



Universitetet
i Stavanger

FAKULTET FOR UTDANNINGSVITSKAP OG HUMANIORA

BACHELOROPPGÅVE

Studieprogram: Nordisk språk og litteratur - bachelorstudium

Kandidatnummer: 6423

Rettleiar: Hadle Oftedal Andersen

Tittel på bacheloroppgåva:

Videospel som litteratur – Modernisme i *Mosaic*

Antal ord:8237.....

Antal vedlegg/annet: ...55...

Stavanger, ...16. mai 2022.....
dato/år

Videospel som litteratur – Modernisme i
Mosaic

Innholdsliste

VIDEOSEL SOM LITTERATUR – MODERNISME I <i>MOSAIC</i>	2
Innleiing	4
Problemstilling	5
Modernisme	5
Surrealisme	6
Mosaic (2019) av Krillbite Studio	8
Hovuddel	10
Framandgjeriing og avmakt	10
Strukturen i spelet	10
Biletekomposisjonar	12
Dehumanisering	13
Jobbsekvensen	13
Teknologi	17
Surrealisme i Mosaic	20
Det umedvitne	20
Fantasisekvensane	22
Passive fantasisekvensar	22
<i>Minigames</i> fantasisekvensar	23
Menneskeleg tyggegummi	23
Samlebandet	24
Plattformspel	25
Å møte seg sjølv i spegelen	26
Surrealisme og fridom i <i>Mosaic</i>	26
Modernisme som avromantisert romantikk	27
Avslutning	29
Litteraturliste	30
Vedlegg	32

Innleiing

Videospel blir allereie brukt i litteraturundervisninga på skulen. Blant anna har Spillpedagogene gått i front for å få lærarar til å bruke videospel i undervisninga her i Noreg.¹ Videospela blir sett på som ein måte å inkludere dei elevane som elles ikkje interesserer seg for litterære analysar. Men denne bruken av videospel ser ut til å vere meir pedagogisk enn litteraturfagleg grunna, noko som kan vere grunnen til at litteraturfeltet ikkje har hatt like stor interesse for dei.

Det kan sjå ut som dette held på å endre seg. I «Det litterære i computerspil» (2018) argumenterer Sarah Mygind og Johannes Poulsen for at det kan vere interessant å sjå på videospel frå eit litterærfagleg synspunkt:

«De grænsedragninger, som normalt findes mellem litteratur og computerspil, bliver dog i disse år udfordret af en stadig voksende mængde af nye spiludgivelser [...] knytter an til en anden type sensibilitet [...] en litterær sensibilitet. Disse spiludgivelser bliver fortrinsvist markedsført og kategoriseret som spil, games, men i beskrivelsen af dem ser man et klart fokus på aspekter som den narrative oplevelse, karakterisering, atmosfære og storytelling [...]»²

Denne litterære sensibiliteten gir eit fagleg grunnlag for å sjå nærmare på dei litterære elementa i videospel. Ein kan argumentere for at videospel, då spesielt dei spela som legg vekt på ei narrativ oppleving, karakterisering, atmosfære og «storytelling», er ein del av den digitale litteraturen.³ Derfor er det viktig at litteraturvitarar og -studentar undersøker og analyserer tekstar innanfor dette mediet. Det er dette eg vil forsøke å gjere i mi bacheloroppgåve.

¹ Spillpedagogene u.å.

² Mygind & Poulsen 2018: 240.

³ Digital litteratur er ei samlenemning for «litteratur som er produsert av forfattarar som utnyttar den digitale teknologien i produksjons-, distribusjons- og resepsjonsprosessen» (Rustad 2012: 11-12), for eksempel e-bøker, Twitter-poesi, osb.

Problemstilling

Mosaic (2019) av Krillbite Studio er eit av videospela som legg vekt på ei narrativ oppleving, karakterisering, atmosfære og «storytelling». Spelet leiar spelaren gjennom historia om den namnlause hovudpersonen og hans utvikling frå å vere ulykkeleg til å ta eit oppgjær med samfunnet han er ein del av. Alt dette er sett inn i ein trykkande, urban atmosfære.

Mosaic stiller seg i dialog med den litterære tradisjonen ved å undersøke fleire tematikkar og bruke fleire uttrykksformer som ein kjenner igjen frå den modernistiske kunsten. Til dømes blir urbanisering, avmakt, framandgjerding, den store massen, individet og dehumanisering tematisert i spelet. Desse modernistiske trekka vil eg undersøke nærmare, og eg vil ha særleg fokus på den modernistiske retninga surrealisme. Grunnen til dette er at spelet inneheld fleire sekvensar med surrealistiske element.

Modernisme

Modernisme er kunsten sin reaksjon på og refleksjon over moderniteten, som vil seie endringane i tilværet som byrja på 1700-talet med den industrielle revolusjonen og strakk seg langt utover 1900-talet. Endringane førte til at kunstnarar opplevde at dei tradisjonelle kunstformene ikkje kunne representere det nye, moderne samfunnet dei no levde i. Dei byrja å eksperimentere for å finne nye uttrykksformer og respondere til det Pericles Lewis kallar «a crisis of representation».⁴ Dette førte blant anna til ei favorisering av «det nye».

