

De invloed van mediumspecifieke eigenschappen op de muziekanalyses van film,
televisie en videogames

Bas Jongmans
3212394
Blok 3 2010/2011
Isabella van Elferen

Inhoudsopgave

1. Marshall McLuhan "The medium is the message". Blz. 5 t/m 7
2. Film. Blz 7 t/m 11
 - 2.1 De mediums specifieke eigenschappen van film. Blz. 7 t/m 8
 - 2.2 Muziek analyses bij film. Blz. 8 t/m 9
 - 2.3 De invloed van mediums specifieke eigenschappen op de muziek analyse van film. Blz. 9 t/m 11
3. Televisie. Blz. 11 t/m 14
 - 3.1 De mediums specifieke eigenschappen van televisie. Blz 11 t/m 12
 - 3.2 Muziek analyses bij televisie. Blz. 12 t/m 13
 - 3.3 De invloed van mediums specifieke eigenschappen op de muziek analyse van televisie. Blz. 13 t/m 14
4. Videogames. Blz. 14 t/m 16
 - 4.1 De mediums specifieke eigenschappen van videogames. Blz. 14
 - 4.2 Muziek analyses bij videogames. Blz. 14 t/m 15
 - 4.3 De invloed van mediums specifieke eigenschappen op de muziek analyse van videogames. Blz. 15 t/m 16
5. Conclusie. Blz. 16 t/m 18
6. Literatuur. Blz. 19

Inleiding

Het is mogelijk om vanuit verschillende perspectieven en bij verschillende mediagenres de wisselwerking tussen muziek en media te analyseren. Wanneer men de muziek van een film analyseert, stuit men logischerwijs op andere resultaten dan wanneer men de muziek van een game analyseert. Zo heeft de toeschouwer geen invloed op de muziek van een film (passief), maar wel op de muziek van een game (actief). Uiteraard zijn er ook overeenkomsten; zowel film als televisiemuziek staan in verband met de montage van de geprojecteerde beelden. Deze verschillen en overeenkomsten komen onder andere voort uit de mediumspecifieke eigenschappen.

In dit onderzoek worden verschillende soorten media (film, televisie en videogames) in relatie gebracht met de muziek die er in voorkomt. De verschillende mediagenres zullen afzonderlijk van elkaar behandeld worden omtrent de wisselwerking tussen muziek en media. Is het zo dat de relatie tussen muziek en media te koppelen is aan de mediumspecifieke eigenschappen van een medium? Per medium wordt gekeken in hoeverre de mediumspecifieke eigenschappen van invloed zijn wanneer de muziek van het medium geanalyseerd wordt. Dergelijke bevindingen hebben uiteindelijk tot de volgende onderzoeksvraag geleid:

In hoeverre is er sprake van een relatie tussen de mediumspecifieke eigenschappen en de analyse van muziek bij films, televisie en videogames?

Om antwoord te kunnen geven op deze vraag worden allereerst verschillende mediagenres afzonderlijk van elkaar behandeld. Per medium zullen mediumspecifieke eigenschappen aan het licht komen. Hierbij richt ik me vooral op de verschillen en niet op de overeenkomsten. Verder bestaat er veel discussie over de manier waarop de eigenschappen van de drie gekozen media kunnen worden omschreven. Voor dit onderzoek meng ik me niet in deze discussie. Wel filter ik verschillende omschrijvingen uit deze discussies om een kort overzicht van eigenschappen per medium te krijgen.

Vervolgens komen enkele theorieën en strategieën omtrent de muziekanalyse van film, televisie en videogames aan bod. Er wordt een kort overzicht geboden van mogelijke methodes voor muziekanalyses in film. Hierbij meng ik me eveneens niet in het debat over welke analyse men het beste kan gebruiken, maar beperk ik me tot het benoemen van verschillende benaderingswijzen om muziek in media te analyseren.

Deze theorieën zullen in dit onderzoek gelden als de zogenaamde *case studies*. Er worden voorbeelden gegeven van mogelijke muziekanalyses in media (Lola Rennt, De wereld draait door en Super Mario), maar dit dient enkel ter illustratie.

Er is voor de zojuist genoemde genres gekozen omdat muziek bij deze media in mijn ogen een belangrijke rol vervult en omdat ieder gekozen medium zich op bepaalde vlakken duidelijk onderscheidt van andere mediasoorten. Videoclips lijken in eerste instantie voor de hand te liggen, maar vanwege de marketinginvloeden en overeenkomsten met film laat ik het buiten beschouwing. Mede hierdoor, en vanwege de beperkte omvang van dit onderzoek is er voor deze mediagenres gekozen.

Hypothetisch gezien verwacht ik dat het bij uitstek de mediumspecifieke eigenschappen van een medium zijn, die zorgen voor verschillen en overeenkomsten bij de analyse van muziek in media. Deze hypothese is te koppelen aan Marshall McLuhan zijn idee over *The medium is the message*. McLuhan stelt dat niet de inhoud maar de vorm van een boodschap de ervaring creëert.¹ Zijn visie wordt als uitgangspunt genomen voor het onderzoek. Met een McLuhiaanse blik wordt er gekeken naar muziekanalyses omtrent film, televisie en videogames. Daarom is het belangrijk om allereerst uit te leggen wat McLuhans visie inhoudt, hoe ik mij zelf tegenover deze visie verhoud en de kritiek die er op is gekomen, en op welke manier ik deze visie toe wil gaan passen op muziekanalyses. Dit gekozen standpunt is vervolgens hetgeen ik wil gaan toetsen op muziekanalyses.

