience van de game Silent Hill ook in de film te verwerken. Een degelijke hoeveelheid plot en dialoog heeft daarvoor moeten wijken, maar de toeschouwer kan zich vanuit passieve positie een 'navigator' wanen in het akoestisch landschap van Silent Hill.

Dit onderzoek naar vorm en functie van de soundscape in SILENT HILL maakt inzichtelijk dat door invloeden van digitalisering en mediaconvergentie het profiel van een nieuwe film vorm tastbaar is geworden. Het dispositief van de digitale cinema, de Cinema 3.0 volgens Kristen Daly, bevindt zich in het continuüm van games, mobiele telefonie, GPS en internet. Zoals vroeger romans, cabaret, variété, theaterstukken en opera's aan de top van moderne populaire cultuur stonden, heeft film zich als medium zeer flexibel geschikt in de opkomst van een digitaal tijdperk. Ook filmmuziek laat zich leiden door de cadans en ritmes van de "new poetics of digital audio".

I. LITERATUURLIJST

- Aldred, Jessica. "All Aboard The Polar Express: A 'Playful' Change of Address in the Computer-Generated Blockbuster" in *Animation*, 1 (2006): 153-174.
- Altman, Rick. "The material Heterogeneity of Recorded Sound" in *Sound Theory Sound Practice*, Rick Altman red. London: Routledge, 1992. 15-31.
- Altman, Rick, McGraw Jones and Sonia Tatroe. „Inventing the Cinema Soundtrack." In *Music and Cinema*, door James Buhler. Hanover: Wesleyan University Press, 2000. 339-359
- Balazs, Bela. "Theory of the Film: Sound" in *Film Sound: Theory and Practice*, ed. Elisabeth Weis and John Belton. Columbia University Press: New York, 1985. 116-125
- Balmain, Colette. "Inside the Well of Loneliness: Towards a Definition of the Japanese Horror Film." 2006 www.japanesestudies.org.uk/2006/Balmain.html [21 okt 2009]
- Barham, Jeremy, "Incorporating Monsters: Music as Context, Character and Construction in Kubrick's *The Shining*" (2007). PUBLICATIONS FROM THE DEPARTMENT OF MUSIC. <http://epubs.surrey.ac.uk/music/1> (geopend Mei 2010)
- Bordwell, David and Kristin Thompson. *Film Art: an Introduction*. 8th ed. Boston: McGraw-Hill, 2008.
- Brophy, Philip. *100 Modern Soundtracks*. London: BFI, 2004.
- Buhler, James. *Music and Cinema*. Hanover: Wesleyan University Press, 2000.
- Burch, Noël. "On the Structural Use of Sound" in *Film Sound: Theory and Practice*, ed. Elisabeth Weis and John Belton. Columbia University Press: New York, 1985. 201-209
- Caldwell, John T. "Welcome to the Viral Future of Cinema (Television)" in *Cinema Journal*, 1, 2005
- Colebrook, Claire. *Understanding Deleuze*. Crows Nest, N.S.W : Allen & Unwin, 2002
- Collins, Karen. "An Introduction to the Participatory and Non-Linear Aspects of Video Game Audio." 2007 *Gamessound* www.gamessound.com/texts/interactive.pdf (geopend oktober 2008)
- Collins, Karen. *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game and Sound Design*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2008
- Daly, Kristen M. *Cinema 3.0: How Digital and Computer Technologies are Changing Cinema*. Columbia University 2008.
- Darley, Andrew. *Visual Digital Culture: Surface play and spectacle in new media genres*. London: Routledge, 2002.
- Deleuze, Gilles. *Cinema 1: The Movement Image*. London: Athlone, 1986.

- Deleuze, Gilles. *Cinema 2: The Time-Image*. London : Athlone,1986.
- Davison, Anette. *Hollywood Theory, non-Hollywood Practice: Cinema Soundtracks in the 1980s and 1990s*. Aldershot : Ashgate, 2004.
- Deutsch, Stephen. "TheSoundtrack: Putting Music in Its Place" in *The Soundtrack*. 1 (2008): 3-13.
- Doane, Mary Ann. "Ideology and the Practice of Sound Editing and Mixing" in *Film Sound: Theory and Practice*, ed. Elisabeth Weis and John Belton. Columbia University Press: New York, 1985. 55-62
- Donnelly, Kevin J. red. *Film Music: Critical Approaches*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2001.
- Donnelly, Kevin J. *The Spectre of Sound: Music in Film and Television*. London: BFI, 2005.
- Droumeva, Milena. „Understanding Immersive Audio: A Historical and Socio-Cultural Exploration of Auditory Displays." Limerick: ICAD, 2005. 162-168. www.icad.org/Proceedings/2005/Droumeva2005.pdf (geopend November 2009)
- Droumeva, Milena and Ron Wakkary. "AmbientSonic Map: Towards a new conceptualization of sound design for games" Proceedings of CGSA 2006 Symposium
- Dyson, Frances. "When is the Ear Pierced? The Clashes of Sound, Technology and Cyberculture" in *Immersed in Technology: Art and Virtual Environments*. Ed. Mary Anne Moser with Douglas Macleod. MIT Press: Cambridge, Massachusetts, 1996. 73-102
- Ebert, Roger. *Silent Hill*. 21 April 2006. www.rogerebert.suntimes.com [geopend December 2008].
- Elferen, Isabella. "Rockin' Out (Of) the Hyperreal: Musicology's Game Challenge" in *The Future of Musicology*, ed. V. Meelberg. Amsterdam University Press, 2010
- Eskellinen, Markku. 2004. "A Riposte To [Henry Jenkins]" <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/astragalian> - [geopend maart 2010]
- Gorbman, Claudia. *Unheard Melodies*. London: BFI Publishing, 1987.
- Hayward, Philip. *Off the Planet: Music, Sound and Science Fiction Cinema*. Eastleigh: John Libbey Publishing, 2004.
- Hills, Matt. *The Pleasures of Horror*. London: Continuum, 2005.
- Jenkins, Henry. 2004. "Game Design as Narrative Architecture" <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/lazzi-fair> [geopend maart 2010]
- Jenkins, Henry. 2004. "A Riposte To [Markku Eskelinen]" <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/well-syuzheted> - [geopend maart 2010]

