

# MASTEROPPGAVE

Emnekode: MUS5015

Navn: Andreas Dahl Knapkog

---

**Nocturnal Forest – Musikk inspirert av The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Koji Kondo)**

**Nocturnal Forest – Music inspired by The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Koji Kondo)**

---

Dato: 15.11.22

Totalt antall sider: 24 + vedlegg

## **Sammendrag**

I dette kunstneriske utviklingsarbeidet har jeg komponert musikk hvor jeg ønsker å reflektere det visuelle i et imaginært dataspill, inspirert av Koji Kondos musikk til spillet «The Legend of Zelda: Ocarina of Time». Resultatet ble 5 musikalske sekvenser som følger et tenkt handlingsforløp fra begynnelse til slutt, med tilhørende illustrasjoner produsert i det kunstige intelligensprogrammet Midjourney, som lager bilder av tekstbeskrivelser. Musikken er komponert og programmert på MIDI-keyboard i programmet Logic Pro X, med lyder brukt fra ulike lydbibliotek som er tilgjengelig fra Logic Pro X, Spitfire Audio og Native Instruments.

## **Abstract**

In this artistic research project, I have composed music which aims to reflect visual scenarios in an imaginary video game, mainly inspired by Koji Kondos music for “The Legend of Zelda: Ocarina of Time”. The result consists of 5 musical sequences that follow an imagined story from beginning to end, with accompanying illustrations created in the artificial intelligence program Midjourney, which creates images from textual descriptions. The music is composed and programmed using a MIDI-keyboard in Logic Pro X, with plugins from different sound libraries available from Logic Pro X, Spitfire Audio and Native Instruments.

## Forord

De siste to årene har vært en følelsesmessig berg-og dalbane, med koronapandemi, flytting, lang avstand til familie og venner og ny jobb som ungdomsskolelærer og kulturskolelærer. Jeg har hatt mange gode støttespillere som jeg ikke ville klart meg uten.

Jeg ønsker først og fremst å rette en stor takk til lærerne mine på Nord Universitet for inspirerende, krevende og mest av alt gøy undervisning under dette masterløpet. Takk til Andreas Aase for all veiledning underveis i oppgaven. Du har alltid et svar på det jeg lurer på, og dine innspill har gitt meg mange nye perspektiver og idéer som har vært spennende å utforske gjennom hele denne oppgaveprosessen. Takk til Bodvar D. Moe og Jan Magne Førde for all faglig kunnskap og erfaringer dere har delt med oss studenter. Hver time med dere har vært en fryd å få oppleve, og dere har lært meg mye som jeg vil få bruk for i lang tid fremover, både faglig og som menneske. Takk til Trond Tellefsen og Håkon Sagen for alle stundene som romkamerater i Levanger, og for alle historiene og erfaringer dere delte. Christian Alexander Espeseth var med sin kunnskap om spillmusikk til stor hjelp da jeg først skulle sette meg inn i fagfeltet. Takk til Rannveig Ryeng som tok seg tid til å spille inn fiolin på Title Theme. Takk til Danielsen Ungdomsskole for at dere har lagt så godt til rette for meg når jeg har reist til Levanger. Takk til Sondre Decser Storstadmo for både mixing og mastring av musikken, og for at du alltid er til hjelp uansett tid på døgnet. Og til slutt vil jeg takke familie og venner, som betyr så mye for meg, som hjelper og støtter meg når jeg har det vanskelig, og som jeg kan dele alle mine gleder med når ting går veien. Dere er uvurderlige.

Sotra, november 2022.

Andreas

# Innholdsfortegnelse:

Sammendrag .....	1
Abstract .....	1
Forord .....	2
<b>1. Innledning .....</b>	<b>4</b>
1.1 Musikalsk bakgrunn .....	4
1.2 Problemstilling .....	5
1.3 Avgrensning .....	6
<b>2. Spillmusikk .....</b>	<b>9</b>
2.1 Ludomusikologi .....	9
2.2 Begreper i spillmusikk .....	10
2.3 Programmusikk .....	12
2.4 Koji Kondo .....	12
<b>3. Metode .....</b>	<b>14</b>
3.1 Kunstnerisk utviklingsarbeid.....	14
3.2 Planleggingsfasen .....	14
3.3 Komponeringsmetode .....	15
3.4 Øvingsmetode.....	17
3.5 Innspilling.....	17
3.6 Produksjon.....	18
3.7 – Musikalsk produkt.....	18
3.7.1 - Title Theme .....	18
3.7.2 - Nocturnal Forest.....	19
3.7.3 - Desolate Crypts .....	23
3.7.4 - Battle Theme .....	26
3.7.5 - Destiny/End Credits .....	28
3.8 Bilder .....	29
3.9 Partitur .....	30
<b>4. Oppsummering .....</b>	<b>31</b>
4.1 Refleksjon.....	31
4.2 Veien videre .....	33
<b>5. Litteraturliste/Referanser .....</b>	<b>34</b>
5.1 Plugin-/instrument-/lydliste.....	39

# 1. Innledning

## 1.1 Musikalsk bakgrunn

Musikk har vært min lidenskap hele livet. Jeg er vokst opp i en familie som ofte gikk på møter i forskjellige menigheter, og jeg fikk derfor jevnlig musikalske impulser i løpet av mine første leveår. Da jeg i 11-års alderen fikk min første elektriske gitar vokste musikkinteressen seg større. På denne tiden var jeg allerede en aktiv lytter til musikk. Gjennom påvirkning fra mine eldre brødre fattet jeg interesse for heavy metal, og band som Metallica, Iron Maiden og Stratovarius ble spilt på repetisjon på den bærbare mp3-spilleren min. Opplæringsprosessen på gitar var lenge lite målbevisst, og bestod hovedsakelig av å lære meg de kuleste riffene jeg kjente til fra min favorittmusikk ved hjelp av tabulatur og enkelte uformelle «gitartimer» med min bror. Min musikkteoretiske kunnskap var derfor minimal helt frem til jeg begynte på videregående.

Da jeg i 2012 begynte på Kongshaug Musikkgymnas, var jeg nok ikke helt klar over hva jeg egentlig hadde sagt ja til. Det opplevdes litt som å begynne på siste «boss» i Super Mario 64, for så å finne de riktige knappene underveis i kampen for å ha sjanse til å overleve. Min tid på musikkgymnaset var preget av mye usikkerhet, og jeg gikk lenge med en følelse av at jeg ikke passet inn, noe jeg nå regner som mitt første møte med bedragersyndromet. Overgangen fra å spille «Master of Puppets»-introen (Metallica, 1986) tusen ganger på gutterommet til å skulle lære om skalaer, gehør og satslære i tillegg til å planlegge og gjennomføre konserter ble tidvis svært krevende for meg. I tre år prøvde jeg så godt jeg kunne å henge med i undervisningen, men mye av musikkgleden jeg tidligere hadde hatt ble stadig mindre. Under det siste året på Kongshaug var jeg mest opptatt av å ikke gjøre det katastrofalt på gitareksamen, noe som i det minste fikk meg til å øve. Etter eksamen var jeg overlykkelig av å ha fullført, og gitarspillingen skulle forbeholdes rockemusikk på gutterommet.

Vendepunktet kom da jeg bare to måneder senere begynte på lyd, lys og scene-linja på Ansgar Bibelskole. Skolen ble en arena hvor jeg fikk rom til å utvikle meg uten presset jeg kjente på videregående. Jeg begynte å oppleve mestring og fikk en følelse av at «dette kan jeg få til». Etter kort tid byttet jeg til musikklinjen, da jeg forstod at det var gøyere å spille selv, enn å rigge opp scenen for musikerne. Musikken gav meg plutselig så mye glede, at jeg valgte å gå videre på høyskolen for å studere bachelor i musikk og helse. På tre år fikk jeg være en del av

blant annet huskonserter, gospelturnéer og to turer til New Orleans, noe som har vært med å forme meg til den musikeren jeg er i dag.

Jeg har etter hvert blitt en aktiv menighetsmusiker, og dessuten fått være med på ulike arrangementer med gospelkor, i bryllupsband eller andre typer konserter. I tillegg spiller jeg i et Roots/Country-band som heter Sounding Message, som i 2019 slapp albumet «New Day». Lyttevanene mine er, som så mye annet i livet, under stadig utvikling. Dream Theaters album «On The Backs Of Angels» fra 2011 ble et musikalsk vendepunkt for meg, og jeg opplevde at en helt ny verden av musikk lå foran meg da jeg lyttet til bandet for første gang. Med årene har album som Impulse Voices (Plini, 2020), Affinity (Haken 2016), Clairvoyant (The Contortionist, 2017) og Framework (Work of Art, 2014) blitt de jeg hører mest på, og det hender stadig at jeg finner tilbake til gutterommet og lærer meg de kuleste riffene jeg kjenner til.

Før jeg begynte på Nord Universitet hadde jeg lite erfaring med komponering (i hvert fall å komponere noe ferdig), og det følte overveldende å skulle komponere 20 minutter med musikk til denne masteroppgaven. I løpet av de siste to årene har jeg vært så heldig å ha komposisjonsundervisning hos blant annet Bodvar D. Moe og Jan Magne Førde, og jeg har lært mye av å måtte komponere for blant annet concert band, teater og film.

Komposisjonsoppgavene har gjort at jeg har kommet over en hindring jeg har laget for meg selv, og fått meg til å forstå enda mer at man kan få til mye når man prøver.

## 1.2 Problemstilling

Da jeg begynte å planlegge en problemstilling for masteroppgaven min, var det flere temaer som interesserte meg. Med bakgrunn som menighetsmusiker og entusiast for progressiv metal, var det naturlig at jeg først så etter noe jeg kunne knytte til akkurat disse to områdene. Etter en del refleksjon og drøfting med både medstudenter og lærere, kom jeg etter hvert frem til at jeg hadde lyst til å prøve meg på noe helt nytt for å utfordre meg selv. Jeg har siden barndommen vært glad i dataspill, og det har seg slik at musikken i mitt favorittspill «The Legend of Zelda: Ocarina of Time» fra 1998 (Collins, 2008, s. 71.) på Nintendo 64, er svært viktig for progresjonen i spillet. Ved hjelp av en okarina, eller leirgjøk på norsk, kan karakteren Link blant annet tilkalle hesten Epona, teleportere, få det til å regne eller åpne

hemmelige dører. Lytt til et eksempel [her](#) (ZeldaIGN, 2011, 1:08-1:25). Komponisten bak denne musikken heter Koji Kondo (også kjent for musikken til Super Mario). Musikken har stor nostalgisk verdi for meg, og det er på bakgrunn av dette at jeg fikk lyst til å komponere musikk som er inspirert av det Koji Kondo har gjort i Zelda-spillet. Problemstillingen min blir derfor:

*«Jeg ønsker å komponere musikk som kan reflektere det visuelle i et imaginært dataspill».*

I Ocarina Of Time fremstår musikken som tydelig ment til å passe til de spesifikke omgivelsene man er i. Når man slåss mot monstre hører man intens musikk i høyt tempo som skaper spenning, mens når solen står opp i spillet, kan man høre et lystig fløytetema, og dersom du dør blir du møtt med en dyster kromatisk nedgang i stryk. Spillet har hele 82 ulike lydspor (Zelda Universe, u.å.) og de er alle viktige for spillopplevelsen. En slik måte å komponere musikk på er inspirerende, og jeg har derfor komponert 5 ulike stykker hvor jeg prøver å reflektere ulike omgivelser og hendelser i en fortelling jeg har laget selv. En nøyere gjennomgang av musikken kommer i metodekapittelet.