Met dit onderzoek hoop ik aan te tonen dat de mediumspecifieke eigenschappen in ieder geval bij de analyse van muziek en media van enorm belang zijn en het medium zelf in die zin de boodschap creëert (McLuhan). De verschillende strategieën en concepten bij muziekanalyses staan in mijn ogen sterk in verband met deze eigenschappen. Ik positioneer me in het wetenschappelijke debat door te stellen dat de mediumspecifieke eigenschappen altijd als uitgangspunt moeten worden genomen, alvorens er mediagerelateerde onderzoeken plaatsvinden, al richt ik me nu dus specifiek op het onderwerp muziek in media om het aan te tonen. Met behulp van de zojuist genoemde stappen pleit ik uiteindelijk voor een hervormde strategie: wanneer de muziek in media wordt geanalyseerd, dienen de mediumspecifieke eigenschappen als uitgangspunt te worden genomen, vanwege de onlosmakelijke beïnvloeding op elkaar.

¹ Marshall McLuhan. *Understanding media: The Extensions of man* (New York: New York American Library, 1964), 12

1. Marshall McLuhan “the medium is the message”

“The medium is the message because it is the medium that shapes and controls the scale and form of human association and action. The content or uses of such media are as diverse as they are ineffectual in shaping the form of human association.”²

In dit onderzoek wordt met een McLuhiaanse visie gekeken naar muziekanalyses omtrent film, televisie en videogames in relatie tot de mediumspecifieke eigenschappen van desbetreffende mediagenres. Voordat ik me toespits op de muziekanalyses en de mediumspecifieke eigenschappen word in dit hoofdstuk uitgelegd wat de visie van McLuhan precies inhoudt. Ook wordt er toegelicht hoe ik mij zelf tegenover McLuhan en de kritiek die op hem is gekomen verhoud. Daarna wordt uitgelegd op welke manier ik zijn visie toe wil gaan passen op muziekanalyses.

Het boek *Understanding Media* van McLuhan is tot stand gekomen nadat hij zich verwonderde over de manier waarop de generatie studenten zich destijds (jaren’ 60) gedroegen. McLuhan kwam tot de constatering dat de perceptie van deze nieuwe generatie veranderde door de berichtgeving.³ Volgens McLuhan leven we dan ook in een tijdperk die zich kenmerkt door een structurele overdosis aan betekenissen, al het verborgene wordt ontsluit.⁴ McLuhan stelt dat mediatechniek grote invloed heeft op betekenistoekenning.

Hij betoogt zelfs dat media verlengstukken zijn van het lichaam. Hierbij maakt hij geen onderscheid tussen media en techniek. Zo kan het wiel een verlengstuk van de voet zijn en televisie het verlengstuk van ogen. Door media als verlengstuk van het lichaam te zien, kunnen we volgens McLuhan stellen dat media ook onze kijk op de wereld veranderen. Hij concludeert dan ook dat media onze perceptie bepalen.⁵

De voor dit onderzoek belangrijkste passage uit het boek is: *The medium is the message*. In dit gedeelte stelt McLuhan dat niet de inhoud maar de vorm van een medium de ervaring van een boodschap creëert.⁶ De technologische aspecten van een medium zorgen volgens McLuhan voor de perceptie die men heeft op de wereld. Het kijken naar de inhoud van een medium verhindert het kijken naar hoe media daadwerkelijk functioneren. De vorm van een medium zorgt voor de wijze waarop de ervaring van de gebruiker wordt gecreëerd. De manier waarop deze vorm inhoud krijgt

² Marshall McLuhan. *Understanding media: The Extensions of man* (New York: New York American Library, 1964), 11.

³ Ibidem, 119.

⁴ Ibidem, 311.

⁵ Ibidem, 33.

⁶ Ibidem, 12.

is eerder een invulling. Daarom zouden we de technologische aspecten van een medium als uitgangspunt moeten nemen om te bepalen welke mogelijke invloed media op mensen hebben.⁷

De kritiek die er is gekomen op het boek en de visie van McLuhan richt zich vooral op zijn technologisch deterministische insteek; de gedachte dat de ontwikkeling van de techniek de loop van de geschiedenis bepaalt.⁸ McLuhan zou geen aandacht hebben voor menselijke invloeden. Een groot gedeelte van de vele kritiek die er op McLuhan is gekomen komt van Raymond Williams. Hij vraagt zich af wat het bestaansrecht van een medium is als er niet wordt gekeken naar de inhoud ervan en stelt dan ook: "If the medium really is the message, what is left for us to do or say?".⁹ Williams ziet media als een constructie van een sociaal proces, in tegenstelling tot McLuhan. Het gebruik van mediatechniek is volgens Williams sterk afhankelijk van menselijke intenties en handelingen.¹⁰

Persoonlijk ben ik het deels eens met de kritiek die er op McLuhan is gekomen. Zo begrijp ik dat velen vinden dat door zijn technologisch deterministische insteek receptie onderbelicht blijft. In mijn ogen is de interpretatie van gemedieerde boodschappen onderbelicht. In die zin distantieer ik me van McLuhan en sluit ik me aan bij Raymond Williams. Het technologisch perspectief dient in mijn ogen echter wel als uitgangspunt te worden genomen alvorens te kijken vanuit een sociaal perspectief. Pas als je de technologische aspecten van een medium begrijpt, kunnen de sociale aspecten er van worden geanalyseerd. Ik distantieer me dus van McLuhan door zijn onderbelichting van perceptieprocessen, aangezien het gebruik van media per individu verschilt en samenhangt met complexe sociale processen. Aan de andere kant sluit ik me bij hem aan door er voor te pleiten het technologische aspect van een medium wel als uitgangspunt dient te worden genomen alvorens men kijkt naar sociale aspecten.

Muziek komt in McLuhans boek nauwelijks aan de orde. Wel stelt hij het volgende: "In the matter of poetry it turned out that, as poetry could be read without being heard, musical instruments could also be played without accompanying any verses"¹¹. Hier wordt eveneens duidelijk dat McLuhan ervoor pleit dat het medium zelf de boodschap is, niet de invulling die volgt. Zoals in bovenstaand citaat blijkt, stelt hij met betrekking tot muziek dat het instrument zelf de boodschap is, niet hetgeen er

⁷ Marshall McLuhan. *Understanding media: The Extensions of man* (New York: New York American Library, 1964), 22.

