

Håvard Skotterud

Når lyd blir musikk

En utforskning av lyd og musikk i videospillet
INSIDE

Bacheloroppgave i Musikkvitenskap

Veileder: Tore Størvold

Juni 2021

Håvard Skotterud

Når lyd blir musikk

En utforskning av lyd og musikk i videospillet INSIDE

Bacheloroppgave i Musikkvitenskap

Veileder: Tore Størvold

Juni 2021

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet

Det humanistiske fakultet

Institutt for musikk



Kunnskap for en bedre verden

Forord

Denne oppgaven handler om noe jeg er veldig interessert i, videospillmusikk. Videospill er en nyere kunstform som fortsatt utforsker seg selv og hva som er mulig å oppnå i mediet.

INSIDE er et interessant spill for meg, og det å ha fått skrevet denne oppgaven har gjort at jeg setter mer pris på spillet, og kunsten i å lage spill seg selv.

Jeg vil takke veilederen min Tore Størvold for å rette på teksten min og dytte meg i riktig retning.

Sammendrag

Denne oppgaven har som formål å undersøke hvordan lyd og musikk fungerer i det danske videospillet *INSIDE* av studioet Playdead. Ulik terminologi som forklarer hva slags funksjon og hvordan musikk og lyd i videospill fungerer, vil bli sett på og koblet opp mot analysen min av spillet.

Videre skal det også undersøkes om hva slags lyder som kan defineres som musikk, og hvor grensen mellom dem går. Dette vil bli gjort ved å undersøke visse seksjoner av spillet der dette er relevant. For å finne ut av hva som er musikk og ikke har det vært viktig å få en forståelse for komponisten sin bakgrunn innenfor musikk er, og hvordan den har fargelagt det endelige resultatet.

Etter å ha analysert spillet, har det kommet frem at lyd har en ekstremt viktig rolle i dette spillet. Dette gjelder spesielt i dette spillet da det er ingen form for grafisk brukergrensesnitt, og lyden erstatter dette til en viss grad. Det er også tilfeller i spillet der jeg kan med sikkerhet si at dette er musikk, mens i andre tilfeller blir det vanskeligere å definitivt si at det er musikk.

Abstract

This thesis has the purpose of examining how sound and music functions in the danish videogame *INSIDE* by the studio Playdead. Different terminology that explains what kind of function and how music and sound in videogames function, will be examined and used in my analysis of the videogame.

Furthermore I'll also examine what kind of sounds that can be classified as music, and where the border between them are. This will be done by examining certain sections of the game that are particularly relevant to the thesis. To find out what music is and isn't it has been important to understand the composers background in music, how that has affected the final result.

After having analysed the videogame, I have come to the conclusion that sound plays an extremely important role in the game. This is especially true when considering the fact that the game has no graphical user interface, and the sound replaces it to a certain degree. There are also places in the game where I can say with certainty that it is music, but in other cases it is harder to definitely say that it is music.

Innhold

Forord	1
Sammendrag	2
Abstract	3
1. Innledning	3
1.1 Problemstilling	3
1.2 Avgrensing	3
1.3 Bakgrunn for valg av tema	3
1.4 Strukturering av oppgave	4
2. Metode	4
2.1 Valg av kilder	4
2.2 Bruk av kilder.....	4
3. Kontekst	6
3.1 Et historisk bakteppe	6
3.2 Playdead	7
3.3 Martin Stig Andersen	8
4. Teori	11
4.1 Lineært eller ikke-lineært?	11
4.2 Diegesen	11
4.3 De funksjonelle aspektene ved videospill lyd	13
4.4 Lyd som grensesnitt	15
4.5 Dynamisk lyd	17
4.6 Hva er musikk?.....	19
5. Analyse av <i>INSIDE</i>	20
5.1 Litt om spillet	20
5.2 Lyden av <i>INSIDE</i>	21
5.2.1 Hva er musikk i spillet?.....	21

5.2.2 ‘Shockwave’ seksjonen	23
5.2.3 Perspektiv	27
5.2.4 Marsjeringsseksjonen	27
5.2.5 Abstrakt musikk	29
5.2.6 Uregelmessigheter	30
5.2.7 ‘Death-respawn’	30
6. Konklusjon.....	31
7. Bibliografi	32

1. Innledning

1.1 Problemstilling

I denne oppgaven skal jeg studere spillmusikk. Videospill er et relativt ungt medium og det enormt kunstnerisk potensiale som kan utvikles over de kommende årene. Videospillmusikk har også fått en unik posisjon innenfor vår kultur, der det er den største underholdningsindustrien i verden.¹

I videospill vil lyd også ha en helt unik funksjon. I motsetning til film har lyd i videospill også en funksjonell rolle, der lyd kan for eksempel informere om hendelser utenfor synsvidden til spilleren, som spilleren da kan reagere på. Mediet er ikke lineært heller, så to gjennomspillinger av samme spill vil aldri være helt like. Jeg vil utforske hvordan lyd kan ha denne funksjonelle rollen, men også hvordan grensene mellom hva som er lyd og hva som er musikk kan bli diffuse.

Spillene jeg har tenkt å eksemplifisere dette med er Playdead sitt andre spill *INSIDE* (2016). Det som gjør dette spillet spennende å se på, er at hovedpersonen bak lyden og musikken har en stor interesse for nemlig grensen mellom lyddesign og musikk. Han har også en bakgrunn innenfor elektroakustisk musikk, der lyder ofte blir manipulert til å bli musikk. Dette har ført til ett lydspor som nærmest krysser grensene mellom det tradisjonelle skille mellom lyd og musikk.

1.2 Avgrensing

Opprinnelig var tanken at oppgaven skulle ta for seg forgjengeren til *INSIDE* også, *LIMBO* (2010), men dette så jeg at ikke var nødvendig. Etter å ha vurdert det lenge og hoppet frem og tilbake bestemte jeg meg kun for å fokusere på et av spillene, *INSIDE*, da det er nok å snakke om her. Fokuset vil da å utforske rollen til lyd og musikk i spillene, men også diskutere hvordan grensene mellom de er diffuse i noen tilfeller.

1.3 Bakgrunn for valg av tema

I boken *Understanding Videogame Music* (2016) av Tim Summers, så legger han frem hovedgrunnen til hvorfor han vil studere videospillmusikk; det er moro. Det er av samme

¹ Felix Richter, "Gaming: The Most Lucrative Entertainment Industry By Far " statista, sist oppdatert 22.09.2020, lastet ned 03.06.2021. <https://www.statista.com/chart/22392/global-revenue-of-selected-entertainment-industry-sectors/>.

årsak jeg vil undersøke dette spillet sin musikk og lyd. Spillet fanget meg med sitt minimalistiske og dystre uttrykk, så det var noe jeg kunne se for meg å skrive om.

1.4 Strukturering av oppgave

I oppgaven vil jeg starte med å kort gå gjennom en historisk kontekst for å forstå hvor musikk og lyd i videospill ligger i dag sammenlignet med før. Videre vil jeg også gjøre rede for hovedpersonen bak lyden og musikken i spillene for å forstå hvordan hans bakgrunn i musikk har farget det endelige resultatet i spillene. Etter det vil det komme en teori del som undersøker teorier om hvordan lyd operer i videospill og hvordan den har en funksjonell rolle som kan samhandle med spilleren. Til slutt vil jeg analysere bestemte seksjoner fra *INSIDE* for å vise til lyden sin funksjonelle rolle og grensene mellom lyd og musikk.

2. Metode

2.1 Valg av kilder

Et problem jeg støtte på under lesingen til oppgaven var kildene. Studien av videospillyd og musikk, eller 'ludomusicology', er et nyere felt som ikke har blitt helt etablert enda. Det har dermed ikke blitt en 'kanon' av spillteorier, men heller mange ulike forslag om hvordan man skal forholde seg til fenomenet. På grunn av dette var det vanskelig å velge hva jeg ønsket å bruke med tanke på hva jeg ville oppnå med oppgaven.

Men jeg mener jeg har fått bruke relevante kilder av noen av navnene som har gått igjen i spillmusikkstudiet, nemlig Kristine Jørgensen og Karen Collins. Begge disse har gitt gode forslag til definisjonsproblemer rundt det å plassere og definere lyd i videospill.

Jeg har også funnet en del kilder direkte fra selve komponisten og lyddesigneren i spillet, Martin Stig Andersen, så det har vært til god hjelp for å forstå spillet. Disse vil da være veldig troverdige da de kommer direkte fra skaperen.

2.2 Bruk av kilder

Da videospill ikke har en bestemt lengde, kan det være vanskeligere å ha noe konkret å forholde seg til sammenlignet med en film. Derfor bestemte jeg meg for å spille inn en versjon av spillene som jeg har lagt ut på YouTube slik at jeg kan referere til spesifikke tidskoder slik at man kan se selv hvilke deler det er snakk om. Samtidig velger jeg å gjøre dette, da det er lettere også å forholde seg til hvor vi er i spillet, da spillet har ingen kapitler med navn eller tall.

Det er verdt å understreke at det å laste opp en gjennomspilling av et spill er noe helt annet enn å laste opp en film, da en gjennomspilling av et spill stort sett regnes som en ‘fremføring’ av spillet. Dessuten gir Playdead, som et uavhengig spillselskap, eksplisitt tillatelse til å publisere klipp fra spillene dersom man ikke separerer lyd og video fra hverandre.²

I sin bok *Understanding Video Game Music*, diskuterer Tim Summers mange brukbare konsept for å tilnærme seg studien av videospillmusikk. Et av de er konseptet ‘analytical play’, eller oversatt ‘analytisk spilling’.³ Analytisk spilling handler om det å bevisst eksperimentere med spillet sine systemer for å finne ut av hvordan lyden, eller andre elementer, henger sammen i spillet. Eksempel på dette vil være å gå inn og ut av et område som har musikk for å undersøke om musikken alltid er til stede der, eller om den kun aktiveres en gang. En slik tilnærming til å spille et spill vil tvilsomt være naturlig første gang man spiller spillet, da det er vanskelig å fokusere så mye på lyden når man prøver å oppleve spillet som en helhet. Dette er en metode jeg har brukt mye, og det har gitt meg mye i forståelsen av hvordan musikken og lyden i spillet henger sammen.

² Playdead, "Using footage of LIMBO or INSIDE for a "Let's Play"," lastet ned 24.05.2021.
<https://playdead.com/contact/>.

³ Tim Summers, *Understanding Video Game Music* (Cambridge, Storbritannia: Cambridge University Press, 2016), s.34-36.