### **1.3 Avgrensning**

Etter å ha bestemt meg for å komponere spillmusikk til oppgaven, var det viktig å tenke igjennom noen prioriteringer. Først og fremst måtte jeg finne ut hvordan jeg skulle komponere spillmusikk til et spill som ikke fins, og likevel klare å skape en fornemmelse av kontekst. Jeg vurderte derfor lenge om jeg skulle levere et produkt med mer enn bare musikk, og gjorde noen forsøk der jeg la til såkalte «gameplay»-videoer fra Youtube over musikken etter at den var komponert. Etter tilbakemeldinger fra både lærere og medstudenter, gikk jeg heller for å legge stillbilder til hver sekvens i musikken. Fordelen med å bruke bilder til musikken i stedet for video, er at lytteopplevelsen i større grad kan overlates til lytterens fantasi. Denne arbeidsmåten passer også bedre med hvordan ting ville blitt gjort i et faktisk dataspill hvor man styrer en karakter selv, og man får dermed litt kontroll over lytteopplevelsen. Jason Hayes, komponist for blant annet Blizzard Entertainment, forteller i en podcast-episode av «*The Game Dev Show*» (sesong 2, episode 25. 2022) at da han skulle komponere musikken til *World of Warcraft*, fikk han et bilde av en skog som han skulle komponere til: *Elwynn Forest* lytteeksempel [her](#) (Hayes, 2004. 0:00 – 0:20).

Jeg måtte også begrense meg når det gjaldt valg av besetning. Før komponeringsprosessen begynte, var jeg ute etter å finne min egen «sound», og brukte god tid på å finne riktige instrumenter og lyder jeg skulle investere i. Jeg hadde et ønske om å komponere orkestrert spillmusikk fordi mine viktigste inspirasjonskilder har gjort det samme. Dette ble ingen lett oppgave å gjennomføre fordi jeg har lite erfaring med å komponere orkestrert musikk, og jeg ville kanskje gjort det enklere for meg selv dersom jeg hadde gått for et mer tradisjonelt band-«sound» som jeg har mer kjennskap til, og et eksempel på hvilken retning jeg da ville valgt kan man høre [her](#) (0:00 – 00:30). Valget falt også på orkestrert musikk fordi jeg opplevde en større kreativitet med orkesterinstrumenter enn med en tradisjonell bandbesetning.

Ledemotiv er et sentralt virkemiddel i spillmusikk, og kan defineres som den minste musikalske enhet i stand til å bære tematisk betydning (Murphy, 2019, s. 1). Et eksempel på ledemotiv brukt i spillmusikk finner vi i Ocarina of Time, hvor Kondo har komponert en sang man kan spille for å tilkalle hesten sin:



**Bilde 1:** *Epona's Song* (Jegged, u.å.)



**Bilde 2:** Lytteeksempel [her](#). (Video Games Music, 2017).

Bruken av ledemotiv som vist over, er ett av mange eksempler fra musikken til Zeldaspillene. I musikken jeg har komponert til denne oppgaven har jeg hovedsakelig brukt ledemotiv til sceniske beskrivelser. Da jeg tidlig i komponeringsprosessen skulle bestemme meg for hvilke musikalske scenarioer jeg skulle komponere til, vurderte jeg flere idéer. Ett av temaene som jeg utelot skulle foregå i et havområde, og jeg fikk komponert en kort skisse før jeg unnlot å bruke denne idéen (Lytteeksempel «Water» [Her](#), 0:43-1:03).



For å skaffe meg en større oversikt over spillmusikk-feltet, fikk jeg tidligere i år en idé om å kontakte komponister i bransjen for å høre hvilke erfaringer de sitter med fra bransjen. Jeg sendte en e-post til følgende komponister: Austin Wintory (Journey), Jason Hayes (Blizzard Entertainment), Neal Acree (Blizzard Entertainment), Kunt Avenstrup Haugen, Sarah Schachner (Assassins Creed Origins) og Jesper Kyd (Assassins Creed 2). Jason Hayes var den eneste som responderte, og henviste meg til en podcast-episode han hadde gjort for «The Game Dev Show». Det hadde vært interessant å høre hva flere hadde å si om spillmusikk, men jeg må nøye meg med andre kilder.

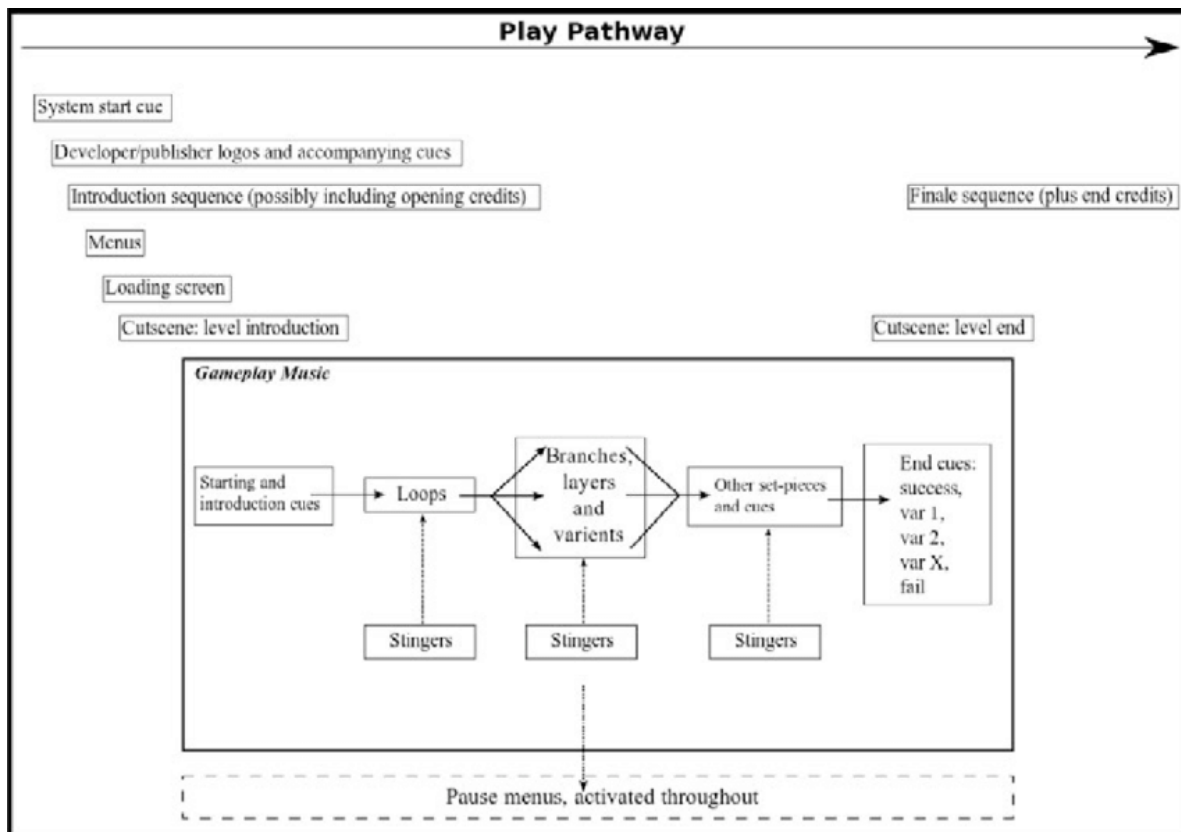
Ludomusikologi som fagfelt blir raskt svært datateknisk, og det har derfor vært en utfordring å hente ut kontekster som er relevante for musikken jeg har komponert. Det gjør at jeg står i fare for å legge igjen enkelte «kunnskapshull» knyttet til begrepet, både hos meg selv og hos leseren. Dette gjelder også hvor mange av spillmusikkens elementer som jeg har tatt i bruk i min musikk, og jeg har derfor valgt å begrense meg til enkelte bruksområder fra spillmusikken. Dette vil komme tydeligere frem i metodekapittelet.

## 2. Spillmusikk

### 2.1 Ludomusikologi

Ludomusikologi er det akademiske studiet av spillmusikk og ble ikke brukt som begrep før i 2007 (The Ludomusicology Society of Australia, u.å.). Sett i en musikkhistorisk kontekst er spillmusikk derfor et relativt nytt fagfelt. Spillmaskiner har vært i stadig utvikling siden verdens første elektroniske videospill (Tennis for Two), som ble utviklet i 1958 av William Higinbotham. Spillet hadde ingen lyd, og vi må helt frem til 1971 før lyder ble introdusert, i det som var verdens første masseproduserte spill; «[Computer Space](#)» (Old Classic Retro Gaming, 2010. 0:00-0:16). Spillet hadde ulike kamplyder i form av eksplosjoner, motorer og missiler. Det var begrenset hvor mye musikk man kunne lage til de første spillene på grunn av mangel på lagringsplass, og musikken dukket gjerne bare opp når man startet spillet, eller hvis man tapte. (Collins, 2008, s.8).

Modellen nedenfor er hentet fra boken *Understanding Video Game Music* av Tim Summers (2016), og han beskriver en typisk musikalsk struktur i videospill. Kort forklart fungerer det slik: Man starter spillmaskinen og den vil spille av en lyd - ulike utviklerlogoer blir vist på skjermen, etterfulgt av en introduksjonsscene og muligens rulletekst. [Her](#) (Fernando, 2007. 0:00 – 0:40) er et eksempel fra Donkey Kong 64 som viser både logoer og introsekvens. Så vil en meny dukke opp, loadingscene – lasteside på norsk, så kommer til slutt en videosnutt før man tar styringen på spillet. (Summers, 2016, s.14). Når man endelig får styringen, er gameplay-musikken (gameplay har en tvetydig betydning på norsk, men er i dette tilfellet det som foregår når man spiller spillet). Nedenfor går jeg nærmere inn på noen av funksjonene i «Gameplay Music». Når man blir ferdig med et nivå, kommer en ny videosnutt, og til slutt kommer avsluttende rulletekst.