⁸ Martin Lister, et. al. *New media: A critical introduction*. (Londen: Routledge, 2003), 167.

⁹ Raymond Williams, Ederyn Williams. *Television: Technology and Cultural Form*. (New York: Routledge 2003), 11.

¹⁰ Ibidem, 14.

¹¹ Marshall McLuhan, *Understanding media: The Extensions of man* (New York: New York American Library, 1964), 196.

vervolgens op het instrument word gespeeld. Zelf ben ik het hier mee eens al is er bij dit medium bij uitstek sprake van de inbreng van emoties. Muziek is in mijn ogen een medium waar deze van grote invloed zijn op wat er wordt overgedragen en de manier waarop deze boodschap word geïnterpreteerd. Desondanks denk ik dat deze emoties enkel en alleen geuit kunnen worden door de technologische mogelijkheden van het instrument, waardoor ik er opnieuw voor pleit dat de vorm van een medium als uitgangspunt moet worden genomen.

Het gegeven dat niet de inhoud maar de vorm van een medium de ervaring van een boodschap creëert, sluit aan bij mijn hypothese; het zijn bij uitstek de mediums specifieke eigenschappen van een medium, die zorgen voor verschillen en overeenkomsten bij de analyse van muziek in media. Zo is een mediums specifieke eigenschap van een game dat het interactief is, waardoor de muziek pas start op het moment dat de speler daar een "cue" voor geeft. Dit ligt ten grondslag aan de vorm van de game en niet aan de inhoud. Op die manier zorgt de vorm van de game voor de wijze waarop de ervaring van de gamer wordt gecreëerd. Dat dit vervolgens gebeurt door Super Mario of een raceauto, is in mijn ogen eerder een invulling van de makers.

Dit toont aan op welke wijze McLuhans idee toepasbaar is op mediums specifieke eigenschappen in relatie tot muziekanalyses. Vanuit deze visie wil ik verder werken, om te kijken welke mogelijke invloed mediums specifieke eigenschappen hebben op muziekanalyses, om uiteindelijk te kunnen pleiten voor een hervormde strategie bij muziekanalyses.

2. Film

2.1 De mediums specifieke eigenschappen van film

Film projecteert beelden die in een eerder stadium zijn opgenomen. Als toeschouwer is er geen mogelijkheid tot interruptie in wat er wordt getoond.¹² Het is een min of meer gesloten eenheid van ruimte en tijd (waarbinnen zich bepaalde gebeurtenissen of handelingen voltrekken) die in het perceptieproces door de toeschouwer als een aaneenschakeling van verschillende instellingen wordt geconstrueerd; *imagistic succession*.¹³

De filmische ervaring heeft zowel een privé- als een openbaar karakter.¹⁴ Deze ervaring komt tot stand doordat film een projectie is van opeenvolgende beelden die

¹² Gerald Mast en Marshall Cohen, *Film Theory and Criticism* (Oxford: Oxford University Press, 1985), 143.

¹³ Ibidem, 118-130.

¹⁴ Ibidem, 142.

niet als afzonderlijke frames worden waargenomen.¹⁵ Dit is het geval bij een projectiesnelheid van minimaal acht frames per seconde, bij een lagere snelheid gaat de illusie van continuïteit verloren. Het tweedimensionale filmbeeld wordt in drie dimensies geïnterpreteerd.¹⁶ Daarbij is beweging de belangrijkste factor die de dieptewerking van het filmbeeld bepaalt. Hierin onderscheidt film zich in het bijzonder van de tweedimensionale kunst, die uitsluitend beschikt over de mogelijkheid van een zuiver grafisch perspectief.¹⁷

Films kenmerken zich net als televisie door montage; een shot- of instellingswisseling die in strikte zin als een vorm van discontinuïteit in ruimte en/of tijd kan worden waargenomen en kan worden toegeschreven aan een discontinuïteit in opname. Fragmentatie proberen de makers echter tegen te gaan met behulp van montage. Op deze manier wordt een *suspension of disbelief* gecreëerd; de toeschouwer moet opgaan in de illusie van de werkelijkheid en deze illusie ervaren door de wetten en regels die in de film gehanteerd worden als werkelijk te ervaren.¹⁸

2.2 Muziekanalyses bij film

“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.”¹⁹

Ten tijde van de vroege film (1900-1920) gaven de vertoningstechnieken van film vrij veel bijgeluid. Hierdoor was er muzikale begeleiding nodig om te compenseren met de projectie-ruisgeluiden. In het naoorlogse tijdperk werd narratief en filmmuziek op elkaar afgestemd en kon film steeds meer een ambivalentie uitspelen op niveau van emotie en associatie. Met de komst van Dolby Stereo geluid nam de kwaliteit van het geluid revolutionair toe. Filmmuziek kon nog meer als voorheen worden ervaren als een eenheid. Dolby maakte het mogelijk om dialoog, effecten, sfeer en muziek afzonderlijk van elkaar te horen.²⁰

Volgens Ian Garwood zorgt filmmuziek ervoor dat de toeschouwer wordt meegenomen in een andere wereld met eigen fantasieën. De muziek laat de barrières om iets wel of niet te geloven verdwijnen; het zorgt voor een band tussen de

¹⁵ Ibidem, 139.

¹⁶ Gerald Mast en Marshall Cohen, *Film Theory and Criticism* (Oxford: Oxford University Press, 1985), 140-141. Ibidem.

¹⁷ Ibidem.

¹⁸ Kay Dickinson. “Pop, Speed, Teenagers and the MTV Aesthetic” *Movie Music: The Film Reader* (Routledge 2003), 143.