3. Kontekst

3.1 Et historisk bakteppe

For å forstå hva som er mulig i dag innenfor spilllyd vil jeg gi en kortfattet versjon av videospilllyd sin historie. Dette er en kortfatning av Melanie Fritsch sitt kapittel 'History of Video Game Music' fra boken *Music and Game* fra 2013.⁴ Jeg vil understreke at denne seksjonen på ingen måte inkluderer alle de teknologiske endringene innenfor videospilllyd historien, men kun noen utvalgte slik at man får en forståelse av hvor vi er i dag.

Videospill er et ungt medium, men de første videospillene ble utviklet på 50- og 60-tallet. Disse spillene var meget primitive, og lyd ble ikke introdusert før i 1972 med spillet *Pong* (Atari). Lydene var kun korte toner, og det er ikke snakk om det man vill beskrevet som musikk i dag. Det første sammenhengende musikalske stykket ble brukt i spillet *Rally.X* (Namco, 1980). Musikken i spillet baserte seg kun på det å loope samme seksjon om igjen. Det å bruke loops er noe som fortsatt er i bruk i dag, men det var særlig viktig i den tidligere alderen av videospill, da det ikke var mye tilgjengelig minne i konsollene.

For å få lyd i videospill krevdes det også mye tekniske kunnskaper, da lyd måtte programmeres inn i spillet. Lyden ble også produsert av lydchiper i konsollene, og de var ofte svært begrenset med antall stemmer som kun produseres, men også hva slags klanger som kan lages. Den ikoniske 'sunden' som gamle videospill har kom som direkte produkt av dette. Et godt eksempel på dette er musikken til *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1983) med musikk av Koji Kondo (f. 1961).

På 80-tallet kom det nye teknologiske middel som gjorde det mulig å forbedre lydqualität. I 1985 kom pcen Commodore Amiga, som kunne sample lyder. Man kunne riktignok ikke sample med like høy kvalitet som i dag, men dette var et viktig steg mot mer realistiske lyder. 'Musical Instrument Digital Interface protocol' (MIDI) ble også introdusert, og denne standard protokollen gjorde det lettere for ulike programvarer å kommunisere sammen, og man trengte nå heller ikke å ha særlige kunnskaper om programmering for å lage spillmusikk. MIDI protokollen gjorde det også lettere å lage musikk som var tilpasningsdyktig uten at det var lette å merke overganger til andre seksjoner innad i ett stykke.

⁴ Melanie Fritsch, "History of Video Game Music," *Music and Game - Perspectives on a Popular Alliance* (2013).

Sega sin konsoll 'Sega Mega Drive' brukte en FM⁵ lydkort som kunne produsere lyd av betydelig høyere kvalitet enn før, men det endret lite til stilen av hvordan musikken ble komponert. Konsollen 'Super NES' av Nintendo ga spillutviklere tilgang til full stereo lyd.

På 1990-tallet begynte CD-ROM formatet å bli det gjeldene mediet for å distribuere spill. Dette førte til bedre lyd kvalitet muligheter, og muligheten for å ha med lengre sekvenser av musikk. Da bruken av innspilt musikk ble mer vanlig ble det en trend at musikken ble mer avhengig av det å bruke gamle teknikker slik som fade inn og ut, og harde kutt mellom ulike spor.

Melanie Fritsch oppsummere godt den teknologiske utviklingen og hva det hadde å si for videospill;

«Due to the powerful hardware, composers now had almost total compositional freedom and decisions regarding music were linked rather to aesthetic and economic considerations as well as to questions of software (e.g. regarding sound engines) than to technical restrictions caused by insufficient hardware.»⁶

Form og lyd kvalitet på musikk og lyd har altså vært sterkt preget av teknologiske begrensninger.

3.2 Playdead

LIMBO (2010, Playdead) er det første spillet til det danske spillstudioet Playdead. Arnt Jensen, en av grunnleggerne av Playdead, er skaperen av spillet, og i 2006 utga han en konsepttrailer av spillet, noe som tiltrakk seg utviklere slik at prosjektet kunne bli realisert.⁷ Han hadde tidligere arbeidet på prosjektet alene, men innså at det trengtes flere hender for å fullføre det. Etter en kort periode med kun Jensen og medgrunnleggeren av Playdead, Dino Patti, måtte selskapet utvides enda mer, og gjennom utviklingen fikk selskapet støtte av den Danske regjeringen, Nordic Game Program og ulike investorer.⁸ Spillet ble møtt med så stor kommersiell suksess at selskapet kjøpte seg tilbake fra investorer i 2011, og ble dermed et uavhengig spillselskap.⁹ *LIMBO* har et minimalistisk svart-hvitt uttrykk, der det er ingen form

⁵ frekvensmodulering

⁶ Fritsch, s. 30.

⁷ Playdead, "LIMBO Concept Trailer," YouTube, sist oppdatert 2018.

<https://www.youtube.com/watch?v=nzpdZ-7Oo-A>.

⁸⁸ Marx Nix, "How Limbo Came To Life," IGN, sist oppdatert 14.09.2010, lastet ned 05.05.2021.

<https://www.ign.com/articles/2010/09/14/how-limbo-came-to-life>.

⁹ Mike Rose, "Limbo Developer Playdead Buys Itself Back From Investors," Gamasutra, lastet ned 04.05.2021.

https://www.gamasutra.com/view/news/36876/Limbo_Developer_Playdead_Buys_Itself_Back_From_Investors.php.

for dialog eller skreven tekst i spillet, så mye må tolkes for å forstå hva som skjer i spillet. Selv om spillet mottok god kritikk, var det delte meninger og lydbilde, der noen sa at det til og med ikke var musikk.¹⁰

Etter seks lange år med utvikling kom Playdead med sin åndelige oppfølger¹¹ til *LIMBO*, *INSIDE*. I dette spillet er også Arnt Jensen hovedmannen bak spillet, men her ble konseptet også utviklet sammen med hele studioet, da de hadde fått flere utviklere med seg. I *LIMBO* så ble det bygd en helt egen spillmotor spesifikt for det de produserte, men det unngikk de ved *INSIDE* ved å bytte til spillmotoren Unity, for å lette på produksjonsprosessen av spillet¹², da det å skape en spillmotor samtidig som man utvikler spillet er betydelig mye mer krevende. Spillet ble gitt ut 23. august 2016 og mottok god kritikk fra både spillere og kritikere med en metascore på 91 fra kritikere og en brukerscore på 8.4 fra spillere på anmeldelsesiden. Playdead utvikler nå sitt neste spill, som foreløpig har ingen utgivelsesdato. De neste spillet vil være annerledes enn de to forrige, da de nå vil utforske den tredje dimensjonen også. Derimot vil spillet også bli små-melankolsk, noe som ser ut til å være et kjennetegn for Playdead sin stil. Det kommende spillet ser også ut til å trekke på samme lignende visuelle stil, basert på konseptbildene fra spillet.¹³ Martin Stig Andersen ser dessverre ikke ut til å være med på prosjektet.

3.3 Martin Stig Andersen

For å kunne forstå tilnærmingen og filosofien bak musikk og lyd i spillet av Playdead er det nødvendig å ha et bakgrunnstykke for hovedpersonen bak disse aspektene. Selv om Martin Stig Andersen (f. 1973) var alene om arbeidet i *LIMBO*, så var han ikke alene i arbeidet om *INSIDE*. Her hadde han med seg tre andre personer som hjalp med lyd og musikk. Derimot er

¹⁰ Lighthouse Arts, "The Sound of Story 2015: Martin Stig Andersen," YouTube, lastet ned 03.06.2021. https://www.youtube.com/watch?v=K2xH8erT_ew. [3:04]

¹¹ Åndelig oppfølger, eller 'spiritual successor' på engelsk, brukes om oppfølgere som ikke følger samme narrativ, men deler mange stilistiske element som sjanger, visuell stil osv.

¹² Mike Rose, "Limbo Developer Playdead Using Unity Engine For Next Title," Gamasutra, lastet ned 12.05.2021.

https://www.gamasutra.com/view/news/126729/Limbo_Developer_Playdead_Using_Unity_Engine_For_Next_Title.php.

¹³ Christian Mejdahl Buhl, "Dansk spilfirma har vunnet over 100 priser: Nu løfter de sløret for deres næste store computerspil," DR, sist oppdatert 31.10.2018, lastet ned 03.06.2021.

<https://www.dr.dk/nyheder/kultur/gaming/dansk-spilfirma-har-vundet-over-100-priser-nu-loeften-de-sloeret-deres-naeste>.

det nesten bare mulig å finne førstehåndskilder fra Andersen selv, da han, som lydregissør, har vært mest aktiv i å snakke om *INSIDE* og *LIMBO*.

Andersen startet sin musikalske karriere ved Det Jyske Musikkonservatorium i Ålborg, Danmark. Her studerte han klassisk musikk og komponerte for blant annet orkester. Under studiet begynte han derimot å bli interessert for det som kalles elektroakustisk musikk. Elektroakustisk musikk er musikk som fokuserer på å manipulere lyd ved hjelp av elektronisk teknologi (i dag er dette hovedsakelig pc-er) der hovedformen for å lytte til musikken er gjennom høyttalere¹⁴. Ofte tar man helt hverdagslige lyder og lager musikk ut ifra de. Etter han var ferdigutdannet i 2003 reiste han til London for å studere elektroakustisk komposisjon på City University med Professor Denis Smalley¹⁵. Gjennom tiden her fikk han utforsket mange ulike former for musikk, og han tok mest interesse i mer eksperimentell elektroakustisk musikk, slik som *musique concrete*. Ifølge skaperen av *musique concrete*, Pierre Schaeffer, så mente han at lydene heller skulle settes pris på fra deres abstrakte verdi istedenfor å være koblet opp mot deres bokstavelige kilde.¹⁶ Andersen begynte å se bort fra det å bruke et piano til å lage musikk, og begynte å se på lyd mer som en sonisk leire han kunne forme ved hjelp av digitale og analoge verktøy. Ett verk som kom fra hans tid i London var stykket *Sleepdriver* (2004), som høres ut til å manipulere blant annet lyder av biler som kjører forbi, og gir nesten illusjonen av at man sovner med ratter for å så plutselig våkne igjen. Som han selv påpeker i flere intervju og på hans egen hjemmeside er han interessert i det å skape en enhetlig lydverden på tvers av lyd og musikk, ofte i synergi med det visuelle. Han mener også at det er vanskelig å skape et distinkt skille mellom de to, og det er mer som et kontinuum, der man kan sømløst bevege seg fra det ene til det andre. Det er ikke vanskelig å se hvordan Andersen ble gradvis interessert i lyddesign med tanke på musikken han var interessert i.¹⁷

Som nevnt ovenfor utforsker Andersen ulike metoder for å skape en unik sonisk identitet til et prosjekt. Dette var også tilfellet med både *LIMBO* og *INSIDE*. I *LIMBO* tok han inspirasjon fra det visuelle i spillet, nemlig at det lignet analog film med all artefaktene og filmkornene. For å forene lyden med det visuelle kjørte han stort sett all lyd gjennom gammelt analogt

¹⁴ Simon Emmerson og Denis Smalley, "Electro-acoustic music," (2001), <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/view/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-0000008695>.

