



Componist Cris Velasco over de mogelijkheden en moeilijkheden van muziek voor games

‘Je moet de gamer in het spel trekken’

Interview

Cris Velasco

De Amerikaanse componist Velasco maakt muziek voor games. ‘Als er actie op komt is, moet je dat kunnen horen.’

Van onze verslaggever
Robert van Gijsse



Cris Velasco

AMSTERDAM De muziek bij de game *Jericho* is als het horror-spel zelf: duister en beklemmend, soms een flintertje hoop biedend en dat dan weer met

brute kracht de grond in borend. De Amerikaanse componist Cris Velasco is specialist in het meeslepende genre. Hij schreef de soundtrack voor spannende games als *God of War*, *Haze* en *Splinter Cell: Double Agent*. Dit weekeinde was hij een van de speciale gasten bij de concertserie *Games in Concert*, en werd zijn muziek voor *Jericho* uitgevoerd door het Metropole Orkest in een uitverkocht Vredenburg Leidsche Rijn. Een kroon op zijn werk, zegt Velasco. ‘Onvoorstelbaar: honderden jonge gamers die naar een orkestrale uitvoering van je arrangementen komen luisteren.’

Wordt gamesmuziek ondergewaardeerd?

‘Veel niet-gamers denken nog steeds aan bliepjes. Maar de waardering voor het vak wordt groter, zie het succes van het Nederlandse *Games in Concert*.

‘Gamesmuziek is een heel jonge kunstvorm. Toen ik een jaar of tien geleden begon, kreeg ik van een opdrachtgever een paar schetsjes van karakters in het spel of een beknoppt scenario, en daar moest ik dan maar wat bij bedenken. Nu gaat dat anders. Voor *Jericho* werd ik uitgenodigd in de schilderstudio van de bedenker van het spel, de horrorschrijver Clive Barker. Daar hebben we samen inspirerende stukken muziek bij elkaar gezocht: 20ste eeuwse a-tonale muziek, oude religieuze muziek, de soundtrack bij de horrorfilm *The Omen*. Later kreeg ik de volledige game om de muziek op te schrijven. De studio’s van George Lucas stonden tot mijn beschikking, en een compleet orkest.’

En hoe klinkt *Jericho*?

‘Ik heb geprobeerd een niet stereotiepe horrorscore te maken. Onder de meest afschuwelijke scènes heb ik bijvoorbeeld rustige en hemelse koorzang gezet. Dat contrast maakt de sfeer nog beklemmender. Verder heb ik natuurlijk veel zware en donkere strijkers ingezet, naast scheurend koper. Het is moeilijk altijd weer iets heel nieuws te bedenken.’



Een uitverkocht Vredenburg Leidsche Rijn luistert naar artiesten die soundtracks uit computerspellen vertolken. Op *Games in Concert 2* zong de Portugese fado-zangeres Cristina Branco (foto daarboven) werk uit de racegame *Gran Turismo*, hiphopper Brainpower speelde met het Metropole Orkest en de rockband Intwine het nummer *The Chosen* uit het spel *Assassin's Creed*. De serie komt voort uit een initiatief van de NCRV. De omroep wilde in 2006 in het 3fm radioprogramma *Bring it on!* iets met games doen. In samenwerking met de gameswebsite Gamer.nl werd *Games in Concert* bedacht, een uitvoering door

het Metropole Orkest – met medewerking van The Sheer en zangeres Floor Janssen van *After Forever* – van herkenningmelodieën uit klassieke en moderne games als *Zelda*, *Super Mario* en *Metal Gear Solid*. Vredenburg liep vol, het gamerspubliek was laaiend enthousiast. Op Lowlands werd dit jaar met veel succes een reprise van het concert gegeven voor 15 duizend man. Op internet speculeert de gamersgemeenschap nu al over geschikt werk voor *Games in Concert 3*. Zie ook: www.gamer.nl, www.gamesinconcert.nl. Foto's Martijn Beekman / de Volkskrant

U heeft ook soundtracks gemaakt bij film en tv. Waarin verschilt dat werk van uw gamesmuziek?

‘Ik vind het schrijven van een gamesscore veel moeilijker. Een film kijken is passief, een game is interactief en moet het hebben van pure beleving. De muziek moet de speler diep in het spel trekken, en

dat niet anderhalf uur, maar tientallen uren. De muziek moet herkenbaar zijn. Als er actie op komt is, moet je dat aan de muziek kunnen horen, aan een herkenningmelodie.’

‘Maar zo'n thema hoort de gamer dus honderd keer voorbijkomen. Het is aan de componist er-

voor te zorgen dat de gamer niet uit het raam wil springen.’

Toch heeft u zich gespecialiseerd in soundtracks voor games.

‘Gamesmuziek heeft toekomst. Het gaat om een jonge en energerende business en er is veel meer mogelijk. Film dicteert de muziek

vaak, de muziek is ondergeschikt. Daarbij legt Hollywood het steeds vaker af tegen de gamesindustrie. Filmproducenten houden voor het plannen van hun premières rekening met releasedata voor topgames als *Halo 3*. In het weekend dat die game in de winkel ligt, zijn de bioscopen half leeg en kan een

film floppen. Geweldig. En kijk naar de reacties van het publiek bij *Games in Concert*, als melodieën uit hun favoriete games worden gespeeld. Dat gejuich. Kippenvell!’

Clive Barker's Jericho, voor PlayStation 3, Xbox 360 en PC. Uitgeverij Codemasters.