**Bilde 3:** Play Pathway (Summers, 2016, s. 14) / Lastet opp til ResearchGate av Freitas, J.

## 2.2 Begreper i spillmusikk

Rick Beato publiserte i 2017 en Youtube-video hvor han intervjuer komponist Brian Schmidt, som forklarer at spillmusikk er i en liknende situasjon som filmmusikken var i på 1920-tallet, man er fortsatt i prosessen med å finne et musikalsk vokabular. På spørsmål om hvilke musikalske begreper som vanligvis brukes i spillmusikken, nevner Schmidt enkelte begrep som kan være verdt å forklare. *Stingers* er et virkemiddel i spillmusikk som brukes som lydeffekter eller hint i gitte situasjoner. Et eksempel på dette kan være at du er på et fredfullt sted, og plutselig blir angrepet av et troll. I et slikt tilfelle kan *stingers* brukes som en effekt for å advare spilleren, eller øke spenningen. *Horizontal resequencing* brukes eksempelvis om spilleren holder på å dø. Da kan musikken for eksempel synke i tempo. Eller når man beveger seg fra punkt A (for eksempel i et hus) til punkt B (utenfor huset). *Crossfades* er en form for horizontal resequencing, altså horisontale overganger i musikken. *Transitions* er musikalske overganger i et stykke som brukes når man vil gjøre noe mer musikalsk enn å crossfade overgangen, og det kan brukes ved at man lager en musikalsk «omvei» som leder deg inn i det neste stykket. *Vertical resequencing* eller *layering* kan sies å være en om-arrangering av det stykket man er i når noe nytt skjer i spillet. Hvis du er i et rom og plutselig blir angrepet, vil

man kanskje endre det nåværende stykket til å bli mer intenst eller spennende. *Horizontal resequencing* brukes eksempelvis om spilleren holder på å dø. Da kan musikken for eksempel synke i tempo. *Game state* handler om hvor du abstrakt er i spillet; for eksempel hvilket rom du er i eller om du holder på å dø (Beato, 2017. 24:30-28:20). *Adaptive audio* reagerer på spillets game state (Collins, 2008). *Interactive music* eller *interactive audio* handler om at spillerens handlinger preger musikken. “*Interactive audio therefore refers to those sound events that react to the player’s direct input. In Super Mario Bros., for instance, an interactive sound is the sound Mario makes when a button has been pushed by the player signaling him to jump.*” *Dynamic audio* brukes som samlebegrep om musikk som både interaktiv (for eksempel lyden av å slå med sverd) og adaptiv (musikken for eksempel øker i tempo fordi tiden holder på å renne ut) (Collins, 2008, s. 4).

Siden interaktiv musikk er knyttet til konkrete handlinger man utfører i spillet, kan ikke musikken jeg har komponert regnes som interaktiv, men jeg velger å nevne begrepet fordi det er sentralt i spillmusikken. Jeg har derfor så langt det lar seg gjøre, forsøkt å komponere musikk som har potensial til å være interaktiv dersom den blir brukt i et spill. Man kan argumentere for at musikken fungerer interaktivt når eksempelvis min sekvens Nocturnal Forest går fra A til B-del. I praksis ville del A blitt satt i loop frem til man gjør nok til å aktivere neste sekvens i solnedgangen. Musikk er ofte en lineær prosess, du begynner på punkt A og skal til punkt B. Spillmusikken, derimot, er ikke-lineær. Du begynner på punkt A, men kommer deg kanskje ikke til punkt B. I noen spill er man også fri nok til å kunne vandre fra punkt A til punkt E eller D. Musikken må derfor være interaktiv, ikke lineær. (Beato, 2017. 24:54-25:35).

Looping ble allerede på 70-tallet brukt som musikalsk virkemiddel i spill, men det var ikke før i 1984 at det ble mer normalisert (Collins, 2008, s. 19). Looping i musikk har også gjennomgått en tydelig utvikling og blitt mer komplisert etter hvert som teknologien har utviklet seg. Lytter man for eksempel til [dette musikksekvensen](#) (8BIT SHIT, 2021. 0:03 – 0:13) i Tetris fra 1989 kan man høre en musikksekvens med en varighet på omtrent 1 minutt som loopes uten endringer. I de fleste spill forsøker man å ta i bruk dynamic audio (Summers, 2016, s. 21). Eksempel på hvordan Koji Kondo løste dette kan man høre i Hyrule Field (Kondo, 1998) fra Ocarina of Time, hvor 8-takters sekvenser i spillet aktiveres i tilfeldig rekkefølge når man vandrer rundt i Hyrule Field.

## 2.3 Programmusikk

Vinklingen av oppgaven kommer av min store fascinasjon for musikk som har en funksjon sammen med andre former for media. Encyclopedia Britannica definerer programmusikk slik: «[...] *instrumental music that carries some extramusical meaning, some “program” or literary idea, legend, scenic description or personal drama*” (Brittanica, 1998). Absolutt musikk er det motsatte: her er musikken nok i seg selv, en idé både Schumann og Brahms delte (Tronshaug & Tørnquist, 2010, s. 165). Basert på denne definisjonen av begrepet, kan det argumenteres for at musikken min er programmusikk fordi jeg hovedsakelig har prøvd å komponere musikk som beskriver ulike scenarier, for eksempel en skog eller ørken. Antonio Vivaldi var en pionér for programmusikken og han skrev i 1725 De Fire Årstidene, som han skildrer utelukkende ved hjelp av orkester. Musikken forsøker å skildre svært detaljert, blant annet jegere, frosne landskap og bjeffende hunder (Tronshaug og Tørnquist, 2010, s. 78). Sammenliknet med Vivaldis verk, går jeg selvsagt ikke like mye i detalj med min musikk, men jeg prøver å beskrive naturlandskap i både Nocturnal Forest og Desolate Crypts. Musikk som forholder seg til mer enn musikken i seg selv er ikke bare noe som fascinerer meg, men er også et sentralt trekk ved spillmusikken. «Music in video games has narrative meaning, says Composer Christophe Kalkau. “You just have to turn off the sound for a moment to notice how important it is”» (Thestar, 2019).

## 2.4 Koji Kondo

Det kan være nyttig å skrive litt om Koji Kondo, fordi han er den viktigste inspirasjonskilden til musikken jeg har komponert. Denne komponisten fra Nagoya i Japan er mest kjent for å ha komponert musikken til både Super Mario og The Legend of Zelda-spillene. Han begynte å spille elektrisk orgel i tidlig alder og hadde ingen formell utdanning i klassisk musikk da han ble tilbudt jobben hos Nintendo i 1984, der han allerede samme år komponerte musikken til spillet «Punch-Out». I 1985 skrev han både musikken og lydeffekter til «Super Mario Bros`» og i 1986 skrev han musikken til det første «The Legend of Zelda», to spill som til sammen solgte 60 millioner eksemplarer på verdensbasis. Nå jobber han som veileder, arrangør og konsulent for lydteamet til Nintendo. (Famous Composers, u.å.).

Kondo er blant annet inspirert av fusion-musikk, for eksempel bandet T-SQUARE. Låten «Sister Marian» på albumet Adventures (T-SQUARE, 1984), er en åpenbar inspirasjon til

Super Mario-musikken. Det kan man høre [her](#). (T-SQUARE – Topic, 2021. 0:57-1:14). Han er trolig også inspirert av klassiske komponister. Man kan høre likheter mellom Eponas Song og Gustav Holsts «Jupiter, The bringer of Jollity» (Holst, 1914-1916). Jeg mener også man kan høre likheter mellom spilllets Bolero Of Fire, og Maurice Ravels *Boléro*, (Ravel, 1928) som begge bruker det samme rytmemønsteret (Bruno, u.å.). Bolero Of Fire kan du høre [her](#) (Video Games Music, 2017).

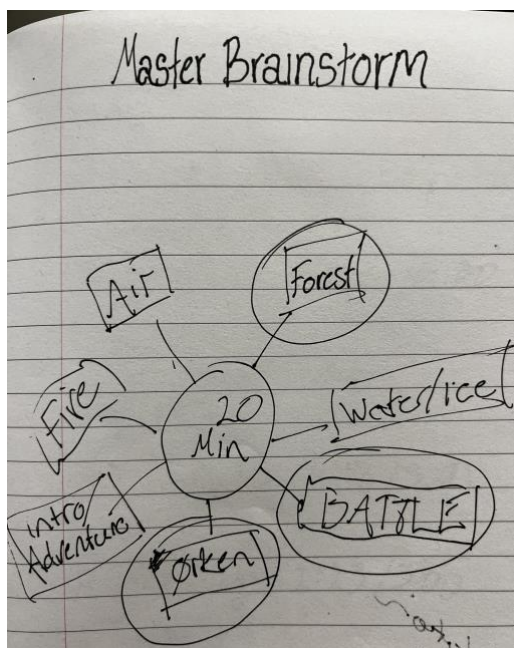
## 3. Metode

### 3.1 Kunstnerisk utviklingsarbeid

Kunstnerisk utviklingsarbeid er etter utdanningsloven likestilt med vanlig forskning siden 1995. Christopher Frayling introduserte i 1994 tre ulike inndelinger av kunstnerisk utviklingsarbeid, forskning *for*, *på* og *gjennom* kunst. Kjernen i mitt prosjekt går under utviklingsarbeid gjennom kunst, hvor kunstnerens egne erfaringer og refleksjoner står i sentrum. Den kunnskapen en kunstner får igjennom kunst er en annen kunnskap enn forskeren får av å forske *på* noe. (Frayling, 1993/1994, referert i Malterud, 2012, s 3). Jeg opplever det å diskutere den kreative gjerningen min fra innsiden som svært givende, spesielt fordi jeg oppnår et annet perspektiv enn om noen utenfra skulle forsøkt å sette objektive begreper på det jeg arbeider med. Mine personlige erfaringer og refleksjoner er det jeg baserer hele oppgaven på, og jeg kan da bringe frem forskjellige synsvinkler og perspektiver andre ikke har tilgjengelig. En utfordring med arbeid gjennom kunst er etter egen erfaring evnen til å se arbeidet med kritisk blikk.

