

“Proper story’s supposed to start at the beginning. Ain’t so simple with this one”

Het gebruik van voice-over in videogames



Masterscriptie

Naam: Jaap van der Velden

Studentnummer: 3226727

Opleiding: Nieuwe Media en Digitale Cultuur

Datum: 29 juni 2012

Tutor: Isabella van Elferen

Tweede lezer: Michiel de Lange

Inhoudsopgave

| | |
|---|----|
| Inleiding..... | 3 |
| Deel 1 Voice-over in film | 4 |
| Deel 2 Voorbeelden van voice-over in videogames | 8 |
| Casestudy 1: Prince of Persia: The Sands of Time | 9 |
| Casestudy 2: Bastion | 12 |
| Casestudy 3: Dear Esther..... | 13 |
| Deel 3: Opbouw theoretisch kader..... | 15 |
| Voice-over in games als narratief hulpmiddel | 16 |
| Voice-over in games als interface | 17 |
| Conclusie | 19 |
| Bronnen..... | 22 |

Inleiding

In film is de voice-over een veelgebruikt narratief hulpmiddel. Een verteller, wiens stem van buiten de filmwereld afkomstig is, is in staat commentaar te leveren op dat wat er zich op het scherm afspeelt. De voice-over is nondiëgetisch, wat betekent dat de stem bestaat buiten de belevingswereld van de karakters en dus voor hen niet hoorbaar is. Voor toeschouwers van de film is de stem echter wél hoorbaar, sterker nog, de voice-over spreekt hen direct aan. De kijker komt hierdoor in een unieke positie terecht, waarin hij of zij vaak over meer informatie bezit dan de personages.

Zoals dat geldt voor veel filmtechnieken, heeft ook voice-over de overstap gemaakt van films naar videogames.¹ De toepassing ervan beperkt zich echter grotendeels tot zogenaamde *cutscenes*; niet-interactieve animaties die de gameplay onderbreken met als doel de spelwereld en verhaallijnen te introduceren en onderhouden. De speler wordt op deze momenten tijdelijk in de rol van kijker geplaatst, waardoor de functie van voice-over tijdens cut-scenes erg overeenkomt met haar functie in films (Klevjer; King & Krzywinska).

Het aantal gevallen waarin games voice-over gebruiken buiten cut-scenes, en dus tijdens gameplay, is een stuk beperkter. Het is echter juist dit verschil, tussen een voice-over die een passieve kijker en een voice-over die een actieve speler aanspreekt, wat een onderzoek naar deze relatie interessant maakt. Daarnaast bevindt het academisch onderzoek naar de functie van geluid in games in het algemeen zich nog in een vroege, verkennende fase. Een bestudering van de rol die voice-over in games speelt, zal daardoor een relevante bijdrage zijn aan het zich op dit moment emanciperende onderzoeksveld.

Aangezien er op academisch niveau nog niet geschreven is over het gebruik van voice-over in videogames, kent deze scriptie een sterk explorerend en mediavergelijkend karakter. De leidende vraag luidt: op welke manier fungeert voice-over binnen games als interactief medium? In deze vraag zijn een aantal termen opgenomen die grotendeels de opzet van de scriptie bepalen. In het eerste hoofdstuk zal gekeken worden naar de voice-over als techniek in film, het medium waarbinnen het zich heeft ontwikkeld als veelgebruikt en geaccepteerd narratief hulpmiddel. Vervolgens wordt gekeken naar hoe deze notie van voice-over zich verhoudt tot haar gebruik in videogames. Hierbij wordt rekening gehouden met de mediumspecifieke eigenschappen van games, welke in staat zijn narratief te combineren met gameplay. Aan de hand van drie casestudies, welke zijn geselecteerd op

¹ Dit verschijnsel van 'remediatie' wordt verder toegelicht in deel 1.

basis van hun verschillen in de relatie tussen speler en voice-over, worden de narratieve en gameplay-relevante functies van de voice-over verkend. Deze worden in het laatste deel ingebed in een ruimer theoretisch kader.

Deel 1 Voice-over in film

Zoals al werd gemeld in de inleiding, begint dit onderzoek met het in beeld brengen van de functie die voice-over heeft in film. Na dit eerste deel zal de hier verzamelde filmtheoretische kennis dienen als fundering voor een beter begrip van het gebruik van voice-over in videogames. Een dergelijk mediavergelijkend onderzoek is te verantwoorden door het gegeven dat videogames veel technieken afkomstig uit films – waaronder voice-over – in zich opnemen en zich eigen maken, een proces dat Jay David Bolter en Richard Grusin *remediatie* noemen. In hun boek *Remediation: Understanding New Media* beargumenteren ze dat alle media dit proces doormaken waarin voorgaande mediatechnieken worden geleend en vervolgens vervormd en toegeëigend (Bolter & Grusin).

Een hiermee gepaard gaande reden om eerst voice-over in film te bestuderen is de sterk tussen films en games overdraagbare mediageletterdheid (Koltay). Doordat de voice-over zich in film tot een veelgebruikte en geaccepteerde conventie ontwikkeld heeft, is een groot deel van de mediagebruikers in staat het gebruik van voice-over in games te begrijpen, interpreteren en analyseren. Andersom bezitten gamedesigners ook deze mediageletterdheid, waardoor gevestigde conventies uit film overgedragen zullen worden naar games. Doordat voice-over in film zo gevestigd en geaccepteerd is, zullen de spelers van een game waarin het hulpmiddel op een vergelijkbare manier wordt ingezet niet al te veel moeite hebben met het interpreteren van de locatie en betekenis.

In haar boek *Invisible Storytellers: Voice-over Narration in American Fiction Film* doet Sarah Kozloff, professor filmstudies aan de Universiteit van Stanford, een eerste poging het gebruik van voice-over in film extensief te analyseren. In de basisdefinitie die ze hanteert, wordt voice-over narratie omschreven als: “oral statements, conveying any portion of a narrative, spoken by an unseen speaker situated in a space and time other than that simultaneously being presented by the images on the screen” (5). De techniek was indertijd (eind jaren '80) veel toegepast, maar nog weinig gerespecteerd door zowel critici als academici en werd vaak afgedaan als een wat lomp en filmonwaardig narratief hulpmiddel. Volgens Kozloff komt dit doordat film werd – en tot op zekere hoogte nog steeds wordt – gezien als een dominant visueel medium, een visie veroorzaakt door de

afwezigheid van geluid in films tot aan het eind van de jaren '20. Het filmisch beeld werd gezien als objectief terwijl het gesproken woord – en al helemaal het woord van de voice-over – subjectieve connotaties heeft en de kijker niet vrij zou laten om zijn of haar eigen interpretatie bij de beelden te vormen. Doordat de voice-over de beelden niet in staat stelt voor zichzelf te spreken, zou het publiek daardoor misleid worden (8-16).

Om deze reden begint Kozloff haar boek dan ook met een verantwoording van het belang van voice-over in film en waarom het gebruik ervan niet zou moeten worden genegeerd of afgekeurd. Ten eerste weerlegt ze het overheersende standpunt dat het filmisch beeld, in tegenstelling tot het geluid, objectief is en 'voor zich spreekt'. Net als de voice-over bevat ook het beeld een bepaalde subjectiviteit en persoonlijkheid, het gevolg van een zekere manipulatie door de auteur die in beiden te herkennen is. Voor het beeld komt deze subjectiviteit tot uiting in de gemaakte cinematografische keuzes zoals beelduitsnede en montage – de overwegingen om bepaalde aspecten wel en andere niet aan de kijker te tonen (12-16).