¹⁹ Kathryn Kalinak, “The language of music” *Movie Music: The Film Reader* (Routledge 2003), 15.

Stephen Deutsch, “The Soundtrack: Putting Music in Its Place” in *The Soundtrack. 1* (2008): 3-13. Blz 13.

Ian Garwood, “Must you remember this?” *Movie Music: The Film Reader* (Routledge 2003), 115.

²⁰ Stephen Deutsch, “The Soundtrack: Putting Music in Its Place” in *The Soundtrack. 1* (2008): 3-13. Blz 13.

toeschouwer en de film; een *utopian space*.²¹ Mede hierdoor is het voor de toeschouwer gemakkelijk om zich te identificeren met de karakters. Zo kan er herkenbare muziek bij een bepaald personage of een bepaalde situatie worden gebruikt (leidmotief). Aaron Copland stelt dat filmmuziek vijf doelen heeft. Het creëren van een atmosfeer die aansluit bij de tijd en plaats, het onderlijnen van de niet uitgesproken gedachtes van een karakter, een neutrale achtergrond, het suggereren van continuïteit en het onderlijnen van de theatrale opbouw van een scène.²²

Kathryn Kalinak stelt dat filmmuziek een element is binnen het semiotische systeem die de totale filmervaring construeert. Ze maakt een vergelijking tussen taal en muziek en ziet hier soortgelijke systemen in terug. Muziek refereert volgens haar naar verschillende taaltokens die samen de film construeren, waardoor deze geïnterpreteerd kunnen worden.²³ Kalinak pleit er dan ook voor om alle muzikale aspecten die in een film voorkomen met behulp van *close reading* te analyseren. Zo moet er bijvoorbeeld worden gekeken welke instrumenten er worden gebruikt, wat voor melodieën er zijn en hoe hoog het tempo hierbij is.

Claudia Gorbman benadert filmmuziek vanuit een psychoanalytisch perspectief en komt met ideologie georiënteerde theorieën omtrent filmmuziek. Ze sluit aan bij Kalinak, in die zin dat ze er voor pleit dat de muziek zelf eerst geanalyseerd moet worden. Ze borduurt hier uiteindelijk verder op voort door te stellen dat het de narratieve context, de relatie tussen muziek en de overige elementen van het filmisch systeem is, die de kracht van muziek bepaalt. Ze stelt dat muziek er in film voor kan zorgen dat we bepaalde betekenissen ergens aan toe kunnen kennen. De muziek is een "*semiotic anchor*" die er voor zorgt dat de toeschouwer een onduidelijk teken kan begrijpen.²⁴ Hierdoor kan de toeschouwer veel beter meegaan in het verhaal. Dit kan echter ook op een tegenovergestelde manier werken. Wanneer er een contrast ontstaat tussen wat er op het beeld te zien is (bijvoorbeeld een vechtsce ne) en de muziek (vrolijk, opzwevend) kan dit voor verwarring zorgen. Dit komt door connotaties en het creëren van eigen betekenissen van de toeschouwer; *auditory imaginary*.²⁵

2.3 De invloed van mediums specifieke eigenschappen op de muziekanalyse van film

²¹ Ian Garwood, "Must you remember this?" *Movie Music: The Film Reader* (Routledge 2003), 115.

²² Zach, Wahlen. "Film Music vs. Video-Game Music: The Case of Silent Hill." 68-71 in Jamie Sexton, *Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual* (Edinburgh University Press, 2007), 70.

²³ Ibidem, 69.

²⁴ Claudia Gorbman. "Why Music? The Sound Film and its Spectator" *Movie Music: The Film Reader* (Routledge 2003), 40.

²⁵ Ibidem, 12.

In deze paragraaf wordt een sequentie uit de film *LOLA RENNT* (1998) gebruikt om de invloed van mediums specifieke eigenschappen te benoemen wanneer de muziek van een fragment (60.57 tot 61.50) wordt geanalyseerd. Hierbij baseer ik me op eerder gedane uitspraken in de vorige twee paragrafen.

Peter Verstraten stelt dat in *Lola Rennt* de gebruikte muziek ervoor zorgt dat Lola wordt voortgestuwd. Het verhaalritme wordt volgens hem grotendeels bepaald door de muziek, alsof de beeldverteller zich haast om het jachtige muzikale ritme te volgen.²⁶ De muziek in het fragment is non-diegetisch omdat het personage (Lola) de muziek zelf niet kan horen. De muziek ontstaat niet in de ruimte waarin zij zich begeeft, maar is later aan de beelden toegevoegd. Dat Lola de muziek zelf niet kan horen is op te maken uit het feit dat de muziek gekenmerkt wordt door *temporal linearization*.²⁷ Gedurende de genoemde beelden zijn er met behulp van montage verschillende shots achter elkaar geplaatst. Terwijl niet iedere meter die Lola rent wordt getoond (soms worden er tussen de shots afstanden weggelaten) blijft de muziek constant doorgaan. Het geluid loopt door in de shots en hierdoor lijkt het alsof de shots na elkaar worden getoond en bij elkaar horen. Het geluid, in combinatie met de montage, zorgen voor een opeenvolging in tijd.

De muziek in dit fragment kan uiteraard nog op vele andere manieren worden geanalyseerd, maar voor nu lijkt me het zojuist genoemde voldoende om te bekijken wat de invloed van mediums specifieke eigenschappen zijn. Hierbij is de laatste zin uit de vorige alinea concluderend en van belang "het geluid, in combinatie met de montage zorgen voor een opeenvolging van tijd". Opvallend hierbij is dat geluid en montage beide technologische aspecten van het medium film zijn. Opeenvolging in tijd heeft eerder te maken met de ervaring van de toeschouwer. Hier kan een koppeling worden gemaakt met de gedachtegang van McLuhan. De manier waarop muziek in het fragment is ingezet in combinatie met de montage zorgt voor de ervaring (opeenvolging in tijd); het zijn de mediums specifieke eigenschappen van de film die zorgen voor de ervaring.