¹⁵ Ibid.

¹⁶ Ibid.

¹⁷ Martin Stig Andersen, "Martin Stig Andersen." <https://martinstigandersen.com/>; Jonas Hollerup Helle, "DEATH IN DESIGN: Martin Stig Andersen (INSIDE interview)," sist oppdatert 16. jan 2019, lastet ned 04.05.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=OEzkYUwGXmA>.

lydutstyr slik som for eksempel båndopptakere for å få en analog lyd. Dette førte til blant annet at den digitale manipuleringen av lydene ble bedre gjemt, men også, som et biprodukt av analogt utstyr, at høyere lyder ble mer vrenget enn lavere.¹⁸

For å skape den soniske identiteten til *INSIDE* eksperimenterte Andersen med å filtrere lyd gjennom en hodeskalle fra et menneske. Denne tanken fikk han etter å ha innsett hvor forskjellig en person opplever sin egen stemme i sitt eget hodet i motsetning til å høre den eksternt via et oppta. Han understreker at det ikke var lett å arbeide med en hodeskalle og kontaktmikrofoner, og grunnet all vibrasjonene som ble sent gjennom skallen datt tennene til slutt ut. Lyden som kom ut etter å ha etterbehandlet den litt gir en mye mer ubehagelig følelse over seg¹⁹.

Som nevnt tidligere, arbeidet ikke Andersen alene på *INSIDE*. Her hadde han flere personer til å hjelpe seg, komponist SØS Gunver Ryberg, lyddesigner Andreas Frostholm Røeboe og lydprogrammerer Jakob Schmid. Andersen fungerte som lydregissør, lyddesigner og komponist på dette prosjektet. Jeg vil understreke at det endelige lydlike produktet har vært et samarbeid, men det er Martin Stig Andersen som mest kontroll over det da han var lydregissør også.

¹⁸ lostchocolatelab, "“Limbo” – Exclusive Interview with Martin Stig Andersen," Designing Sound, sist oppdatert 01.08.2011, lastet ned 12.05.2021. <https://designingsound.org/2011/08/01/limbo-exclusive-interview-with-martin-stig-andersen/>.

¹⁹Martin Stig Andersen, "Audio Design Deep Dive: Using a human skull to create the sounds of Inside," sist oppdatert 06.10.2016, lastet ned 23.03.2021. https://www.gamasutra.com/view/news/282595/Audio_Design_Deep_Dive_Using_a_human_skull_to_create_the_sounds_of_Inside.php.

Om man følger lenken til nettsiden kan man høre et eksempel på hvordan et kort klipp musikk høres ut før og etter det har blitt ‘skulled’, som Andersen kaller det i artikkelen.

4. Teori

4.1 Lineært eller ikke-lineært?

For å forstå hvilken posisjon videospill står i forhold til film, så vil jeg fort avklare begrepene 'lineært' og 'ikke-lineært'. Film er et lineært medium, grunnet det at en film vil alltid utfolde seg i samme rekkefølge over samme tidsrom uavhengig av hvilken gang man ser samme film. Om man ser en film kan man også dra bort fra filmen uten at filmens forløp endrer seg. Et videospill derimot vil aldri være en sann lineær opplevelse, da spilleren samhandler med spillet, og som følge av det, vil to gjennomspillinger av samme spill aldri være like.

Selv om videospill i seg selv vil alltid være et ikke-lineært medium, så beskrives fortsatt mange spill som lineære. Spill som beskrives som lineære gjør det ofte med hensyn til hendingsforløpet. *INSIDE* kan beskrives som et lineært spill, da handlingsforløpet er alltid den samme, og spilleren kan gjøre ingenting for å påvirke det. På den andre siden av spekteret har vi spill som tilbyr mang valg som former selve handlingen. De omtales ofte som ikke-lineære spill

Men selv om man ville kalt *INSIDE* et lineært videospill, så er videospill aldri lineære grunnet dens interaktive natur.

4.2 Diegesen

Det er ingen hemmelighet at videospill har sett til Hollywood praksiser når man skal sette lyd til bilde. Et tidlig eksempel på at denne inspirasjonen var i gang var med videospillet *Shark Jaws* (1975) av Atari, som var direkte inspirert av den velkjente filmen til Steven Spielberg.²⁰ Videre så har vi i dag spill som er inspirert av filmserier som James Bond, Indiana Jones og *Fast & Furious*. Da er det også naturlig at musikken også tar en del inspirasjon fra praksisen i filmene, slik som *Star Trek: 25th Anniversary* (1992), som bruker MIDI rekreasjoner av musikken som ble brukt i selve serien.²¹ Denne praksisen ble enda mer fremtredende når kvaliteten på lydfiler ble gode nok til at man kunne spille inn et orkester og så høre det i tilsvarende kvalitet innad i spillet. Enda en bidragsyter til denne inspirasjonen fra Hollywood musikk har vært Triple A²² spill sin tendens til å rette seg mer mot en filmatisk form for spill. I løpet av de siste to tiårene har grafikkmulighetene til videospill blitt betydelig mer avansert, og man kan stadig skape mer realistiske og filmatiske opplevelser. Gode eksempel på

²⁰Summers, s.143.

²¹ Ibid., s. 146

²² Triple A spill er spill med store budsjett og stort produktionsapparat. Motparten vil være 'indie' spill, slik som *INSIDE*, det utvikleren er et mindre studio, ofte også selvstendig.

filmatiske videospill er *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020) og *God of War* (Santa Monica Studio, 2018). Det er tydelig at videospill har tatt inspirasjon fra Hollywood, og da er det heller ikke rart at innenfor studien av spillmusikk har man også tatt i bruk de samme begrepene for å beskrive hvor musikken plasseres i forhold til bilde og narrativ.

Innenfor filmmusikkteori så ble ordet *diegese* et gjeldene begrep. Ordet i seg selv dateres helt tilbake til Platon sitt verk *Staten*.²³ Her introduserer han to begrep; *diegese* og *mimese*. *Diegese* vil tilsvare det når en forteller er uten tvil fortelleren, og ingenting annet blir foreslått. *Mimese* er det motsatte, og vil være det når fortelleren later som de er en annen person, og det tilsvarer da en form for imitasjon. Begrepet *diegese* ble tatt inn i filmteorien og har blitt det aksepterte begrepet for den fiksjonelle verdenen innad i historien.²⁴ Claudia Gorbman introduserte begrepet som bruk innad i filmmusikken i boken hennes *Unheard Melodies* (1987). Hun brukte begrepene til å beskrive musikk i forhold til den narrative verdenen, og ikke om kilden var synlig innad i bilde. Selv om musikk som høres ut til å komme fra en TV i en bar, vil musikken være en del av det diegetiske landskapet selv om man ikke kan se kilden direkte i bildet.²⁵

Vi altså da to begreper; *diegetisk* og *ikke-diegetisk* lyd. *Diegetisk* lyd referer til lyd som eksisterer innenfor den fiksjonelle verdenen, eller spillverdenen i et spill, og *ikke-diegetisk* lyd kommer utenfra den fiksjonelle verdenen, eller spillverdenen. *Ikke-diegetisk* lyd blir også ofte kalt *ekstra-diegetisk*, da det også tydeliggjør at lyden er utenfor filmens univers.

Battlefield 1 (DICE, 2016) gir tydelig eksempel på at i noen tilfeller er det lett å skille mellom *diegetisk* og *ikke-diegetisk* lyd i videospill. Spillet er et krigsspill i perioden første verdenskrig. 'Operations', en av de mest intense flerspillermodusene, består av to lag på 32 spillere hver, der ett av lagene angriper imens det andre forsvarer. I starten av hver runde så spilles det av dramatisk orkestral musikk, komponert av Johan Söderqvist og Patrik André, som oppfordrer til å til angrep eller forsvar. Musikken har en *ikke-diegetisk* kilde, da det verken er noe orkester på slagmarken eller øretelefoner soldatene kan ta i bruk. Derimot så har vi også eksempel på *diegetisk* lyd på starten av rundene. Av og til blir det også aktivert en

²³Kristine Jørgensen, "Time for New Terminology? Diegetic and Non-Diegetic Sounds in Computer Games Revisited," i *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*, Red. Mark Grimshaw (IGI Global, 2010), s.80.

²⁴ Ibid.

²⁵ James Buhler, "Analytical and Interpretive Approaches to Film Music (II): Analysing Interactions of Music and Film," i *Film Music: Critical Approaches*, Red. Kevin J. Donnelly (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2001), s.40.

krigstale på talespråket til soldatene rett før runden starter. Dette vil bli en *diegetisk* kilde til lyd i spillet, da lyden kommer fra en av soldatene som står klare.²⁶

Problemet med å anvende disse begrepene innenfor videospill er at begrepene utelater lyden sin funksjon i et videospill. Lyd i videospill har nemlig en funksjonell rolle som samhandler med spilleren.

4.3 De funksjonelle aspektene ved videospillyd

Kristine Jørgensen har også skrevet en artikkel basert på det konkluderende kapittelet i sin Ph.d. der hun gjør rede for ulike funksjonelle aspekter som videospillyd har.²⁷ Denne artikkelen vil bli dekt i dette underkapittelet. Artikkelen er viktig for å forstå spillene i analysen er det viktig å ha en grunnforståelse hvilken funksjon lyd i videospill har. I artikkelen kommer hun frem til fem distinkte funksjoner;

1. Action-orienterte funksjoner
2. Atmosfæriske funksjoner
3. Orienterende funksjoner
4. Kontroll-relaterte funksjoner
5. Identifiserende funksjoner

Disse ulike funksjonalitetene har hun identifisert etter å ha studert teorier innenfor ulike felt som filmmusikk og auditive studier, men også etter å ha studert to spesifikke spill; *Hitman Contracts* (IO Interactive, 2004) og *Warcraft III: Reign of Chaos* (Blizzard Entertainment, 2002). Jeg har valgt å ikke bruke begrepe hun har tatt fra auditive studier, da jeg mener det er overflødig med tanke på hva oppgaven skal handle om. Jeg ønsker ikke å kategorisere lyd etter dens funksjonelle rolle i dette avsnittet, men å gi et inntrykk til hva lyd sin funksjon er i videospill.