### 3.2 Planleggingsfasen

Da jeg endelig bestemte meg for å komponere spillmusikk, var jeg raskt i gang med å planlegge hvordan musikken skulle vinkles. Det begynte først og fremst med mange notater og lister hvor jeg «brainstormet» ned på papir alt jeg klarte å komme på som var interessant. Jeg tenkte mye tilbake på de ulike spillene jeg selv har spilt, hva de handler om og hvordan musikken passer inn med handlingen. Jeg har spilt igjennom Ocarina of Time såpass mange ganger at det ble naturlig å hente inspirasjon derifra, og jeg begynte å forestille meg hvordan jeg kunne komponere musikk som ville passet til et liknende fantasy-univers. Med inspirasjon fra spill som blant annet Ocarina of Time, Journey, Assassins Creed-serien og Donkey Kong 64, ville jeg komponere musikk som kunne passe til ulike scenarier eller hendelser. I tillegg ønsket jeg at musikken skulle ha en sammenhengende historie, som på et konseptalbum, noe som har fascinert meg helt siden jeg første gang hørte Metropolis, Pt. 2: Scenes From A Memory (Dream Theater, 1999). Jeg skrev derfor ned ulike tema som jeg tenkte kunne være aktuelle, og en av flere skisser så slik ut:



**Bilde 4:** Brainstorm over musikalske tema

Sluttproduktet besto av fem ulike stykker med intensjon om å gi lytteren en opplevelse av at musikken følger en historie. I tillegg er hvert stykke delt inn i ulike formdeler som skal forestille mer konkrete hendelser. Alle formdelene har fått egen undertittel, med intensjon om at lytteren skal få en enda klarere opplevelse av musikken. En viktig del av planleggingsfasen besto i å finne hvilken type «sound» jeg ønsket at musikken min skulle ha. Jeg kjøpte meg et MIDI-keyboard, og undersøkte grundig på hva slags lydbibliotek som ville passe til prosjektet. Spesielt på sidene til Native Instruments hos Spitfire Audio var det mye å velge i, og jeg ønsket at orkester skulle stå sentralt i musikken. Jeg valgte derfor å kjøpe Albion One, (en orkesterlydpakke bestående av blant annet perkusjon, strykere, blåseinstrumenter og synthlyder), Una Corda piano og Cremona Quartet fra Native Instruments samt en korpakke fra Soundiron. Fullstendig oversikt over lyder som er brukt på musikken ligger som vedlegg.

### 3.3 Komponeringsmetode

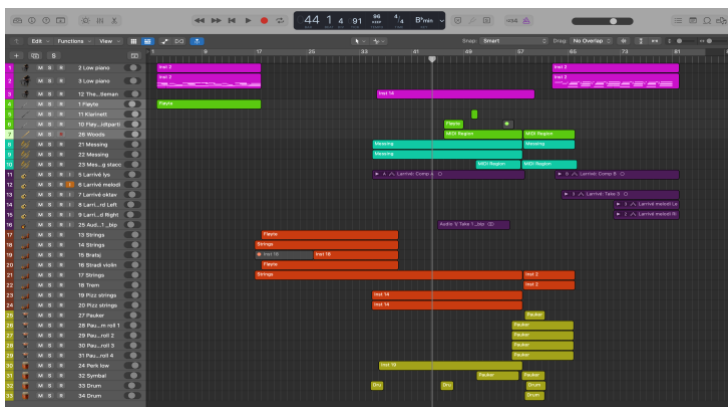
Jeg har etter hvert landet på én hovedmetode for komponeringen av all musikken min, noe som bryter med min tidlige intensjon om å bruke flere metoder. Jeg så for meg å bruke noteringsprogrammet Sibelius mye, og den første musikalske sekvensen jeg komponerte var fløytetemaet med pianoakkompagnement i A-delen til «Destiny/End Credits»:





**Bilde 5:** Eneste sekvens komponert i Sibelius, fra *Sacrifice* (takt 1-16).

Dette temaet endte opp med å bli den eneste sekvensen komponert i Sibelius. Alt er ellers komponert i Logic Pro X. I forberedelsesprosessen hadde jeg ikke ideelt utstyr til å gjennomføre oppgaven. Anskaffelsen av MIDI-keyboard og lydpakker viste seg å være fornuftig, da et nytt keyboard og nye lyder ga meg flere muligheter og inspirerte meg til å lage mer musikk. Mine pianokunnskaper er begrensede, men jeg har brukt det til min fordel. Når jeg tidligere har forsøkt å komponere noe med gitar, har jeg tidvis følt meg begrenset til akkorder og skalaer jeg har lært meg fra før. Når jeg brukte pianoet derimot, hadde jeg mindre forkunnskap å forholde meg til, og melodiene ble mer kreative. Enkelte melodier og temaer i musikken har kommet ved at jeg har satt meg ned med pianoet, skrudd på en fin pianolyd og bare spilt noe helt tilfeldig. Andre ganger har komponeringsprosessen vært mer planlagt, ved at jeg har spilt inn melodier jeg først hørte for meg. Den minimale bruken av Sibelius som komponeringsverktøy, i tillegg til at det meste er komponert på bi-instrument, har vist seg å være produktivt.



**Bilde 6:** Oppsett fra *Destiny/End Credits* i Logic Pro X

Bildet ovenfor viser en standard layout jeg har brukt til å komponere og produsere musikk, hvor instrumentene er delt inn i grupper og alle spor er fargekodet.

### 3.4 Øvingsmetode

Øvingsfasen fant sted før jeg hadde landet på hvilken retning innen spillmusikk jeg ønsket å følge. Først og fremst var det nødvendig å bli mer komfortabel med å spille keyboard, fordi mye av musikken måtte programmeres med MIDI-keyboard. Derfor valgte jeg å kombinere øving på piano med å utforske de ulike lydene jeg hadde gått til innkjøp av, noe jeg lagde flere korte demoer av. Et eksempel på dette kan høres [her](#) (0:19 - 0:35), hvor jeg har utforsket de ulike lydene som kommer med Una Cora-plugin fra Native.

### 3.5 Innspilling

Musikken er hovedsakelig spilt inn med et Native Instruments A61 Keyboard, som jeg gikk til innkjøp av høsten 2021. Det gikk derfor en periode med mye prøving og feiling, da det var mye å sette seg inn i for meg som ikke spiller mye piano fra før.

Som komponeringsmetode nevnte jeg at jeg enkelte ganger spilte noe tilfeldig på pianoet og så fikk en idé. Etter at idéen var blitt mer ferdigutviklet, fant jeg tempoet jeg ville bruke, og jeg prøvde å spille det inn live så langt det lot seg gjøre. Her kom mine pianokunnskaper noen ganger til kort, og til enkelte sekvenser måtte jeg programmere musikken med musepeker. Ett eksempel på dette kan man se på 16- og 32-delene i takt 100-102 på *Desolate Crypts* som ble alt for raske til at jeg kunne spille dem på tangenter:

The image shows a musical score for four instruments: Piccolo (Picc.), Flute (Fl.), Oboe (Ob.), and Clarinet (Cl.). The score is written in treble clef with a key signature of three sharps (F#, C#, G#) and a 4/4 time signature. It consists of four staves, each with a melodic line. The music is highly rhythmic and complex, featuring many sixteenth and thirty-second notes. The Piccolo part is the highest, followed by Flute, Oboe, and Clarinet. The score is divided into measures by vertical bar lines, and there are some dynamic markings and articulation symbols throughout.

**Bilde 7:** Eksempel fra *The Crypts* (takt 100-102).

## 3.6 Produksjon

Etter endt innspilling har jeg vært så heldig å få min gode venn Sondre Decser Storstadmo til å hjelpe meg med både miksing og mastring av musikken. Jeg hadde på forhånd gjort ferdig demoer av alle sekvensene, for så å sitte sammen med ham i studio. Vi mikset prosjektet i to separate økter, og befant oss i kontinuerlig dialog mellom mine ønsker og Storstadmos anbefalinger. Etter første runde trengte vi litt tid til å høre igjennom ønskelige endringer. Etter andre mikserunde ble musikken mastret i programmet Cloudbounce Mini.

## 3.7 – Musikalsk produkt

Nedenfor skriver jeg om musikken jeg har komponert til dette prosjektet. Hvert underkapittel begynner med en beskrivelse av handlingsforløpet, etterfulgt av en refleksjonsdel for hver sekvens. Partitur ligger i lenke øverst, lenke til musikken ligger nederst. Min anbefaling er at man bør lese gjennom teksten til hvert stykke før man lytter til musikken, slik at man er innforstått med konteksten som hver sekvens er komponert for når man lytter. I noen av partiturhenvisningene har jeg endret på systemet slik at de instrumentene jeg ønsker å peke ut står nærmere hverandre, for å slippe å bruke for store bilder med mange tomme takter i midten. Se for eksempel bilde nr. 12 hvor jeg har flyttet kontrabass og cello opp til klarinett.

### 3.7.1 - Title Theme

[Partitur [her](#)]

Title Theme i D#m er ment som det musikalske tilsvaret til en intro-cinematic, og kan bli brukt som en «cutscene» (videosnutt) slik som Summers illustrerer i Play Pathway-modellen (se bilde nr. 2) og som jeg har eksemplifisert med video fra Donkey Kong 64 tidligere i teksten. «Spillet» begynner med en intro-cinematic, hvor man blir introdusert for karakteren og universet som man befinner seg i, uten at man har styring over karakteren. Karakteren man spiller, er en helt som får i oppdrag å redde verden, og som er i ferd med å begi seg ut på et nytt eventyr.

Stykket går i 6/8, og starter med et kontant anslag på piano og strykere over en D#m-akkord. Like etter hører man hovedtemaet spilt i Una Corda Piano. Etter 1. runde med Una Corda-

melodi, kommer strykostinatet inn med en tydelig 6/8-figur i mezzoforte som skal øke spenningen. Musikken utvikler seg både dynamisk og dramatisk gjennom hele stykket, og toppes dynamisk i det temaet spilles i fiolin. Her har jeg vært så heldig å få min medstudent Rannveig Ryeng til å spille melodien. Under siste repetisjon kommer blåseinstrumentene tydeligere frem, med intervaller som ligger som et teppe under melodien før det hele avsluttes med en lang pad-«hale» av utholdte akkorder.

Title Theme var først en idé til min eksamen i arrangering og komponering for faget scene/TV/film. I ettertid innså jeg hvor godt den passet som en musikalsk begynnelse til spillmusikken. Stykket er inspirert av Ramin Djawadis musikk til HBO-seriene Game Of Thrones (Main Title, 2011) og Westworld (Main Title Theme, 2016), og har som ønsket funksjon å vekke begeistring og nysgjerrighet for spillet.

[[Her](#) kan man lytte til Title Theme]

### 3.7.2 - Nocturnal Forest

[Partitur [her](#)]

**A-del, undertittel: *Heart of The Forest*.** I spilllets andre sekvens befinner man seg i skogen «Nocturnal Forest», som også er tittelen på stykket. Midt i skogen bor det et hyggelig folk, og stemningen er leken, men man er ikke her uten grunn. Karakteren er på utkikk etter en skatt som kan hjelpe ham med å redde verden. Etter hvert må han forlate befolkningen, og vandre dypere inn i skogen for å finne det han leter etter.

**B-del, undertittel: *Beyond the Woods*.** I neste sekvens, opplever man et stemningsskifte. Solen er på vei ned, og det blir både kaldere og mer ensomt. Man prøver å finne veien, men det begynner å bli mørkt.