In de vorige paragraaf bleek dat muziek in film met name wordt ingezet om de toeschouwer mee te laten gaan in het verhaal. Bepaalde gebeurtenissen kunnen worden verduidelijkt met behulp van muziek en hoewel de film in feite een aaneenschakeling van gefragmenteerde shots is, levert de muziek een bijdrage aan het tot stand komen van een gevoel van continuïteit. Kathryn Kalinak stelt dan ook: "The farther Music and image drift from a kind of mutual dependency, the more potential there is for the

²⁶ Peter Verstraten, *Handboek Filmnarratologie* 2^e ed. (Nijmegen: Vantilt, 2008), 158.

²⁷ Michel Chion, *Audio-Vision: Sound on Screen* (New York: Columbia U.P., 1994), 13.

disruption or even destruction of the cinematic illusion". Filmmuziek wordt volgens haar ingezet om fragmentatie te voorkomen. Want hoewel film in feite een aaneenschakeling van gefragmenteerde beelden is, kan filmmuziek bijdragen aan de suggestie van continuïteit. Deze functie van filmmuziek komt voort uit fragmentatie, een mediums specifieke eigenschap van film.

Er kan worden gesteld dat de technologische aspecten van film zorgen voor de ervaring. In het geval van film zijn dit dus onder andere het geluids- en projectiesysteem. De ervaring qua geluid is veranderd in die zin dat er de laatste jaren systemen op de markt komen die zorgen voor een zeer intense geluidservaring. Volgens McLuhan zijn het dus vooral dit soort aspecten die voor de ervaring zorgen.

Dat de voornaamste functie van de muziek in het gekozen fragment het voorkomen van fragmentatie blijkt te zijn geeft aan dat de muziek is ingezet op een om een mediums specifieke eigenschap te camoufleren. Juist door deze technologische eigenschap van film niet op te laten vallen, kan de toeschouwer opgaan in het verhaal. Het lijkt er in dit geval op alsof het niet de technologische aspecten van een medium zijn die de ervaring creëert, maar eerder alsof de pogingen om de technologische aspecten te verbloemen zorgen voor de ervaring. In die zin kan McLuhan zijn idee van "The medium is the message" worden aangepast naar: "The camouflage of the medium is the message", wanneer het de mediums specifieke eigenschappen in relatie tot filmmuziek analyses betreft.

3. Televisie

3.1 De mediums specifieke eigenschappen van televisie

Toen televisie in de jaren vijftig ontstond waren de meeste programma's live. Dit veranderde echter vrij snel. Het uitzenden en bekijken van programma's is veelal niet meer simultaan. Toch trachten televisiemakers de illusie op te wekken dat dit wel gebeurt. De toeschouwer moet het gevoel hebben dat het programma zich op het moment van kijken afspeelt. Het tegenovergestelde kan natuurlijk ook gebeuren, door duidelijk aan te geven dat het programma wel degelijk in een eerder stadium is opgenomen.²⁸ Vast staat echter, dat televisiemakers het gevoel van *liveness* en *immediacy* bij de toeschouwers proberen te bewerkstelligen, vooral bij actualiteitprogramma's. Dit is ook precies hetgeen waarin televisie zich onderscheidt van andere media; de mogelijkheid om het nu uit te zenden.²⁹

²⁸ J. Gripsrud, *The Television Studies Book*. (London: Arnold, 1998), 18.

²⁹ *Ibidem*, 24.

Televisie is eindeloos en biedt theoretisch de mogelijkheid iedereen te bereiken.³⁰ We kijken naar de continue streaming en we luisteren naar de excentrieke en repetitieve juxtaposities van het nieuws, reclames en programmatrailers. Televisie wordt zo gekenmerkt door eeuwigheid en het creëren van een continue flow. Deze stroom van beelden kan voor een kijker overweldigend zijn en ervoor zorgen dat de kijker meegaat in deze flow. Het effect hiervan wordt volgens de Frankfurter Schule beschreven als een soort passiviteit en conformiteit. Het zou je kritische bewustzijn enigszins wegvagen.³¹ Desondanks heeft televisie zich geworteld in het dagelijks leven van Westerse landen. Volgens Pierre Bourdieu heeft het zelfs een monopolie op de gedachtevorming van een groot deel van de bevolking en koersen we af op een situatie waarin televisie de sociale wereld beschrijft.³²

3.2 Muziekanalyses bij televisie

“I propose that the notion of flow depends on a specific cultural practice of television, that it cannot be properly understood without reference to the parallel notion of household flow, and that the sound track is specifically charged with mediating the relationship between these two flows.”³³

Televisiemuziek wordt veelal vergeleken met filmmuziek. Er zijn dan ook enkele overeenkomsten, al staan deze in mijn ogen in direct verband met de mediums specifieke overeenkomsten van film en televisie. Zo kenmerken beide media zich bijvoorbeeld door projectie van beelden en de montage van deze beelden. Kevin Donnelly brengt het verschil tussen film en televisiemuziek aan de kaak. Hij stelt dat televisiemuziek eerder is bedoeld om de gefragmenteerde momenten uit te lichten, in plaats van het onderlijnen van een langer narratief.³⁴

Vanwege de grote concurrentiestrijd tussen televisiezenders om zoveel mogelijk kijkers te bemachtigen, wordt de muziek bij televisie veelal ingezet om zolang mogelijk de aandacht van de toeschouwer vast te houden zodat deze in een *flow* geraakt. Rick Altman stelt zelfs dat televisiemuziek is gemaakt voor het creëren van deze *flow*, zoals duidelijk wordt in bovenstaand citaat. Bijna alle televisieprogramma's hebben dan ook een herkenbare tune, er is sprake van continuïteit en het geluid geeft veelal direct aan

³⁰ Pierre Bourdieu, “Op de set en achter de schermen.” Uit: *Over Televisie*. (Amsterdam: Boom, 1998), 17.