Action-orienterte funksjoner handler om hvordan spillyd relaterer til handlinger og hendelser i spillet.. Dette handler om blant annet om hvordan lyd i spill kan gjøre at vi utfører handlinger vi ikke ville ha gjort om vi hadde spilt spillet uten lyd. Et fint eksempel på dette er simpelthen lyd i så å si hvilket som helst skytespill. I slike spill operer lyden stort sett ut ifra et realistisk perspektiv. Om man befinner seg i fiendtlig territorium kan man lytte etter fotsteg for å finne ut av hvor fienden er, for og så ta handling. Hun gir også eksempel på hvordan ‘kampmusikk’

²⁶ Det er vanskelig å rekke å finne akkurat hvilken soldat talen kom fra, men selv om man ikke ser kilden, så er kilden implisert da vi kan snu oss rundt og høre at den endrer seg, og det følger da at lyden er diegetisk.

²⁷ Kristine Jørgensen, "On the Functional Aspects of Computer Game Audio," i *Proceedings of the Audio Mostly Conference* (Piteå, Sweden: Interactive Institute, 2006).

kan påvirke hvilke handlinger spilleren tar. I spillet *Sea of Thieves* (Rare, 2018), ett flerspiller piratspill der man seiler rundt på havet for å få tak i skatter og plyndre andre, kommer det inn musikk når man er i nærheten av en 'boss'. En 'boss' er ordet som brukes om hovedfiender i spillet som ofte operer som en separat sekvens fra resten av spillet, og de har ofte andre angrep og mye mer liv enn vanlige fiender. Ut ifra denne funksjonen fikk vi den morsomme videoen 'Why do I hear boss music', lastet opp av Cystro på YouTube.²⁸ I dette klippet blir spillerne bevisst på at det er en boss i nærheten kun basert på musikken, noe som gir en morsom reaksjon. *Aciothn-orienterende* funksjon har altså med alt som relaterer til det å samhandle med spillet her og nå.

Videospillyd har også en viktig *atmosfæreskapende* funksjon. Musikk som har tilknytning til et spesifikt område, kan være med å understreke atmosfæren det stedet skal ha. *God of War* tar sted innenfor norrøn mytologi, og i løpet av spillet må den greske guden Kratos besøke det norrøne dødsriket Hel, i spillet kalt Helheim. Helheim kjennetegnes av å være et frossent og øde sted der fortape sjeler ender opp. I denne dimensjonen er det mangel på fuglesang, men kormusikken representerer godt de fortape sjelene med lange dissonerende akkorder som ser ut til å reflektere sjelene og hvor kalt det er i dødsriket. Musikken og mangelen på levende skapninger skaper en sterk og dyster atmosfære. Musikken og lyden her kan beskrives som atmosfærisk med at den har ingen direkte funksjonell rolle og informerer ikke spilleren om noe han må svare direkte til, men den operer som et bakteppe.

Lyd i videospill har også en orienterende funksjon. I videospill er lyd som regel koblet opp mot en ting eller et sted slik at når man roterer kamera så endrer lydmiksen seg for å skape et lydbilde som reflekterer vår forventning av hvordan lyd fungerer i den virkelige verden. Dette vil tilsvare det å snu sitt eget hode for å finne ut av hvor en lydkilde har opphav fra. Lyd hjelper spilleren også å orientere seg med tanke på at den utvider vårt synsfelt, og gjøre ting tilgjengelig gjennom lyd når det ikke er tilgjengelig visuelt. Et eksempel på dette kan man finne i *Battlefield 1*, der fotsteg til fienden er litt høyere enn lagkameratene sine, og da kan man kun basert på hørsel høre at det kommer noen, og hvor de kommer fra.

Som en videreføring av orienterende funksjoner, så har vi *kontroll-relaterte* funksjoner. Denne utvidelsen kommer av at når lyd kan erstatte eller utvide det visuelle, så kan det øke kontrollen spilleren har over hva som skjer i spillet. Fotstegene i *Battlefield 1* gjør at spilleren kan aktivt lytte om det er fiender i nærheten uten å måtte se de. Om man står stille kan man

²⁸ Cystro, "Why do I hear boss music," YouTube, sist oppdatert 23.07.2019, lastet ned 01.06.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=DroR5EeDzEw>.

høre det enda bedre da man lager mindre lyd selv. I samme spill har man også en stemme som informerer spilleren om vi for eksempel mister eller tar et objektiv. Den samme informasjonen er tilgjengelig synlig, men man slepper å følge like mye med på det visuelle når man også har det tilgjengelig auditivt. Lyden hjelper spilleren her da å ha mer kontroll enn kun det visuelle ville hatt.

Den siste funksjonen Jørgensen identifiserer, er identifiserende funksjoner. Lyd hjelper spilleren med å identifisere ting, men også foreslå hva slags verdi tingen har. I det post-apokalyptiske spillet *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), kan vi høre eksempel på dette. I denne verdenen har den parasittiske soppen cordyceps infestert verdensbefolkningen og samfunnet har kollapse. Det er altså viktig å få tak i ammunisjon og ressurser til å overleve. Når man utforsker den gjengrodde verdenen så vil man finne ulike former for ressurser, der alle har en unik lyd når man plukker det opp. Finner alkohol, hører vi en lyd som indikerer væske i en flaske. Finner man et tøyestykke derimot, hører man et kort lydklipp der tøy rives. Disse lydene, og de tilsvarende til de andre tingene man kan finne, gjør det lett å identifisere hva man har plukket opp, og hvilken verdi det har i forhold til hva man ønsker å lage.

Jørgensen nevner i artikkelen sin at disse funksjonene har hun kommet frem til når hun har undersøkt spillene *Hitman Contracts* (IO Interactive, 2004) og *Warcraft III: Reign of Chaos* (Blizzard Entertainment, 2002), og det mulig er flere funksjoner som vil komme frem med tiden.

En av de viktigste i min mening, som Jørgensen ikke nevnte, er hvordan lyd og musikk i spill er med på å skape følelser. Musikk kan for eksempel endre hvordan spilleren opplever et område i et spill. Erstatte man musikken, eller fjerner den helt, vil alt oppleves ganske annerledes da musikken er på å bestemme hva slags følelse spilleren skal ha. En annet viktig punkt er den narrative funksjonen til musikk og lyd. Musikk kan kommunisere ting som ikke trenger å bli sagt. I *God of War* (Santa Monica Studios, 2018), så bruker komponisten ledemotiv for å kommunisere handlingen på et lydlig nivå.

4.4 Lyd som grensesnitt

Basert på alle funksjonene ovenfor så vil jeg trekke en parallell til grensesnitt, slik som Kristine Jørgensen har gjort i sin artikkel *Lyd som grensenitt: når dataspilletts lyd blir funksjonell* (2006).²⁹ I følge Store Norske Leksikon så er grensnitt «kontaktflaten mellom

²⁹ Kristine Jørgensen, "Lyd som grensenitt: når dataspilletts lyd blir funksjonell", *Mediekultur Nr. 40: Lyd og medier* (2006).

ulike enheter eller delsystemer som skal virke sammen og derfor må kunne kommunisere med hverandre».³⁰ Videre blir da et brukergrensesnitt «Kontaktflaten mellom en bruker og en datamaskin eller et program»³¹. Lyd i videospill kan nemlig sees på som en form for brukergrensesnitt, da den kan informere spilleren om ting det visuelle ikke kan. I noen spill er det også utrolig viktig å ha lyd, og om man spiller uten lyd blir spillet betydelig vanskeligere å spille. Dette er sterkt knyttet opp mot Jørgensen sine *action-orienterte* funksjoner til spillyd. At lyd kan sees på som et brukergrensesnitt tar jeg opp, siden et grafisk brukergrensesnitt er noe *INSIDE* mangler. Et grafisk brukergrensesnitt er for eksempel store deler av Windows 10, der man orienterer seg ved hjelp av grafiske ikoner, slik som at innstillinger blir symbolisert med ett tannhjul. I videospill er det vanlig at man har et grafisk brukergrensesnitt som kan inkludere blant annet et kart, ammunisjon og helsemeter. Se figur 1 nedenfor. Her ser vi hvordan brukergrensesnittet eksisterer på utsiden av spillverdenen, det er altså *ikke-diegetisk*. *INSIDE*, i likhet med forgjengeren *LIMBO*, går for et minimalistisk uttrykk og har ingen form for grafisk brukergrensesnitt utenom menyen når man pauser spillet. Dette gir mer rom for at lyden kan kommunisere ting som ellers kanskje ville vært hovedsakelig visuelt.



Figur 1 Skjermdump fra Battlefield 1. Her ser vi hvordan et grafisk brukergrensesnitt kan se ut i et spill.

³⁰ Kjell Bratbergsengen og Halvor Bothner-By, "grensesnitt," Store Norske Leksikon, sist oppdatert 30.09.2019, lastet ned 02.06.2021. <https://snl.no/grensesnitt>.

³¹ Ibid.

4.5 Dynamisk lyd

Som nevnt tidligere, så er videospill i sin natur et *ikke-lineært* medium selv om noen spill, inkludert de jeg skal skrive om, kan beskrives som *lineære*. Det følger da naturligvis at lyden må også være *ikke-lineær*. Når man snakker om lyd i videospill kan man raskt se for seg å bruke ord som interaktiv, dynamisk og adaptiv for å beskrive denne ikke-lineariteten. Disse tre ordene kan se ut til å bety det samme, noe de til en viss grad gjør, men Karen Collins i sitt essay 'An introduction to the participatory and non-linear aspects of video games audio' i boken *Essays on Sound and Vision* (2007), beskrives disse termene presist slik at de ikke misforståes.

Dynamisk lyd er begrepet Collins bruker for å omfavne de to andre tidligere nevnte ordene *interaktiv* og *adaptiv*. *Dynamisk* lyd skriver hun at er lyd som endrer seg i respons til noe, og de to andre ordene forklarer nyanser til hvordan det skjer i videospill. Motpolen til dette i videospill vil være filmsekvenser som spilleren har ingen kontroll over. Her vil lyden være *ikke-dynamisk*, da den vil være den samme hver gang man ser sekvensen.

Interaktiv lyd er lyd som reagerer momentant til hva spilleren gjør. Spillet *Portal 2* (Valve Corporation, 2011) er et spill som baseres på å løse varierte oppgaver ved hjelp av portaler man kan skyte ved hjelp av en portalpistol. Hver gang man skyter pistolen så kommer det en lyd fra våpenet for å indikere at en portal har blitt skutt ut. Det er også variasjoner som indikerer om en portal ble plassert eller ikke plassert, da man kan ikke plassere portaler på alle overflater. Slike lyder vil da sees på som *interaktive*, siden spilleren har full kontroll over når de skjer, og kan repetere de så mye man vil.