Kozloff verantwoordt het belang van voice-over tevens door paradigma's uit de literatuurstudies en bestudering van orale communicatie toe te passen. Veel van de narratieve methoden die in film gebruikt worden, zijn namelijk afkomstig uit eerdere vormen van tekstuele overdracht zoals korte verhalen en romans, alsook theater en de orale vertelcultuur. Het gebruik van voice-over in film kan dan ook worden gezien als een vorm van remediatie van bepaalde narratieve aspecten uit de meer traditionele mediavormen. Dit blijkt het meest duidelijk in films die zijn gebaseerd op romans of theatervoorstellingen en door middel van een voice-over de 'stem' en het karakter van de oorspronkelijke auteur willen behouden. Romans maken doorgaans veel gebruik van beschrijvingen van de omgeving waarin het verhaal plaatsvindt, zoals waargenomen door de personages, of hun gedachten. De voice-over behoudt deze persoonlijke visie en is uitermate geschikt om dit soort informatie – die zich niet, of op lastige wijze visueel laat overdragen, of in bepaalde gevallen teveel tijd zou kosten en daardoor het tempo van de plot doorbreekt – naar de kijker te communiceren (Kozloff).

Daarnaast verwijst Sarah Kozloff naar onderzoek door moderne cultuur-wetenschapper Mary Ann Doane, wanneer ze benadrukt dat de stem in staat is een zeker gevoel van connectie en intimiteit te stimuleren. De stem kan dan, in de vorm van voice-over in film, worden ingezet om deze affectieve kwaliteit te benutten, en via de stem een intiemere relatie tussen de kijker en de gebeurtenissen op het scherm te bereiken (Doane). Achter elke narratieve film, ook wanneer deze geen gebruik maakt van voice-over, bespeuren we volgens Kozloff een vertellende 'stem'; een in ons hoofd construerende interpretatie van de mediatekst, die we terwijl we de film kijken tot een narratieve

eenheid proberen te vormen. Wanneer in film gebruik gemaakt wordt van een voice-over om het verhaal te communiceren, wordt deze narratieve constructie expliciet aan de kijker gepresenteerd. De bevreemde, impliciet aanwezige cinematografische narratie wordt opeens menselijk en persoonlijk. Door de toevoeging van een stem die de kijker aanspreekt als mens zijnde, wordt de grens overbrugd die tussen de mediatekst en de interpretatie van deze tekst door de kijker aanwezig is: “the adding of the voice, the anthropomorphization of the film [...] can be seen as merely a stripping away of an outer, technological shell to reveal the originating, *human* labor, intelligence, and creativity” (129; cursivering volgens oorspronkelijke auteur).

Kozloff's beschrijving van de kijker, welke direct door de verteller via voice-over wordt aangesproken, doet denken aan Bolter en Grusin's idee van het streven van media naar een 'transparante onmiddellijkheid' (in het Engels *immediacy*). In hun eerdergenoemde boek *Remediation: Understanding New Media* beargumenteren ze dat er sprake is van twee vormen van remediatie: tegenover het streven naar een transparante onmiddellijkheid staat wat zij 'hypermedialiteit' noemen (in het Engels *hypermediacy*). De eerste houdt in dat de interface zo onzichtbaar mogelijk wordt, waardoor de gebruiker zich er niet langer van bewust is geconfronteerd te worden met een medium, maar in een directe relatie lijkt te verkeren met de inhoud van dat medium. Hypermedialiteit verwijst naar het idee dat de interface juist wel zichtbaar is, zodat de gebruiker zich volledig bewust is van de aanwezigheid van een interface en het medium als representatie van de werkelijkheid (Bolter & Grusin).

Wanneer we deze begrippen projecteren op Kozloff's notie van voice-over in film, merken we dat de techniek zoals zij het omschrijft, streeft naar een transparante onmiddellijkheid door de kijker direct aan te spreken. Hierdoor wordt het bestaan van de kijker expliciet door de verteller erkend, welke de film positioneert als een bewuste vorm van communicatie met de kijker. Mary Ann Doane beschrijft hoe de voice-over de toeschouwer tot een 'empty space' maakt; een ontvanger die gevuld moet worden met kennis over gebeurtenissen, achtergrondinformatie over de karakters et cetera (Doane 43).

Het lineaire karakter van film zorgt er echter ook voor dat de hypermedialiteit van het medium naar de voorgrond gebracht wordt. De voice-over communiceert met de kijker, maar deze communicatie blijkt eenzijdig: ondanks dat de kijker direct wordt toegesproken en additionele informatie krijgt, is hij of zij niet in staat invloed uit te oefenen op datgene wat er in de film gebeurt. De kijker kan dus wel via de verteller deze informatie te interpreteren, maar kan zich met geen mogelijkheid bemoeien met de mediatekst op zich. Het gevolg is dat de kijker zich bewust blijft van de mediums specificiteit van de film en het onvermogen in te grijpen in de filmwereld. We kunnen hieruit concluderen dat

met de implementatie van voice-over wordt gestreefd naar een transparante onmiddellijkheid van het medium, maar dat het tegelijkertijd ook een bewustwording van de bijkomende hypermedialiteit veroorzaakt.

We keren voor een moment terug naar de eerder geciteerde definitie voor voice-over die Kozloff hanteert: “oral statements, conveying any portion of a narrative, spoken by an unseen speaker situated in a space and time other than that simultaneously being presented by the images on the screen” (5). De bron van de voice-over – de stem van de verteller – is gepositioneerd buiten zowel de ruimte als de tijd van de afgebeelde wereld. Het door een voice-over verteld verhaal wordt dan ook doorgaans als *flashback* gepresenteerd (Turim 16, 110-122). Kozloff benadrukt hier het verschil met de uit film afkomstige term *voice-off*. Waar in het geval van een voice-off de bron van het geluid alleen buiten de uitsnede van het beeld valt, is een voice-over totaal niet waarneembaar voor de personages in de film. Al het geluid wat binnen de tijd en ruimte van het verhaal van de film valt wordt diëgetisch geluid genoemd; al het geluid wat gepositioneerd is buiten de tijd en ruimte van de film – dus ook voice-over – wordt nondiëgetisch geluid genoemd (Bordwell & Thompson, *film history* 134).

Doordat de voice-over in tijd gescheiden is van de gebeurtenissen waarop deze commentaar geeft, is er sprake van twee verschillende noties van het ‘nu’, welke Kozloff respectievelijk ‘discourse-now’ en ‘story-now’ noemt. De kijker bevindt zich buiten de filmwereld en heeft daardoor een overzicht over beide vormen van ‘nu’. De genoemde verschillende ruimten en tijden zijn dus van elkaar gescheiden binnen de belevingswereld van de filmpersonages, maar openbaren zich tegelijkertijd aan de kijker, welke hierdoor in een unieke positie geplaatst wordt. De voice-over is hierdoor in staat een zekere intimiteit met de kijker op te zetten, een waarin informatie gedeeld kan worden waarvan de personages in de film (nog) niet op de hoogte zijn.

