

**HOLLAND
FESTIVAL 2018**

**Jessica Curry
The Chinese Room**

DEAR ESTHER

INFO

ZO 24 JUNI 2018
SUN 24 JUNE 2018

aanvang starting time

20:30
8.30 pm

locatie venue

Muziekgebouw

duur running time

1 uur 10 minuten, geen pauze
1 hour 10 minutes, no interval

taal language

Engels (Nederlandse boventiteling)
English (Dutch surtitles)

CONTEXT

DIGITALK #4: GAMES AND MUSIC

zo 24 juni – 16:30
Sun 24 June – 4.30 pm
Muziekgebouw

met with David Kanaga, Thomas McMullan, Laura Ducceschi,
Micha Hamel
moderator moderator Ruth Mackenzie

CREDITS

game game

The Chinese Room
in samenwerking met in cooperation with
Little Lost Poly

muziek music

Jessica Curry

dirigent conductor

Iain Farrington

FOH technicus FOH engineer

Simon Wheeler

AV technicus AV engineer

Christian Mock

producer producer

Laura Ducceschi

productieleider production manager

Kevin Taylor

tourmanager tour manager

Erica Dellner

uitvoering performed by

Iain Farrington, piano piano
Ferdy Roberts, verteller narrator
Joanna L'Estrange, sopraan soprano
Laurence Bush, elektronica electronics
Chris Worsey, cello cello
Rachel Robson, viool viola
Tom Piggott-Smith, viool violin
Natalia Bonner, viool violin
Thomas McMullan, gamer gamer

met steun van with support by

PRS for Music Foundation's International Showcase Fund

hoofdbegunstiger

FONDS 21

productiepartner



TWEELUIK GAMES AND MUSIC

Dear Esther maakt deel uit van een tweeluik over games en muziek en wordt op dezelfde dag uitgevoerd als de computergameperformance *Oikospiel II: Heat Cantata*. Beide games vertellen op een innovatieve manier een verhaal, waarbij muziek een centrale rol speelt. Tussen de twee voorstellingen in kunt u *Digitalk#4: Games and Music* bijwonen. In deze paneldiscussie bespreken experts de uiteenlopende, maar zeer directe en voelbare verbanden tussen muziek en gameplay. Gasten zijn onder anderen David Kanaga (de maker van *Oikospiel*), The Chinese Room (de makers van *Dear Esther*) en de Nederlandse componist Micha Hamel, onder wiens leiding de TU Delft, Erasmus Universiteit, Willem de Kooning Academie en Codarts Rotterdam de komende jaren samen een nieuw onderzoek doen naar 'gamification' en klassieke muziek.

TOELICHTING

Lieve Esther. De ochtend dat ik was aangespoeld – zout nog in mijn oren, zand in mijn mond en de golven tot aan mijn enkels – had ik het gevoel dat dit alles tot niks anders had kunnen leiden dan tot deze laatste schipbreuk. Ik herinnerde me niets anders dan het water, de stenen in mijn buik en hoe mijn schoenen me naar beneden trokken, naar een plek waar alleen de meest lusteloze wezens zwemmen.

In 2012, toen *Dear Esther* van de kleine, alternatieve gamestudio The Chinese Room verscheen, veroorzaakte deze game een kleine revolutie. Het spel wordt door velen gezien als de moeder van alle *walking simulators*. Hoewel deze term eerst neerbuigend bedoeld was, hebben de makers en liefhebbers van het genre hem omarmd. *Walking sims* zijn games waarin het tempo flink is teruggeschroefd en de interactiemogelijkheden minimaal zijn. Sfeer, muziek en symboliek vervangen actie en snelheid. In plaats van het neerschieten van zoveel mogelijk zombies of soldaten gaat het de makers om de narratieve ervaring, om het vertellen van een verhaal.

