

WIN MOTU 8pre firewire audio- en midi-interface



Interface

voor muzikanten en producers

www.interface.nl

Leuk motiefje!

YAMAHA M06 synthesizer

en 17 andere tests + 4 workshops

Doe mee aan de

SOUNDGAME CONTEST 2007

Maak een soundtrack bij de clip uit Ghost Recon 2

• Lees over de voorwaarden, check de hoofdprijs op pagina 14 • Producer Tom Pearce over geluid bij games

op de Interface cd

Demo Windows/Mac

Renoise 1.8 moderne 'tracker'

Gratis Windows vst-i

Northern Beat Daedalus softwaresynth

Gratis samples

183MB aan drumloops en sounds

Geen cd? Vraag je winkelier.

DJ stuff

De Technics SL-1200 story

DJ'ing in Second Life:

Jesse Voorn



nr 109
juni 2007
17e jaargang
€ 6,75



MUZIKANTENDAG 2007

met Interface Magazine Demo Center

Op zaterdag 12 mei voltrok zich de Muzikantendag 2007 in en rond de Amsterdamse Melkweg. Dit event is intussen een klassieker voor iedereen die droomt van een carrière in de muziek.



In niet minder dan 22 zalen van Melkweg, Cinecenter en Sugar Factory zijn talloze gesprekken, conferences, fora, demo's, workshops en optredens te volgen. Ben je op zoek naar informatie over rechten (en plichten), contracten, financiering, belastingen, juridische zaken, promotie, enzovoorts, dan kon je daar alle professionals en experts uit de muziekindustrie ontmoeten en aanspreken. Zelfs als je moeite had een goede representatieve promofoto te krijgen, dan was er deskundig advies mogelijk...

Misschien wel 't belangrijkste onderdeel van Muzikantendag is het Demopanel. Wie durft (en dat waren er veel, het was druk) kon zijn demo laten beoordelen door een indrukwekkend panel van A&R-managers, producers, boekers en programmeurs van zalen en festivals. Confronterend, maar daar moet je als bewuste muzikant tegen kunnen!

Het Interface Magazine Demo Center

Op 't meer artistieke niveau waren er diverse workshops over bijvoorbeeld zang en compositie, maar ook over techniek. Interface had als vanouds zijn

eigen Interface Magazine Demo Center in een zaal van Cinecenter. Daar werd in samenwerking met bedrijven als SAE Institute, Digidesign en Apple, en van een perfect zaalgeluid voorzien door Audio Amsterdam, een boeiend programma gepresenteerd.



Rob Hordijk, leraar bij SAE gaf uitleg over sound en synthese. Geluidskarakteristieken en -manipulaties en de toepassing ervan in je eigen werk kwamen aan bod met behulp van een Nord Modular G2.

Een thema dat beslist hot is momenteel, is muziek bij beeld. **Auke Riemersma**, producer, componist



en engineer bij het Amsterdamse, maar internationaal opererende bedrijf MassiveMusic, liet aan de hand van een van hun recente commercials zien en horen hoe je met behulp van Pro Tools van niets tot het eindproduct komt.

Het Producersforum van Interface is al enkele jaren een succes. Voor de editie 2007 traden de volgende producers aan: Mr. Dutchflower, Reyn Ouwehand, Relax-toetsenist Ivo 'Chocolate Puma' Maissan en - na de afmelding van zijn baas - Concrete, de rechterhand van rapper/producer Cilvaringz. Dit alles vanuit het hoofdthema van dit jaar: urban in de studio.

Voor de Apple-presentatie Een drummer en zijn laptop gaf **Jurrian Snoek** een duidelijke uitleg bij zijn drumkit, voorzien van een simpele doch weloverwogen microfoonopstelling die via een audio interface was aangesloten op GarageBand. Even opstarten en klaar voor opname. Een beetje geluids nabewerking en in no time zat er een mooie, zelfgespeelde loop in de computer.



