

Playstationklanken



‘Generation Kill’ van Stefan Prins Foto Tilman Stamer/SWR

Jonge componisten laten steeds vaker invloeden uit computergames toe in hun werk, zoals in *Generation Kill*. Componist Stefan Prins: ‘Oorlog als een game, dat wilde ik laten zien.’

Floris Don

Aanstellerige wapperbewegingen van dirigenten worden meestal niet op prijs gesteld. Maar in *Point ones* van componist Alexander Schubert zijn grotske armgebaren juist expliciet voorgeschreven. Dirigent Daan Janssen van het Nadar Ensemble heeft twee bewegingsdetectors, bekend van de Nintendo Wii, onder zijn mouwen verborgen. En dus leidt een plotse polsbeweging tot een hard elektronisch piepje. Ook kan hij een elektronisch crescendo opbouwen door zijn armen steeds hoger te heffen. En hij controleert de nagalm van de zes elektronisch versterkte instrumentisten, die zich met cartooneske bewegingen hortend en stotend door de partituur bewegen. Er is zelfs een heuse solo voor wiebelende dirigent.

Tijdens het festival Ars Musica in Brussel werd duidelijk dat een jonge generatie componisten gretig gebruikmaakt van technische en interactieve toepassingen uit de game-industrie. Naast de speelse Alexander Schubert (1979) was ook werk geprogrammeerd van Stefan Prins (1979). Prins ontving ter plekke een prijs van de Belgische muziekgespeers, en presenteerde met *Generation Kill* – een combinatie van videobeeld, akoestische instrumenten en gamecontrollers – een grimmig en geëngaerd werk.

Aan *Generation Kill* ging op het festival eerst Prins’ *Piano Hero* vooraf. Ook hier klinkt de invloed van games in door. De titel verwijst naar het spel *Guitar Hero*, waarmee spelers op een ‘gameguitar’ met kleurige knopjes muziek kunnen nabootsen. In *Piano Hero* verwerkt

Prins een dialoog tussen ‘echte’ (akoestische) een ‘virtuele’ (elektrische) geluiden. De oorspronkelijke geluidsbron van de elektronische geluiden wordt daarbij zichtbaar gemaakt. Als pianist Stephane Ginsburgh een toets van de synthesizer indrukt, klinkt bijvoorbeeld het opgenomen geluid van stokjes die in de klankkast van een piano worden gegooid. En tegelijkertijd zie je op een scherm het vallen van stokjes op de snaren van een piano. Maar Prins speelt een ingenieus spel met de realiteit: de toeschouwer/luisteraar weet op zeker moment niet meer wat daadwerkelijk akoestisch klinkt en wat van tevoren is opgenomen.

Dat spel vervolmaakt Prins in zijn grootste werk tot nu toe, *Generation Kill*. Het is genoemd naar het gelijknamige boek van Evan Wright, die als embedded journalist in Irak beschreef hoe Amerikaanse soldaten tijdens gevechtsscènes naar keiharde muziek luisterden: ‘Put the bodies to the floor!’ Evans concludeerde: „Dit is een oorlog gevoerd door de eerste ‘Playstation-generatie’.”

In *Generation Kill* van Prins zitten vier musici – cellist, drummer, gitarist, violist – op een rij achter doorzichtige schermen. Op die schermen wordt hun ‘virtuele evenbeeld’ geprojecteerd. Dit evenbeeld wordt aangestuurd door vier bespelers van Playstationcontrollers. Een ongemakkelijke dialoog volgt. Van klinkende noten is nauwelijks sprake, er klinkt een elektronisch vervormd schuren en krassen. Wie de controle over de klanken en beelden voert, wordt nooit echt duidelijk. Huiveringwekkend is het moment als plots een doodse stilte intreedt: op de vier schermen verschijnen ondertussen zwart-witbeelden van militaire

doelwitten (bunkers, auto’s, mensen) die worden opgeblazen. De voorstelling lijkt daarna te desintegreren, alsof de stroomvoorziening hapert, en eindigt in het duister.