Adaptiv lyd er nært beslektet *interaktiv* lyd, men har en vesentlig forskjell. *Adaptiv* lyd er lyd som ikke endrer seg som en direkte respons til spilleren sine handlinger, men heller til selve spillsystemet. Som eksempel på dette nevner Collins *Super Mario Brothers* (Nintendo, 1985), der bakgrunnsmusikken holder samme tempo helt til man begynner å få dårlig tid, da doubles tempoet. Her har spilleren ingen kontroll over når lyden endrer seg, endringen skjer som en konsekvens av spillet selv. Det samme kan sies om musikken i *Minecraft* (Mojang AB, 2011), der musikken spilles uavhengig av hva spilleren foretar seg og hvor spilleren er.

Disse begrepene kan også kombineres med vår forståelse av *diegetisk* og *ikke-diegetisk* lyd for Et eksempel på *interaktiv ikke-diegetisk* lyd kan vi se i musikken til spillet *Untitled Goose Game* (House House, 2019). I spillet styrer vi en gås som skaper kaos og gjør fantestreker i en liten engelsk landsby. For å understreke humoren i dette konseptet blir utdrag av Claude

Debussy sine preluder brukt, men i en form som gjør det mulig at musikken tilpasses det som skjer på skjermen. Musikken spilles kun av når man for eksempel prøver å stjele noe og en av innbyggerne prøver å få tilbake det du stjal. Da det verken finnes noe piano i spillet som følger gåsen rundt er denne musikken *ikke-diegetisk*, men også *interaktiv* siden spilleren kan kontrollere når musikken spilles av. Motpolen til dette vil bli *interaktiv diegetisk lyd*. Denne typen lyd er lett å finne, da den kan være noe så enkelt som fotstegene til avataren du kontrollerer i spillet. Dette vil også tilsvare eksempelet jeg ga tidligere om spillet *Portal 2*. I denne kategorien er det også spilleren som har kontroll over når lyden produseres, men lyden eksisterer innenfor *diegesen* til spillet, altså inne i spillverdenen.

Adaptiv ikke-diegetisk vil tilsvare eksempelet jeg ga ovenfor ved spillet *Minecraft*. Når man utforsker verdenen, dreper monstre, eller om man hugger sten i en gruve, kan musikk plutselig spilles av uavhengig av hva spilleren foretar seg. Som spiller man på ingen måte avslutte musikken, utenom å skru volumet til musikken ned i innstillingene, eller å avslutte spillet. *Adaptiv diegetisk* lyd vil være vanskeligere å finne, da lyden må eksistere innenfor spillverdenen, men må samtidig endre seg uten at spilleren har særlig kontroll. I western spillet *Red Dead Redemption II* (Rockstar Games, 2018), kan dette være lydene som hører til for eksempel regn og tordenstormer. Spilleren har ingen kontroll over når disse værphenomenene aktiveres, og de vil dermed være *adaptive*, samtidig som *diegetiske*.

I spill har vi også sekvenser med det som vil bli det motsatte av dynamisk, *ikke-dynamisk* lyd. Dette vil da være lyd som ikke endrer seg som følge av et spillsystem eller spilleren sine handlinger. *Ikke-dynamisk* lyd finnes både i *diegetisk* form og *ikke-diegetisk* form. Lyd som eksisterer i filmsekvenser der spilleren har ingen kontroll over hva som skjer, kan vi for eksempel ha musikk som eksisterer utenfor *diegesen*, men samtidig ha lydeffekter som eksisterer i *diegesen* til spillet. Collins argumenter også for at lyder kan være *ikke-dynamiske* og *diegetiske* samtidig i spill sekvenser. Her henviser hun til spillet *Grim Fandango* (LucasArts, 1998), der en karakter ved navn Eva prøver å finne riktig kanal på en radio. Her har spilleren ingen innflytelse på lyden på noen som helst måte, så dermed mener hun at den er *ikke-dynamisk*.

Som man kan se er det ikke alltid lett å skille helt mellom hva som er *interaktivt*, *adaptivt* og *ikke-dynamisk*. Grensene mellom de er flytende, og i det spill kan dessuten disse endre seg i løpet av en kort sekvens. Fotsteg i en filmsekvens vil være *ikke-dynamiske*, men med en gang filmsekvensen er over vil de samme fotstegene bli *interaktive*.

4.6 Hva er musikk?

Noe av grunne til at jeg ville skrivet om spillet *INSIDE* var nemlig å utforske hva musikk kan være.. Spillet blander ofte grensene mellom det som ofte oppfattes som musikk og det som ikke gjør det.

Om man googler 'music definition' på nettet får man opp følgende definisjon; «vocal or instrumental sounds (or both) combined in such a way as to produce beauty of form, harmony, and expression of emotion.».³² Denne definisjonen er ganske snever. Må musikk lages ved hjelp av instrumenter eller menneskestemmen? I sterk kontrast til denne definisjonen så for man et helt annet resultat om man søker opp 'musikk definisjon' på google. Da blir første søkeresultat Store Norske Leksikon sin artikkel om musikk. Artikkelen gir følgende definisjon; «Musikk er en kunstform som bruker lyd organisert i tid til å skape berikende opplevelser gjennom lytting, dans eller framføring.».³³ Dette er en mer holistisk definisjon, det er mindre krav til hva som regnes som musikk. Her kan også musikk som bruker innspillinger av naturlige lyder inkluderes. Derimot bruker definisjonen til snl sterke adjektiv slik som det forrige når den definerer hva musikk innebærer. Må musikk være berikende? Det som er berikende for noen trenger ikke å være berikende for andre, og «beauty of form, harmony, and expression of emotion» vil også være høyt subjektivt. Man ser at det å definere musikk er ingen enkel oppgave når et nettsøk på to ulike språk gir ganske forskjellige definisjoner.

Hva musikk er vil jeg komme kort tilbake til etter analysen min av spillet.

³² Oxford Languages, "music," lastet ned 27.05.2021. <https://www.google.com/search?-b-d&q=music+definition>.

³³ Even Ruud, "musikk," Store norske leksikon, sist oppdatert 18.07.2020, lastet ned 27.05.2021. <https://snl.no/musikk>.

5. Analyse av *INSIDE*

Dette vil være analyse delen av oppgaven der jeg ser på spesifikke seksjoner av spillet for å utforske lyden sin funksjonelle rolle, men også hvordan spillet utfordrer delingen mellom musikk og lyd.

5.1 Litt om spillet

INSIDE har en dempet visuell stil med dens bruk av matte farger og lite detaljer. Ingen av personene vi ser i handlingen har noen form for ansikt. De har et hode, men det er ikke noe fjes der. Verdenen er tredimensjonal, men vi kan kun kontrollere gutten på det todimensjonale planet. Spillet leker mye med lys og kamera bevegelser for å skape en sterk atmosfære. I spillet er det heller ingen form for skrevet eller talt dialog, så mye må tolkes av spilleren.

Spillmekanikkene i spillet er simple, og vi kan løpe/gå, hoppe og samhandle med objekter i verdenen. Oppgavene vi må løse i løpet av spillet bruker kun disse elementene, så det gjør spillet relativt lett å sette seg inn i.

Da *INSIDE* har ingen form for talt eller skrevet dialog, er handlingen vanskelig å tolke. Det finnes kun en offisiell setning som beskriver handlingen; «Hunted and alone, a boy finds himself drawn into the center of a dark project.»³⁴ Denne setningen forteller oss grunnpremisset i historien.

Uten å beskrive handlingen særlig mye, da det er vanskelig å gjøre når man har lite konkret å forholde seg til, vil jeg raskt kommentere hva jeg tror spillet prøver å få frem. I løpet av spillet ender man ofte opp med å kontrollere det som uoffisielt kalles 'albinoer'. 'Albinoer' er menneskelignende skapninger med helt hvit hud. Vi kontrollerer disse skapningene ved hjelp av en tankekontrollhjelme. Om man låser opp den hemmelige slutten kan vi komme inn i en underjordisk bunker der en akkurat slik hjelme er koblet opp mot en stor datamaskin. Når man trekker ut strømmen fra maskinen så huker gutten seg sammen akkurat på samme måte som 'albinoene' gjør når de ikke blir kontrollert. For meg ser det ut til at spillet kommenterer det å spille et spill i seg selv. Det er spilleren som kontrollerer hva som skjer med hovedkarakteren. Gutten ble ikke trukket mot et mørkt prosjekt på grunn av en kraft i spillet, det var oss, spilleren, som trakk han mot dette prosjektet.

³⁴ Playdead, "INSIDE," Playstation Store, lastet ned 05.05.2021. https://store.playstation.com/en-us/product/UP2054-CUSA05297_00-INSIDETRIAL00000.

5.2 Lyden av *INSIDE*

Som nevnt tidligere, vil alle tidskoder i analyse delen av spillet referere til min innspilling av spillet som jeg har lastet opp på YouTube, slik at man kan få en audiovisuell referanse uten å måtte spille spillet selv, se link i fotnoter.³⁵

5.2.1 Hva er musikk i spillet?

Da selve analysen vil hovedsakelig ta for seg der musikk og lyd blir vanskelig å skille fra hverandre, vil jeg først vise til steder i spillene der det tydelig at det vi hører er musikk. Cirka en fjerdedel ut i historien så kommer vi over en liten sfærisk ubåt som vi stjeler fra noen vitenskapsmenn. Etter å ha kjørt den et kort stykke, kommer vi til en vegg med planker. Her må man bruke ubåten sin 'booste' funksjon for å slå seg gjennom. Når man slår seg gjennom, trekker kameraet seg tilbake og for å gjøre gutten mindre for å understreke hvor stort rommet man kommer til er, se figur 2 [37:30]. Musikk kommer inn på samme punkt, og her får musikken en kraftig *atmosfærisk* funksjon. Den består av lange toner sentrert i en moll tonalitet, der den lille tersen og den store nieren blir vektlagt. Grunnet den atmosfærefokuserte musikk kan man argumentere for at musikken utstråler fra selve området gutten befinner seg i og at den kommer fra *diegesen* i spillet, men jeg vil argumentere for at musikken oppleves som *ikke-diegetisk* i denne konteksten. Når man beveger seg rundt i dette store oversvømte



Figur 2 Skjermdump fra den første ubåtseksjonen i *INSIDE*

³⁵ Håvard Skotterud, "INSIDE," YouTube, sist oppdatert 23.05.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=xV7PR9iN1yI>.

området endre ikke stereo miksen i musikken seg, den er den samme. Musikken fader ut kun når man forlater område etter å ha slått seg gjennom en annen vegg. Som jeg nevnte tidligere, kan det være vanskelig å skille mellom *interaktiv* og *adaptiv* lyd. Musikken er *interaktiv* med tanke på at man her kan bestemme selv når musikken skal starte og slutte, men musikken reagerer ellers på ingen måte direkte til spillerens handlinger.