Meer beeld op www.interface.nl en www.muzikantendag.nl

SOUNDGAME CONTEST

Maak een audiotrack bij de Ghost Recon 2 game en doe mee aan de contest

Begin dit jaar overvleugelde de game-markt in omzetcijfers voor het eerst de cd-markt. Muziek is bij games een belangrijk onderdeel van de productie en medebepalend voor het succes van de computergames. Gamesoundtracks zijn bestsellers geworden. Voor muzikanten en producers ligt er een grote markt open: audio bij beeld. Interface speelt in op deze tendens met de Soundgame Contest 2007. Doe mee! Maak je eigen soundtrack, stuur 'm naar Interface en win mooie prijzen.

De contest in een notendop: pak de Interface-cd erbij en bekijk het fragment van de game Ghost Recon 2. Stel je voor wat je bij die clip aan muziek en sound effects zou kunnen maken. Laad de beelden in in je sequencer en begin te produceren: muziek en sound effects. Als je niet eerder met beeld in je sequencer hebt gewerkt, lees dan de instructies elders op deze pagina's hoe je te werk kan gaan. In

de regel heb je het zo voor elkaar! Let wel: het fragment op de cd is weinig zachtzinnig. Echter, als je je met muziek en sound effects wilt gaan bezighouden, zul je vaak van dit soort scenes tegenkomen. Gewelddadige en realistische shooters vormen nu eenmaal een groot deel van de gamesmarkt. Ze zijn populair en verkopen goed. Als je audio bij deze beelden gaat maken, houd dan in je achter-

hoofd dat de soundeffects belangrijk zijn, maar dat de muziek een net zo belangrijk, zo niet belangrijker onderdeel van de audiotrack vormt. Voorkom dus dat je je alleen met ontploffingen gaat bezighouden, maar laat de muziek het werk doen! Verdiep je ook in de achtergronden van het verhaal om de juiste 'toon' te treffen. Zie daarvoor de informatie elders op deze pagina's.

Iedereen kan meedoen!

Iedereen kan deelnemen aan de Soundgame Contest 2007. Je moet er wel helemaal zeker van zijn dat je track je **eigen productie** is. Hoe je track technisch in elkaar zit, is niet van belang.

1. Maak de audiotrack. Save hem als aiff-bestand. Zet audio en video vervolgens op cd. Zie voor meer info het kader 'De clip afspelen in je sequencer?'
2. **Download het inschrijfformulier** op Interface.nl
3. Stuur cd en inschrijfformulier naar ons op.

Interface o.v.v. Soundgame Contest 2007
Postbus 11497
1001 GL Amsterdam

De deadline is **1 augustus 2007 om 18:00 uur**. De jury maakt een voorselectie. Daartussen bevindt zich de winnende track en de tracks die meedingen naar de Publieksprijs. Meer nieuws daarover in Interface 111 (september 2007). De winnaars worden bekendgemaakt in Interface 112 (oktober 2007). In

Interface 110 geven we een update van de Contest met extra tips.

De inzenders worden beoordeeld op grond van uitvoering en de originaliteit van het gebodene.

NB Over de uitslag wordt niet gecorrespondeerd. Aan de uitslag kunnen geen rechten worden ontleend. Deelname is alleen mogelijk na acceptatie van de voorwaarden zoals gepubliceerd op de website en het inschrijfformulier. Deze actie is georganiseerd door Interface Media bv. Alle rechten voorbehouden.

Het prijzenpakket

We hebben een prachtig prijzenpakket beschikbaar voor de winnaar van de Soundgame Contest 2007. En voor de winnaar van de publieksprijs!

De winnaar verdient maar liefst:

1. Een Eye4 AV Pro computer, uitermate geschikt voor muziekproductie, t.w.v. € 1350,-.
2. Steinberg Nuendo, hét mediaproductiepakket, ideaal voor (post)productie van beeld en geluid t.w.v. € 1800,-.
3. De mogelijkheid om werkervaring op te doen bij Streamline Studios in Amsterdam of Bussum.

De Publieksprijs, voor de favoriete deelnemer van bezoekers van Interface.nl, is ook al heel fraai!