- Jørgensen, Kristine. „Audio and Gameplay: An Analysis of PvP Battlegrounds in World of Warcraft.” *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*. December 2008. <http://gamestudies.org/0802/articles/jorgensen> (geopend maart 2009).
- Kaae, Jesper. “Theoretical approaches to composing dynamic music for video games” in *From Pac-Man to Pop Music: Interactive Audio in Games and New Media*. Ed. Karen Collins, Hampshire: Ashgate, 2008. 75-91
- Kassabian, Anahid. „The Sound of a New Film Form.” In *Popular Music and Film*, Ian Inglis red. London: Wallflower Press, 2003. 91-101
- Kessler, Frank. “Notes on *dispositif*” *Utrecht Media Research Seminar*. June 2004. Current version: May 2006 <http://www.let.uu.nl/~Frank.Kessler/personal/notes%20on%20dispositif.PDF> [geopend April 2010]
- Kermode, Mark. “Why have so many movies lost the plot? I blame the video games” in *The Observer*, 23 April 2006. www.theguardian.co.uk (geopend December 2008).
- Metz, Christian. ‘Aural Objects’ in *Film Sound: Theory and Practice*, ed. Elisabeth Weis and John Belton. Columbia University Press: New York, 1985. 155-161
- Raessens, Joost. *Cinema and Beyond: Film en het proces van digitalisering*. 2001. <http://comcom.uvt.nl/e-view/01-1/raes.htm>. (geopend december 2008)
- Stockburger, Axel. “The game environment from an auditive perspective” *Audiogames 2003* <http://www.audiogames.net/pics/upload/gameenvironment.htm> (geopend november 2009)
- Stuart, Kevin. “‘I Call it ‘Subtracting Horror.’ Project Zero creator speaks.” Feb 2006 <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2006/feb/07/post13> [geopend 10 juni 2010]
- Tong, Wee Lian and Marcus Cheng Chye Tan. „Vision and Virtuality: The Construction of Narrative Space in Film and Computer Games.” In *Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces*, door Geoff King & Tanya Krzywinska. London: Wallflower Press, 2002. 98-109
- Underwood, Mark. “‘I wanted an electronic silence...’ Musicality in Sound Design and the Influences of New Music on the Process of Sound Design for Film” in *The Soundtrack 1: 3* (2008) 193-210.
- Whalen, Zach. „Play Along - An Approach to Videogame Music.” *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*. November 2004. <http://www.gamestudies.org/0401/whalen> (geopend oktober 2009).
- Yuille, Jeremy. “Sound in Domestic Virtual Environments” in *Small Tech: the Culture of Digital Tools*. Ed. Byron Hawk, David M. Rieder and Ollie Oviedo. In *Electronic Mediations 22* (2008): 207-211

Silent Hill bronnen:

Silent Hill – official website (2006)

<http://www.sonypictures.com/movies/silenthill/site/index.html> [geopend Juni 2010]

Silent Hill - Notes from the director Christophe Gans (2006) (filmblog)

<http://www.sonypictures.com/movies/silenthill/productiondiary/index.php> [geopend Juni 2010]

Silent Hill – Production Notes (2006)

<http://www.sonypictures.com/movies/silenthill/site/html/prodnotes.html> [geopend Juni 2010]

Silent Hill Monsters - Movie vs Game

<http://hubpages.com/hub/Silent-Hill-Monsters-Movie-vs-Game> [geopend Juli 2010]

FILM

Silent Hill (2006, Christophe Gans)

GAME

Silent Hill (1999, Konami)

Silent Hill 2 (2001, Konami)

Silent Hill 3 (2003, Konami)

Silent Hill 4: The Room (2004, Konami)

GRAPHIC NOVEL

Silent Hill Memories

http://www.silenthillmemories.net/publications/comics_en.htm [geopend Juni 2010]

MAKING OF SILENT HILL

Silent Hill 2: Making of 3/4 - <http://www.youtube.com/watch?v=RTADSPmCxQo&feature=related>

[geopend 20 Mei 2010]

II. BIJLAGE

Clip 1	Rose zoekt Sharon bij klif	01:14 – 02:05
Clip 2	Rose en Sharon in grasveld	02:52 – 03:25 / 04:40-05:36
Clip 3	Sirene	16:44 – 18:40 / 42:53 – 44:21
Clip 4	Verbrandde kinderen	18:35 – 20:45
Clip 5	Sybille schiet monster	31:14 – 32:46
Clip 6	Rose ontsnapt	32:39 – 33:25
Clip 7	Rose zoekt weg naar school	33:10 – 34:14
Clip 8	Rose in de school	34:11 – 35:51
Clip 9	Chris op zoek naar Rose	10:29 – 11:18 / 23:40 – 24:01 / 45:33 – 47:43 / 1:49:40 – 1:50:30