³¹ Raymond Williams, Ederyn Williams. *Television: Technology and Cultural Form*. (Routledge 2003), 11.

³² Pierre Bourdieu. “Op de set en achter de schermen.” Uit: *Over Televisie*. (Amsterdam: Boom, 1998), 21.

³³ Rick Altman, *Critical Approaches to Mass Culture* (Bloomington: Indiana University Press, 1986), 40.

³⁴ Kevin Donnelly, “Tracking British television: pop music as stock soundtrack to the small screen”. 331-343 (*Popular Music* 2002).

wat er gebeurt.³⁵ Het is tevens bedoeld om programma's te herkennen en om ze te onderscheiden van anderen; muzikale *branding*.

3.3 De invloed van mediums specifieke eigenschappen op de muziekanalyse van televisie

Deze paragraaf wordt uiteengezet aan de hand van de openingstune van het televisieprogramma *DE WERELD DRAAIT DOOR*. Met dit voorbeeld wordt gekeken naar de invloed van televisiespecifieke eigenschappen, wanneer de muziek van de openingstune wordt geanalyseerd. Hierbij baseer ik me op eerder gedane uitspraken uit de vorige twee paragrafen.

Voordat de openingstune te horen is, vertelt presentator Matthijs van Nieuwkerk waaruit de inhoud van deze uitzending bestaat. Elke uitzending opnieuw is deze tune aan het begin en aan het einde te horen, waardoor toeschouwers het als herkenbaar ervaren. Het bestaat uit blaasinstrumenten en drums en klinkt als een fragment uit een opzwevend jazznummer waarin wordt toegewerkt naar een climax. Nadat de tune is afgelopen is van Nieuwkerk direct aan het woord om actualiteiten te bespreken. Voor de toeschouwer is de tune het startschot van het programma, iedere werkdag op hetzelfde tijdstip.

Welk verband is er nu te vinden tussen de eigenschappen van televisie en de analyse van de openingstune van *De wereld draait door*? Zoals gezegd is een eigenschap van televisie dat de televisiemakers vanwege de kijkcijfermentaliteit, proberen om toeschouwers niet naar een (concurrerende) zender te laten zappen. Bij deze openingstune is het duidelijk dat de toeschouwer wordt geprikkeld om het programma te bekijken. Allereerst vertelt van Nieuwkerk wat er deze aflevering te zien is, gevolgd door een opzwevende tune die toewerkt naar een climax.

Het herkenbaar maken van programma's en het gevoel van *liveness* creëren, zijn beide mediums specifieke eigenschappen van televisie. Televisiemuziek lijkt zo bij uitstek te worden ingezet om deze mediums specifieke eigenschappen van televisie naar voren te laten komen. Televisiemuziek wordt ingezet om een programma herkenbaar te maken, om de toeschouwer niet te laten zappen en het creëren van een flow. Hoewel bij filmmuziek naar voren kwam dat de mediums specifieke eigenschappen werden verbloemd, lijkt het er bij televisie juist sterk op alsof de mediums specifieke eigenschappen worden benadrukt. Vanuit McLuhans standpunt kan dus worden gesteld:

³⁵ Rick Altman, *Critical Approaches to Mass Culture* (Bloomington: Indiana University Press, 1986), 39-54.

“The emphasis on the medium is the message”; het benadrukken van het medium creëert de boodschap, wanneer het de relatie tussen de mediums specifieke eigenschappen van televisie en televisiemuziek betreft.

4. Games

4.1 De mediums specifieke eigenschappen van videogames

Videogames zijn leermachines die de speler instrueren over de wijze waarop het gespeeld moet worden en het wordt bij uitstek gekenmerkt door interactiviteit.³⁶ Er is de mogelijkheid voor de speler om zich te mengen in computerprocessen, en om de effecten van deze inmenging op hetzelfde moment waar te nemen.³⁷ Deze interactiviteit vindt plaats in de wetten en regels van de videogame, welke de gebruiker onder controle moet zien te krijgen.³⁸ Het spelen van een videogame behoeft het begrijpen van deze structuur en zijn systeem.³⁹

De makers van het spel proberen te bewerkstelligen dat de speler wordt ondergedompeld in het spel. Deze immersieve ervaring zorgt ervoor dat de speler in de wereld van het geconstrueerde beeld treedt.⁴⁰ Een verschil ten opzichte van andere media is dat de speler niet alleen wordt ondergedompeld, maar ook verantwoordelijk is voor de gebeurtenissen die plaatsvinden op het scherm. Wanneer het spel is afgelopen, komt dat door de speler zijn mislukken of succes.⁴¹ Interactiviteit is hetgeen waardoor een videogame zich voornamelijk onderscheidt van bijvoorbeeld televisie en film. Want hoewel de sleutelaspecten van narratieve visuele media (videogames, maar ook televisie en film) zoals timing, plot en karakterontwikkeling overeenkomen, zijn deze bij videogames extreem gelimiteerd door interactiviteit.⁴²

4.2 Muziek analyses bij videogames

The reason sound design is important in videogames is simple: if a laser makes a pleasing, fizzy hum, and if an exploding enemy makes a particularly satisfying boom then the game is just more fun to play.⁴³

³⁶ Eugene Provenzo, F. Jr. *Beyond the Gutenberg Galaxy: microcomputers and the emergence of post-typographic culture*, (New York: Teachers College Press, 1986), 34.

³⁷ Martin Lister et. al. *New media: A critical introduction*. (Londen: Routledge, 2003), 388.

