

De computergame: meer dan een spelletje

Pablo Cabenda Overal, van (pop)muziek en theater tot beeldende kunst en architectuur, dringt de invloed van computergames door. Blijft deze invloed steken in inspiratie, of ontstaat er een nieuwe vorm of hybride, zoals bij het fenomeen theatergame?

Een onderzoekster in een witte jas vraagt aan proefpersoon 4 of hij zelf ooit geweld heeft gebruikt. 'Nee.' Of dat er ooit geweld tegen hem is gebruikt. 'Ook niet.' Volgt de kritische blik van de professional die liever met zichzelf overlegt en vervolgens zwiingend haar koude conclusie aan het papier toevertrouwt. Proefpersoon 4 mag vervolgens door naar de volgende klinische ruimte waar autoritaire deskundigheid en uiterste geheimhouding met elkaar samenzweren.

Het voelt ongemakkelijk, de binnenkomst bij het theaterstuk *The Respons(e)ible Project* in het Utrechtse Theater aan de Werf. Want hier speel jij als toeschouwer tegelijk ook een onbekende, actieve rol als proefpersoon 4. In *The Respons(e)ible Project* hebben Joris Weijdom, Arnaud Loonstra en Bas Haas met behulp van de computer een stuk gemaakt waar je nergens als toeschouwer achterover kunt leunen. Want uiteindelijk beland je met zeven andere lotgenoten in een ruimte waar ieder achter zijn eigen

computerscherm zijn avatar, zijn digitale alter ego, door een virtueel gangenstelsel moet loodsen en die opdrachten moet opvolgen van een andere witte jas. Het voelt als een duister spelletje; je hebt een vage notie van de regels, maar geen idee van het doel. Dan weer als theater waarin je als toeschouwer op diverse lagen jezelf beschouwt: op het scherm als het poppetje waar je almachtig over bent, en in de fysieke ruimte waar de regisseur de touwtjes in handen heeft. Een amalgaam van toneel en computerspel waar het moeilijke is aan te geven waar het één nou overgaat in het ander.

Kunsthbride

The Respons(e)ible Project is een voorbeeld van de manier waarop computergames, of beter gezegd de principes van computergames, hun intrede hebben gedaan in het theater. Want op de afdeling Design for Virtual Theatre & Games van de Hogeschool voor de Kunsten in Utrecht

houden ze zich sinds 1999 niet bezig met het maken van het poppetje, maar met het ontwerpen van regels van een kunsthybride: de theatergame (zie www.hku.nl en www.talltreelabs.org).

Volgens Weijdom biedt het feit dat games en theater zich afspelen in de tijd en een performatief aspect hebben, de gelegenheid voor een vruchtbare vermenging. Het zijn beide spellen, maar bij de een ligt de uitkomst vast en bij de ander niet. Weijdom: 'In *multiplayer games* heb je een sociale laag waar spelers niet alleen als individuen in het spel aanwezig zijn, maar ook interactie met elkaar aangaan. Van die sociale laag proberen we theater, of beter gezegd, een performance te maken.'

De computer is daarbij in eerste instantie instrumenteel, zoals een dobbelsteen, maar tegelijkertijd zulk krachtig gereedschap dat het uiterst efficiënt fysieke en virtuele ruimten kan combineren en zo de interactiviteit kan verhogen.

Onduidelijk? Beschouw *Dungeons & Dragons*, in essentie een rollenspel met performancetrekjes. Dat kon door de computer evolueren en uitgroeien tot een *urban game* als *PacManhattan* (2004). Een spel/performance waarbij de figuren uit het populaire computerspel gespeeld werden

door mensen van vlees en bloed en de doolhof werd gevormd door het grid van Manhattan. Tegelijkertijd hadden de gamers, dat wil zeggen de bespelers van de acteurs/spelpersonages, op een computerscherm het overzicht van de bewegingen in het spel. De toevallige passanten in New York vormden het publiek.

