

Worden games de nieuwe concerttempels?



Door [Roel Vergauwen](#) op 13 May 2021

Het drukst bezochte concert van 2020? Dat was het optreden van rapper Travis Scott voor 27 miljoen mensen in de immens populaire game Fortnite. Het was een voorlopig creatief hoogtepunt in de relatie tussen de muziekindustrie en gamingwereld, die al meer dan 40 jaar oud is.

Wanneer computers aan het begin van de jaren 1980 goedkoper en gebruiksvriendelijker worden, breekt een gouden tijd aan voor videogames en de daarbij horende chiptunemuziek. De technische mogelijkheden om met een computer muziek te maken zijn dan nog heel beperkt. Geluidschips bevatten slechts simpele toongenerators met weinig kanalen waardoor slechts een beperkt aantal noten tegelijkertijd kan afgespeeld worden. Op die manier ontstaan primitieve bleeps en beats die het chiptune-geluid vorm geven. De eerste videogame met geluidseffecten is *Pong* uit 1972. Het eerste spel dat gebruik maakte van een, weliswaar zeer primitief klinkende, volledige soundtrack op de achtergrond is *Space Invaders* uit 1978.



Naarmate de technologie evolueert, wordt de muziek complexer. De Japanse muziefabrikant Yamaha levert begin jaren 80 een belangrijke bijdrage door het produceren van FM Synth boards. Maar het is vooral de firma Nintendo die baanbrekend werk levert in die periode. Wanneer de gameindustrie mid eighties in een diep dal zit, lanceren zij de NES-console. En nog belangrijker: het spel *Super Mario Bros*, dat geluid koppelt aan de bewegingen van het actiefiguurtje Mario en muziek tot een integraal onderdeel van de game-ervaring maakt. De themasong 'Overworld' van Koji Kondo zal samen met 'The Legend Of Zelda' uitgroeien tot de ultieme Nintendo-klassieker.

Legend of Zelda (NES) Intro



Een andere belangrijke componist is Yuzo Koshiro wiens *Streets Of Rage 2* (1992) als revolutionair en visionair beschouwd wordt door de combinatie van house, vuile electro-funk en tranceklanken. Dat het hier vaak om Japanse componisten gaat, is geen toeval. Bedrijven als Sega hebben vaste muzikanten op de loonlijst om elke dag op kantoor muziek te schrijven voor spelletjes.

De jaren 1990 en 2000 staan in het teken van de rijping van videogamemuziek. De komst van de cd-rom zorgt ervoor dat er steeds meer met sampling wordt gewerkt.

En componisten voor games krijgen stilaan evenveel waardering als collega's uit de televisie- en filmwereld. Gaming blijkt zelfs een redding te zijn voor een muziekindustrie die steeds meer geld verliest aan illegale downloads. Het verlenen van licenties voor nummers is een lucratieve bezigheid voor houders van muziekrechten. Gameproducenten gaan steeds meer werken met *musical supervisors* en artiesten die ook speciaal voor games muziek beginnen te schrijven, zoals bijvoorbeeld Nine Inch Nails (*Quake*). Wie opgroeit in deze decennia leert vaak muziek kennen dankzij ondertussen legendarische games als *Wipeout* (1995, vooral dance), *Tony Hawk's Pro Skater* (1999, punk en hardcore), *NBA* (vanaf 1999 met veel hiphop) en dankzij de ingebouwde radiostations in *Grand Theft Auto III* uit 2001.

Gaming blijkt een redding te zijn voor een muziekindustrie die steeds meer geld verliest aan illegale downloads.

Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2 - Official Reveal Trailer



Zwangere di-Guy-taal

Muziek dient tot dan vooral om een bepaalde sfeer te creëren en om de speler door het spel te loodsen. De laatste jaren zijn verschillende streamingplatformen en games steeds dichter naar elkaar toe gegroeid. Wie een track hoort in een spel, wordt uitgenodigd om hem volledig te beluisteren op Spotify en Apple. Voor artiesten als Paul McCartney, Squarepusher, Hans Zimmer of Skrillex zijn games een volwaardig onderdeel van hun marketingcampagne of businessplan geworden. Ze worden gebruikt om nieuwe releases te promoten en belangrijker nog, ze zijn een middel om met fans over de hele wereld te connecteren. Vooral het video-streamingplatform Twitch, waar jongeren uithangen om te chillen en te chatten, wordt een interessante partner. Deadmau5 geeft er een concert, Danny Brown stelt er een nieuwe EP voor, Grimes kondigt er een nieuwe tour aan terwijl ze het Playstation 4-spel *Bloodborne* speelt.

Nog sterker wordt de relatie wanneer de muziek of de artiest centraal komt te staan in de game zelf. Hoewel in-game-concerten als nieuw aanvoelen, moeten we terug naar 2003. In dat jaar ziet *Second Life* het licht, een virtuele wereld waarin gebruikers zich als avatar door een kneedbaar landschap bewegen. De

muziekwereld ziet dan al de mogelijkheden. Zo host Sony een exclusieve albumpremière van Ben Folds in *Second Life*, terwijl Warner een luistersessie organiseert met Regina Spektor. Al gauw duiken in dat landschap ook concerten op. The Royal Liverpool Philharmonic verzorgt de primeur maar later volgen bijvoorbeeld ook dj-sets van Jesse Voorn.

De muziekwereld ziet in 2003 al de mogelijkheden van *Second Life*. Sony host er een exclusieve albumpremière van Ben Folds, Warner organiseert een luistersessie met Regina Spektor.

Jesse Voorn Release Party in Second Life



Hoe visionair *Second Life* eigenlijk is, blijkt zestien jaar later wanneer de populaire dj en producer Marshmello in de game *Fortnite* 10,7 miljoen kijkers lokt. Muzikanten zijn dan wel al meer als avatar in games verschenen: Phil Collins in *GTA* in 2006, de dj's Solomun, Dixon en The Black Madonna in *Afterhours*, etc. In 2018 en 2019 bouwde *Minecraft* zelfs de volledig virtuele festivals Coalchella en Fire met acts van Anamanaguchi, Hudson Mohawke of A.G. Cook.

Maar wat de show van Marshmello zo bijzonder maakt, is dat die wordt aangekondigd als een eenmalig concert (de FOMO-factor!) op een concreet tijdstip. Rapper Travis Scott doet het nog beter wanneer hij een paar weken later meer dan 27 miljoen spelers in

deze game aantrekt, ondertussen goed voor meer dan 150 miljoen views op YouTube. En dit maakt ook andere spelers wakker. Wave VR gaat in zee met John Legend voor een virtueel concert. *Minecraft* lanceert het Block by Blockwest-festival met onder anderen. Idles en Pussy Riot. En Lil Nas X is de eerste artiest die een optreden geeft bij *Roblox*.

Rapper Travis Scott trekt meer dan 27 miljoen spelers in *Fortnite*, ondertussen goed voor meer dan 150 miljoen views op YouTube.

Travis Scott and Fortnite Present: Astronomical (Full Event ...



In eigen land neemt Tomorrowland het voortouw door dj-sets op te nemen in green screen-studio's en ze vervolgens te integreren in een spectaculaire 3D-festivalwereld die wel heel erg lijkt op een game. Concertzaal Ancienne Belgique gaat nog een stap verder door samen met het bedrijf Poolpio niet alleen de eigen zaal na te bouwen in 3D maar ook een virtuele versie van Zwangere Guy te creëren. Daarbij kijk je naar een *motion captured*-incarnatie van de artiest. Zwangere Guy draagt een pak met sensoren die zijn bewegingen en gelaatsuitdrukkingen capteren terwijl hij live in de AB speelt.

Zwangere Guy geeft allereerste virtuele live-concert in ons l...