Diëgese is een term die zich makkelijk laat toepassen in filmanalyses: een bepaald geluid bevindt zich óf binnen óf buiten de belevingswereld van de karakters. David Bordwell en Kristin Thompson beweren in hun handboek *Film Art* dat we dit soort distincties door ervaring en associatie leren onderscheiden van elkaar. Het verrast en amuseert ons wanneer een geluid zich bevindt op de grens tussen deze distincties, of deze grens overschrijdt. Door met dit soort overgangen te spelen is geluid volgens hen in staat, vaak op een onbewuste manier, onze ervaring van een film te vormen en beïnvloeden (278-279). Later, in het derde deel van deze scriptie, zal duidelijk worden dat de notie van diëgese en ook het hier nog duidelijk te maken onderscheid tussen ‘story now’ en ‘discourse now’ problematisch worden, wanneer de functie van voice-over in de context van games wordt getheoretiseerd.

Deel 2 Voorbeelden van voice-over in videogames

Met de in het vorige deel opgedane kennis als basis, zal in dit tweede deel van de scriptie de implementatie van voice-over als narratief hulpmiddel in games geanalyseerd worden. Het verschil in de relatie tussen de voice-over en de kijker van een film of de speler van een game is hierbij het voornaamste aandachtspunt. In film spreekt de voice-over een kijker aan, welke in staat is de mediatekst te interpreteren, maar niet in staat is daar enige invloed op uit te oefenen. Games zijn interactief van aard, waarbij de voice-over een speler aanspreekt die in staat is de mediatekst niet alleen te interpreteren, maar er ook op kan reageren en op die manier het verloop beïnvloedt.

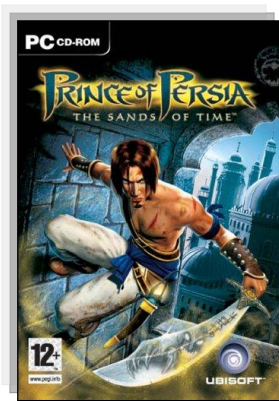
Deze invloed die de speler heeft op het spelverloop, en daarmee dus ook op de narratieve ontwikkeling van de game, is voor lange tijd een struikelblok geweest voor gamedesigners die probeerden narratief en gameplay met elkaar te verenigen. De keuze om een game te voorzien van een vooraf bepaald verhaal lijkt tegenstrijdig te zijn met het interactieve karakter van het medium, aangezien de speler op elk moment beslissingen maakt die de verhaallijn beïnvloeden (Wolf 107).

Anders dan in de beginjaren van het medium zijn videogames in de laatste twee decennia, dankzij een sterke technologische vooruitgang, gegroeid tot een steeds realistischere representatie van de werkelijke wereld, zowel op grafisch als auditief niveau. Dit heeft als gevolg dat games op esthetisch gebied steeds meer gelijk worden aan films en daarmee ook de behoefte aan een sterk narratief aspect toeneemt. Vergelijk bijvoorbeeld de games *Super Mario Bros.* waarin het verhaal minimaal aanwezig is, of abstractere games zoals *Pac-Man* en *Asteroids*, met recentere games als *Half-Life*, *BioShock* en *Mass Effect*, welke complexe verhaalstructuren kennen. In plaats van ontwikkelingen in het verhaal te beperken tot het begin en slot van een game, wordt het verhaal steeds meer een essentieel onderdeel gedurende de gehele game. Sinds de technologische audiovisuele groei hebben games dan ook op verschillende manieren geprobeerd gameplay met narratief te verenigen (King & Krzywinska; Mäyrä).

In de drie casestudies die hierna volgen, zal blijken dat het toe-eigenen van de in film conventionele voice-over ook onder deze pogingen geschaard kan worden. De drie games proberen elk op een eigen manier voice-over in te zetten om de speler een bevredigende ervaring te bieden, zowel op gameplay- als narratief niveau. *Prince of Persia: The Sands of Time* is gekozen omdat dit de eerste

game is die gebruik maakt van de techniek². *Bastion* is gekozen omdat het een recente game is die door zowel pers als haar spelers veel wordt geprezen om de manier waarop voice-over wordt gebruikt. Ten slotte is gekozen voor de eveneens recente game *Dear Esther*, omdat de voice-over in deze game functioneert als belangrijkste stimulans voor de gameplay. De bevindingen die uit deze analyses voortkomen, zullen in het derde deel van de scriptie worden ingebed in een breder theoretisch kader.

Casestudy 1 - Prince of Persia: the Sands of Time



“Most people think time is like a river, that flows swift and sure in one direction. But I have seen the face of time, and I can tell you, they are wrong. Time is an ocean in a storm. You may wonder who I am and why I say this. Sit down, and I will tell you a tale like none that you have ever heard...” (Ubisoft)

In november 2003 kwam de game *Prince of Persia: the Sands of Time* (vanaf nu afgekort tot *PoP:tSoT*) uit, het eerste deel van een nieuwe trilogie van de al bestaande franchise, welke bekendheid verwierf met succesvolle tweedimensionale games aan het eind van de jaren '80 en het begin van de jaren '90. Het verschil tussen de oude tweedimensionale games en de herstart van de serie geeft typisch de veranderende behoefte aan een filmische benadering weer, zoals werd beschreven op de vorige pagina.

Jordan Mechner, de bedenker van zowel de oude als nieuwe *Prince of Persia* games, beschrijft op een voor deze scriptie inzichtelijke wijze zijn visie op de ontwikkeling van de game. Voor *PoP:tSoT* was zijn doel om af te wijken van de in games traditionele manier om een verhaal te vertellen, namelijk het onderbreken van de gameplay en *cutscenes* te tonen die dienst doen als beloning en de overgang vormen tussen twee gameplay levels. In plaats daarvan streefde het team ernaar het aantal *cutscenes* zo laag mogelijk te houden, en op momenten dat het gebruik ervan niet te vermijden was, de maximale tijdsduur te beperken tot 60 seconden.

De inspiratie voor de narratieve opzet van de game zijn de Duizend-en-één-nacht vertellingen, welke gebruik maken van een 'verhaal genesteld binnen een verhaal' concept. Hierin vonden de makers

² In ieder geval voor zover mij bekend is. De bedenker van de *Prince of Persia* games, Jordan Mechner, geeft aan dat ook bij hem en het team waarmee hij aan de game gewerkt heeft, geen eerdere voorbeelden van in gameplay geïmplementeerde voice-over bekend zijn (Mechner).

een oplossing om het aantal *cutscenes* te kunnen minimaliseren en toch in staat te zijn gedurende het gehele spel een narratieve ontwikkeling in stand te houden: de totale game wordt gepresenteerd als flashback, waarbij de prins door middel van voice-over in een verleden tijds-vertelvorm, op de belangrijke momenten in de plot het verhaal communiceert.

De game begint met een korte film waarin de prins middels voice-over het verhaal dat hij gaat vertellen, introduceert (zie het citaat aan het begin van deze casestudy). De speler heeft op dit moment nog geen controle over het hoofdpersonage en de voice-over dient op dit moment om de tijd en ruimte van het verhaal vast te stellen. Het gebruik van voice-over komt echter niet te vervallen op het moment dat daadwerkelijke gameplay begint – iets wat in eerdere games wel het geval was. De prins blijft vanuit een latere tijd zijn verhaal vertellen, terwijl de speler de gebeurtenissen uit dit verhaal ‘naspeelt’. De controle die de speler heeft over het personage heeft verregaande consequenties voor de functie van de voice-over.