**C-del, undertittel: *Nightfall*.** Når natten kommer, befinner karakteren seg i skogens indre og blir mer usikker. Dette er et skummelt sted hvor mørke krefter til enhver tid kan vise seg, men karakteren beholder et håp om at dette er riktig vei å gå. Hele oppdraget avhenger av at man finner det som skjuler seg i skogens dyp, og man kan aldri være sikker på om hvert skritt man tar er et steg nærmere seier eller døden. Det er en kamp i det indre om man holder ut eller ei, om det så tar hele natten.

**D-del, undertittel: *Revelation*.** Vendepunktet skjer når solen står opp igjen, og man finner frem til det man leter etter. Skatten ligger der som om den har kalt på helten, og usikkerheten forvandles til optimisme.

Nocturnal Forest er det første musikalske innslaget der spilleren selv potensielt kan bidra til musikkens utvikling fordi det er den første sekvensen hvor jeg har tenkt at man har styringen over karakteren. Den er tydelig fire-delt, med intensjonen om at disse fire ulike delene aktiveres i form av crossfades i det man trer inn i ulike sekvenser av spillet.

*Heart of The Forest* er inspirert av Koji Kondos musikk til Goron City, fra spillet *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Hør lytteeksempel [her](#) (Video Games Music, 2017. 0:00-0:25).

Den begynner med en livlig perkusjon i 4/4, og blir etterfulgt av strykseksjonen i pizzicato. I A-delen befinner man seg i en skog med vakker og mektig natur, bebodd av mystiske men vennlige vesener. Jeg ønsker å få fram en tydelig rytmisk og lystig struktur i musikken, som skal representere beboernes vennlige og lekne sinn. Hovedkarakteren er ikke bare ute etter å knytte bekjentskap med disse vesenene, men leter spesifikt etter noe som vil hjelpe på reisen. Jeg har prøvd å uttrykke denne søkende grunnstemningen i *Beyond the Woods*, som preges av et mer nakent lydbilde enn *Heart of The Forest*. Hovedkarakteren har nå forlatt skogvesenene og flyttet seg dypere inn i den tettvokste skogen, på utkikk etter noe som kan bidra til seier i dette ansvarsfulle oppdraget. Solen forsvinner sakte, men sikkert over trærne og hovedpersonen trer inn i natten. Lydbildet begynner nakent og mystisk, med et snev av optimisme og jeg har forsøkt å illustrere dette handlingsforløpet med et hovedtema som begynner alene i Una Corda, og som under hele sekvensen utvikler seg ved at flere instrumenter gradvis kommer inn i stykket. Dette er en teknikk inspirert av den progressive metalmusikken som jeg ble bevisstgjort da jeg så et intervju med Plini for Guitar World på Youtube med låten Selenium Forest (2013) som eksempel:

[Plini] «*So now that we've got this chord progression, obviously it can't loop forever especially because in the progressive world everyone has the attention span of about a bar and a half before you want to hear something different. So, the next sort of step for me is to take this thing and repeat it once, but then maybe change the last bar or change a couple of the embellishments inside it so that you can take a 4-bar progression and turn it into an 8-bar progression*». (4:13- 4:40, Guitar World, 2018).

Nedenfor kan man se et partitureksempel på hvordan jeg har komponert et tema som utvikler seg på denne måten. På bildene nedenfor kan man se forskjellen fra begynnelsen av temaet alene, til ferdig utviklet idé.



**Bilde 8:** Hovedtema fra *Beyond The Woods* (takt 36-43).

Musical score for the fully developed theme of 'Beyond The Woods' (measures 64-70). The score is for a full band arrangement. It includes staves for Piano (Pno), Synthesizer (Synth), Acoustic Guitar 1 (A. Gtr. 1), Acoustic Guitar 2 (A. Gtr. 2), Harp (Hp), Glockenspiel (Clock), and Marimba (Mar). The piano part is the most prominent, with other instruments providing accompaniment and texture. The score is in the same key and time signature as the previous image.

**Bilde 9:** Ferdig utviklet tema fra *Beyond The Woods* (takt 64-70).

På bilde 9 spiller akustisk gitar 1 tostemt med pianoet og pyntet med noen ornamenteringer, akustisk gitar 2 er en oktav-dub av ornamenteringen til akustisk gitar 1. Harpe, klokkespill og marimba fungerer som en «call and response» til hovedtemaet.

I overgangen til *Nightfall* skjer det en tydelig crossfade i musikken, hvor jeg har prøvd å eksemplifisere hvordan en crossfade kan høres ut i praksis. Dette har jeg gjort ved at pad begynner i samme takt som piano og akustisk gitar avslutter, som vist i bildet nedenfor:

**Bilde 10:** Crossfade fra *Beyond the Woods* til *Nightfall* (takt 76).

Nattens mørke hviler bak trærne, og måneskinnet er den eneste lyskilden. Det er kaldt. Det er stille. Jeg ønsker å få fram en tilsynelatende fredelig stemning, med underliggende farer som utfordrer spilleren til å ikke gi etter for redselen. Hele dette strekket er minimalistisk, bestående av pad og improvisert pianomelodi. Jeg har i tillegg lagt på perkusjonslyder av triangel og claves, for å dra lytteren enda nærmere skogsomgivelsene.

I D-delen snur alt. Solen stiger opp igjen, og karakteren øyner håp i det han får øye på det han leter etter. All usikkerhet som forfulgte ham gjennom natten forsvinner og skogen fylles av en triumferende følelse. Ingenting var forgjeves. I musikken ønsket jeg å formidle dette stemningsskiftet med en lystigere sekvens. Musikken er tilbake i dur (Gb-dur), og har en triolunderdeling i de instrumentene som her har en rytmisk rolle (Stryk, shaker og akustisk gitar). I tillegg spilles det akkorder i 1. fiolin i divisi (her kunne jeg skrevet alt i ett system, men har valgt å dele 1. fiolin i tre system for å gjøre det tydeligere), toppet av et nytt tema i piano dubbet av marimba. Denne sekvensen opplevde jeg som spennende å komponere, og jeg ønsket å utfordre rytmefølelsen til lytteren. Før akustisk gitar, shaker og 1. fiolin kommer inn, kan det etter noen runder høres ut som at eneren har forflyttet seg fordi cello markerer den tredje tonen i hver triol, der fiolin og bratsj har pause:

**Bilde 11:** Bratsj og cello i *Revelation* (takt 151).

[[Her](#) kan man lytte til *Nocturnal Forest*]

### 3.7.3 - Desolate Crypts

[Partitur [her](#)]

**A-del, undertittel: *Sands of The Forsaken*.** Etter å ha kommet i besittelse av skatten, må man fortsette en farlig ferd mot ørkenen. Akkurat som den dype skogen, er ørkenen nådeløs. Helten vandrer helt alene i glovarme som når som helst kan ta knekken på ham.

**B-del, undertittel: *The Ancient Kingdom*.** I andre sekvens ankommer man *Desolate Crypts*, og blir møtt av en mektig arkitektur som ser ut til å ha vært ubebodd i flere tusen år.

**C-del, undertittel: *The Crypts*.** Karakteren har kommet seg inn og utforsker kryptene.

**D-del, undertittel: *Graveyard*.** I siste sekvens ankommer man en gravplass, som er ment som en slags metafor for et siste møte med døden før karakteren må konfrontere den livstruende og onde skikkelsen i Battle Theme-sekvensen.

Karakteren har nå forlatt *Nocturnal Forest*, og omsider ankommet et fjerntliggende land med sand så langt øyet rekker. Han tar på seg oppdraget å redde verden i en ørken som er glovarm om dagen og iskald på nattetid. Det er ingen skikkelser å se i mils omkrets, og tiden begynner å renne ut dersom han skal overleve. Landskapet illustreres av den nakne og tomme musikken i form av en enkel sekvens med strykeinstrumenter, med vindkast representert av enkle trommeslag. Etter en tung reise, ankommer han til slutt *Desolate Crypts*, et sted ikke hvem som helst drar til. Arkitekturen tilsier at sivilisasjonen som en gang holdt til her, er tusenvis av år gammel. Få av etterkommerne fra denne gamle kulturen lever i dag. Musikken skal gjenspeile ærefrykten vår karakter føler på dette urgamle stedet. Ingen hadde mer makt i verden enn dem i sin storhetstid. Karakteren entrer kryptene, uvitende om hva som venter, og ankommer til slutt en gravplass; et siste møte med døden før kampen.

I musikken til *Sands of The Forsaken* har jeg forsøkt å skildre en nådeløs ørken, og det ble derfor naturlig å hente inspirasjon fra «Ripples in the Sand» fra Hans Zimmers filmmusikk til *Dune*. En tidlig utgave av *Sands of the forsaken* hørtes [slik](#) ut, noe jeg endret etter at jeg så filmen. Sekvensen begynner med 3 ulike synther med en crescendo som toppes av en kraftig gong og et «earthquake»-slag i perkusjon, en lyd fra Spitfire Originals Cinematic Percussion som det var vanskelig å ikke bruke for mye fordi jeg liker lyden svært godt. Deretter kan man høre melodien fra både kor, og en duduk sendt igjennom en gitarforsterker. Sekvensen avsluttes med en fjerde synth som fungerer som en pulserende dronelyd med pitch-bending,



som fungerer som en stinger for å vise til at vi er på vei til noe nytt, altså *The Ancient Kingdom*.

Zak Schneider har på sin Youtubekanal «Save Data» en video hvor han analyserer musikken til Spirit Temple i Ocarina of Time. I et utdrag fra videoen forteller han om de ulike instrumentene som blir brukt av Koji Kondo, og ett av disse er etter hans oppfatning en duduk. (Save Data, 2020, 7:50-8:44). Dette vekket nok nysgjerrighet i meg til å sjekke ut instrumentet, og til min store overraskelse hadde Native Instruments en gratis versjon av duduk som jeg hadde installert tidligere, og raskt fikk sansen for. Duduken fikk derfor en viktig rolle i både *The Sands of The Forsaken* og *The Ancient Kingdom*. Til *The Ancient Kingdom* har jeg hentet stor inspirasjon til besetning og sound fra musikken til Spirit Temple fra Ocarina of Time, som kan høres [her](#). (Video Games Music, 2017. 0:30 – 1:00). I *The Ancient Kingdom* spiller stryken kvinter og kvarter sammen med en enkel tromme med mye romklang. Etter én runde spiller duduk hovedtema dubbet av cello, og etter to runder har jeg forsøkt å lage en overgang (transition) til *The Crypts*.