³⁸ Ibidem, 274

³⁹ Ibidem, 27.

⁴⁰ Ibidem, 387.

⁴¹ Ibidem, 275.

⁴² Ibidem.

⁴³ Steven Poole. *Trigger Happy: the secret life of video videogames*, (London: Fourth Estate, 2000), 67.

De speler van een videogame bepaalt in principe zelf welk geluid er te horen is. Pas wanneer je een bepaald level entert begint een filmpje en pas wanneer je Mario een paddenstoel laat pakken, hoor je een geluid. Tom Salta spreekt vooral over het productieproces van games en stelt dat hier de grootste verschillen tussen videogamemuziek in vergelijking met muziek bij andere media ontstaan.⁴⁴ Gamecomposers maken anders dan bij film, bijvoorbeeld muziek voor verschillende scenario's; voor als men sterft, iets pakt, of het spel uitspeelt. Deze adaptieve audio (het geluid ontwikkelt zich naar aanleiding van de beslissingen van de gamer) is altijd gemaakt naar aanleiding van de wensen van de gamemaker zonder het hele spel echt te hebben gezien.⁴⁵

Zach Wahlen onderscheidt twee functies van gamemuziek: de metaforische en de metonymische functie.⁴⁶ De metaforische functie heeft als doel de sfeer in een spelomgeving te scheppen. Beeld en geluid worden op deze manier op een vooraf bepaalde manier ervaren. Het metonymische aspect wordt gebruikt om iets aan te duiden, maar is geen metafoor van het aangeduide object of handeling. Het geluid is een waarde binnen de gameplay.⁴⁷ Bijvoorbeeld het pakken van een paddenstoel door SUPER MARIO of het schieten van een soldaat in MEDAL OF HONOR.

De geluiden die in games voorkomen bestaan ook uit interfaceobjecten. Dit zijn alle geluiden die gerelateerd zijn met het opslaan of laden van hoofdstukken en het veranderen van diverse spelopties in het menu. In principe is dit ook adaptieve audio, al maken deze geluiden geen onderdeel uit van het diëgetisch geluidsontwerp. Er klinkt meestal slechts een enkele noot nadat de gebruiker klikt of drukt.

In games komen ook *cutscenes* voor. Deze kleine stukjes film vinden plaats gedurende de gameplay en staan veelal in verband met het narratief van de game. Hier reizen enkele kritische vragen op. Zo kun je zeggen dat de interactiviteit verdwijnt, aangezien de gamer nu enkele ogenblikken (passief) het filmpje bekijkt. Aan de andere kant begint het filmpje pas wanneer de gamer op interactieve wijze een bepaalde handeling in de game heeft voltrokken waardoor de cutscene begint.

4.3 De invloed van mediumspecifieke eigenschappen op de muziekanalyse van videogames

⁴⁴ Aaron, Marks. *The Complete Guide to Game Audio: For Composers, Musicians, Sound Designers, Game Developers*. (Burlington Elsevier inc., 2009), 64.

⁴⁵ Zach Wahlen, *Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual* (Edinburgh University Press, 2007).

⁴⁶ Ibidem.

⁴⁷

In deze paragraaf wordt het spel SUPER MARIO (1995) op de gameboy gebruikt om de invloed van mediumspecifieke eigenschappen te benoemen wanneer de muziek van de game wordt geanalyseerd. Hierbij baseer ik me op eerder gedane uitspraken in de vorige twee paragrafen. Het spel komt kort aan bod en dient enkel ter illustratie om uitspraken te verduidelijken.

Wahlen volgend, kan worden gesteld dat de 8-bit achtergrondmuziek tijdens het spelen van Mario een metaforische functie heeft. Elk level heeft zo zijn eigen soort tegenstanders en moeilijkheidsgraad. De sfeer van het level wordt met behulp van de muziek benadrukt. De levels in het begin hebben vrolijke muziek met hoge tonen en een snel tempo. Naarmate de gamer verder komt wordt de muziek spannender en heeft het lage tonen. Wanneer een level wordt gehaald klinkt er kort een extreem vrolijk deuntje met zeer hoge tonen. Deze geluiden staan sterk in verband met de handelingen van de gamer. Pas wanneer een bepaald level wordt gehaald is de zojuist omschreven muziek te horen. De metonymische geluiden kenmerken zich direct door interactiviteit. Wanneer de gamer ervoor kiest in een buis te kruipen is er een geluid te horen dat bestaat uit een baslijn van drie tonen. De gamer kan er ook voor kiezen een muntje te pakken waardoor er een hoge, vrolijke toon klinkt.

Het moge duidelijk zijn dat een steeds terugkomende factor van een game interactiviteit is; de muziek start pas op het moment dat de gamer daar een "cue" voor geeft. Dit ligt ten grondslag aan de vorm van de game en niet aan de inhoud. Het is deze vorm van de game die zorgt voor de wijze waarop de ervaring van de gamer wordt gecreëerd. Nu is gebleken dat het vooral de interactiviteit is die zorgt voor de ervaring van het spel en dat het geluid in games deze interactie benadrukt kan op McLuhiaanse wijze worden gesteld: "The interaction with the medium is the message" wanneer het de relatie tussen de mediumspecifieke eigenschappen van videogames en de muziek van videogames betreft.

5. Conclusie

Nu de mediumspecifieke eigenschappen in relatie tot muziekanalyses omtrent films, televisie en videogames afzonderlijk van elkaar zijn behandeld, is het mogelijk om de balans op te maken en antwoord te geven op de onderzoeksvraag. Allereerst zullen de belangrijkste bevindingen worden benoemd om vervolgens te komen tot een gegronde antwoord.