I tråd med den atmosfæriske funksjonen til musikken ved ubåt krasjet, vil jeg spinne videre på et eksempel som gjør det vanskelig å dele mellom hva som er musikk og hva som er lyd. Litt lengre ut i spillet, så blir gutten dratt ned i vannet havfruen³⁶ vi har møtt på tidligere [1:19:14]. Det ser derimot ikke ut til at hun vil drepe oss, men hun plugger en underlig kabel inn i kroppen vår. Hun trekker seg vekk og etter en stund trekken noen fisker kabelen ut fra gutten sin kropp. Gutten synker ned før han treffer bunnen av det oversvømte område. Nå kan gutten plutselig puste under vann, akkurat slik som havfruen kunne. Gjennom denne sekvensen så har vi myke elektroniske droner som sentrerer rundt en molltonalitet. Her blir ofte den store nieren i en mollskala vektlagt for å skape et dystert lydbilde. I bakgrunnen denne sekvensen kan vi høre, med cirka femten sekunders mellomrom, en lav, dempet, industriell, metallisk lyd i bakgrunnen. Denne lyden har en tydelig definert tone, og det oppfattes som om det er en direkte del av den *ikke-diegetiske* musikken. Når vi begynner å svømme derimot, legger vi raskt merke til at lyden blir sterkere og endrer kvalitet. Til slutt så kommer vi til kilden; en



Figur 3 Skjermdump fra den sirkulære vannventilen i INSIDE

³⁶ Det er ulike uoffisielle navn for denne skapningen, men havfrue passer fint på norsk

sirkulær vannventil³⁷ [1:22:45], se figur 3. Det viser seg at denne delen av den oppfattende musikk har en åpenbar *diegetisk* kilde, og da ikke er en bokstavelig del av den *ikke-diegetisk* atmosfæriske musikken. Etter å ha lyttet på hvilke toner så varierer ventilen mellom en stor nier, ters og kvint i molltonaliteten. Da vi går gjennom ventilen [1:25:00], så forsvinner den *ikke-diegetiske* musikken. Vi får likevel høre ventilen sin tone et par ganger til før vi reiser til neste seksjon av spillet.

Det som er interessant med denne delen av spillet er hvordan noe som oppfattes som en del av den *ikke-diegetiske* musikken kan raskt endre seg. Først oppfattes den som en del av den *ikke-diegetiske* musikken, men den posisjonen blir utfordret når vi ser at lydkilden har en *diegetisk* kilde. Selv om musikken og lyden fra den sirkulære vannventilen står på to forskjellige plan i forhold til spillverdenen vil jeg argumentere for at en oppfattes som en del av musikken. Dette er mye på grunn av at du hører den hele tiden i bakgrunnen, men også grunnet at den har definerte tonehøyder. Når man fortsetter så forsvinner den *ikke-diegetiske* musikken, og vi får høre et par toner til. Underlig nok så mister lyden av ventilen mye av sin musikalske kvalitet når man tar vekk musikken under, selv om det er de samme tonene som spilles av. Det virker som kontekst har mye å si for at man oppfatter noe som musikalsk eller ikke.

5.2.2 'Shockwave' seksjonen

Denne seksjonen av spillet er en av de mest interessante i spillet, da her kombineres lyd og musikk til å danne en drømmelignende sekvens i sterk synergi med det visuelle. Først vil jeg beskrive seksjonen sin oppbygning før jeg vil beskrive mer detaljert hva som skjer lydlig. Hele sekvensen varer i cirka tjue minutt og er fra [48:13] til [1:10:31] i videoen, men hovedseksjonen starter ved [1:04:24]. Se figur 4 for en visuell referanse.

Etter å ha unnslipt havfruen i ubåten, kan man høre en repeterende tung lyd i distansen. Denne lyden repeteres med samme tidsintervall på seks sekunder. Når man kommer til overflaten blir lyden litt klarere, men den ligger fortsatt langt unna. Vi fortsetter mot lyden og kommer til en strand der vi går ut av ubåten. I enden av stranden er det er stor vegg med en stor rød dør, som vi dytter oss gjennom før vi faller ned i et stort rom som ligner på en gruve. I dette store rommet må spilleren samle 19 albinoer for å aktivere en dør som leder videre inn mot sjokkbølgen. Når man går rundt og får tak i alle albinoene så endrer naturligvis volumet og formen på lyden av trykkbølgen seg slik man ville forventet. Etter å ha samlet alle nødvendige albinoer beveger man seg mot døren. Da kommer en stor synth akkord inn og

³⁷ Godt mulig at ventil ikke er riktig begrep, men det virket passende.

bygger opp spenningen. Døren åpner seg når man er nok personer på trykkplaten foran døren, og akkorden fader raskt ut. Nå er lyden mye mer tydelig og vi kan se kilden til trykkbølgen i bakgrunnen, der vi også ser et skarpt lysglimt før trykkbølgen treffer oss. Etter å ha løpt fra dekning til dekning kommer vi til en roterende arm med en metall plate på seg. Her må vi time når vi skal stoppe og starte den slik at vi får dekning fra trykkbølgen når vi klatrer opp den kommende stigen. Når vi får det til endrer lyden seg drastisk, der lyden til selve trykkbølgen blir manipulert, og syngende synthpader kommer inn. Videre endrer ikke lyden seg før vi kommer inn i et rom som er isolert fra trykkbølgen. Trykkbølgen fortsetter, men her fader synthene ut. Vi drar i spaken og vinduene åpner seg, slik at vi kan fortsette å bevege oss med en bevegelig metall plate som gir oss dekning fra trykkbølgen så lenge vi holder oss bak et gjerde. Flere musikkelement blir introdusert når vi kommer til en annen roterende arm, der man må time når man skal hoppe ned, slik at armen gir dekning. Videre skli vi ned store rørgater før vi befinner oss inne i en gang med et blinkende lys, som dør periodevis ut når trykkbølgen treffer. Vi fortsetter inn i en heis som tar oss nedover. Heisturen blir abrupt avsluttet når det viser seg at trykkbølgen slår heisen ut av spill, og vi krasjer ned i vannet.

Dette er en lang sekvens av spillet, og i min innspilling, så kan man høre trykkbølgen konstant i over tjue minutt. Lyden av denne trykkbølgen har mange ulike funksjoner i løpet av hele denne sekvensen. I starten kan man si at den ikke har så mye mer enn en *atmosfærisk* funksjon, da den kun befinner seg i bakgrunnen og mer på å skape atmosfære. Selv om jeg ikke diskuterte det tidligere, vil jeg påstå at lyden har også en *motiverende* funksjon, da den konstante lyden ikke har noen visuell kilde, som naturligvis gjør spilleren nysgjerrig på hva som produserer lyden. Trykkbølgen sin lyd får en helt annen funksjon når man kommer inn i selve kammeret der trykkbølgen er. Her vil lyden få en funksjonell rolle, en *action-orienterende* rolle, da lyden av trykkbølgen er viktig for å vite når det er trygt å bevege seg videre og når man må ta dekning. Lyden er med andre ord essensiell for å ta valg innad i spillet.

Her vil jeg også beskrive lyden som et brukergrensesnitt. Som jeg avklarte tidligere, har ikke *INSIDE* noen form for grafisk brukergrensesnitt når man spiller spillet, derfor blir lyd en av de sentrale elementene for å navigere seg i spillverdenen. Lyden operer ikke hele tiden alene for å informere spilleren om når trykkbølgen inntreffer, da det konsekvent kommer et lysglimt



Figur 4 'Shockwave' seksjonen (hoveddel) [1:04:24 - 1:10:31]

i bakgrunnen noen millisekund før, men lyden er sentral i å informere om når trykkbølgen kommer.

Videre vil jeg snakke om akkorden som bygger opp til åpningen av døren inn til trykkbølge området. Etter å ha brukt den metoden som Tim Summers kaller 'analytical play' har jeg funnet ut av at den akkorden ser ut til å alltid være tilstede når man er i nærheten av døren inn til trykkbølgen. Det eneste er bare at det er antall albinoer du har kontroll over som bestemmer størrelsen og volumet på akkorden. Her kan man diskutere hvorvidt denne akkorden er *interaktiv* eller *adaptiv*, da musikken kan aktiveres og deaktiveres ved at man velge å gå frem og tilbake. Samtidig er det ikke like direkte som fotsteg som kommer gutten man kontrollerer. Det er nok mer hensiktsmessig å kalle selve musikken her *adaptiv*, siden

musikken er avhengig av antall albinoer man har samlet, musikken reager altså i forhold til hva som har skjedd i spillsystemet, ikke direkte til spillerens handlinger.

Et annet interessant aspekt med denne sekvensen er hvordan trykkbølgen blir manipulert ved den første roterende metallplaten. Dette gir minner til togsekvensen i *Stalker* som jeg nevnte tidligere. Her blir *diegetisk* lyd transformert og kan lettere oppfattes som en del av musikken. Noe jeg også har funnet ut av etter å ha eksperimentert med spillet, er at de ulike synthlagene som kommer inn etter hvert, opererer helt uavhengig av trykkbølgen. I tillegg har selve synthstemmene også tilfeldige aspekter med seg, der dynamikk og aktiveringsfrekvens er basert på en begrenset tilfeldighet.³⁸ En parallell jeg vil trekke til musikken i denne seksjonen, er at den gir sterke assosiasjoner til Brian Eno sitt stykke *'An Ending (Ascent)'* fra albumet *Apollo* (1983), med sine vakre akkorder og flytende rytmer. Dette gjelder særlig fra den andre roterende armen, der vi får en repeterende, nedadgående trinnvis bass linje i c dur fra a til f. [1:08:00].

Denne plutselige endringen i lydbilde har også en *action-orienterende funksjon*. Om man kommer seg i dekning imens man klatrer opp stigen, men den roterende armen ikke er i riktig posisjon i forhold til trykkbølgen, får vi ingen endring i lyden. Når vi derimot løser oppgaven, endrer lyden seg slik som beskrevet ovenfor. Her fungerer lyden som en bekreftelse på at spilleren har forstått oppgaven og løst den.