1. Yellow Tools Independence 1.5 software sampler workstation t.w.v € 445,-.
2. Opleidingsuren bij Qantm College (game design and development education) in Amsterdam

Specs **Eye4 AV Pro:**

Superkrachtige en stille Intel Core2 Quad Windows pc met 1G DDR2 800 intern geheugen, silent 19" case, silent cooler, dvd rom, dvd rewriter, 80GB system disk SATA II, 160GB data disk SATA II, dual head videokaart.

Specs **Steinberg Nuendo:**

Hét professionele audio workstation; ideaal voor video en surroundwerk. Opnemen, editen en mixen tot 192kHz/24bit (32-bit floating point internal resolution), krachtige multi-channel capability door het hele signaalpad, fraaie 32-bit Audio Engine speciaal geoptimaliseerd voor multiprocessorsystemen. Ondersteunt alle professionele bestandsformaten, werkt met alle hardwarecontrollers en synchronisatiestandaards en is ideaal geschikt voor integratie in een lan- of wan-netwerk. Maximaal 192 physical inputs/outputs met vrij te kiezen audio hardware en inclusief een uitgebreide set plug-ins en instruments. Cross-platform product (Mac OS X (UB)/Windows XP)

Specs **Yellow Tools Independence 1.5:**

Geweldige software sampler met 18 GB soundlibrary (uitbreidbaar), streaming optie en auto-ram cleaner, tot 32 midi-ports en 512 midi-kanalen tegelijkertijd, 64 mono en 64 stereo kanalen, ondersteuning, nieuwe insert filters en effects, uitgebreide Midi Groove player, drie nieuwe krachtige modelers (Mic, Cabinet, Preamp), nieuwe instrument layers voor Arranger (de midi file player engine) met automatische akkoordherkenning, verbeterde A.I.T. (Advanced Instrument Technology), ondersteunt alle pro surround formats. Windows/Mac (UB), standalone, vst en rtas.



www.interface.nl



www.streamline-studios.com

www.qantm.nl



www.eyef4systems.nl



www.steinberg.net



www.yellowtools.us

TEST 2007

De clip afspelen in je sequencer?



Op de cd:

Videoclip uit de gloednieuwe pc-versie van de succesgame Ghost Recon 2. Bekijk hem, laad hem in je sequencer, leef je uit op de soundtrack en doe mee aan de Soundgame Contest 2007!

Qantm College Tips

Nog nooit met beeld gewerkt? Silvan Jongerius, coördinator van Qantm College in Amsterdam, geeft je een aantal tips.

- Game sound is dynamisch. Op het moment dat je 'virtueel' het bos inloopt zul je een ander achtergrondgeluid moeten horen dan aan het strand.
- Geluid binnen games bestaat vaak uit veel 'layers': muziek, omgevingsgeluid (soms wel 4 lagen door elkaar), geluid van voertuigen, eigen en vijandelijke wapens. Let er dan op dat deze geluiden elkaar niet overstemmen of maskeren. Zorg er ook voor dat je, net als bij een muziekmix, de geluiden over het frequentiespectrum verdeelt.
- Er is vaak beperkte ruimte voor het geluid in games, vooral in consoles en handhelds komt dit voor. Het meeste geheugen is vaak in gebruik voor de graphics omdat dit het belangrijkste is voor de verkoop. Hierdoor moet je dus creatiever omgaan met het

beschikbare geheugen. Je kunt bijvoorbeeld verschillende soorten achtergrondgeluiden van enkele seconden 'random' afwisselen in plaats van het maken van een achtergrondloop van vier minuten.

- Vaak is het binnen een game engine mogelijk om het geluid op vele manieren aan te passen. Denk hierbij aan het geluid van een automotor, dat dynamisch hoger en sneller moet worden als de gebruiker gas geeft, of voetstappen die in een andere ruimte een andere (real-time berekende!) akoestiek hebben.
- Een juist stereobeeld is heel belangrijk. De beleving wordt realistischer als het geluid het beeld naadloos ondersteunt en de psycho-akoestiek correct is. Een extra moeilijkheid hierin is vaak dat het referentiepunt (de positie van de speler) van het stereobeeld (dynamisch) beweegt. Je kunt natuurlijk ook in surround denken, maar voor deze contest houden we het op stereo.