In de paragraaf over McLuhans notie “The medium is the message” is uitgelegd op welke wijze zijn visie wordt toegepast in dit onderzoek. Ik heb duidelijk gemaakt hoe ik me tot zijn visie verhoud. Er kwam naar voren dat ik aan ene kant zijn visie ondersteun door te pleiten dat technologische eigenschappen als uitgangspunt dienen te worden genomen bij mediagerelateerde onderzoeken. Aan de andere kant ben ik het eens met de kritiek die stelt dat perceptie in zijn boek onderbelicht blijft. Hieruit is te concluderen dat mijn ideale opbouw bij mediagerelateerde onderzoeken bestaat uit allereerst de belichting van de technische en mediums specifieke aspecten van een medium en vervolgens de sociale. Hierbij dien ik te vermelden dat dit andersom in mijn ogen niet mogelijk is. Ik heb er dan ook voor gepleit dat de technologische aspecten altijd ten grondslag liggen aan de sociale aspecten die volgen.

In het hoofdstuk over film paste ik McLuhans stelling aan met behulp van het woord camoufleren: “The camouflage of the medium is the message”. Na op zoek te zijn gegaan naar de relatie tussen mediums specifieke eigenschappen en filmmuziek analyses kwam ik er achter dat filmmuziek bij uitstek wordt ingezet om mediums specifieke eigenschappen te “camoufleren” om de toeschouwer op deze manier nog meer op te laten gaan in het narratief. In die zin is gebleken dat filmmuziek analyses wel degelijk zijn terug te voeren op de mediums specifieke eigenschappen.

In het hoofdstuk over televisie kwam ik eveneens tot een aanpassing van McLuhans notie, die in een tegenovergestelde visie dan bij film resulteerde. Want in tegenstelling tot film bleek het bij televisie geen camouflage van de mediums specifieke eigenschappen, maar eerder een benadrukking. In dit hoofdstuk werd duidelijk dat televisiemuziek juist wordt ingezet op een manier waardoor de mediums specifieke eigenschappen (het creëren van een flow, de toeschouwer vasthouden) naar voren komen: “The emphasis on the medium is the message”.

Videogames bleken onlosmakelijk verbonden met interactiviteit. Elke eigenschap die werd besproken in dit hoofdstuk, en elke muziek analyse die erop uitgevoerd werd bleek terug te grijpen op interactiviteit. Ik heb er dan ook uiteindelijk voor gepleit dat wanneer het de relatie tussen mediums specifieke eigenschappen en de muziek analyse van videogames betreft, dat het de interactieve eigenschappen van videogames zijn die de (muziek)ervaring creëert: “The interaction with the medium is the message”.

Op deze manier is gebleken dat het vooral de mediums specifieke verschillen tussen film, televisie en videogames zijn die zorgen voor verschillen in de

muziekanalyses. Hierbij zijn het de meest karakteristieke kenmerken die naar voren komen. Voor film, televisie en videogames zijn dat respectievelijk continuïteit, flow en interactiviteit. Nu dit is aangetoond kan worden gesteld dat mediumspecifieke eigenschappen in sterke mate van invloed zijn op muziekanalyses. Deze stelling is met dit onderzoek bewezen en vormt het belangrijkste argument voor mijn pleidooi voor een hervormde strategie bij muziekanalyses. Want wanneer men de muziek in media analyseert, dient er allereerst goed gekeken te worden naar de mediumspecifieke eigenschappen van het te onderzoeken medium, aangezien het een aantoonbaar rijke invloed heeft.

Aantal woorden: 5344

Literatuur

Altman, Rick "Television/Sound". 39-54 in Tania Modleski (ed.), *Studies in Entertainment: Critical Approaches to Mass Culture* (Bloomington: Indiana University Press, 1986).

Bourdieu, Pierre. "Op de set en achter de schermen." Uit: *Over Televisie*. Amsterdam: Boom, 1998. 15-36.

Chapple, Freda and Chiel Kattenbelt, "Key issues in intermediality in theater and performance". 11-25 in *Intermediality in Theatre and Performance* (Amsterdam and New York: Rodopi, 2006).

Collins, Karen "Gameplay, Genre, and the Functions of Game Audio." Hoofdstuk 7 in *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Sound* (Cambridge Mass.: MIT Press, 2008).

Dickinson, Kay (ed.), *Movie Music: The Film Reader* (Routledge 2003).

Friedberg, Anne. "Spectatorial Flanerie." Uit: Window Shopping. Berkeley en Los Angeles: University of California Press, 1993. 132-143 en 260-263.

Gripsrud, J., Television, Broadcasting, Flow: Key Metaphors in TV Theory. In: C. Geraghty and D. Lusted (eds.), *The Television Studies Book*. London: Arnold, 1998, 17-32.

Lister, Martin, et. al. *New media: A critical introduction*. Londen: Routledge, 2003.

Marks, Aaron. *The Complete Guide to Game Audio: For Composers, Musicians, Sound Designers, Game Developers*. (Burlington: Elsevier inc, 2e editie, 2009).

Mast, Gerald en Marshall Cohen, red., *Film Theory and Criticism: Introductory Readings* (Oxford: Oxford University Press, derde editie, 1985; oorspronkelijke uitgave: 1974).

McLuhan, Marshall. *Understanding media: The Extensions of man* (New York: New York American Library, 1964).

Whalen, Zach "Film Music vs. Video-Game Music: The Case of Silent Hill." 68-71 in Jamie Sexton (ed.), *Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual* (Edinburgh University Press, 2007).

Williams, Raymond. *Television: Technology and Cultural Form* (New York: Schocken, 1974), p.95.

Film

Lola Rennt. Reg. Tom Tykwer, Scen. Tom Tykwer, Act. Franka Potente, Moritz Bleibtrau, Sony Pictures Classics, 1998.

Televisie

De Wereld Draait Door. Reg. Matthias Bouman, Pres. Matthijs van Nieuwkerk.

Videogame

Super Mario Bros. Shigeru Miyamoto, 1995.