Dear Esther doet dat met verve. Het nauwkeurig geprogrammeerde landschap en de meeslepende, speciaal voor de game gecomponeerde muziek van Jessica Curry leiden de speler door een metafysische thriller waarin sterfelijkheid, hoop, liefde en verlossing belangrijke thema's zijn. Het verhaal begint op het strand van een verlaten eiland in de Hebriden. De speler verkent het eiland en krijgt via een voice-over stukje bij beetje mee wat er aan de hand is. De gebeurtenissen zijn door iedereen op zijn of haar eigen manier te interpreteren, wat zeldzaam is voor een computergame. Herinneringen aan een auto-ongeluk, het boek van een kluisenaar en de mysterieuze ontdekkingen op het eiland, dat bij nader inzien toch niet onbewoond lijkt, komen samen in een droomachtig relaas van een man die op een keerpunt in zijn leven staat.

De game werd enthousiast ontvangen, won verschillende prijzen en bereikte meer dan een miljoen spelers. Ook werd deze genomineerd voor vijf BAFTA-awards. Na een aanvankelijk beperkte release op enkel PC, verscheen de game uiteinde-

lijk op alle belangrijke computerplatforms. Een voorstelling gebaseerd op het spel, met live muziek en voice-over, ging in oktober 2016 in wereldpremière in the Barbican in Londen. Tijdens dit concert was op een groot scherm achter het orkest te volgen hoe een gamer op het podium de game live speelde. Daarmee kreeg het theaterpubliek een soortgelijke meeslepende ervaring als gamers. De voorstelling ging vorig jaar met succes op tournee door Engeland.

De game is speciaal voor de voorstelling aangepast en zal tijdens de uitvoering gespeeld worden door schrijver en gamejournalist Thomas McMullan. De muziek wordt door onder meer strijkers en de sopraan Joanna L'Estrange ten gehore gebracht en ook de voice-over uit het spel wordt nu live uitgesproken door acteur Ferdy Roberts.

'*Dear Esther* heeft de tand des tijds goed doorstaan', zegt Jessica Curry, componist en medeoprichter van The Chinese Room. 'Terugkijkend op het spel, voelden we nog altijd dat enthousiasme. We realiseerden ons dat we iets lieten liggen door het niet live te spelen, omdat het daar nu net zo geschikt voor is.'

OVER DE ARTIESTEN

The Chinese Room is een Britse gamestudio, opgericht door Dan Pinchbeck en Jessica Curry, en bekend door de ontwikkeling van verschillende *walking simulators*. Hun *Dear Esther* (oorspronkelijk een bewerking van de game *Half Life 2*) uit 2009 werd een cult hit. Het spel werd als remake, ontwikkeld in samenwerking met videogameontwerper Robert Briscoe, in 2013 opnieuw uitgegeven. *Dear Esther* werd in vijf categorieën genomineerd bij de British Academy Video Games Awards. Een voorstelling gebaseerd op het spel, met live muziek en voice-over, ging in wereldpremière in 2016 in The Barbican in Londen. Ook produceerde het bedrijf onder meer de games *Amnesia: A Machine for Pigs* (omschreven als 'survival horror') en *Everybody's Gone to the Rapture* (een metafysische thriller). The Chinese Room won ook voor deze games verschillende prijzen. Op dit moment heeft The Chinese Room zijn werkzaamheden tijdelijk stopgezet om zich te kunnen bezinnen op nieuwe toekomstplannen.

Jessica Curry is componist en medeoprichter van gamestudio The Chinese Room. Haar werk is gespeeld op uiteenlopende plekken als the Barbican, Sydney Opera House, Great Ormond Street Hospital, Museum of the Moving Image New York, het Royal Opera House, Sage Gateshead en Durham Cathedral. Naast de prijswinnende soundtrack voor *Dear Esther* schreef ze ook de soundtracks voor de games *Amnesia: A Machine for Pigs* en *Everybody's Gone to the Rapture*. Curry presenteert een programma over gamemuziek op ClassicFM. In 2016 ging haar grootschalige werk *The Durham Hymns*, in samenwerking met de Poet Laureate, de Engelse hofdichter, Carol Ann Duffy, in première in Durham Cathedral.

DIPTYCH GAMES AND MUSIC

Dear Esther is part of a diptych about games and music, and is being performed on the same day as the computer game performance *Oikospiel II: Heat Cantata*. Both games tell a story in innovative ways, with music playing a central role. In between the two performances you can attend *Digitalk #4: Games and Music*. In this panel discussion experts will discuss the divergent but very direct and tangible links between music and gameplay. Guests will include David Kanaga (the creator of *Oikospiel*), representatives of The Chinese Room (the creators of *Dear Esther*) and the Dutch composer Micha Hamel, under whose leadership the Delft University of Technology, Erasmus University, Willem de Kooning Academy and Codarts Rotterdam are conducting new research in the coming years on 'gamification' and classical music.