I 'shockwave' seksjonen, så er det også fruktbart å diskutere hva som skal regnes som musikk, da det eneste som er utgitt av musikk fra *INSIDE*, er nemlig et arrangement av komponisten selv. Jeg sier det er arrangement av musikken siden musikken sitt resultat i spillet er styrt av spilleren, men også delvis tilfeldig.. Arrangementet av musikken ble passende kalt 'Shockwave' og er tilgjengelig å lytte på lydopplastingstjenesten Soundcloud.³⁹ Her er selve strukturen på musikken helt annerledes, og det første vi hører er ikke den konstante trykkbølgen vi hører i spillet, men heller seksjonen med den nedadgående basslinjen, altså den som gir minner om Brian Eno sitt stykke 'An Ending (Ascent)'. Den største forskjellen derimot, er Andersen sin valg i å ikke inkludere lyder som kan sees på som en del av musikken. En av disse er den blinkende lampen mot slutten av seksjonen før vi går inn i heisen [1:09:00]. Her er tonen til lampen stemt i samsvar med musikken for at den skal

³⁸ Audiokinetic, "Wwise Tour 2016 - Playdead INSIDE (3 of 3) - Scene Change," YouTube, sist oppdatert 03.10.2016, lastet ned 02.06.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=TcSuVzUjmLw>.

³⁹ Martin Stig Andersen, "Shockwave," lastet ned 03.06.2021. <https://soundcloud.com/martin-stig-andersen/shockwave-martin-stig-andersen>.

harmonere med lydbildet. Det samme gjelder den mørkere tonen vi får når vi åpner vinduene før vi beveger oss videre med den bevegelige metallplaten [1:07:05]. Men hvorfor har Andersen valgt å ikke inkludere de i sitt arrangement av 'sangen'? Det er vanskelig å få et definitivt svar på dette, men det er mulig at det har noe med behandlingen av lyd, da trykkbølgen er inkludert og lyden av den blir tydelig manipulert. Trykkbølgen i arrangementet går også gjennom samme transformasjoner som vi opplever i spillet.

5.2.3 Perspektiv

Et annet kort element jeg vil kommentere før jeg drøfter litt generelt og lyd og musikk i spillet er hvilket perspektiv man hører lyden fra. I spillet så kontrollerer vi gutten fra et tredjepersonsperspektiv, da vi ser han fra utsiden. Dette er et resultat av hvilken sjanger spillet er i, men det passer også fint med tanke på hvordan handlingen kommenterer det å spille et spill. Det samme gjelder lydene. Vi hører lydene fra kameraet sitt perspektiv, ikke gutten sitt. Når vi detter ned i vann, endrer ikke lyden seg til å høre ut som man er under vann før kameraet (vårt synspunkt) kommer under vann. Dette blir ekstra tydelig når vi befinner oss inn i et rom der tyngdekraften påvirker vann i motsatt retning [1:35:15]. I dette rommet så befinner vi (kameraet) bak en stor, lydisolert glassvegg, mens gutten er inne i rommet. Passende til dette, så hører vi så å si ingenting av lyden inne i det rommet, uansett om vi hopper eller springer.

Dette kan sees på som en logisk tanke med tanke på hvor kameraet er, da i *Battlefield 1* endrer lydene seg om man er i første- eller tredjeperson i et kjøretøy. Det virker bare for passende til dette spillet da lyden i seg selv kommenterer forholdet mellom spilleren og spillet og hvor kunstig det er. Det er vi som kontrollerer gutten, gutten har ingen kontroll over seg selv.

5.2.4 Marsjeringssesjonen

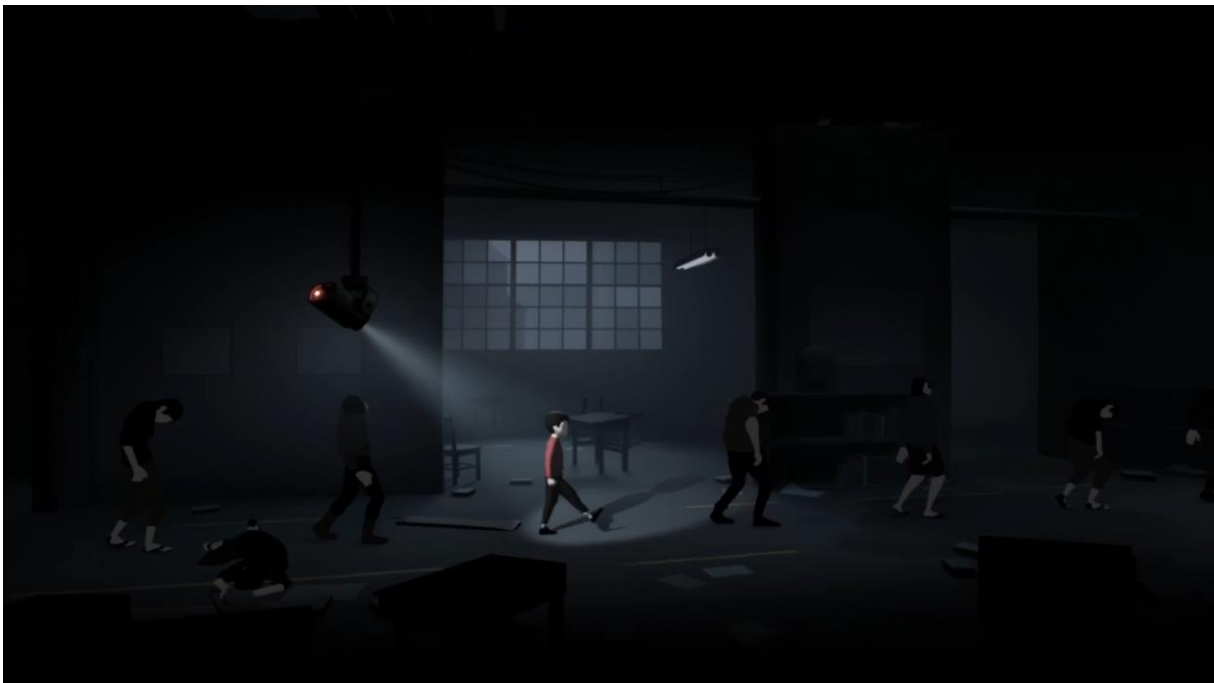
For demonstrere en annen sesjon av spillet der lyd er sentralt, vil jeg ta frem 'marsjeringssesjonen'. Det er som sagt ingen offisielle navn på de ulike sesjonene, så jeg velger å bruke dette.

I denne sesjonen av spillet hører vi en underliggende puls som ligger konstant i bakgrunnen imellom 10-15 minutter. Samtidig som denne pulsen går hører vi også fotsteg. Oppå denne konstante pulsen kommer det noen ulike variasjoner, med noe samme *action-orienterende*

funksjon som manipuleringen av trykkbølgen i 'shockwave' seksjonen har. Det jeg vil legge mest fokus på derimot, er når vi bokstavelig talt marsjerer med andre albinoer.

Etter at pulsen har gått en stund og vi har beveget oss videre faller vi ned i en linje av albinoer [21:06 – 26:02], se figur 5. Hurtig så kommer et overvåkningskamera og følger oss, for å sjekke om vi gjør det samme som albinoene gjør. Her må vi gjøre det samme som albinoene for å komme oss videre i spillet. Det er her den rytmiske pulseringen blir interessant. Om man teller pulseringene er det konstant åtte slag mellom hver gang man må bevege seg fremover. I tillegg får vi et lite hissende crescendo som kommer inn før vi må bevege oss igjen. Når man innser det, så kan man bruke lyden til å få en fordel, slik at man vet når man kan bevege seg uten å bli drept. Første gang jeg spilte spillet derimot, så tenke jeg ikke på at musikken var så rytmisk tilpasset, og jeg fokuserte på å se på albinoene for å vite når jeg skulle bevege meg. Det er ikke før man blir oppdaget av en hund at pulseringen brått stopper. Her vil jeg beskrive lyden som høyst *action-orientert*, men den har selvsagt andre funksjoner også, slik som å skape en spenning i selve scenen. Andersen beskriver denne formen for lydorientert fokus som 'audio-driven gameplay'.⁴⁰

Lyden i denne seksjonen av spillet vil jeg beskrive som *adaptiv*, og ikke *interaktiv*. Dette tror jeg er mest passende da pulsen går i en lang stund over flere ulike områder og det er



Figur 5 Skjermdump fra marsjeringsseksjonen

⁴⁰ GDC, "Inside: A Game That Listens," YouTube, sist oppdatert 22.07.2016, lastet ned 03.06.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=Dnd74MQMQ-E>. [23:10]

spillsystemet som bestemmer når noe endres. Riktignok starter selve pulseringen etter spilleren har løst en oppgave, men det er vanskelig å kalle den *interaktiv* når spilleren har veldig liten kontroll over hva som skjer i lydbildet etter at den er aktivert.

Jeg velger å ikke diskutere her så mye om hva som er musikk og hva som kun anses som lyd, men for å gi litt innsikt til hvordan Andersen tenker på det selv, må vi se inn i selve lydfilene. I selve lydprogrammet han bruker (wWise), så er fotstegene, og den pulserende rytmer i samme 'prosjekt'.⁴¹ Dette er trolig på grunn av at den pulserende rytmen og fotstegene til albinoene er tett synkronisert. Et annet fascinerende aspekt med denne sekvensen er at det er faktisk lyden av fotstegene som bestemmer for spillet når animasjonene av at albinoene går skal aktiveres. Vanligvis er det helt motsatt, der det er spillet som aktiverer lydfiler.

5.2.5 Abstrakt musikk

Noen minutter etter marsjeringsseksjonen er det en kort sekvens der hovedkarakteren blir jaget av noen hunder. For å komme seg unna, må man klatre over et gjerde og dra av planker fra en gjenspikret dør. Man må hoppe fram og tilbake over gjerdet slik at man ikke blir tatt av hundene.

Lydsporet som akkompagnerer denne sekvensen [34:50 – 36:10] er underlig. Før man begynner å bli jaget av hunder så hører vi metalliske lyder, nesten som om kraftige metallbjelker blir bøyd og knekt. Det oppfattes i starten som veldig *diegetisk*, da det virker som det utstråler fra den ødelagte undergrunnsbanen vi befinner oss i. Når vi derimot begynner å bli jaget så bygger denne lyden seg opp, og et stort smell akkompagnerer landingen etter vi sklir ned liten bakke. En lignende oppbygning og smell finner vi også når vi hopper over gjerdet frem og tilbake for å fjerne plankene fra en gjenspikret dør. Det viser seg at denne *diegetiske* lyden er *interaktiv*, da spilleren kan kontrollere når disse smellene kommer. Dette har jeg testet ut flere ganger og jeg kan bekrefte at det er slik det er. Samtidig var dette noe jeg på ingen måte registrerte første gang jeg spilte spillet, da fokuset mitt lå i det å komme seg unna hundene. Lyden har ingen reel *action-orientert* funksjon, men fungerer mer som atmosfære og spenningsdannende.