Op sommige momenten biedt de vertelvorm ruimte om het verhaal van de game meer kleur te geven en tegelijkertijd het karakter van de prins verder te ontwikkelen, zonder dat hiervoor de gameplay onderbroken hoeft te worden. De prins geeft de kijker een idee van hoe hij de spelwereld ziet, een krachtige manier om de speler uit te nodigen zich te identificeren met het personage dat hij of zij bestuurt: “The fabled menagerie of Azad... The Sultan's pride and joy. It had been one of the wonders of the world. As a child I had dreamed of it, and longed to see it with my own eyes. Now it was a place of terror, an abandoned ruin, laid waste by the Sands of Time.”

Een ander voorbeeld komt van het volgende citaat waarin de voice-over inspeelt op de subjectiviteit van de voice-over: “You think me mad. I can see it by the look in your eyes; you think my story is impossible. Perhaps I am mad. Who would not be driven mad by horrors such as I have lived? But I assure you, every word is true.” De speler wordt hierdoor uitgedaagd te betwijfelen of het verhaal van de verteller wel als betrouwbaar kan worden gezien.

Een andere functie die de voice-over heeft, is het sturen van de speler in zijn of haar beslissingen en doelstellingen. In het begin van de game moet de speler zorgen dat hij of zij de ‘Dagger of Time’ in handen krijgt. Het is de voice-over die de speler erop wijst waar deze te vinden is: “And there it lay, just out of reach: the Dagger of Time. There was a treasure I could carry with pride as a trophy of our victory. If I could only get there...”

In een ander geval komt de speler langs een beschadigde muur, waarop de prins te vertellen heeft: “Try as I might, I could not break that crumbling stone wall. Perhaps a warrior with the strength of Rustam might have smashed through it; but I had not strength enough in my arm... Nor in my sword.

It was as if a magic charm protected it.” Ten eerste dient de voice-over hier om de aandacht van de speler te vestigen op de muur, waar hij of zij anders mogelijk voorbij gelopen zou zijn zonder zich ervan bewust te zijn dat er een bepaalde interactie met deze muur vereist is. Zonder dit expliciet naar de speler te communiceren, wordt er door de prins vanuit de toekomst gehint dat de muur doorbroken kan worden met behulp van een sterker, magisch zwaard, dat in staat is de betovering van de muur op te heffen. Op deze manier moedigt de voice-over de speler aan op zoek te gaan naar dit wapen, om vervolgens terug te keren naar de plaats waar hem of haar deze informatie is toevertrouwd.

Het innovatieve gebruik van voice-over in *PoP:tSoT* blijft niet beperkt tot de gameplay momenten waarin de speler directe controle heeft over de acties van de prins, maar is ook op consistente wijze geïmplementeerd in de menu-interface. Mechner geeft aan dat hij en zijn team tijdens de productie van de game zo tevreden waren over het effect van de vertelvorm, dat ze ervoor gekozen hebben extra dialoog op te nemen om dit tot een meta-niveau uit te breiden. Op het moment dat de speler het spel pauzeert, vraagt de prins: “Shall I go on with my story?”. Als de speler vervolgens besluit het spel weer op te pakken (oftewel de prins zijn verhaal verder te laten vertellen), pikt de voice-over de draad weer op: “Now, where was I?”.

De speler krijgt de kans om op vaste punten zijn of haar vorderingen in het spel op te slaan. Op het moment dat de speler daarvoor kiest, worden in een *flashforward* een aantal fragmenten getoond van toekomstige acties (gerechtvaardigd door de opzet van de game als *flashback*), die als doel lijken te hebben de speler nieuwsgierig en enthousiast te maken. Vervolgens wordt het spel daadwerkelijk opgeslagen en laat de voice-over weten: “I’ll start the story from here next time.”

Ook op het moment dat de speler sterft in de game – bijvoorbeeld door een ongelukkige val of tijdens een gevecht – en de speler kiest voor een herkansing, blijft de voice-over aanwezig. De prins uit de ‘discourse-now’ beseft zich dat het verhaal zich niet op die manier heft voltrokken en corrigeert zijn verhaal: “That’s not what happened...” of “Wait, what did I just say? That didn’t happen. Let me back up a bit.” Het spel keert terug naar het moment waarop het spel voor het laatst opgeslagen is – het moment waarop de prins heeft aangegeven dat hij vanaf daar zijn verhaal zal vervolgen. Wederom treedt hier het thema van de verteller als subjectief en mogelijk onbetrouwbare bron naar voren: de verteller maakt een fout en herstelt zichzelf.

Casestudy 2 - Bastion



“Proper story’s supposed to start at the beginning. Ain’t so simple with this one. Now here’s a Kid whose world got all twisted, leaving him stranded on a rock in the sky... He gets up. Sets off for the Bastion, where everyone agreed to go in case of trouble.” (Supergiant Games)

In deze tweede casestudy zal het gebruik van voice-over in de in 2011 voor PC en Xbox 360 uitgebrachte game *Bastion* geanalyseerd worden. *Bastion* is een game binnen het zogenaamde *action role-playing* genre. De gebeurtenissen in het spel vinden plaats in de stad Caelondia en haar omgeving, welke door een catastrofe – door de personages *The Calamity* genoemd – verwoest zijn geraakt en gefragmenteerd. De speler bestuurt het zwijgende hoofdpersonage, *The Kid*.

Direct in het begin van het spel krijgt de speler de controle over *The Kid*, zonder dat er enige sprake is geweest van een inleiding in het verhaal. Waar *PoP:tSoT* nog gebruik maakt van een introducerende video, start het verhaal in *Bastion* ‘in media res’, waarbij de voice-over aan de speler de voornaamste bron van informatie biedt. De hierboven geciteerde regels zijn de eerste zinnen die door de voice-over – op dit moment is het voor de speler nog onduidelijk aan welk personage de stem toebehoort – worden uitgesproken. Dit citaat vormt een duidelijk voorbeeld van de functies die de voice-over heeft in *Bastion*, welke voor een deel overeenkomen met haar functies in *PoP:tSoT*. Darren Korb, verantwoordelijk voor al het geluid in de game, gaf net als Jordan Mechner aan dat ze in eerste instantie hebben gekozen voor narratie door middel van voice-over, als een creatieve oplossing om de speler niet constant met *cutscenes* of lappen tekst te hoeven vervelen (Korb).

De voice-over positioneert zich hier als verteller van het verhaal, waarbij direct duidelijk is dat het in dit geval gaat om een derdepersoons vertelperspectief. De stem introduceert het hoofdpersonage en zijn locatie in de spelwereld. Op het moment dat de speler *the Kid* zijn eerste stappen laat zetten, wordt de actie op het scherm toegelicht door een voice-over: “He gets up.” Vervolgens wordt aangegeven wat er op dat specifieke moment van de speler verlangd wordt, namelijk dat hij of zij op zoek gaat naar de Bastion.