Geluid bij Beeld – Gratis workshop verzorgd door SAE Institute

Niet eerder met geluid en beeld samengewerkt? Lijkt meedoen aan de Soundgame Contest 2007 een uitdaging die je te ver gaat? Maak je geen zorgen. Het Interface team vindt het heel belangrijk dat onze lezers iets nieuws leren. Vandaar dat we voor een korte, praktijkgerichte workshop hebben gezorgd, gehost door SAE Institute in Amsterdam en Rotterdam. Tijdens deze workshop wordt een introductie gegeven van de bestandsformaten, softwaremogelijkheden en compressie-opties die komen kijken bij het werken met geluid en beeld.

Waar het vooral over zal gaan:

- het importeren van beeldbestanden in audio softwarepakketten (DAW)
- het toevoegen van geluidseffecten en audio files
- werken met de tijdslijn
- synchronisatie met beeld

- het exporteren naar Quicktime (beeld en geluid)

Dit wordt gedemonstreerd in de meest gangbare softwarepakketten (Cubase, Logic, Pro Tools). De bedoeling is om het vooral laagdrempelig te houden. We gaan niet in op alle ins en outs van sounddesign en muziekproductie.

Er wordt één workshop gegeven bij SAE Rotterdam en één bij SAE Amsterdam.

Data:

vrijdag 15 juni Rotterdam, Aanvang 19:00 uur
vrijdag 22 juni Amsterdam, Aanvang 19:00 uur

Voor deelnemers aan de Soundgame Contest 2007 is meedoen gratis. Je hoeft je alleen van tevoren in te schrijven via www.sae.nl/SGC2007

De video voor de Soundgame Contest 2007 heet 'Sound design contest.mov' en is te vinden in de folder 'data' op de cd bij Interface 109. De video is niet voorzien van geluid, want daar moet je zelf voor zorgen.

Niet alle sequencers ondersteunen het afspelen van Quicktime video. Sonar en Reason, bijvoorbeeld, zijn daarom helaas onbruikbaar. Gebruikers van die software kunnen een wmv-versie van de video downloaden op Interface.nl. Daar vind je ook een lo-res versie van de Quicktime video als de originele versie een te zware belasting voor je computer vormt. De programma's die wel Quicktime ondersteunen kunnen niet altijd een video saven met je eigen soundtrack daarin geïntegreerd (dit geldt bijvoorbeeld voor Live en Cubase). Zet in zo'n geval de audiomix van je soundtrack en de video los van elkaar op de cd die je instuurt. Je maakt ons leven een stuk eenvoudiger als je op het eerste frame van de video een scherpe korte klank zet, zoals een rimshot. Hiermee kunnen we de audiotrack aan de video synchroniseren. Mocht je in het bezit zijn van een video editor (Vegas, Premiere etc.), dan kun je daarin je soundtrack bij de video voegen.

Cubase 3 en 4

1. Devices/Device Setup/Video/Video Player: Kies bij 'Playback Method' voor 'Quicktime video'
2. Voeg via 'Project/Add Track' een videospoor toe aan het arrangement
3. Sleep de video 'Sound Design contest.mov' naar de videotrack in het arrangevenster. Nu verschijnen de video 'Thumbnails' op het videospoor. De videoplayer kun je oproepen via F8 of Devices/Video

Je kunt nu je soundtrack opbouwen. Als je klaar bent save je je soundtrackmix als audiofile. Let op: save als aiff-bestand, niet als wav!

4. Klik nu op 'File/ Replace Audio in Video File' Selecteer in het volgende scherm 'Sound design contest.mov' en klik op open. Vervolgens dien je je soundtrack te selecteren in het volgende scherm. Na korte tijd speelt het filmpje af, voorzien van jouw eigen soundtrack!

