

Muziek is een essentieel onderdeel van videogames. Dat is nergens zo duidelijk als bij muziekvideogames, die bedoeld zijn om de speler muziek te laten maken met behulp van de controller en de game. Deze games worden vaak kritisch benaderd: muziek maken in een game is iets anders dan écht muziek maken. Toch stel ik dat een specifiek genre, de *rhythm game*, wel degelijk de muzikaliteit van een speler kan beïnvloeden. In dit essay zal ik uitleggen welke rol rhythm games als medium kunnen vervullen aan de hand van de ideeën van Theodor W. Adorno.

Eerst vertel ik iets over rhythm games. Deze games onderscheiden zich van andere (muziek)videogames door het gebruik van *rhythm action*.<sup>1</sup> Dit houdt in dat de speler op het ritme van de muziek de juiste knoppen in moet drukken. Wanneer de speler dit niet doet, verliest deze het spel. De speler heeft dezelfde rol als een muzikant in een orkest: de muzikant moet de aanwijzingen van de dirigent nauwgezet opvolgen, er is geen ruimte voor eigen inbreng.<sup>2</sup> Omdat de speler het ritme van de game strikt moet volgen, is er voor de speler geen artistieke vrijheid, enkel de illusie daarvan.<sup>3</sup>

Dan ga ik nu naar Adorno. Hij kijkt in de tekst *The form of the phonograph record* kritisch naar de grammofoonplaat als opnamemedium. Hij vertelt dat de plaat een objectificatie van muziek is. Muziek is normaal gesproken tijdgebonden maar door muziek op een grammofoonplaat te zetten, wordt de muziek uit de tijd gehaald en tot object gemaakt. Dit gaat ten koste van de muziek, omdat tijdens een opname altijd een deel van de muziek (wat hij zelf de “hoogte en diepte<sup>4</sup>” noemt) verloren gaat.<sup>5</sup> Dankzij deze objectificatie is de grammofoonplaat volgens Adorno tot basisbehoefte gemaakt door commercialisatie, een gebruiksvoorwerp dat mensen kunnen bezitten en (ver)kopen. Dat is precies het

---

<sup>1</sup> Martin Pichlmair en Fares Kayali, “Levels of Sound: On the Principles of Interactivity in Music Video Games,” *DiGRA Conference* (2007): 426.

<sup>2</sup> Nicholas Cook, “Sociality in sound,” in *Beyond the score: music as performance*, red. Nicholas Cook (Oxford: Oxford University Press, 2013): 267.

<sup>3</sup> Pichlmair en Kayali, “Levels of Sound: On the Principles of Interactivity in Music Video Games,” 426.

<sup>4</sup> Adorno, “The form of the phonograph record,” 57.

<sup>5</sup> Theodor W. Adorno, “The form of the phonograph record,” *October* 55 (winter 1990): 56-7.

tegenovergestelde van de waarde van muziek zelf, die is namelijk tijdgebonden en niet te bezitten.<sup>6</sup>

De objectificatie van muziek is iets wat ook te zien is bij rhythm games. Mediaprofessor Mario A. Dozal bespreekt in het boek *Music video games: performance, politics and play* de invloed van commercialisatie op *Guitar hero*, een videogame waarbij de speler met een gitaarcontroller meespeelt met bekende rocknummers. Hij bespreekt hoe *Guitar hero* zich schuldig maakt aan “*selling out*,”<sup>7</sup> waarbij een kunstwerk wordt gezien als ongeïnspireerde, commerciële entertainment voor mainstream publiek,<sup>8</sup> ofwel waarbij een kunstwerk alleen voor commerciële doeleinden wordt gefabriceerd. De gamemakers kochten de rechten van bekende rocknummers zodat deze exclusief waren voor hun game.<sup>9</sup> Hierdoor konden de makers van *Guitar hero* de muziek bezitten en verkopen: precies het punt waarop Adorno de grammofoonplaat bekritiseert.

Adorno vertelt echter ook hoe de plaat op een nuttige manier gebruikt kan worden. Hij vergelijkt de grammofoonplaat met bladmuziek, deze vorm van muzieknotatie wordt al eeuwen gebruikt om muziek over te brengen naar toekomstige generaties. Adorno stelt voor om ook de langspeelplaat te gebruiken als medium om muziek van mens op mens over te brengen. Wanneer de plaat hiervoor gebruikt wordt, heeft deze de potentie om als universele ‘taal’ te fungeren. Sterker nog: de plaat kan worden gezien als een geschreven vorm van taal, een schrift.<sup>10</sup> Muziek kan op een plaat bewaard worden en – net als een boek – later ‘gelezen’ worden.