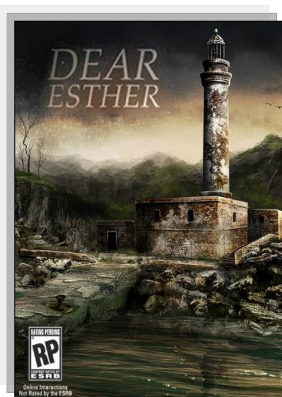
De functie en toepassing van de voice-over in *Bastion* verschilt op een aantal punten van *Prince of Persia*. Ten eerste is het aantal momenten waarop de voice-over te horen is aanzienlijk groter: daar waar *PoP:tSoT* zich beperkte tot de sleutelmomenten in de game, zijn voor *Bastion*’s voice-over in totaal 3.000 regels aan dialoog opgenomen (Korb). De interactie tussen de speler en de voice-over is in deze game dan ook veel intenser. Naast dat de speler op veel momenten gestuurd wordt door

aanwijzingen in de voice-over, geldt ook dat de voice-over constant reageert op de acties van de speler.

Een opmerkelijk voorbeeld is een moment redelijk in het begin van de game waarop *The Kid* net zijn eerste wapen – een gigantische hamer – heeft teruggevonden. De wereld van *Bastion* bevat een rijke mise-en-scène, waarvan *The Kid* met behulp van zijn wapens een groot deel kan vernietigen. Dit soort acties hebben geen invloed op het spelverloop, maar worden wel door de voice-over waargenomen: wanneer de speler op een bepaalde locatie in het spel besluit de omgeving kort en klein te slaan – uit verveling of uit nieuwsgierigheid – wordt dit door de voice-over toegelicht: “Kid just rages for a while...”. Zonder dat er een directe noodzaak of relevantie voor het verhaal is, wordt toch deze actie voorzien van commentaar. *Bastion* komt hierdoor over als een intelligente game, met een voice-over die zich op een net even wat menselijkere manier openbaart aan de speler. De game moedigt de speler op deze wijze aan om te zoeken naar meer van dit soort *triggers*. De voice-over in *Bastion* doet hierdoor erg denken aan de film *Stranger Than Fiction*, waarin het hoofdpersonage (Will Ferrell) plotseling een stem hoort die constant al zijn handelingen en gedachten van commentaar voorziet. Net als de speler in *Bastion*, voelt ook hij zich op een bepaald moment verleid om bepaalde acties uit te halen om te horen wat de reactie van de voice-over zal zijn (Forster).

Het menselijke karakter van de voice-over wordt ten slotte op een toevallige wijze duidelijk in een videoserie op Youtube waarin een gebruiker *Bastion* voor de eerste keer speelt. Vrijwel in het begin van de game prijst hij haar unieke uiterlijk, en merkt op dat de grond zich vormt vlak voor de voeten van de speler. Letterlijk een seconde later zegt de voice-over: “Ground forms up under his feet as if pointing the way. He don’t stop to wonder why.” (Arayvenn 1:46-2:02)

Casestudy 3 - Dear Esther



“Dear Esther. I sometimes feel as if I’ve given birth to this island. Somewhere, between the longitude and latitude a split opened up and it beached remotely here. No matter how hard I correlate, it remains a singularity, an alpha point in my life that refuses all hypothesis. I return each time leaving fresh markers that I hope, in the full glare of my hopelessness, will have blossomed into fresh insight in the interim.”
(thechineseroom)

Dear Esther is een in 2012 uitgebrachte remake van een gelijknamige *Half-Life 2* mod gemaakt in 2008. De game wordt gespeeld vanuit een eerste persoonsperspectief, waarbij lopen en rondkijken de enige handelingen zijn

die door de speler verricht kunnen worden. Door deze beperking in interactie met de omgeving, ligt de nadruk in *Dear Esther* op het ontdekken van het eiland waarop de speler zich bevindt.

In het begin van de game staat de speler op een pier op het eiland. Er is op dat moment nog geen enkele informatie verstrekt over wat voor personage de speler bestuurt, hoe of waarom deze persoon daar terecht is gekomen of wat van hem of haar wordt verlangd. Vrijwel direct begint een mannenstem via voice-over met het voorlezen van een passage uit een brief, gericht aan ene Esther, zoals hierboven geciteerd wordt.

Op het moment dat de speler begint met het verkennen van het eiland, blijkt dat op bepaalde locaties nieuwe passages getriggered worden. De voice-over, samen met enkele op het eiland aanwezige voorwerpen en locaties die een bepaald verband blijken te hebben met wat er met Esther gebeurd is, bieden het enige houvast voor de speler om een verhaal achter de game te kunnen construeren. In tegenstelling tot de eerder besproken games *Bastion* en *Pop:tSoT*, geeft de voice-over geen aanwijzingen over welke acties van de speler worden verlangd. In plaats daarvan functioneert de voice-over in dit geval als belangrijkste motivatie om het spel überhaupt te spelen.

De voorgelezen passages zijn erg poëtisch en ambigu, waardoor de speler constant bezig is met het in zijn of haar hoofd vormen van een coherent narratief. De voice-over is daarmee de drijvende kracht achter de gameplay. Bij het eventueel opnieuw spelen van het spel blijkt ook dat de passages willekeurig worden gekozen uit een database: bij iedere locatie waar de voice-over getriggered wordt, horen twee tot vier verschillende passages waarvan er door de game willekeurig een wordt gekozen. Dit heeft als gevolg dat voor verschillende spelers de ervaring kan veranderen, doordat zij mogelijk van elkaar verschillende conclusies trekken uit de willekeurige collectie van passages tijdens hun persoonlijke spelbeleving.

Er circuleren op fora meerdere interpretaties van het verhaal achter de game³. Wat lijkt vast te staan is dat de voice-over ook de schrijver van de brieven is en dat hij, samen met zijn vrouw Esther, in een zwaar auto-ongeluk betrokken geraakt is. In de game blijven echter meer dingen vaag gehouden dan dat er expliciet verklaard worden: het is onduidelijk of Esther gestorven is, wie de brieven voorleest en of de verteller ook de auteur is van deze brieven, of deze auteur nog leeft, wat de rol is van het eiland... Het einde brengt ook geen volledig uitsluitel: de speler wordt in zijn of haar verkenning van het eiland uiteindelijk geleid naar een zendmast. Vanaf het moment dat de speler daar arriveert,

³ Zie onder andere: forums.steampowered.com/forums/showthread.php?t=2548813 en forums.steampowered.com/forums/showthread.php?t=2561042.

start de enige aanwezige *cutscene* in de gehele game, waarin het personage – voor de speler nog steeds vanuit een eerste persoonsperspectief – naar de top van de mast klimt om uiteindelijk de diepte in te springen. Vlak voordat hij de grond raakt, verschijnt echter kort de schaduw van een vogel onder het personage, en vliegt hij rondom het eiland en langs alle belangrijkste locaties.

Met name deze laatste *cutscene* doet vermoeden dat het eiland waarop de speler zich bevindt, niet werkelijk aanwezig is. In plaats daarvan lijkt het personage zich in een droom te bevinden, of vormt zijn bezoek aan het eiland een metafoor voor een afsluiting van de buitenwereld. Het is juist deze ambiguïteit en subjectiviteit van de voice-over en ideeën van ruimte en tijd, welke *Dear Esther* een interessante en krachtige game maken.