Let op! De audiotrack blijft een afzonderlijk bestand en wordt niet geïntegreerd in de video. Zet dus zowel de videofile als het audiomixbestand op de cd die je wilt insturen!

Zie ook pagina 386 tot 390 van de Cubase pdf handleiding.

Ableton Live 6

1. Schakel eerst naar arrangement view via 'View/arrangement'. Sleep nu de video in het arrangementsscherm. Het videoplayer-scherm verschijnt dan, en een audiotrack met het geluidsspoor van de video (dit spoor bestaat uit stilte!)
2. Je kunt nu aan de slag om je audiotrack te vervaardigen.

In Live kun je je audiotrack niet aan de video toevoegen, dus:

3. Save je soundtrack via 'File/Render to disk'

Als je een video editor hebt kun je daarin de met Live gemaakte soundtrack aan de video toevoegen. Heb je daar geen programma voor, stuur dan alleen de audiofile in voor de Sounddesign Contest. Zorg er wel voor dat het eerste beeld van de video duidelijk gemarkeerd is in je audiotrack (bijvoorbeeld met een rimshot o.i.d.), zodat wij je audiotrack eenvoudig kunnen synchroniseren met de video.

Zie ook pagina 239 tot 246 van de Live pdf handleiding.

Logic Pro 7

Sleep de video op het Arrange venster van Logic. De videoplayer opent en je kunt aan de slag bij het componeren van je soundtrack. Als je klaar bent met je soundtrack ga je naar 'Options/Movies/Export Audio to Movie'

Logic savet nu een Quicktime file met daarin geïntegreerd je soundtrack. Dit bestand kun je inzenden voor de Soundgame Contest. Zie ook hoofdstuk 20 (pagina 619 tot 623) van de Logic pdf handleiding voor meer info.

>>

M Interview met Tom Pearce Muziek bij games: een uitdaging!

>>



Fred van Dierm

Als je het cv van Tom Pearce leest, vraag je je af of hij wellicht is opgebouwd uit meerdere personen met meerdere levens, zoals de karakters in de games waar hij tegenwoordig de audio voor verzorgt.

door Ivo Witteveen > ivo@interface.nl

Zoals zoveel professionals in de muziekindustrie is ook Pearce zijn carrière begonnen als assistant engineer. Als je dan het geluk hebt om in de *seventies* in Londen te zijn en als assistent te beginnen in Tittenhurst Park studio, kan het zomaar gebeuren dat John Lennon een van de eerste mensen is waar je mee te maken krijgt in je nog prille carrière... Vanaf dat moment kwamen er in Pearce's leven evenveel bekende namen als verschillende rollen voor: hij werkte onder meer als sessiemuzikant, engineer, musical director, producer, keyboard technician en studiomanager voor uiteenlopende artiesten als Elton John, Eric Clapton

en Jimmy Page. Tegenwoordig is Pearce manager van de Streamline Sound, de audiostudio van gamedeveloper Streamline Studios, en is hij verbonden als *music advisor* aan het Benelux Games Initiative, BGlN. De voor de hand liggende eerste vraag is of deze gevarieerde carrière een bewuste keuze was. 'Niet echt', aldus Pearce. 'De enige keuze die ik heb gemaakt was in 1970 en dat was het besluit dat ik in een studio wilde gaan werken. Ik ben langs verschillende studio's gegaan en zei dat ik een baan zocht. Uiteindelijk kon ik ergens aan de slag als *assistant tape operator*, maar vanaf dat moment heb ik eigenlijk geen duidelijke keuzes

meer gemaakt. Soms werd ik gewoon door klanten gevraagd voor interessante, nieuwe dingen, soms was het puur toeval - op het juiste moment op de juiste plaats zijn.'