*The Crypts* er noe inspirert av Grant Kirkhopes «*Angry Aztec*» fra Donkey Kong 64 (1999), ett av flere eksempler hvor jeg ikke har hørt igjennom inspirasjonskilden før sekvensen ble ferdig komponert. Jeg forholdt meg hele tiden til minnene jeg hadde av musikken, en metode jeg synes har fungert godt ved flere tilfeller. Lekenheten over melodien til *Angry Aztec* var noe jeg ønsket å komponere for *The Crypts*:

The image displays a musical score for 'The Crypts' from takt 79-83. It features five staves. The top four staves are for a string quartet (Violin I, Violin II, Viola, and Violoncello), each marked with a mezzo-forte (mf) dynamic. The bottom staff is for a double bass, marked with mf and pizzicato (pizz.) dynamics. The score shows a complex rhythmic structure with multiple time signatures: 3/8, 3/4, 6/8, and 3/2. The music is in a key with three sharps (F#, C#, G#). The notation includes various rhythmic values, accidentals, and articulation marks like accents and slurs.

**Bilde 12:** Skiftende taktarter fra *The Crypts* (takt 79-83).

Jeg sitter nok ikke helt med følelsen av at denne sekvensen er så leken, men måten jeg har forsøkt å få det til på er ved å bruke «skeive» og skiftende taktarter, med en noe leken melodi. Likevel er nok helhetspreget litt mer dramatisk enn jeg i utgangspunktet hadde tenkt. I overgangen til *Graveyard* skjer det et brått stopp, markert av et hardt anslag i perkusjon.

*Graveyard* er i spillet det siste stedet man er på før man møter på den onde skikkelsen. Jeg var derfor ute etter å skape et skummelt lydbilde som ikke er så behagelig å høre på. Sekvensen består derfor hovedsakelig av noen tilfeldige og brutale perkusjonsslag, med korstemmer i clusterakkorder. Det hele toppes med «Scary Strings» fra Spitfire Audio sine lyder fra LABS, hvor en skjærende og delvis ustemt tone sakte bygges opp med crescendo. Sekvensen avsluttes med at Scary Strings spiller en gradvis mer skjærende tone, som skal fungere som en stinger, altså et hint om at noe ille er i ferd med å skje. Korstemmene er inspirert av Jason Hayes' «Graveyard» (2004) og clusterakkordene i koret er inspirert av «Lux aeterna» (Ligeti, 1966).

do-mi-num do-mi - num do-mi-num do-mi - num do - mi-num

do-mi-num do-mi - num do-mi-num do-mi - num do - mi-num

**Bilde 13:** Clusterakkorder fra *Graveyard* (takt 124-132).

[[Her](#) kan man lytte til Desolate Crypts]

### 3.7.4 - Battle Theme

[Partitur [her](#)]

**A-del, undertittel: *Confrontation*.** I spillet har man til nå vært på en lang reise, og er kommet til det stedet i handlingsforløpet hvor man må konfrontere den onde skikkelsen som prøver å ta over verden. Hele handlingen har bygget seg opp til dette punktet, og kampen er det dramatiske høydepunktet i spillet.

**B-del, undertittel: *Battle Phase 1: Blood and Honor*.** Dialogen er over, og kampen for å overleve er i gang.

**C-del, undertittel: *Battle Phase 2: Dragons Glory*.** I mange dataspill foregår slåsskamper i flere faser. Neste fase blir ofte trigget av at man har brukt et visst antall minutter, eller tatt et visst antall liv fra «bossen».

**D-del, undertittel: *Victory*.** Kampen er vunnet.

Battle Theme er et sterkt inspirert av kampen mellom Link og Ganondorf i *Ocarina of Time*, og begynner med en dialog mellom helten og fienden. I *Confrontation* har jeg prøvd å gjenspeile en slik dialog, med bare strykere i dramatisk oppbyggende dynamikk. Etter dialogen skjer det en rask overgang til fase 1 i kampen, poengtert av tremolostryk. *Battle Phase 1: Blood and Honor* har et intenst rytmisk ostinat i stryken, som modulerer en halvtone opp og ned to ganger for å øke spenningen. Bruken av ostinat er inspirert av Koji Kondos «Ganondorf Battle» fra *Ocarina of Time* (1998). I overgangen til *Battle Phase 2: Dragons Glory* forsvinner flere av instrumentene, og strykerne spiller en mindre intens passasje før det skjer en brå endring (transition). I *Dragons Glory* er prinsippet det samme, og det spilles et ostinat i piano:



**Bilde 14:** Strykostinat fra *Blood and Honor* (takt 30).  
55).

Hit the piano keys like your life depends on it



**Bilde 15:** Pianoostinat fra *Dragons Glory* (takt

I *Dragons Glory* får blåserne en mer sentral rolle i melodien. Bildet som er lagt til i denne sekvensen, er av en drage omgitt av både skyer, flammer og røyk, som ser ut til å ødelegge alt

den kommer over. Etter at jeg la til dette bildet på musikken, har jeg forestilt meg at det blåserne spiller representerer flammene som dragen puster ut. Til slutt skal musikken illustrere at man har vunnet over fienden og havnet i en ny game state, som representeres med et seierstema. *Victory* går i dur, og skal gi en følelse av glede over å ha vunnet.

Spillene jeg har vært inspirert av i denne oppgaven, er alle såkalte «Open World»-spill hvor man kan vandre fritt. Som nevnt tidligere er looping en vanlig metode å bruke i spillmusikk, og jeg har forsøkt å komponere det meste av musikken slik at det har potensial til å loopes dersom det er nødvendig. Ett eksempel er fra Battle Theme, hvor både *Blood and Honor* og *Dragons Glory* avsluttes med at flere av instrumentene slutter å spille. Her har jeg forsøkt å komponere slik at sekvensen lett kan repeteres dersom kampen varer lengre eller kortere. I praksis ville da den mest intense delen (takt 29-48) blitt repetert frem til man utfører en handling som avslutter den musikalske loopen og aktiverer sekvensen hvor spiccato-stryken spiller ostinatet alene sammen med pauker:

The image shows a musical score for the transition in *Blood and Honor* (measures 47-50). The score is written for a string quartet (Violin I, Violin II, Viola, Violoncello) and percussion (Cymbals, Timpani). The key signature is one flat (B-flat major/D minor), and the time signature is 2/4. The score shows a transition from a battle loop to a transition section. The string parts play a rhythmic pattern of eighth notes, while the percussion parts play a pattern of eighth notes. The score is divided into four measures, with the first two measures showing the transition from the battle loop to the transition section, and the last two measures showing the transition section.

**Bilde 16:** Overgang fra battle-loop til transition i *Blood and Honor* (takt 47-50).

[[Her](#) kan man lytte til Battle Theme]

### 3.7.5 - Destiny/End Credits

[Partitur [her](#)]

**A-del, undertittel: *Sacrifice*.** Et melankolsk tilbakeblikk. Man er lettet fordi man har reddet verden, men har samtidig ofret mye for seieren.

**B-del, undertittel: *For A Better World*.** Freden er gjenopprettet i verden, og gatene er fulle av mennesker som er samlet for å feire at den onde er bekjempet.

**C-del, undertittel: *End credits*.** Rulletekst.

I *Sacrifice* hører vi et fredelig fløytetema, akkompagnert av et mykt piano i pianissimo (se bilde 5 for notasjon). Karakteren har blitt en helt, han har reddet verden. Ved hjelp av et Midjourney-generert bilde har jeg forsøkt å illustrere de følelsene jeg ønsker å skildre med musikken. Helten sitter alene på en stein i regnet, og det ser dystert ut. Jeg ønsker å påkalle en følelse av at man har ofret mye for å komme til dette punktet i handlingen.

I *For a Better World*, snur stemningen raskt. Følelsen av håpløshet er nå snudd til glede. Fienden er overvunnet, og man kan se tilbake på det som var med et rolig sinn. Freden er igjen gjenopprettet i verden og selv om man har ofret mye, er det god grunn til å rette blikket fremover og feire sammen med de som er reddet. Jeg har prøvd å bidra til den oppløftede stemningen med en energisk og livlig sekvens. Musikken har skiftet til dur, fått en kraftig dynamisk økning til forte, og skiftet tempo fra 96bpm til 144bpm. Her ville jeg skape et massivt lydbilde, og har inkludert nesten hele besetningen. Messing og treblås har en fanfare-aktig melodi over det rytmiske mønsteret i akustisk gitar, kontrabass og pauker, som bygges dynamisk opp til klimakset som skjer med en molto rit til alt stopper. Dette etterfølges av en massiv trommevirvel i pauker, før stryk, messing og treblås avslutter på Bb-dur akkord etter en ny molto rit. Denne noe pompøse avslutningen fungerer som en kraftig markering av at spillet er over. Et interessant element med *For a Better World*, er at dette er den eneste sekvensen der jeg tar i bruk elektrisk gitar:



**Bilde 17:** Elektrisk Gitar fra *For a Better World* (takt 51-60).

Musikken til *End Credits* er ment å være bakgrunnsmusikk til en rulletekst for spillet, en sekvens som er inspirert av End Credits fra *Ocarina of Time* (Kondo, 1998). Musikken består av et pianotema, akkompagnert av 4 akustiske gitarer. Gitar 1 og 2 dubber deler av pianomelodien i to ulike oktaver. Gitar 3 og 4 legger akkorder en fjerdedel fra hverandre, slik at det høres ut som en delay. Denne musikalske stemningen forekommer ofte i avslutningssekvensen av denne typen spill, og jeg har forsøkt å skape musikk som kanskje kan gjøre spilleren rørt.

I ettertid har jeg lest at Koji Kondo ser på musikken til hvert spill som ett stort verk, og jeg har prøvd å tenke langs de samme banene (Collins, 2008. s. 90). Jeg har derfor lagt på rulletekst som avslutter med tittelen «Nocturnal Forest», for å binde sammen all musikken til ett sammenhengende verk.

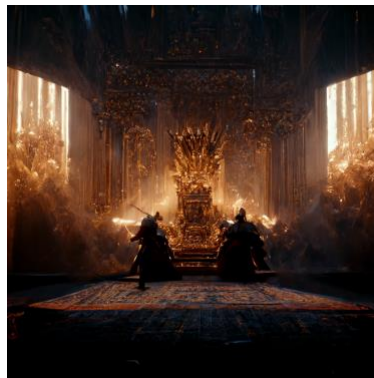
[[Her](#) kan man lytte til *Destiny/End Credits*]

### 3.8 Bilder

Som nevnt i avgrensningen var jeg i tidlig i arbeidsprosessen interessert i å utforske hvilke andre virkemidler enn musikk jeg ønsket å bruke for å heve lytterens opplevelse av musikken min. Jeg valgte derfor å ta i bruk bilder som skifter i takt med de ulike undertitlene, og som illustrerer de sekvensene jeg har sett for meg når jeg har komponert. Bildene er produsert i det kunstige intelligensprogrammet Midjourney, som skaper bilder basert på tekst i Discord-servere. (Mishra, 2022). Nedenfor vises tre eksempler på bilder som blir brukt i musikken:



**Bilde 18:** *Sands of the Forsaken* fra *Desolate Crypts*.



**Bilde 19:** *Battle Phase 1: Blood and Honor* fra *Battle Theme*



**Bilde 20:** *Heart of the Forest* fra *Nocturnal Forest*.

I Midjourney har jeg laget bilder til alle 16 sekvenser som musikken min består av.