Het is maar één voorbeeld van hoe games hun invloed laten gelden in de kunstwereld. Want overal, van (pop)muziek tot beeldende

De filmindustrie doet goede zaken met films gebaseerd op computergames

kunst en architectuur, zijn sporen te vinden van de moderne vermaaksindustrie. Het is de vraag in hoeverre computergames een wezenlijke verandering hebben betekend of richting hebben gegeven aan een bepaalde kunstsector. Blijft de invloed steken in inspiratie? Is de geleende technologie zuiver utilitair, in de vorm van high-techgereedschap? Of ontstaat er een nieuwe vorm of hybride zoals bij het fenomeen theatergame?

Lara Croft

Qua inspiratie liggen de voorbeelden voor het oprapen. Zo had de dance-act *Zombie Nation* in 1999 een wereldhit met *Kernkraft 400*, een deuntje dat bijna rechtstreeks vanuit de oude doos van de Commodore 64-spelcomputer naar de bovenste plek in de hitparades invloeg. De filmindustrie doet goede zaken met films gebaseerd op spelletjes (*Mortal Kombat '95*, *Lara Croft: Tomb Raider '01*). Terwijl diezelfde Lara Croft in 1998 al haar Nederlandse podiumdebuut maakte.

Choreografe Krisztina de Châtel raakte gefascineerd door de verlokkingen van virtuele driedimensionale ruimten, de bewegingen van het gamespersonage Croft en het gemak waarmee ze de zwaartekracht in haar wereld tartte. In De Châtels choreografie *Lara* worden de dansers als digitale marionetten bestuurd door een gamer. En terwijl kunstenaar Quirinne Racké de gefilmde beelden van de dansers mengde met de computerbeelden van Lara, ontstond een duet tussen twee werelden: een virtuele en een tastbare.

De overgang is bij popmuziek minder dramatisch, subtieler maar ook massaler. Hiphop-producer Timbaland jatte in 2006 schaaamteloos het muzikale motief van *Acidjazzed Evening*, een liedje dat de Finse Janne Suni had gemaakt op een oude Amiga-module. De hit *Ayo Technology* van rapper 50 Cent en Justin Timberlake drijft op de kenmerkende arpeggio's van prehistorische computerspelletjes. En de Nederlandse muzikant Bas Bron, Commodore 64-fanaat en het muzikale brein achter de Nederlandse hiphopgroep De Jeugd Van Tegenwoordig, gebruikte voor zijn hit *You Got My Love* de gamesmuziek van de Nederlandse gamescomponist Jeroen Tel die in de jaren tachtig tal van Commodore-spelletjes heeft voorzien van muziek.

'De simplicitéit is de aantrekkingskracht', verklaart Tel. 'Na een paar seconden *Kernkraft 400* is het niet meer uit je hoofd te branden. Het nummer heeft het zelfs tot het Amerikaanse equivalent van "olé, olé" geschopt en weet volle stadiontribunes te inspireren.'

Micromusic

Naast de infiltratie in mainstream pop bloeien op het internet gemeenschappen die zich toelagen op de karakteristieke muziek van oude games, de zogeheten micromusic. En worden wereldwijd zelfs party's gegeven waar alleen micromusic wordt gedraaid. Tel: 'Er zijn ontzettend veel hobbyisten die met die oude

machines muziek maken. Niet zozeer uit nostalgie, maar ook omdat de beperkte mogelijkheden een uitdaging vormen.'

Zo werd gamesmuziek een genre dat floreert, intrigeert en telkens weer inspireert en je zou het zelfs als vorm van erkenning kunnen zien dat het klassieke Ricciotti Ensemble vanaf 2006 het C64-project uitvoerde. Het gezelschap speelt diverse composities van Tel en zijn collega Rob Hubbard live in klassieke bezetting.