Mandoline

Over het beheersen van zoveel aspecten van het muzikantenvak is Pearce ook duidelijk: 'In het Engels hebben we de uitdrukking *'earn while you learn'* en in veel gevallen heb ik al doende het vak geleerd. Zo werd ik ooit gevraagd als sessiemuzikant of ik een sessie op mandoline kon doen de volgende dag. Ik heb 'ja' gezegd en ben meteen naar de muzikwinkels gegaan om een mandoline te kopen en een oefenboekje...' Deze anekdote lijkt tekenend voor de bravoure, maar ook voor de grote interesse voor nieuwe ontwikkelingen die Pearce's carrièrepad hebben bepaald. Soms met bluf jezelf ergens naar binnen werken, maar daarmee jezelf ook meteen voor een uitdaging stellen. Vervolgens die uitdaging met beide handen aanpakken en zorgen dat je de klus geklaard krijgt; dat lijkt het recept van het succes van Pearce. Zou hij

SOUNDGAME CONTEST 2007

jonge muzikanten, aan het begin van hun carrière, ook adviseren om zich zo breed te ontwikkelen of is het juist raadzaam om je te specialiseren?

'In deze tijd is specialiseren geen goed idee. De hele muziekindustrie verandert en we weten nog niet precies in welke richting het zal gaan. Als je muzikant bent, is het noodzakelijk om ook iets van techniek te weten, zodat je jezelf kunt opnemen. Maar ook andersom heb ik geleerd: als je studio-technicus wilt worden, moet je iets van muziek weten. In plaats van je te specialiseren, is het beter om een brede kennis te hebben. Op die manier ben je beter voorbereid en in staat om om te gaan met veranderingen.'

Romantiek

Een grote verandering in het leven van Pearce was zijn verhuizing naar Nederland. Nadat hij, met name met Elton John, grote successen had geogst, begon het werken aan nieuwe tracks voor zulke grote artiesten voorspelbaar te worden. Daarnaast raakte de romantiek van het leven *on the road* wat versleten voor een man die inmiddels tijdens een opname in Wisseloord zijn Nederlandse vrouw had ontmoet. Reden om uiteindelijk te settelen in Bussum, maar zeker geen reden om achterover te leunen en te stoppen met muziek maken.

Stand van zaken

Zoals gezegd is Pearce tegenwoordig manager van Streamline Sound, de audiostudio van game developer Streamline Studios. Hij componeerde en produceerde onder andere de complete soundtrack voor de game *HoopWorld*.

Zijn interesse in games stamt overigens al uit het begin van de jaren tachtig, toen hij enthousiast in de computertaal Basic programmeerde op vroege computers als de ZX Spectrum. Wat betreft de mogelijkheden op het gebied van audio waren die eerste computers natuurlijk zeer beperkt, vergeleken met wat er nu kan.

Wat is nu de stand van zaken op het gebied van muziek in games? Zijn we al toe aan muziek die echt adaptief is en verandert afhankelijk van de keuzes die de speler maakt in het spel? 'Dat zal zeker gebeuren', aldus Pearce. 'De nieuwe generatie spelcomputers heeft een enorm potentieel. Op dit moment zijn er nog niet veel componisten die daar echt gebruik van maken. Voor de *HoopWorld Live Arcade Game* voor de Xbox, ontwikkeld door Streamline, zijn we zelfs iets verder gegaan dan op dit moment mogelijk is, waardoor we het weer even op de plank hebben moeten leggen. Voor ieder level heb ik een basistrack gemaakt, bestaande uit

bas en drums. De speler kan kiezen voor drie *game characters*, uit een database van twaalf. Voor ieder *character* heb ik daarom een eigen melodie geschreven, die de uitstraling van dat *character* ondersteunt. Vervolgens gebruiken we informatie uit het spel om te kunnen bepalen: oké, deze speler heeft nu de bal, dan is dit de melodie die je hoort. Een tweede speler, die in de buurt is, hoor je dan alleen in een tegenmelodie en een derde speler die verder weg is, speelt alleen de harmonie. Als de speler de bal overspeelt naar een andere speler, verandert ook de melodie. Al deze thema's moeten natuurlijk passen op de muzikale basistrack; een enorme puzzel voor de componist...'