Dit punt van Adorno is het fundament voor de gamereeks *Rhythm tengoku*,<sup>11</sup> een reeks waarbij elk spel bestaat uit een verzameling ritmespellen. Dit videospel was ontwikkeld door de artiest Tsunku♂ die met deze game het ritmegevoel van de Japanse bevolking wilde verbeteren.<sup>12</sup> Hij beticht andere rhythm games ervan dat die te veel visuele informatie als

---

<sup>6</sup> Adorno, “The form of the phonograph record,” 57-8.

<sup>7</sup> Mario A. Dozal, “Consumerism hero: the “selling out” of *Guitar hero* and rock band,” in *Music video games: performance, politics, and play*, red. Michael Austin (New York: Bloomsbury Publishing Inc., 2016): 128.

<sup>8</sup> Dozal, “Consumerism hero: the “selling out” of *Guitar hero* and rock band,” 129.

<sup>9</sup> Dozal, “Consumerism hero: the “selling out” of *Guitar hero* and rock band,” 140-2.

<sup>10</sup> Adorno, “The form of the phonograph record,” 59-60.

<sup>11</sup> *Rhythm tengoku* is de Japanse titel van de game, in Amerika heet het *Rhythm paradise* en in Europa *Rhythm heaven*.

<sup>12</sup> Peter Schultz, “Rhythm sense: modality and enactive perception in *Rhythm heaven*,” in *Music video games: performance, politics, and play*, red. Michael Austin (New York: Bloomsbury Publishing Inc., 2016): 254.

interface gebruiken en dus maakte hij een game waarbij de speler visuele misinformatie krijgt. Hierdoor moet een speler vertrouwen op de auditieve informatie en zijn eigen ritmische vaardigheden. De beste manier om het spel te spelen, is volgens Tsunku♂ staand, meebewegend op de muziek: “You don't just play the game with your hands. Rather, it's better to keep the rhythm with your body.”<sup>13</sup> Dit idee van Tsunku♂ kan worden gekoppeld aan dat van muzikwetenschapper Jonathan De Souza, die stelt dat een muziekinstrument door middel van feedback gezien kan worden als een verlenging van het menselijk lichaam:<sup>14</sup> wanneer een muzikant hoort dat hij een bepaalde toon speelt, ervaart hij door feedback uit het instrument dat hij zelf de toon produceert, terwijl de toon uit het instrument komt. De controller in combinatie met de game vergelijk ik hier met het muziekinstrument: door op de knop te drukken, krijgt de speler directe feedback van de game over de timing van zijn actie. Dankzij die feedback voelt de speler de muziek en houdt hij het ritme vast met zijn lichaam.

Dit brengt mij bij wetenschapper Philip Auslander. Hij vertelt dat een muzikant zijn instrument zo autonoom mogelijk over moet laten komen.<sup>15</sup> Een instrument kan niet zelf muziek maken, dat heeft altijd een muzikant nodig. Dit klopt voor de relatie tussen Rhythm tengoku en Tsunku♂ (de game is gecomponeerd door Tsunku♂) maar wanneer we dezelfde relatie betrekken op de relatie tussen speler en rhythm game, ontstaat het omgekeerde. Ik zei eerder al dat in rhythm games geen artistieke vrijheid bestaat, enkel de illusie daarvan. Het is dus niet zo dat de speler de videogame autonoom over laat komen, sterker nog: de game bespeelt de speler, zoals een dirigent zijn orkest bespeelt.<sup>16</sup>

Dan kom ik terug op Adorno. Opnamemediën kunnen volgens hem functioneren als universele taal en schrift, die vaak gebruikt worden om ideeën over te brengen van mens tot mens. Dit idee kan gekoppeld worden aan Rhythm tengoku, dat ontworpen is om de speler ritmebewust te maken en beter te laten worden in het volgen van een ritme. De game leert de speler ritmebewust te zijn en de ‘taal’ van ritme kennen. Wanneer muziekopname als schrift wordt gebruikt, kan de rhythm game door spelers gebruikt worden als lesboek om de taal van de muziek beter te begrijpen en hun gevoel voor die taal te verbeteren. Volgens onderzoek

---

<sup>13</sup> Schultz, “Rhythm sense: modality and enactive perception in Rhythm heaven,” 256.

<sup>14</sup> Jonathan De Souza, “Sounding actions,” in *Music at hand: instruments, bodies, and cognition*, red. Jonathan De Souza (Oxford: Oxford University Press, 2017): 45-8.