Maar een wezenlijke beïnvloeding? Het valt te bezien. Want micromusicgemeenschappen doen in feite niets anders dan gamescomponisten twintig jaar geleden, zonder daarmee (pop)muziek een nieuwe richting te geven. En in een wereld waar het samplen gemeengoed is geworden, en met een geluidspalet dat alles beslaat tussen blaffende hond en orkestknaal, zijn samples van gamesmuziek in mainstream-pop niet meer dan bouw materiaal; letterlijk en figuurlijk een motiefje met louter gebruikswaarde.

Grenzeloze cyberspace

Behalve als inspiratiebron heeft de gamesindustrie ook invloed door haar geavanceerde technologie. De programmatuur die het voor gamesmakers mogelijk maakte om betrekkelijk eenvoudig virtuele driedimensionale ruimten te bouwen, werd dan ook door architect Matthijs Bouw van het Nederlandse One Architecture halverwege de jaren negentig aangewend. Zo kon hij klanten en geïnteresseerden rondleiden in grenzeloos cyberspace in plaats van een maquette die gebonden is aan reguliere fysieke maten. Maar goed beschouwd was dat een keuze uit armoede. Toentertijd was die specifieke software bijna onbetaalbaar voor architecten en de gamesindustrie had een voorsprong op andere IT-sectoren.

Toch is er volgens de Duitse architect Friedrich von Borries wel degelijk een interessante interactie tussen architectuur en de

gamesindustrie. Vorig jaar schreef hij samen met collega's het standaardwerk *Space Time Play, Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*. Het boek behandelt de architectuur en de stedelijke weergave in games en de relatie tussen architectuur in de fysieke wereld en die in de virtuele. Von Borries: 'Al moet gezegd dat die interactie voornamelijk van de architectuur naar de gamesindustrie loopt. Het is altijd het streven geweest om in games een hyperrealistisch beeld neer te zetten van een stedelijke omgeving. Je ziet nu dat steeds meer architecten worden ingehuurd in die branche om dat streven te bereiken.'

Ook in de choreografie speelt gametechnologie een rol als gereedschap. In 1989 ontwikkelde de Canadese choreografe en computer-media-kunstenares Thecla Schiphorst het *Lifeforms* programma. Niet alleen is het daarin mogelijk de anatomisch correcte modellen naar willekeur te laten bewegen, de choreograaf kan ook allerlei persoons-specifieke parameters van dansers invoeren zoals behendigheid en snelheid, en zo een nauwkeurige danssimulatie laten lopen van bestaande dansers zonder dat die er lijfelijk aan te pas komen.

Het later ontwikkelde *motion capture* werd door

Krisztina de Châtel gebruikt in haar vervolg op *Lara, Lara and Friends*. Daarmee worden met behulp van sensoren op de dansers hun bewegingen vertaald naar patronen en structuren op een beeldscherm. Maar De Châtel ziet in het gebruik van dat soort hightechtechnieken niet meteen de sleutel naar de toekomst van de dans. En Von Borries moet nog de eerste klant tegenkomen die wijzend op een gebouw in een spelletje zegt: 'Doet u mij ook zoiets.'

Architecten worden ingehuurd om in games een hyperrealistisch beeld neer te zetten

Subversieve kanten

Het lijkt erop dat voornamelijk bij beeldende kunst en theater niet alleen de technologie, maar ook het idioom van games wordt benut. In 2006 vond in het Stedelijk Museum Post CS de eerste Nederlandse museale expositie plaats van gameskunst. Een van de exposanten was de Amerikaanse gameskunstenaar Brody Condon.

Condon maakte met *Suicide Solutions* (2004) een dvd waarin de hoofdfiguren van meer dan vijftig games hun taak, namelijk strijden en overwinnen, verzaken om subiet met hun eigen wapens zelfmoord te plegen. Voor *Worship* (2001) modificeerde hij de online multiplayergame *Anarchy Online* zodanig dat tijdens het spelen een van de avatars zich onttrekt aan zijn vaste, letterlijk geprogrammeerde, gedragspatroon, zich naar het scherm begeeft om daar op zijn knieën de gamer/kunstenaar als een god te aanbidden.