Interessant is dat ook het publiek een eigen avatar van zichzelf kan maken en zaken kan doen die een game-ervaring benaderen zoals vliegen. Het maakt deze concertbeleving complementair aan een echte show. Bovendien wordt het sociale aspect dat zowel met games als met concerten is verbonden hierdoor in de verf gezet. De bezoekers konden chatten met elkaar of wild tegen elkaar springen in de virtuele ruimte.

Dat games de perfecte partner zijn voor deze nieuwe virtuele concerten lijkt logisch want gamers zijn misschien wel de grootste millennial-subcultuur binnen de muziek. Het gaat om een generatie die wekelijks uren doorbrengt op platformen als *Fortnite* en *Roblox* en opgegroeid is in een virtuele cultuur.

Tegenwoordig draait het bij veel games minder om winnen en meer om het omgaan met vrienden. De grenzen tussen het psychische en het digitale lossen op, zo stelt specialist nieuwe technologie (bij de venture capital-onderneming IndexVentures) Rex Woodbury in zijn Digital Native-nieuwsbrief, en online

Door de coronacrisis kwam het huidige verdienmodel, gebouwd op liveshows, onder druk te staan en werd er naarstig gezocht naar nieuwe bronnen van inkomsten.

vrienden worden net zo belangrijk als echte vrienden. Games spelen net in op die evolutie door het organiseren van activiteiten zoals concerten.

Een verdienmodel onder druk

Dat er het voorbije jaar steeds meer concerten te zien waren in games is niet toevallig. Door de coronacrisis kwam het huidige verdienmodel onder druk te staan en werd er naarstig gezocht naar nieuwe bronnen van inkomsten. Dat model is enerzijds gebouwd op liveness die in 2020 niet konden doorgaan om welbekende redenen, zo stelde Fredo Desmet (Curator Media & Culture Fast Forward bij de VRT) tijdens het [\(Don't\) Mind The Future-debat](#) in Leuvense muziekcentrum Het Depot onlangs. Streamingdiensten zoals Disney en Netflix speelden in op de nood met concertspecials van Shawn Mendes, Ariana Grande, Taylor Swift of Billie Eilish. Artiesten pakten ook zelf uit met gratis livestreamconcerten. Aanvankelijk waren het knullige en akoestische shows vanuit de huis- of slaapkamer die via de eigen Facebookpagina werden gestreamd. Maar geleidelijk aan werden ze professioneler; denk aan *Where Do We Go?* van Billie Eilish, waarbij voor elke song een nieuwe virtuele wereld werd gebouwd. De shows werden bovendien betalend en uitgezonden via gespecialiseerde diensten als Dice, Driift of Melody VR. Of ze werden in gameplatformen geïntegreerd.

Anderzijds steunt het verdienmodel op het product zelf: cd's of vinyl en songs die beschikbaar zijn via streamingdiensten als Spotify of Apple Music. Artiesten vinden al langer dat ze een te klein deel van de koek krijgen.

Bovendien wordt het steeds moeilijker om op te vallen binnen de *creator economy* en is er een overaanbod aan muziek. Dankzij de technologische vooruitgang is het steeds makkelijker geworden om muziek te maken, maar ook de wereld in te sturen via kanalen als YouTube, Soundcloud of TikTok. Door de opkomst van sociale media boeken artiesten succes zonder de steun van de traditionele media of gatekeepers en is de directe relatie tussen fan en artiest nog belangrijker geworden. Dat gaming hier nieuwe mogelijkheden biedt, werd bijvoorbeeld duidelijk tijdens het concert van Zwangere Guy. Tussen de songs door las hij de commentaren in de chat en communiceerde hij rechtstreeks met het publiek. Fans konden verzoeknummers aanvragen en wie in de virtuele AB aan de merchandisestand passeerde, werd met één muisklik doorverwezen naar de website van de artiest. Ook nieuwe

Verwacht wordt dat de uitgaven voor virtuele realiteit zullen stijgen van 17 miljard dollar in 2020 tot maar liefst 184 miljard dollar in 2026.

vormen van merchandise dienen zich aan in de toekomst: een Marshmello-skin als in-game costume of liever een avatar met de *face tattoos* van Post Malone? Dat kan!