Deel 3: Opbouw theoretisch kader

Dit derde deel van de scriptie is het moment waarop de theoretische basis met betrekking tot het gebruik van voice-over in film, zoals verzameld in deel 1, samenkomt met de bevindingen van de praktische toepassing van dezelfde techniek in de drie casestudies. De aandacht wordt ten eerste gevestigd op de mediums specifieke kenmerken van videogames, waarna een theoretisch kader opgebouwd kan worden.

Zowel films als games zijn audiovisuele mediavormen en er bestaat dan ook een bepaalde overlap tussen beiden. In het eerste deel werd al aangegeven dat games veel aspecten van film hebben overgenomen, wat een bestudering van deze cinematografische aspecten vanuit een mediavergelijkende benadering verantwoord maakt. De manier waarop geluid in het algemeen functioneert in films verschilt echter in grote mate van de functie van geluid in games (King & Krzywinska; Liljedahl).

De focus van deze scriptie ligt op de functie van voice-over wanneer deze wordt geïntegreerd in de gameplay. Het interactieve karakter van games zorgt er voor dat de relatie tussen voice-over en speler anders is dan de relatie tussen de voice-over en de kijker van een film.

Ten eerste is het belangrijk in acht te nemen wat de reden is van de makers, om voice-over toe te passen op hun games. Zowel Jordan Mechner als Darren Korb gaven aan dat voor respectievelijk *PoP:tSoT* en *Bastion* de keuze voor het gebruik van voice-over voortkwam uit een verlangen om narratief en gameplay te verenigen; om de game een verhaal te kunnen laten vertellen en daarbij de gameplay zo weinig mogelijk te onderbreken.

Voice-over is in staat narratief en gameplay te integreren zonder dat een de ander uitsluit. Zoals in de casestudies al enigszins duidelijk werd, functioneert de voice-over als narratief hulpmiddel, maar is het ook in staat de acties van de speler te beïnvloeden en wordt de voice-over andersom ook beïnvloed door deze acties. Deze twee functies worden hierna ieder in hun eigen paragraaf verder uitgewerkt: voice-over in games als narratief hulpmiddel; en voice-over in games als interface.

Voice-over in games als narratief hulpmiddel

Om het gebruik van voice-over te kunnen beschouwen vanuit de narratieve kwaliteiten van videogames, is het noodzakelijk eerst nader in te gaan op hoe games zich als narratief medium hebben ontwikkeld. In hun handboek *Understanding Video Games: The Essential Introduction* besteden Egenfeldt-Nielsen et. al. een hoofdstuk aan het narratief vermogen van games. Ze definiëren narratief als de opvolging van een aantal gebeurtenissen, met als basiscomponenten de chronologische volgorde van deze gebeurtenissen zelf (*story*), hun verbale of visuele representatie (*text*) en de handeling van het vertellen of schrijven (*narration*) (Egenfeldt-Nielsen et. al. 172).

Het grootste deel van de hedendaagse videogames – waaronder ook de in deze scriptie besproken casestudies – vertellen een verhaal. Zoals dat ook in films het geval is, staat de volgorde van de gebeurtenissen, de *story*, in de meeste games vast. De representatie van deze gebeurtenissen (de *game text*) is echter dynamisch en non-lineair, wat het lastig maakt een game op een geloofwaardige manier één verhaal te laten vertellen. Egenfeldt-Nielsen et. al. herkennen deze tegenstrijdige relatie tussen narratie en gameplay:

“A lot of the scholarly discussion around narrative and video games deals with the perceived difficulties of combining a playing experience that feels free with the necessary constraints of the narrative structure: in other words, the problem of letting players act freely while ensuring that their actions produce an interesting story” (idem).

Door het verhaal expliciet te plaatsen in een verleden tijd en een karakter door middel van voice-over dit verhaal te laten vertellen (*narration*), kunnen de acties van de speler binnen het narratieve framework op voorhand worden vastgesteld. Jordan Mechner gaf aan dat hij, op het moment dat de voice-over in *Prince of Persia* werd geïmplementeerd, twijfels had bij de wellicht tegenstrijdige verhouding tussen het narratieve determinisme en de mogelijkheid van de speler om eigen keuzes te maken: “The essence of a video game is that the action happens in the present tense, reacting to the player's improvisations from one moment to the next. Wouldn't a past-tense narration cheat the player of the feeling that he is shaping his own destiny?” (Mechner). Een aantal films laten echter

zien dat deze deterministische verhaallijn niet per definitie funest is voor gevoelens van spanning of identificatie met het karakter. *American Beauty* begint met de voice-over van hoofdpersonage Lester Burnham (Kevin Spacey): “My name is Lester Burnham. This is my neighborhood; this is my street; this is my life. I am 42 years old; in less than a year I will be dead. Of course I don't know that yet, and in a way, I am dead already” (Mendes). De kijker weet van tevoren dat het hoofdpersonage zal sterven, maar blijft toch geboeid omdat het de aanloop naar de uiteindelijke gebeurtenis is, welke de spanningsboog van de film vormt.

Voice-over in games als interface

Zoals bleek uit de bestudering van het gebruik van voice-over in films, is de functie hiervan hoofdzakelijk te dienen als narratief middel om de kijker in een bijzondere positie te stellen. Mary Ann Doane omschreef hier hoe de toeschouwer wordt benaderd als een ‘empty space’, klaar om opgevuld te worden met informatie over karakters, gebeurtenissen et cetera (43). Ondanks dat de kijker op deze manier veel – voor een juiste interpretatie relevante – achtergrondinformatie verzamelt, en daarbij vaak over meer (voor)kennis beschikt dan de filmpersonages, is hij niet in staat deze informatie toe te passen behalve binnen zijn eigen interpretatie van de mediatekst. Hij kan wel de neiging voelen naar het scherm te roepen, proberen de mediatekst te beïnvloeden, maar zal merken dat zijn pogingen vergeefs zijn. Deze relatie tussen voice-over en ontvanger is radicaal anders in games. Zoals we in de casestudies hebben geconstateerd, stelt de voice-over de speler niet alleen in staat relevante informatie te verzamelen en interpreteren; de speler krijgt ook de kans deze informatie te benutten.

Karen Collins merkt in haar boek *Game Sound* op hoe het non-lineaire, interactieve karakter van videogames de relatie tussen de speler en het gebruik van geluid verandert. Waar in het geval van film het publiek bestaat uit meer of minder passieve ‘ontvangers’ van geluid, heeft de speler van een game invloed op de muzikale samenstelling, en kan andersom ook door bepaalde vormen van geluid in zijn of haar interactie beïnvloed worden. Collins categoriseert de verschillende functies die geluid en muziek in games kunnen hebben, en baseert deze categorisering deels op het uit film afkomstige onderscheid tussen diëgetisch en nondiëgetisch geluid – welke aan bod zijn gekomen in het eerste deel van deze scriptie. Later heeft verder onderzoek aangetoond dat dit onderscheid niet altijd toereikend is om de relatie tussen bepaalde vormen van geluid en de interactie met de speler te analyseren.