### 3.9 Partitur

Tidlig i arbeidsprosessen hadde jeg en formening om at jeg ikke behøvde å lage partitur til musikken. Hovedgrunnen til dette er at jeg har forholdt meg til at musikken ikke skulle spilles live, og det finnes andre spillkomponister som har komponert alt på egenhånd uten bruk av andre musikere, eller partitur. Toby Fox, skaper og komponist for spillet *Undertale*, lager all musikken i FL Studio, med flere gratis lydbibliotek (Markos. *The Unique Sound of Undertale Music*, 2022). Likevel valgte jeg til slutt å lage partiturer. Når musikken står skrevet ned på noter får jeg et helt annet forhold til musikken, og det er spennende å se det jeg har komponert fra et annet perspektiv enn i Logic Pro X. Det gjør det også lettere å henvise til musikken i teksten. Til partiturskriving har jeg brukt programmet Sibelius, og lagt opp besetning etter de instrumentene jeg har brukt i Logic Pro X. Her har det oppstått flere utfordringer som kommer av at jeg har komponert uten hensikt om å lage partitur. I orkesterbiblioteket Albion One er det for eksempel ikke mulig å spille med separate instrument, da alle ligger gruppevis. Stryk, messing og treblås er delt inn i tre kategorier: low, mid og high. Jeg har derfor vært inne og sjekket hvilke instrument som ligger i hver gruppering, og lagt dem inn i Sibelius. Det er derfor også vanskelig å vite helt sikkert om alle instrumentene spiller på en utvalgt sekvens, eller om noen forsvinner dersom instrumentets register ikke strekker til. Jeg har derfor så langt det lar seg gjøre skrevet inn nøyaktig i partituret det jeg har spilt i Logic Pro X, og, dersom Sibelius viser røde noter på et instrument, transponert partiet ned eller opp en oktav slik at alle instrumentene kan spille.

## 4. Oppsummering

### 4.1 Refleksjon

Jeg jobbet lenge med å finne en problemstilling, og vurderte i utgangspunktet to helt andre tema for oppgaven. Med bakgrunn som både lovsangsmusiker og prog-entusiast, vurderte jeg å komponere lovsang inspirert av gospelmusikken, eller lage en EP i den progressive metal-sjangeren. Spilleleden fikk seg en smell under koronapandemien på grunn av all nedstengingen, og jeg ønsket derfor å finne et tema som kunne gi meg nye erfaringer, samtidig som jeg kunne holde gitaren litt på avstand. Siden jeg hadde hørt så mye på spillmusikk, ønsket jeg å utvikle meg på det området, heller enn i de genrene jeg har vært aktiv i som musiker tidligere. Ulempen med dette er at jeg ikke hadde drevet særlig med komponering tidligere, og det virket overveldende å velge en oppgave som var såpass ukjent. I tillegg var det vanskelig å konkretisere oppgaven. Musikken skal være spillmusikk, men jeg har ikke et spill som jeg komponerer til. Hele utgangspunktet for oppgaven virket derfor rent hypotetisk. Kan det kalles spillmusikk når det ikke er et spill der? Jeg opplevde at disse spørsmålene løste seg på en god måte etter en veiledningsøkt, som hjalp meg til å finne frem til problemstillingen: «*Jeg ønsker å komponere musikk som kan reflektere det visuelle i et imaginært dataspill*». Det påfølgende spørsmålet må være om dette er noe jeg har svart på. Jeg har komponert musikk inspirert av Koji Kondo og lagt bilder til, og etter beste evne forsøkt å lage et produkt som kan reflektere det visuelle i et imaginært dataspill. Som forsker gjennom kunst, har intensjonen min med musikken vært klokkeklar, og det er min opplevelse at mye av musikken kan passe til de omgivelsene de er ment til å være i. Det er spennende å nå kunne dele musikken med andre, for å høre hvilke opplevelser de får av å lytte til musikken. De sitter med helt andre erfaringer, og har kanskje aldri rørt en spillkonsoll, eller kanskje noen lyttere deler synet til Schumann og Brahms om at musikken er nok i seg selv.

Det har oppstått flere tekniske utfordringer underveis, som har vært slitsomme å jobbe gjennom. Under innspillings- og komponeringsprosessen møtte jeg stadig på et uromoment som kunne ta knekken på all kreativiteten min. Pianoet jeg kjøpte har et modulasjonshjul som jeg kan bruke til å justere opp og ned dynamikken på når jeg spiller. Problemet med dette er at det kontinuerlig sender signal til lydkortet, og justerte seg ofte helt i bunn slik at jeg ikke alltid kunne høre instrumentene når jeg spilte. Innspilling gikk derfor mye treigere enn nødvendig fordi jeg stadig måtte fikse på dette hjulet. Det har for eksempel ved ett tilfelle



sendt signal samtidig som jeg eksporterte ut en lydfil til veiledning, som resulterte i at en stryker-sekvens ikke kunne høres på høyre side.

Det siste året har vært krevende, men jeg opplever på mange måter at jeg har begynt å bestige et bratt fjell i ukjent terreng. Jeg vet ikke hvor mange ganger jeg har satt meg ned ved pianoet for å komponere, og gitt opp etter 10 minutter med tanken om at «dette klarer jeg ikke» fordi kreativiteten og inspirasjonen ikke strakk til der og da. Min musikalske utvikling gjennom denne prosessen har gitt meg en mer optimistisk innstilling til å skulle komponere mer musikk fremover, fordi jeg nå sitter med en sterkere erfaring av at jeg kan få til mye selv om det ser vanskelig ut. Jeg har fått utfordre meg selv på å gjøre ting jeg aldri har gjort før, lært mer om spillmusikk, blitt enda mer dreven i Logic Pro X, og til og med fått prøvd meg som bildeskaper ved bruk av tekst. Midjourney-bildene kunne nok vært bedre enkelte steder, spesielt på *Victory* hvor jeg ikke er helt fornøyd. Samtidig er det givende å se disse bildene sammen med musikken når ikke alt er helt tydelig. Jeg opplever at man kan se på disse bildene og nesten drømme seg vekk og forestille seg hva som foregår i handlingsforløpet.

Musikken har nok også noe forbedringspotensiale, og hadde jeg hatt muligheten til å gjøre noe annerledes, ville jeg først og fremst laget partitur samtidig som jeg skapte idéene i Logic. Da ville jeg hatt mer kontroll på hva som foregår musikalsk, og spesielt hatt en mer nøyaktig beskrivelse over hvor jeg skulle endret dynamikken.

Da jeg forhørte meg med Ryeng om hun hadde mulighet til å legge på fiolin på Title Theme, var tilbakemeldingen at det kanskje ikke ville passe så godt sammen med resten av musikken siden alle andre instrumenter i denne sekvensen er digitale. Her må jeg i ettertid si meg litt enig, men jeg er fortsatt svært fornøyd med resultatet fordi jeg mener at musikken har godt av å bli tilført bidrag fra andre musikere enn meg.

## 4.2 Veien videre

Om spillmusikkens fremtidige retning skriver The Ludomusicology Society of Australia: «The Study of game music is playing a fervent game of catch up with other related areas of musicology, but as the global video game industry continues to rapidly grow, so too does the confidence and imagination of those who would apply theoretical study methods to its musical components» (The Ludomusicology Society of Australia, u.å.).

Mitt musikalske virke fremover blir spennende. Nå som musikkstudiene nærmer seg slutten, sitter jeg med en følelse av at livet tar en ny retning. Jeg har tross alt vært musikkstudent/elev nesten kontinuerlig siden jeg var 16 år. Å komponere musikk inspirert av Koji Kondo har ikke bare vært svært lærerikt, men også gøy å holde på med. Under masterløpet har jeg skaffet meg de nødvendige verktøyene og funnet en arbeidsmetode som fungerer for meg, noe jeg heldigvis kan overføre til andre komposisjoner. På lytteeksempel [her](#) kan man høre en omtrentlig «sound» jeg kommer til å utforske fremover når jeg skal komponere egen musikk. Jeg tror samtidig at jeg må finne veien tilbake til gitaren, som jeg vanligvis har så mye glede av. Det handler kanskje om å finne en tydelig musikalsk retning å gå, slik at når jeg plukker opp gitaren vet jeg nøyaktig hvorfor jeg gjør det, og hvordan jeg skal gå fram.

Jeg er ikke helt sikker på hva slags fremtid som finnes for musikken jeg har skapt i dette prosjektet. Hvert stykke består av relativt korte sekvenser, og det finnes muligheter for å forlenge store deler av det jeg har laget. Jeg opplever at flere av temaene, kanskje spesielt de jeg er mest fornøyd med, ikke helt lever ut sitt fulle potensial, og jeg håper at jeg en gang får utviklet dem til de fullverdige komposisjonene jeg tror de kan bli.

## 5. Litteraturliste/Referanser

### Lytteeksempler

8BIT SHIT (2021, 21. mai). *Tetris / NES / 1989 / Gameplay / 4K* [Video] Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=oJ0ZTLauGyk>

Fernando (2007, 14. mai). *Donkey Kong 64 - INTRO - Nintendo 64*. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=oKuO-1GoNJK>

Hayes, J. (2004) Elwynn Forest [Spillmusikk] World of Warcraft Original Soundtrack. [Spotify]. Azeroth Music. <https://open.spotify.com/track/1YYTAOi1YMxmGclyO1HH6O?si=0c044dff8df8442b>

Old Classic Retro Gaming (2010, 8. april). *Computer Space Arcade Game (1971, Nutting Associates)*. [Video] Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=b3BQsCCwo8w>

Save Data (2020, 20. august). *The Spirit Temple's Music in Ocarina of Time and its Real World Influences*. [Video] Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=zydSe04G6KQ>

T-SQUARE - Topic (2021, 4. august). *Sister Marian*. [Video] Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=9jicFDOPKM8>

Video Games Music (2017, 28. april). *Bolero of Fire - The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. [Video] Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=zzxQZnj7sjU>

Video Games Music (2017, 28. April). *Epona's Song - The Legend of Zelda: Ocarina of Time* [Video]. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=1oNyPb5HsC0&list=PLAs1Kha\\_R9dLUSxTSb4wLHen4MAQDRIZ\\_&index=30](https://www.youtube.com/watch?v=1oNyPb5HsC0&list=PLAs1Kha_R9dLUSxTSb4wLHen4MAQDRIZ_&index=30)

Video Games Music (2017, 27. april). *Goron City - The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. [Video]. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=utCZkdBANko&list=PLAs1Kha\\_R9dLUSxTSb4wLHen4MAQDRIZ\\_&index=33](https://www.youtube.com/watch?v=utCZkdBANko&list=PLAs1Kha_R9dLUSxTSb4wLHen4MAQDRIZ_&index=33)

Video Games Music (2017, 27. april). *Spirit Temple - The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. [Video]. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=YDFVGKfhXyY&list=PLAs1Kha\\_R9dLUSxTSb4wLHen4MAQDRIZ\\_&index=70](https://www.youtube.com/watch?v=YDFVGKfhXyY&list=PLAs1Kha_R9dLUSxTSb4wLHen4MAQDRIZ_&index=70)

ZeldaIGN (2011, 12. juli). *Song of Storms - Zelda Ocarina of Time - Kakariko Village - Part 95* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=IvNKdKzdAYc>

## **Intervju**

Guitar World (2018, 14. mai). *Plini Turns Your Power Chords Into Awesome Prog Riffs!* [Video]. Youtube.