<sup>15</sup> Philip Auslander, “Lucille meets GuitarBot: instrumentality, agency, and technology in musical performance,” in *Musical instruments in the 21st century*, red. Till Bovermann, Alberto de Campo, Hauke Egermann, Sarah-Indriyati Hardjowirogo, Stefan Weinzierl (Singapore: Springer, 2017).

<sup>16</sup> Cook, “Sociality in sound,” 267.

kunnen rhythm games er zelfs voor zorgen dat spelers dankzij hun getrainde ritmegevoel ook beter worden in muziek maken en beluisteren in algemenere zin.<sup>17</sup>

Adornos tekst is al bijna honderd jaar oud maar zijn ideeën zijn nog steeds toe te passen, zelfs op de rhythm game als medium. Deze games worden vaak gemaakt en verspreid vanuit commercieel oogpunt – zoals dat bij Guitar hero bijvoorbeeld gebeurt – maar dat draagt eraan bij dat ze op grote schaal verspreid worden. Wanneer het opnamemedium dan wordt gebruikt om ritmegevoel in de speler naar boven te halen en te trainen, heeft het dezelfde informatieve waarde als een lesboek: de ideale rol voor rhythm games als medium.

---

<sup>17</sup> David Roesner, Anna Paisley en Gianna Cassidy, “Guitar heroes in the classroom: the creative potential of music games,” in *Music video games: performance, politics, and play*, red. Michael Austin (New York: Bloomsbury Publishing Inc., 2016): 210.

## Geraadpleegde literatuur

Adorno, Theodor W.. "The form of the phonograph record." *October* 55 (winter 1990): 56-61.  
<https://doi-org.proxy.library.uu.nl/10.2307/778936>

Auslander, Philip. "Lucille meets GuitarBot: instrumentality, agency, and technology in musical performance." In *Musical instruments in the 21st century*, geredigeerd door Till Bovermann, Alberto de Campo, Hauke Egermann, Sarah-Indriyati Hardjowirogo, Stefan Weinzierl, 297-314. Singapore: Springer, 2017. [https://link-springer-com.proxy.library.uu.nl/chapter/10.1007/978-981-10-2951-6\\_19](https://link-springer-com.proxy.library.uu.nl/chapter/10.1007/978-981-10-2951-6_19)

Cook, Nicholas. "Sociality in sound." In *Beyond the score: music as performance*, geredigeerd door Nicholas Cook, 256-73. Oxford: Oxford University Press, 2013.  
[http://search.ebscohost.com.proxy.library.uu.nl/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=669952&site=ehost-live&ebv=EB&ppid=pp\\_256](http://search.ebscohost.com.proxy.library.uu.nl/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=669952&site=ehost-live&ebv=EB&ppid=pp_256)

De Souza, Jonathan. "Sounding actions." In *Music at hand: instruments, bodies, and cognition*, geredigeerd door Jonathan De Souza, 28-50. Oxford: Oxford University Press, 2017. <https://oxford-universitypressscholarship-com.proxy.library.uu.nl/view/10.1093/acprof:oso/9780190271114.001.0001/acprof-9780190271114-chapter-3>

Dozal, Mario A.. "Consumerism hero: the "selling out" of Guitar hero and rock band." In *Music video games: performance, politics, and play*, geredigeerd door Michael Austin, 127-52. New York: Bloomsbury Publishing Inc., 2016.  
<http://dx.doi.org.proxy.library.uu.nl/10.5040/9781501308512.ch-009>

Pichlmair, Martin, en Kayali, Fares. "Levels of sound: on the principles of interactivity in music video games." In *DiGRA conference* (2007): 424-30.  
<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.190.2004&rep=rep1&type=pdf>

Roesner, David, Paisley, Anna en Cassidy, Gianna. "Guitar heroes in the classroom: the creative potential of music games." In *Music video games: performance, politics, and play*, geredigeerd door Michael Austin, 197-228. New York: Bloomsbury Publishing Inc., 2016.  
<http://dx.doi.org.proxy.library.uu.nl/10.5040/9781501308512.ch-009>

Schultz, Peter. "Rhythm sense: modality and enactive perception in Rhythm heaven." In *Music video games: performance, politics, and play*, geredigeerd door Michael Austin, 251-74. New York: Bloomsbury Publishing Inc., 2016.  
<http://dx.doi.org.proxy.library.uu.nl/10.5040/9781501308512.ch-011>