Kristine Jørgensen, onderzoekster aan de Universiteit van Bergen, schreef over zowel het nut als de nutteloosheid van het gebruik van de term 'diëgese' bij het analyseren van gamegeluid. Ze begint haar artikel met een overzicht van de verschillende interpretaties van de term, wanneer deze wordt toegepast in pogingen geluid in games te lokaliseren en categoriseren. Ze beargumenteert dat er weldegelijk een bepaald nut is om de uit de filmwereld afkomstige term te gebruiken, maar dat dit nut zich beperkt tot het aantonen hoezeer filmgeluid en gamegeluid van elkaar verschillen. Voor een analyse van de ruimtelijke aspecten van het geluid in games, zoals in de door haar aangehaalde onderzoeken⁴, is het onderscheid tussen diëgetisch en nondiëgetisch geluid echter verwarrend en ontoereikend. Jørgensen pleit dan ook voor een nieuwe terminologie om de plaats van geluid in games te kunnen duiden, waarbij tegelijkertijd het interactieve aspect van het medium niet uit het oog verloren wordt.

Jørgensen stelt dan ook een vervangend framework voor, een die de term diëgese achterwege laat. Door gamegeluid te beschouwen vanuit hun mediumspecifieke interactieve kwaliteit, komt ze tot de conclusie dat het geluid – wanneer het functioneert als voorziening van gameplay-relevante informatie – moet worden beschouwd als onderdeel van de interface van de game.

Uit de bevindingen van de casestudies kunnen we concluderen dat voice-over ook de functie van interface heeft, aangezien het de gameplay-relevante informatie biedt die de speler in staat stelt zijn of haar acties aan deze informatie aan te passen. Het bestuderen van de voice-over met behulp van de notie van diëgese is hierdoor problematisch. In de eerdere definitie van de term hebben we bepaald dat de voice-over – en dus wat Kozloff de 'discourse-now' noemt – haar oorsprong in een andere tijd en ruimte vindt dan waar de zich op het scherm afspelende gebeurtenissen – de 'story-now' – plaatsvinden. Vanuit een filmanalytisch perspectief zou hiermee de actie op het scherm als diëgetisch en de voice-over als nondiëgetisch kunnen worden gekenmerkt. In games is echter sprake van een speler die buiten deze representatie op het scherm – door Jørgensen *gameworld* genoemd – staat en vanuit zijn of haar *gamespace* – Jørgensen's term voor de conceptuele ruimte waarin de game wordt gespeeld – de acties van het personage kan aanpassen aan de informatie die hij of zij via de voice-over tot zich krijgt.

Op het niveau van interface, deelt de voice-over hiermee een belangrijke eigenschap met gamemuziek, welke ook in staat is de acties van de speler te beïnvloeden. Gamemuziek heeft in de

⁴ Zie (Huiberts & Van Tol) en (Collins) voor twee door Jørgensen aangehaalde interpretaties, die beiden de problematiek rond het gebruik van de term diëgese erkennen, maar er desondanks hun categorisering van gamegeluid op baseren.

meeste gevallen geen oorsprong in de spelwereld, waardoor het als nondiëgetisch zou worden beschouwd. In veel gamegenres – misschien wel het duidelijkst in het *survivor-horror* genre – heeft muziek de functie om de speler te waarschuwen voor naderend onheil. De speler zal daarop reageren, bijvoorbeeld door te zorgen dat hij of zij voorbereid is op een confrontatie of juist door deze confrontatie uit de weg te gaan en te vluchten. In beide gevallen geldt in ieder geval dat de notie van diëgese ontoereikend is aangezien de invloed van de speler op de acties van het personage het onderscheid tussen beide doet vervagen (Jørgensen; Van Elferen).

Het verschil tussen beide vormen van geluid is ten eerste te vinden in het in de vorige paragraaf geanalyseerde narratieve aspect. De voice-over is een verbale vorm van communicatie die de mogelijkheid biedt om een verhaal over te brengen zonder dat de gameplay daaronder hoeft te lijden. Wat betreft de functie als interface dient de voice-over als een overbrugging tussen de ruimte en tijd van het 'discours-now' en de ruimte en tijd van het 'story-now'. De voice-over positioneert zich daarmee als een *agent* die bemiddelt tussen de informatie die deze verschaft en de acties van de speler.

Conclusie

In de beginjaren van gamestudies, rond het begin van het vorig decennium, vormde het voornaamste debat zich rond de vraag of videogames moesten worden geanalyseerd vanuit hun ludologische of narratologische aspecten. Gametheoretici werden door dit debat opgedeeld in twee kampen: aan de ene kant bevonden zich de ludologen die vonden dat games puur vanuit hun regels en doelstellingen en als vorm van 'spel' in het algemeen geanalyseerd moesten worden; aan de andere kant pleitten de narratologen ervoor om games te zien als nieuwe vertelvormen en dus te bestuderen vanuit een narratologisch standpunt. Inmiddels is dit debat al een tijd niet meer van belang binnen gamestudies; gameonderzoekers zijn tegenwoordig meer geïnteresseerd in het samenspel tussen gameplay en de narratieve kwaliteiten van games. In plaats van te moeten kiezen uit één van beide benaderingen, worden deze nu gezien als aanvullingen op elkaar. Zo kan bijvoorbeeld gekeken worden naar de narratieve aspecten van een game, daarbij redenerend vanuit een ludologische benadering (Frasca; Juul; Simons).

In deze scriptie zijn ook deze ludologische en narratologische benaderingen ingezet om elkaar te versterken. Door literatuur over de functie van voice-over in films als basis te gebruiken, startte het onderzoek vanuit een overwegend narratologisch perspectief. Met behulp van de casestudies en

onder andere Jørgensen's pleidooi voor het beschrijven van de functie van gamegeluid vanuit de interactiviteit die games zo sterk onderscheidt van eerdere lineaire media zoals films en televisie.

Door de verschillende perspectieven te combineren, hebben we een overzicht kunnen opstellen over de verschillende functies die voice-over in games kan hebben. Een van de functies is hier buiten beschouwing gelaten en betreft het gebruik van voice-over gedurende *cutscenes*.⁵ Zoals in de inleiding al opgemerkt werd, verschillen deze *cutscenes* nauwelijks van traditionele lineaire film, wat betreft de relatie tussen het medium en haar ontvanger en de manier waarop interpretatie mogelijk is, maar elke vorm interactie uitblijft.

De functies die in deze scriptie wel aan bod zijn gekomen, komen voort uit de integratie van voice-over in de gameplay – dus op het moment dat de speler controle heeft over het personage. Deze hebben we in tweeën opgedeeld: een waarin voice-over als narratief hulpmiddel fungeert en een waarin de voice-over een interface vormt tussen de speler en zijn of haar acties, en het narratief.

De narratieve functie van voice-over houdt in dat de speler via een stem uit de 'discourse-now' inzicht krijgt in het verhaal achter de game en daardoor het karakter van de 'story-now' wordt verrijkt. Het voordeel van deze functie is dat het hiervoor de interactie tussen spel en speler niet hoeft te onderbreken. Zowel de bedenkers van *Prince of Persia: the Sands of Time* als *Bastion* gaven aan dat dit voor hen een initiële motivatie vormde om voice-over in hun games te gebruiken. In plaats van constant te worden lastig gevallen door *cutscenes* en grote hoeveelheden tekst die de gameplay opbreken, kan de voice-over over de spelwereld worden gelegd.