[https://www.youtube.com/watch?v=ToqDrVMRpcs&list=RDCMUCqHkFMEmOPFO3ahcrrBAj4w&start\\_radio=1&t=4s](https://www.youtube.com/watch?v=ToqDrVMRpcs&list=RDCMUCqHkFMEmOPFO3ahcrrBAj4w&start_radio=1&t=4s)

Rick Beato (2017, 10. oktober). *Composing For Video Games / All You Need To Know*. [Video]. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=xZpE\\_5EEfT4&t=1303s](https://www.youtube.com/watch?v=xZpE_5EEfT4&t=1303s)

## **Podcast**

Greenaway og Hurst (Programledere). (2022, 8. Februar). *TGDS Jason Hayes Audio Director/Composer Imagendary Studios – World of Warcraft – Blizzard – Video Games Live*. I *The Game Dev Show*.

<https://open.spotify.com/episode/1So6bzFL9rtl0GcJEfmHja?si=fc6454b9b7354091>

## **Musikk eksempler uten lenke til audio**

Djawadi, R. (2011). Main Title - From The “Game Of Thrones” Soundtrack. Home Box Office.

Djawadi, R. (2016). Main Title Theme – Westworld. Warner Bros. Entertainment.

Holst, G. The Planets Op. 32: 4. Jupiter, the Bringer of Jollity. (Opprinnelig utgitt 1914-1916).

Kirkhope, G. (1999). Angry Aztec [Spillmusikk fra Donkey Kong 64]. Nintendo.

Kondo, K. (1998). End Credits [Spillmusikk fra The Legend of Zelda: Ocarina of Time]. Nintendo.

Kondo, K. (1998). Ganondorf Battle [Spillmusikk fra The Legend of Zelda: Ocarina of Time]. Nintendo.

Kondo, K. (1998). Hyrule Field. [Spillmusikk fra The Legend of Zelda: Ocarina of Time]. Nintendo.

Ligeti, G. Lux Aeterna. (Opprinnelig komponert 1966).

Ravel, M. Boléro. (Opprinnelig komponert 1928).

Schachner, S. (2017). Assassin’s Creed Origins Main Theme [Spillmusikk]. Ubisoft Music.

Vivaldi, A. De Fire Årstidene. (Opprinnelig komponert 1725).

Wintory, A. (2012). Nascence. [Spillmusikk]. Sony Interactive Entertainment LLC.

Zimmer, H. (2021). Ripples in the Sand. [Filmmusikk]. Motion Picture Artwork.

**Album/EP:**

Dream Theater. (2011). *On The Backs Of Angels* [Album]. The All Blacks B.V.

Dream Theater. (1999). *Metropolis, pt. 2: Scenes From a Memory* [Album]. Elektra Entertainment Group.

Haken. (2016). *Affinity*. [Album]. Century Media Records.

Iron Maiden. (2006). *A Matter of Life and Death*. [Album]. Iron Maiden LLP.

Metallica. (1986). *Master of Puppets*. [Album]. Blackened Recordings.

Plini. (2020). *Impulse Voices* [Album]. Plini.

Plini. (2013). *Other Things*. [EP]. Plini.

Sounding Message. (2019). *New Day*. [Album]. Sounding Message Records.

Stratovarius (1996). *Episode*. [Album]. Export Metal Music.

The Contortionist. (2017). *Clairvoyant*. [Album]. Entertainment One U.S.

T-SQUARE. (1984). *Adventures*. [Album]. Sony Music Entertainment (Japan).

Work of Art (2014). *Framework* [Album]. Frontiers Records.

**Litteratur:**

Collins, K. (2008). *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Massachusetts Institute of Technology.

Summers, T. (2016). *Understanding Video Game Music*. University Printing House.

Tronshaug, H. & Tørnquist, S. (2010). *Musikk i perspektiv 1*. Fagbokforlaget Vigmostad & Bjørke AS.

### Nettsider/artikler:

Britannica Encyclopedia. (2008). *program music*. <https://www.britannica.com/art/program-music>

Bruno, D. (u.å.). *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Hentet 15. november fra <https://danbruno.net/writing/ocarina/>

Deterling, I. (2022). *Jupiter (Gustav Holst)*. <https://www.iandeterling.com/jupiter>

Famous Composers. (u.å.). *Koji Kondo*. Hentet 14. november 2022 fra <https://www.famouscomposers.net/koji-kondo>

Judd, T. (2019). *György Ligeti's «Lux Aeterna»; The Ethereal Land of Micropolyphony*. <https://thelistenersclub.com/2019/01/18/gyorgy-ligetis-lux-aeterna-the-ethereal-land-of-micropolyphony/>

Malterud, N. (2012). *Artistic Research – necessary and challenging*. [https://www.ninamalterud.no/pdf/tekster\\_kunstutd/Malterud\\_Artistic\\_Research\\_2012.pdf](https://www.ninamalterud.no/pdf/tekster_kunstutd/Malterud_Artistic_Research_2012.pdf)

Markos. *The Unique Sound of Undertale Music*, 2022. <https://www.boyssetsfire.net/the-unique-sound-of-undertale-music/>

Mishra, J. (2022). *Midjourney AI Software review 2022 (Ai image generator)*. <https://expertphotography.com/midjourney/>

Murphy, d. (u.å.). *How Musical Leitmotifs Enhance Narration and Evoke Emotion*. [http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA\\_2019\\_paper\\_45.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2019_paper_45.pdf)

SFSYMPHONY, (u.å.). *Program Notes – Ravel's Boléro*. Hentet 15. november fra <https://www.sfsymphony.org/Data/Event-Data/Program-Notes/R/Ravel-Bolero>

The Ludomusicology Society of Australia, (u.å.). *What is Ludomusicology?*. Hentet 15. november 2022 fra <http://ludomusicologysociety.com.au/what-is-ludomusicology/>

TheStar. 2019. *Music with a story: How soundtracks shape narrative in videogames*. Hentet 15. november 2022 fra <https://www.thestar.com.my/tech/tech-news/2019/04/20/music-with-a-story-how-soundtracks-shape-narrative-in-video-games/>

Zelda Universe. (u.å.). *OCARINA OF TIME ORIGINAL SOUNDTRACK*. Hentet 14. november 2022 fra <https://zeldauniverse.net/media/music/ocarina-of-time-original-soundtrack/>

**Bilder:**

Bilde 1: Jegged, (u.å.). *Epona the Horse*. Hentet 15. november fra <https://jegged.com/Games/Legend-of-Zelda-Ocarina-of-Time/Side-Quests/Epona.html>

Bilde 3: Summers, T. (2016). *Play Pathway* [Modell]. Lastet opp til ResearchGate av Freitas, J. (2020). Hentet 15. november fra [https://www.researchgate.net/figure/Schematic-representation-of-the-musical-progression-during-the-playability-of-a\\_fig2\\_355096297](https://www.researchgate.net/figure/Schematic-representation-of-the-musical-progression-during-the-playability-of-a_fig2_355096297)

Midjourney:

**Your Rights**

“Subject to the above license, you own all Assets you create with the Services”.  
Midjourney Dokumentation, (28. august 2022). *Terms of Service*.  
<https://midjourney.gitbook.io/docs/terms-of-service>

**Audio:**

All egenkomponert audio linket til Youtube er lagt ut «unlisted»:

**Title Theme:** <https://youtu.be/ptQ9TlaXItY>

**Nocturnal Forest:** <https://youtu.be/DngfZFzYTF0>

**Desolate Crypts:** <https://youtu.be/hEWUBDVhmhc>

**Battle Theme:** <https://youtu.be/T29SjNubG4s>

**Destiny/End Credits:** [https://youtu.be/WPFBw\\_2\\_trw](https://youtu.be/WPFBw_2_trw)

Alternativ problemstilling – Lovsang Eksempel 1. Una Corda. <https://youtu.be/P1lsX3Ij3T4>

Band-«sound». Spillmusikk Eksempel 1: [https://youtu.be/5EEHh6M\\_My4](https://youtu.be/5EEHh6M_My4)

Desolate Crypts tidlig versjon: [https://youtu.be/\\_O-RNXB8KsM](https://youtu.be/_O-RNXB8KsM)

Veien videre. Progressiv Metal Eksempel 3: <https://youtu.be/ZSRUAtLJaes>

«Water». Spillmusikk Eksempel 2: <https://youtu.be/EqfOUKRDI78>

## 5.1 Plugin-/instrument-/lydliste

### **Piano/Keys:**

- Una Corda (Native Instruments)
- The Gentleman (Native Instruments)
- Soft Piano (Spitfire Labs)

### **Synth:**

- Albion One Band (Native Instruments)

### **Guitar:**

- Larrive L03 Akustisk
- Suhr Classic Antique Electrisk
- Neural Dsp Archetype Plini

### **Drums and percussion:**

- Albion one percussion (Native Instruments)
- Drums (Spitfire Labs)
- Logic Pro X percussion
- Cinematic Percussion (Spitfire Audio)
- BBC Symphony Orchestra
- LABS percussion (Spitfire Audio)

### **Strings:**

- Albion One Strings (Native Instruments)
- Cremona Quartet – Violin, viola, Cello (Native Instruments)
- Scary Strings (Spitfire Labs)

### **Brass:**

- Albion One (Native Instruments)

### **Woods:**

- Albion One (Native Instruments)
- Native instruments Duduk
- Flute BBC Symphony Orchestra

### **Choir**

- Olympus Micro Choir (Soundiron)

### **Harp:**

- Logic Pro X Stock Harp

### **Glockenspiel:**

- Logic Pro X Stock Glockenspiel

### **Marimba:**

- Logic Pro X Stock Marimba

<https://www.spitfireaudio.com>

<https://www.native-instruments.com/en/>