NOTES

Dear Esther. The morning after I was washed ashore, salt in my ears, sand in my mouth and the waves always at my ankles, I felt as though everything had conspired to this one last shipwreck. I remembered nothing but water, stones in my belly and my shoes threatening to drag me under to where only the most listless of creatures swim.

In 2012, the release of computer game *Dear Esther* caused a minor revolution in gaming: it is perceived by many as the mother of all walking simulators. This term was originally intended as a criticism, but the creators of the genre and its enthusiasts have embraced it. Walking sims are games in which the pace is scaled down and the possibilities for interaction are limited. Atmosphere, music and symbolism take the place of speed and action. Instead of trying to kill as many zombies or enemies as possible, the most important thing is the narrative experience, the telling of a story.

Dear Esther does this with immense verve. The beautifully constructed landscape and compelling music, especially composed for the game by Jessica Curry, lead the player through a metaphysical thriller in which mortality, hope, love and redemption are defining themes. The story starts on the beach of a deserted island in the Hebrides. The gamer explores the island and with the help of a voice-over gradually begins to understand what is going on. The events can be interpreted in different ways by different players. Memories of a car accident, a hermit's book, and several mysterious discoveries on the island, which on closer inspection seems not to be so uninhabited, come together in a dream-like story about a man at a turning point in his life.

The game had an enthusiastic reception, won several prizes, and reached over a million gamers. It was also nominated for five BAFTA awards. After an initial limited release for Windows PC, the game was eventually released on all important computer platforms. In October 2016 Curry's soundtrack for *Dear Esther* had a single live performance at the Barbican, London. During this concert a large screen behind the orchestra displayed the progress of the game, played live on the stage by a gamer, giving the audience a similar kind of

immersive experience as gamers. After last year's Barbican performance the show successfully toured the UK. This year it can be seen at the Holland Festival.

The game was edited and re-designed for the tour to form an essential part of the concert/art experience, which includes a live play-through of the game by freelance writer Thomas McMullan. This captivating show takes the audience on a journey that features Curry's score alongside the visual and aural components of the original game. It is a brilliant celebration of video gaming, which places its immersive multimedia elements front and centre. Voice actor Ferdy Roberts brings the story's spoken word component to life while a string section and soprano Joanna L'Estrange provide the musical accompaniment.

According to Jessica Curry, composer and co-founder of The Chinese Room, *Dear Esther* 'really has stood the test of time. Going back to it, we still felt so passionate about it. We realised that we're missing a trick here, in not playing it live, as it has so many advantages that way.'

ABOUT THE ARTISTS

The Chinese Room is a British video game development studio, founded by Dan Pinchbeck and Jessica Curry, known for their creation of several walking simulators. Their *Dear Esther* (originally a mod for *Half Life 2*) was a cult hit in 2009. In 2013 a re-make of the game, created in collaboration with video game developer Robert Briscoe, was given a wider release. *Dear Esther* was nominated in five different categories for the British Academy Video Games Awards. A show based on the game, with live music and voice-over, had its world premiere at the Barbican in 2016. After developing *Dear Esther* the studio created several other games including *Amnesia: A Machine for Pigs* (survival horror) and *Everybody's Gone to the Rapture* (metaphysical thriller). The Chinese Room is presently taking a break from studio work to gain the space and time to reflect on future artistic developments.

Jessica Curry is a composer and co-founder of the gaming studio The Chinese Room. Her work has been performed in a wide range of venues including the Barbican, the Sydney Opera House, Great Ormond Street Hospital, MOMI New York, the Royal Opera House, Sage Gateshead and Durham Cathedral. In addition to composing the soundtrack for *Dear Esther*, she has also composed the soundtracks for the games *Amnesia: A Machine for Pigs* and *Everybody's Gone to the Rapture*. Curry presents a programme about game music on ClassicFM. In 2016 her large-scale work *The Durham Hymns*, in collaboration with the British Poet Laureate Carol Ann Duffy, had its premiere in Durham Cathedral.