Daarnaast constateerden we dat voice-over tevens fungeert als interface, volgens Jørgensen's notie van gamegeluid. Deze functie bestaat uit twee richtingen: een waarin de voice-over de acties van de speler beïnvloedt en een waarin de acties van de speler de voice-over beïnvloeden.

De eerste is te verklaren door het verschil in ruimte en tijd tussen de 'story-now' van het personage, de 'discourse- now' van de voice-over en de positie van de speler die beide werelden waarneemt. Doordat de voice-over zich in een tijd bevindt ná de gebeurtenissen uit het spel, beschikt de verteller over voorkennis waarmee hij de speler kan sturen. Door te hinten naar wat er in de nabije toekomst gaat gebeuren, wordt de speler voorbereid om een bepaalde actie te volbrengen.

De tweede richting kwam in *PoP:tSoT* en *Bastion* op verschillende manieren tot uiting. In de eerste werd de invloed van de speler op wat de voice-over zei vooral duidelijk op momenten dat de speler

⁵ Zie (Klevjer) voor meer inzicht in het gebruik van narratieve *cutscenes*.

een fout maakt – de verteller corrigeert zichzelf – en op de momenten dat de speler het spel pauzeert en opslaat – de verteller vraagt of hij zijn verhaal moet voortzetten. In *Bastion* blijkt de invloed die de speler op de verteller kan uitoefenen vooral uit de hoge frequentie waarop de voice-over te horen is. Zoals beschreven zijn voor deze game 3.000 zinnen aan voornamelijk voice-over materiaal opgenomen. Op meerdere onverwachte momenten geeft de verteller commentaar bij de acties van het personage, en de speler wordt dan ook aangemoedigd de verschillende reacties van de voice-over te ontdekken. Het gevatte commentaar zorgt er voor dat de speler het idee krijgt beloond te worden voor het ‘aftasten’ van de grenzen van de voice-over.

Uit de casestudies blijkt dat de functies elkaar niet uitsluiten maar juist regelmatig samen aanwezig zijn. *Dear Esther* gebruikt de narratieve functie om het verhaal naar de speler te communiceren, maar brengt de inhoud op een vage en gefragmenteerde wijze waardoor de speler via de voice-over aangemoedigd wordt de spelwereld te verkennen. De interface- en narratieve functie van voice-over in *Dear Esther* overlappen elkaar en houden elkaar in stand.

Ik hoop via deze scriptie te hebben aangetoond wat het belang is, en wat de voordelen zijn van het gebruik van voice-over in videogames. In het geval van de casestudies geldt dat de voice-over de speler een unieke ervaring biedt, en de game dan ook op meerdere punten verrijkt. Tegelijkertijd is de scriptie onderdeel van het betoog om geluid in games – vanuit zowel een academisch- als gamedesignperspectief – de aandacht te geven die het verdient, gezien de impact die het kan hebben op de manier waarop games worden gespeeld en ervaren. Ten slotte toont de scriptie aan dat het gebruik van voice-over zoals in de casestudies is een verder bewijs is dat games weldegelijk in staat zijn gameplay en narratief gelijkwaardig in zich te verenigen.

Bronnen

- Arayvenn (username). "Let's Play Bastion - Part 1 - The Calamity." YouTube video. 20 juli 2011.
www.youtube.com/watch?v=PWvKR-2zZYA.
- Bolter, Jay David & Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 1999.
- Bordwell, David & Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction*. 8e Ed. New York: McGraw-Hill, 2006.
- Bordwell, David & Kristin Thompson. *Film History: An Introduction*. 2e Ed. New York: McGraw-Hill, 2002.
- Collins, Karen. *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge, MA: MIT Press, 2008.
- Doane, Mary Ann. "The Voice in the Cinema: the Articulation of Body and Space." *Yale French Studies* 60 (1980): 33-50.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith & Susana Pajares Tosca. *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. New York, NY: Routledge, 2008.
- Elferen, Isabella van. "¡Un Forastero! Issues of Virtuality and Diegesis in Videogame Music." *Music and the Moving Image* 4.2 (2011): 30-39.
- Frasca, Gonzalo. "Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate that Never Took Place." *Level Up: Digital Games Research Conference*. Red. Marinka Copier & Joost Raessens. Utrecht: Faculteit der Letteren, Universiteit Utrecht, 2003. 92-99.
- Huiberts, Sander & Richard van Tol. "IEZA: A Framework For Game Audio." *Gamasutra*. 2008.
http://www.gamasutra.com/view/feature/3509/ieza_a_framework_for_game_audio.php
- Jørgensen, Kristine. "Time for New Terminology? Diegetic and Non-Diegetic Sounds in Computer Games Revisited." *Game sound technology and player interaction: Concepts and developments*. Ed. Mark Grimshaw. New York: Information Science Reference, 2011. 78-97.
- Juul, Jesper. "Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives." *Game Studies* 1.1 (2001). www.gamestudies.org/0101/juul-gts.
- King, Geoff & Tanya Krzywinska. "Cinema/Videogames/Interfaces." *Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces*. Red. Geoff King & Tanya Krzywinska. Londen: Wallflower Press, 2002.
- Koltay, Tibor. "The Media and the Literacies: Media Literacy, Information Literacy, Digital Literacy." *Media, Culture & Society* 33.2 (2011): 211-221.

Korb, Darren. "Build That Wall: Creating the Audio for Bastion." *Game Developers Conference*. San Francisco, CA: 2012. Lezing.

Klevjer, Rune. "In Defense of Cutscenes." *CGDC conference proceedings*. Red. Frans Mäyrä. Tampere: Tampere University Press, 2002. 191-202.

Kozloff, Sarah. *Invisible Storytellers: Voice-Over Narration in American Fiction Film*. Berkeley, CA: University of California Press, 1988.

Liljedahl, Mats. "Sound for Fantasy and Freedom." *Game sound technology and player interaction: Concepts and developments*. Ed. Mark Grimshaw. New York: Information Science Reference, 2011. 22-43.

Mäyrä, Frans. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. Londen: Sage Publications, 2008.

Mechner, Jordan. "The Sands of Time: Crafting a Video Game Story." *Electronic Book Review*. 22 februari 2008. Geraadpleegd op 16 mei 2012.

www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/pop-friendly.

Simons, Jan. "Narrative, Games, and Theory." *Game Studies* 7.1 (2007).

www.gamestudies.org/0701/articles/simons.

Turim, Maureen. *Flashbacks in Film: Memory & History*. New York: Routledge, 1989.

Wolf, Mark J.P. *The Medium of the Video Game*. Red. Mark J.P. Wolf. Austin, TX: University of Austin Press, 2001.

Games:

Supergiant Games. *Bastion*. Microsoft Windows. 16 augustus 2011.

thechineseroom. *Dear Esther*. Microsoft Windows. 14 februari 2012.

Ubisoft. *Prince of Persia: The Sands of Time*. Microsoft Windows. 5 december 2003.

Films:

American Beauty. Reg. Sam Mendes, Scen. Alan Ball. DreamWorks Pictures, 1999.

Stranger Than Fiction. Reg. Marc Forster, Scen. Zach Helm. Columbia Pictures, 2006.