Pablo Cabenda

is freelancejournalist, onder andere bij *de Volkskrant*

Er zit een subversieve, geëngageerde kant aan de werken van Condon. Veel daarvan is gebaseerd op bestaande spelletjes die hij zich heeft toegeëigend en rigoureuus heeft aangepast om binnen dezelfde context commentaar te leveren op games en gamescultuur. Condon had dan ook één been in de hackerswereld, de eerste groep gebruikers die überhaupt de technische knowhow hadden om met gamesprogrammatuur aan de slag te gaan.

Condon: 'Maar het ontbreken van een kunstachtergrond betekende dan ook dat de allereerste gameskunst niet noodzakelijkerwijs goede kunst was.' En dat het nog vrij lang duurde voor er überhaupt iets als gameskunst doordrong tot het publiek had niet zozeer te maken met een verondersteld dedain vanuit het kunstestablishment voor de lage cultuur waar het elektronische entertainment toe zou behoren. Condon: 'In de hoek van de mediakunst werd gameskunst gauw op waarde geschat. Alleen was er voor '94 geen paradigma, geen algemeen theoretisch kader dat aangaf waar het met zoiets als kunst gebaseerd op games naartoe zou kunnen. Daarbij waren de toegankelijkheid en bruikbaarheid van het materiaal niet om te juichen. Eigenlijk groeide dat pas toen de spelletjes door de fabrikant rond midden jaren negentig modificeerbaar werden gemaakt.' Hij geeft toe dat er een zekere ironie schuilt in het feit dat gebruikers alleen van binnen uit konden ageren tegen het verschijnsel nadat de fabrikant de mogelijkheid daartoe inbouwde.

Naar een volgend level

Ook al wordt gameskunst gezien als een nieuwe verschijningsvorm van beeldende kunst, voor Condon zijn games gewoon niet meer dan nieuw materiaal. 'Wat er wat mij betreft wel heel nieuw aan is, is de set van issues die het in zijn slipstream heeft meegenomen in de beeldende kunstsector. De technische vaardigheden die ik bijvoorbeeld gebruik als gameskunstenaar

leerde ik niet op de academie, maar van online subculturen. Dat heeft geleid tot een nieuw soort outsider leerlingenschap. En er zit dat aspect van creatieve consumptie in, omdat het is gebaseerd op het aanpassen van in eerste instantie commerciële producten.'

Er is toekomst voor gameskunst volgens Condon, maar dan moet die zich wel vrijmaken. 'Gameskunst moet net als beeldende kunst door een renaissance. Nu zie je vaak nog dat alleen de archetypes uit de spelletjes gebruikt worden. Net zoals schilders vóór de renaissance vastzaten aan hun christelijke cultuur zit gameskunst nu nog te veel vast aan de gamescultuur.'

Gamesmuziek daarentegen is volgens componist Tel uitgeëvolueerd. Juist omdat gamesmuziek door technologische beperkingen een achterstand had op reguliere muziek. Met ontwikkelingen in de industrie is dat helemaal bijgetrokken en klinkt het thema van een willekeurige shooter niet anders dan de symfonische soundtrack van een film.

Bij dans heerst er volgens De Châtel een honger naar betaalbare en bruikbare technologie om in real time interacties aan te gaan met virtuele werelden. Terwijl er op het snijvlak van theater en games nog mogelijkheden liggen in de categorie groter, beter en mooier. Weijdom: 'Wat we doen, is eigenlijk eeuwenoud. Het hypermoderne aspect is alleen dat we het door de computer kunnen uitbreiden tot op zelfs wereldwijde schaal. Het zal zeker niet voor alle theater gelden, maar ik denk wel dat we meer zullen opschuiven van een passieve inlevingservaring naar een actieve belevingservaring.' Van *game over* is nog lang geen sprake. Het is alleen nog even wachten op het volgende level.