Never Waste A Good Crisis

Video didn't kill the radio star. Net zomin als de VHS of Netflix het einde van de cinema betekenden, zullen streaming, VR en gaming het einde van liveconcerten veroorzaken. Ook post-corona zullen concerten nog gestreamd worden, omdat ze een aantal voordelen bieden. Artiesten kunnen fans bereiken in markten die te klein zijn om te touren. Fans zullen uitverkochte shows toch online kunnen volgen. En muzikanten die last hebben van podiumvrees of niet graag van huis zijn, doen hun voordeel met deze bovendien milieuvriendelijke manier van spelen. En het opent mogelijkheden om de directe relatie met de fans te onderhouden via chats, virtuele *meet & greets* ...

Marshmello Holds First Ever Fortnite Concert Live at Pleas...



Maar de sleutel ligt wellicht nog meer in complementariteit en het omarmen van nieuwe technologie om een ervaring te creëren die je niet kan hebben in *real life*, zo stelt ook co-redacteur Maarten Walraven-Freeling van de muziek- en technologienieuwsbrief Music X. Mensen zullen echte shows bezoeken maar evenzeer tickets kopen voor concerten waarbij ze hun eigen avatar kunnen creëren. Voor een jong publiek dat nog niet naar concerten kan of mag gaan, zal het vaak zelfs de eerste kennismaking zijn met de live-kant van een artiest. Dat viel ook op bij de Facebook-commentaren van teleurgestelde vaders en moeders tijdens het Zwangere di-Guy-taal-concert toen de servers crashten.

Verwacht wordt dat de uitgaven voor virtuele realiteit zullen stijgen van 17 miljard dollar (14 miljard euro) in 2020 tot maar liefst 184 miljard dollar (151 miljard euro) in 2026, schat onderzoeksbureau Mordor Intelligence. Dat de grote spelers uit de muziekwereld livestreaming en VR zien als een belangrijk onderdeel van hun businessplan na corona, blijkt uit de vele recent gesloten deals. Epic Games kondigde zopas aan dat ze 1 miljard dollar - waaronder 200 miljoen dollar van Sony - zullen investeren in het bouwen van sociale

ervaringen op platformen als *Fortnite* en *Rocket League*. Universal ging in zee met VenewLive, het platform dat bijna een miljoen kijkers wist te lokken naar een stream van K-pop-sensatie BTS.

Concertpromotor Live Nation gaat

samenwerken met streamingdienst Veeps. Warner Music verdubbelde haar inspanningen om de avatar-markt op te eisen door partnerships met Wave en Genies. Tomorrowland kondigde net aan dat ze naast de gewone editie, ook opnieuw uitpakken met een digitale versie in juli. En ook techno-dj's en supersterren Richie Hawtin en Deadmau5 geloven dat metaverse-ontwikkelaar een van de belangrijkste jobs in de muziekindustrie gaat worden. Ze hebben de handen in mekaar geslagen voor de nieuwe game-venture *Pixelynx* om een brug te slaan tussen gaming, muziek en digitale verzamelobjecten of NFT's.

Net zomin als de VHS of Netflix het einde van de cinema betekenden, zullen streaming, VR en gaming het einde van liveconcerten veroorzaken.

Wat die NFT's zijn, bespreken we in [deel 2](#).

Genoten van dit artikel? Help ons open online publiceren. Je vindt geen betaalmuur op onze website. Wij geloven in vrije en open journalistiek, beschikbaar voor iedereen.

[STEUN ONS](#)

[REAGEER](#)

Rekto:Verso

© 2021