Zo koppelt Prins interactie en elektronica aan een bespiegeling op de actualiteit, in dit geval Amerikaanse drone attacks, aanvallen met onbemande vliegtuigjes. „Geëngageerde muziek zie ik bij hedendaagse concerten helaas veel te weinig”, vertelt Prins. „Muziekopleidingen zijn gericht op metier, niet op het ontwikkelen van een persoonlijke visie. En in de huidige concertcultuur is er weinig interesse in muziek die grenzen doorbreekt.”

Hij ziet het als een kerntaak om de grenzen tussen virtueel en reëel, tussen technologie en menselijkheid te onderzoeken. Prins is pianist, componist en natuurkundige, en volgde een opleiding sonologie in Den Haag. Zijn *Generation Kill* leidde met zijn maatschappijkritiek tot veel rumoer tijdens de wereldpremière in Donaueschingen vorig jaar. „De techniek van satellieten en internet is een onomkeerbare revolutie”, verklaart Prins. „Die revolutie wil ik niet louter veroordelen. Terwijl ik *Piano Hero* schreef, brak de Arabische lente uit. Met telefoon gemaakte filmpjes werden meteen op internet geplaatst en versnelden de val van dictators. Je kunt via videoverbinding met elkaar spreken alsof er geen oceanen bestaan. Maar er hangen ook ontelbare bewakingscamera’s in de publieke ruimte. En vanuit een kantoor in de VS kan een Pakistaans gezin worden opgeblazen. Oorlog als een game: dat wilde ik toonbaar maken in *Generation Kill*.”

Bekijk ‘Generation Kill’ op stefanprins.be

Internet is een revolutie die ik niet alleen maar wil veroordelen

Gamemuziek

Jonge componisten van ‘ernstige muziek’ laten steeds meer game-invloeden toe in hun werk. Maar welke ontwikkelingen zijn ondertussen in de gamemuziek zelf waar te nemen? „De grote videogames hebben een filmische ambitie en grijpen nog altijd naar de Hollywoodsound”, weet Joris de Man, freelance gamemuziekcomponist. Hij schreef muziek voor onder meer het populaire *Killzone 3*, waarvan de filmische soundtrack door orkest werd ingespeeld. De Man: „Hoe groter de budgets, hoe minder risico een studio neemt. Maar ondertussen is de indiegame in opkomst, gemaakt met weinig middelen. Dat is mede te danken aan een platform als de iPad die het ‘zelf knutselen’ weer mogelijk maakt. Op consoles als de xBox, bedoeld voor games als eindproducten, was dat veel moeilijker.”

Soundtracks van indiegames zijn vaak nostalgisch, vindt De Man: „Neem het spel *Philosophy*: daar klinkt ouderwetse 8-bitsmuziek. Erg retro. Maar je ziet ook de trend dat de beslissingen van de speler steeds meer doorklinken in de soundtrack. Daarin schuilt de ware interactie.”

Dat muziek bij indiegames avontuurlijk kan zijn, ondervond contrabassist Wilmar de Visser. Met ensemble Ludwig organiseerde hij in Hilversum onlangs een akoestisch indiegameconcert. „Dat was nooit eerder gedaan maar werkte erg goed. Die muziek is vaak minimalistisch, heeft elementen van volksmuziek en soms zelfs de dissonante klankvelden van Ligeti. De structuur is vaak non-lineair. Een bepaald deuntje kan immers korter of langer duren, afhankelijk van wanneer de speler met een bepaald deuntje doorgaat.”

Toch blijft de gamemuziek hoofdzakelijk een ondersteuning van beelden. Ook tijdens het indiegameconcert werden videobeelden van de games gepresenteerd. De Visser: „Voor het publiek van fans betekent zo’n game heel veel, en de bijbehorende muziek dus ook. Na alle toegiften riep iemand: ‘nog een bis, motherfuckers!’ Dat heb ik bij een klassiek concert nog nooit gehoord.”