Buy-out

Als ervaringsdeskundige uit de muziekindustrie is Pearce zich er goed van bewust dat de game-industrie en de muziekindustrie niet altijd goed op elkaar aansluiten. Een reden waarom hij als *music advisor* is betrokken bij BGIN, een platform voor gameontwikkelaars in de Benelux. Een van de doelen die hij zich stelt binnen BGIN, is om muzikanten en game developers bewust te maken van de mogelijkheden die er zijn, zodat ze vervolgens zelf creatief aan de slag kunnen. Pearce illustreert het cultuurverschil tussen game developers en de muziekindustrie: 'It's not a problem, it's a difference... De muziekindustrie, zeker in Nederland, is altijd sterk afhankelijk geweest van Buma/Stemra, via wie de componist een vergoeding ontving als cd's met zijn werk erop werden geperst of wanneer het uitgezonden werd. De game-industrie werkt vanuit een buy-out idee: dat stukje software hebben we nodig, dus dat kopen we

mogelijkheden open voor componisten. En omdat je schrijft voor een medium waar eigenlijk automatisch een publiek voor is, valt daar heel veel uit te halen.'

Streamen

'Het is goed om voor ogen te houden waar we nu eigenlijk naar toe gaan. Als je kijkt naar hoe *game consoles* zich ontwikkelen, dan zie je dat ze eigenlijk een *media centre* zijn: het enige apparaat dat je nodig hebt in je huiskamer. Je hebt nu al Live Arcade, waarbij je games downloadt, maar het duurt niet lang meer voor je ook films kunt streamen, of muziek. De Zune (Microsofts versie van de iPod) kun je aansluiten op een Xbox. Waarom zouden ze dat nu zo gedaan hebben?... Precies, dat heeft alleen maar zin als je muziek kunt downloaden vanuit de Xbox op je Zune. Er komen momenteel veel gebieden samen in de media-industrie en dit is een voorbeeld waarin muziek en games bij elkaar komen.'

Verandering

Ook in het ontwikkelingsproces van een game zie je dat diverse disciplines elkaar ontmoeten en overlappen. Het is allang niet meer zoals bij een traditionele filmcomponist, dat het product bijna af is en een componist vervolgens in z'n eentje een muziektrack maakt. *Game composers* zijn al veel eerder bij het proces betrokken en werken nauw samen met sounddesigners en de software-ontwikkelaars. Al vanaf de eerste 2D-schetsen van de sfeer van een game kan de componist bezig zijn. Het ontwikkelen van een game is teamwork en dat geldt ook zeker voor de audio van een game. Het advies

"De nieuwe generatie spelcomputers heeft een enorm potentieel"

en als we het gekocht hebben, is het van ons. Zo werken ze ook met muziek en op die manier is het voor beginnende componisten heel moeilijk om ertussen te komen, want niemand gaat je tracks kopen als je niet al bekend bent. Een van de dingen die we proberen te veranderen, is dat we de game-industrie duidelijk willen maken dat je niet alles hoeft te kopen, maar dat je ook kunt samenwerken met muzikanten. En de game-industrie begint dit te begrijpen. Zo is EA Games bijvoorbeeld een samenwerking opgestart en zijn ze een platenlabel begonnen. En van de game *HALO* zijn 1,4 miljoen downloads geweest op iTunes. Daardoor is de interesse van de game-industrie voor de muziekindustrie sterk toegenomen en daarmee gaat er een wereld aan

van Pearce voor beginnende gamecomponisten is dan ook duidelijk: 'Go there! Als er een bijeenkomst is met de animatoren, de programmeurs - zorg dat je erbij zit!' Ook daar klinkt de missie door die Pearce binnen het Benelux Games Initiative uitdraagt: het bij elkaar brengen van muzikanten en *game developers*. Tom Pearce is het levende bewijs dat het kan en dat er een wereld te veroveren is voor componisten in de gaming business. ■

Websites:

- www.bgin.org
- www.streamline-studios.com