Her er det vanskelig å beskrive om musikken hører til diegesen i spillet eller ikke. Den oppfattes som et produkt av området rundt i starten, men dette perspektivet endrer seg når man innser at den er *interaktiv*. Samtidig er det ingen synlig kilde på denne lyden, så det tyder

⁴¹ Ibid. [25:18]

på et vis at den ikke er en del av diegesen. Her ser man at det kan være vanskelig å plassere noen lyder i forhold til spillverdenen. Det kan også være interessant å tenke på om dette er musikk, da disse lydene står helt for seg selv, uten noen form for bakgrunnsmusikk slik som i eksempelet med den sirkulære ventilen.

5.2.6 Uregelmessigheter

Noe jeg har innsett når jeg har spilt spillet, er at det er lite regelmessigheter i hva det musikalske betyr for spilleren. Med dette mener jeg at musikken operer på en helt annen måte enn det den gjør i for eksempel *Control* (Remedy Entertainment, 2019), der også Martin Stig Andersen er en av komponistene. I dette spillet har man rimelig konsekvent kampmusikk som aktiveres hver gang man kommer i en kamp med fienden som kalles 'Hiss'. Jeg husker veldig godt da jeg trodde jeg hadde tatt alle fiendene i et område, men musikken fortsatte. Det var tydelig at jeg ikke var ferdig. Denne tolkningen av musikken lærer man seg i løpet av spillet, men en slik tolkning kommer også av å ha erfaring med hvordan lyd i videospill som oftest fungerer.

I *INSIDE* derimot kan jeg bare nevne et eksempel der lyd har noe regelmessig med seg. Det er den dissonerende og lyse musikken som kommer når man er i nærheten av havfruen som jager deg flere ganger i løpet av spillet. På et punkt hører vi også denne musikken før vi i det hele tatt vet at vi møter på henne, og her fungerer musikken som et frempek [1:17:50].

Eller så er det lite regelmessigheter i hva musikken og lyden skal bety for spilleren, noe som gjør spillet til en interessant opplevelse. I noen sekvenser, slik som den første gangen du blir jaget av en hund, er det ingen musikk. Første gangen du blir jaget av mennesker, så kommer det en musikksnutt, men på slutten av marsjeringsseksjonen slutter all musikken brått når du begynner å bli jaget av en hund. Disse uregelmessighetene gjør det vanskelig for spilleren å forme en forståelse for hva musikken og lyden alltid skal bety. Dette er nok en refleksjon av Playdead sitt estetiske mål, som ser ut til å fokus på en viss tvetydighet ved seg.

5.2.7 'Death-respawn'

Noe *INSIDE* gjør som er interessant, er hvordan spillet takler det å dø og starte om igjen. Visuelt sett er det på ingen måte forskjellig fra det som skjer i mange andre spill; skjermen blir svart og du venter litt for og så starte fra det forrige lagringspunktet. Lydlig sett er det noe annet, og dette kommer veldig tydelig frem i marsjerings- og 'shockwave' seksjonen i spillet. Om man dør i en av disse seksjonene vil man legge merke til at lyden fortsetter. Musikken og lydene i område forsvinner ikke, men de tilpasser seg til det at spilleren har død. Her lytter

spillet til lydene og bestemmer når man skal 'respawne', slik at man gjør det på et passende tidspunkt. Denne effekten var visstnok vrien å programmere, men det gir en sammenhengende opplevelse og som Andersen selv sa: «... [I] really enjoy dying, because it sounds good».⁴²

6. Konklusjon

INSIDE viser seg å være et spill som bruker lyd aktivt på mange ulike måter. Spillet skaper dystre og store atmosfærer ved hjelp av lange toner som oftest senterer seg rundt mollskalaen. I motsetning til dette har lyden også en viktig funksjonell rolle for å formidle og hjelpe spilleren løse viktige oppgaver. Dette kommer tydeligst frem i 'shockwave'- og marsjseksjonen i spillene. Her ville det å spille uten lyd vært betydelig vanskeligere enn det å spille med. Lyden erstatter til en viss grad *INSIDE* sin mangel på grafisk brukergrensesnitt ved å tilegne lyden en så viktig rolle.

Spillet utfordrer også det tradisjonelle skillet mellom hva som er musikk og hva som er lyd. Om en lyd er *diegetisk* eller *ikke-diegetisk* ser ut til å påvirke vår oppfattelse av om det er musikk eller ikke. Det samme gjelder det å sette lyder i en musikalsk kontekst. Om en dør knirker en definert tonehøyde vil den oppfattes annerledes om man legger akkorder under som passer til den tonen. Det virker som det meste så å si kan være musikk, og det vil være vanskelig å finne en skillelinje mellom de to, da oppfattelsen av hva som er hva er høyst subjektivt. For å avslutte synes jeg YouTuberen Adam Neely har et fint sitat på hva musikk er; «music is a means of listening».⁴³

⁴² GDC. [44:05]

⁴³ Adam Neely, "We don't play our instruments for 4 minutes and 33 seconds," YouTube, sist oppdatert 22.10.2018, lastet ned 04.06.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=miIEBdXU8ps>. [6:16]

Bibliografi

- Andersen, Martin Stig. "Audio Design Deep Dive: Using a human skull to create the sounds of Inside." 06.10.2016, lastet ned 23.03.2021. https://www.gamasutra.com/view/news/282595/Audio_Design_Deep_Dive_Using_a_human_skull_to_create_the_sounds_of_Inside.php.
- . "Martin Stig Andersen." <https://martinstigandersen.com/>.
- . "Shockwave." lastet ned 03.06.2021. <https://soundcloud.com/martin-stig-andersen/shockwave-martin-stig-andersen>.
- Arts, Lighthouse. "The Sound of Story 2015: Martin Stig Andersen." YouTube, sist oppdatert, lastet ned 03.06.2021. https://www.youtube.com/watch?v=K2xH8erT_ew.
- Audiokinetic. "Wwise Tour 2016 - Playdead INSIDE (3 of 3) - Scene Change." YouTube, sist oppdatert 03.10.2016, lastet ned 02.06.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=TcSuVzUjmLw>.
- Bratbergsengen, Kjell, og Halvor Bothner-By. "grensesnitt." Store Norske Leksikon, sist oppdatert 30.09.2019, lastet ned 02.06.2021. <https://snl.no/grensesnitt>.
- Buhl, Christian Mejdahl. "Dansk spillfirma har vunnet over 100 priser: Nu løfter de sløret for deres neste store computerspil." DR, sist oppdatert 31.10.2018, lastet ned 03.06.2021. <https://www.dr.dk/nyheder/kultur/gaming/dansk-spillfirma-har-vundet-over-100-priser-nu-loeffer-de-sloeret-deres-naeste>.
- Buhler, James. "Analytical and Interpretive Approaches to Film Music (II): Analysing Interactions of Music and Film." I *Film Music: Critical Approaches*, redigert av Kevin J. Donnelly, s. 39-61. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2001.
- Cystro. "Why do I hear boss music." YouTube, sist oppdatert 23.07.2019, lastet ned 01.06.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=DroR5EeDzEw>.
- Emmerson, Simon, og Denis Smalley. "Electro-acoustic music." (2001). doi:10.1093/gmo/9781561592630.article.08695, <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/view/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-0000008695>.
- Fritsch, Melanie. "History of Video Game Music." *Music and Game - Perspectives on a Popular Alliance* (2013).
- GDC. "Inside: A Game That Listens." YouTube, sist oppdatert 22.07.2016, lastet ned 03.06.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=Dnd74MQMQ-E>.
- Helle, Jonas Hollerup. "DEATH IN DESIGN: Martin Stig Andersen (INSIDE interview)." 16. jan 2019, lastet ned 04.05.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=OEzkYUwGXmA>.
- Jørgensen, Kristine. "Lyd som grensenitt: når dataspillet lyd blir funksjonell." *Mediekultur Nr. 40: Lyd og medier* (2006).
- . "On the Functional Aspects of Computer Game Audio." I *Proceedings of the Audio Mostly Conference*. Piteå, Sweden: Interactive Institute, 2006.
- . "Time for New Terminology? Diegetic and Non-Diegetic Sounds in Computer Games Revisited." I *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*, redigert av Mark Grimshaw: IGI Global, 2010.
- Languages, Oxford. "music." lastet ned 27.05.2021. <https://www.google.com/search?b-d&q=music+definition>.
- lostchocolatelab. "'Limbo' – Exclusive Interview with Martin Stig Andersen." *Designing Sound*, sist oppdatert 01.08.2011, lastet ned 12.05.2021.

- <https://designingsound.org/2011/08/01/limbo-exclusive-interview-with-martin-stig-andersen/>.
- Neely, Adam. "We don't play our instruments for 4 minutes and 33 seconds." YouTube, sist oppdatert 22.10.2018, lastet ned 04.06.2021.
<https://www.youtube.com/watch?v=milEBdXU8ps>.
- Nix, Marx. "How Limbo Came To Life." IGN, sist oppdatert 14.09.2010, lastet ned 05.05.2021.
<https://www.ign.com/articles/2010/09/14/how-limbo-came-to-life>.
- Playdead. "INSIDE." Playstation Store, sist oppdatert, lastet ned 05.05.2021.
https://store.playstation.com/en-us/product/UP2054-CUSA05297_00-INSIDETRIAL00000.
- . "LIMBO Concept Trailer." YouTube, sist oppdatert 2018.
<https://www.youtube.com/watch?v=nzpDZ-7Oo-A>.
- . "Using footage of LIMBO or INSIDE for a "Let's Play"." lastet ned 24.05.2021.
<https://playdead.com/contact/>.
- Richter, Felix. "Gaming: The Most Lucrative Entertainment Industry By Far " statista, sist oppdatert 22.09.2020, lastet ned 03.06.2021.
<https://www.statista.com/chart/22392/global-revenue-of-selected-entertainment-industry-sectors/>.
- Rose, Mike. "Limbo Developer Playdead Buys Itself Back From Investors." Gamasutra, sist oppdatert, lastet ned 04.05.2021.
https://www.gamasutra.com/view/news/36876/Limbo_Developer_Playdead_Buys_Its_elf_Back_From_Investors.php.
- . "Limbo Developer Playdead Using Unity Engine For Next Title." Gamasutra, sist oppdatert, lastet ned 12.05.2021.
https://www.gamasutra.com/view/news/126729/Limbo_Developer_Playdead_Using_Unity_Engine_For_Next_Title.php.
- Ruud, Even. "musikk." Store norske leksikon, sist oppdatert 18.07.2020, lastet ned 27.05.2021. <https://snl.no/musikk>.
- Skotterud, Håvard. "INSIDE." YouTube, sist oppdatert 23.05.2021.
<https://www.youtube.com/watch?v=xV7PR9iN1yI>.
- Summers, Tim. *Understanding Video Game Music*. Cambridge, Storbritannia: Cambridge University Press, 2016.