Den industrielle revolusjonen, som byrja i Storbritannia på slutten av 1700-talet og spreidde seg til heile den vestlege verda, førte til store livsendringar. Industrien var ikkje avhengig av årstidene slik som jordbruket, og tok dermed arbeidet og menneske ut frå naturen sin syklus. I tillegg strøymde folk til industristadane for å få jobb og blei ein del av den store massen. Massen og det upersonlege urbane tilværet var fascinerande for modernistane, fordi det kunne vere både frigjerande og truande.⁵ Difor blei desse fenomena viktige for den modernistiske kunsten. Framandgjerdinga som byrja med det nye tilværet i industrien og byen, blei forsterka av store sosiale endringar og dei to verdskrigane.

⁴ Lewis, 2007/2012: xviii.

⁵ Lewis, 2007/2012: 11.

Dette er dei store linene over kva som rørte seg i samfunnet då modernismen slo gjennom. Ut frå denne oversikta kan ein sjå kvifor modernistane fokuserte på tematikkar som framandgjering, individet, avmakt, urbanisering – og urbaniseringa sin påverknad på individet –, og søkinga etter meining i ei uforståeleg verd. Dette er nokre fellestrekk for alle modernistiske retningar. Eg vil no sjå nærmare på ei bestemt retning innanfor modernisme: surrealisme. Grunnen til dette er at ein, ved sida av tematiseringa av framandgjering og liknande, finn fleire surrealistiske element i det meir realistiske speluniverset til *Mosaic*.

Surrealisme

Surrealisme er ei av dei klassiske avantgarderetningane på byrjinga av 1900-talet. Dette var ei nokså sein retning, fødd ut av dadaismen. Dadaistane var sjokkert av første verdskrig, og gjorde opprør mot alle tradisjonelle verdiar, institusjonar og fornufta sjølv, fordi dei meinte at det var trua på fornufta, det leiande prinsipp i den vestlege sivilisasjonen, som førte til massakren.⁶ Der dadaistane braut ned kunstnormer for nedbrytinga si skuld, valde surrealistane å ta element som sjokk-taktikken og interessa for det ulogiske, og bruke desse som kreativ inspirasjon og til å skape nye former som skulle «shake the mind free of rationality».⁷

Inspirert av Sigmund Freud og hans psykoanalyse, peika André Breton, forfattaren av *Manifeste du surréalisme* (1924), på viktigheita av det umedvitne, draumar og automatisme.⁸ Berre gjennom automatisme kan ein uttrykke det umedvitne og det fantastiske⁹, og gjennom draumar kan ein løyse fundamentale livsspørsmål.¹⁰

I manifestet sitt definerer Breton surrealisme slik:

SURREALISM, n. Psychic automatism in its pure state, by which one proposes to express – verbally, by means of the written word, or in any other manner – the actual functioning of the thought. Dictated by the thought, in

⁶ Macleod 1999: 209.

⁷ Lewis 2007/2012: 215.

⁸ Automatisme er ein teknikk der ein legg bort alle styringar og lar det umedvitne styre korleis kunsten blir, til dømes gjennom automatisk skrivning, kor ein lar tankane styre korleis teksten blir, eller at ein lar spontane bevegelsar, tilfeldigheter og samantreff styre korleis eit måleri utviklar seg til eit ferdig kunstverk.

⁹ «[...] the marvelous is always beautiful, anything marvelous is beautiful, in fact only the marvelous is beautiful». (Breton 1924/1969: 16).

¹⁰ Breton 1924/1969: 14.

the absence of any control exercised by reason, exempt from any aesthetic or moral concern.

ENCYCLOPEDIA. Philosophy. Surrealism is based on the belief in the superior reality of certain forms of previously neglected associations, in the omnipotence of dream, in the disinterested play of thought. It tends to ruin once and for all all other psychic mechanisms and to substitute itself for them in solving all the principal problems of life [...].¹¹

Breton meinte at ein berre gjennom automatisme, kontrastering og underleggjering kunne frigjere seg frå fornufta, all estetisk og moralsk kontroll. Slik ville ein kunne frigjere det umedvitne og draumane, og skape «a kind of absolute reality, a surreality»¹².

Breton understrekar at surrealisme er ein levemåte, ikkje berre ei kunstretning. Hans einaste krav til surrealistisk kunst er at han skal uttrykke «the actual functioning of the thought»¹³ – uavhengig av om dette er tankar eller draumar.

Surrealismen starta som ei litterær rørsle, men har hatt mykje å seie for visuell kunst.¹⁴ Sidan denne oppgåva dreier seg om eit multimodalt medium med hovudvekt på det visuelle og auditive, er den visuelle surrealismen viktig for min analyse. Glen Macleod deler den surrealistiske kunsten i to typar: veristisk surrealisme, som er skildringar av realistiske miljø med innskotne draumbilete som skapar ein kontrast mellom objekt ein kan kjenne att og draum, og absolutt surrealisme, som er meir abstrakt fordi den set sin lit til automatismen – tilhengarane meinte at ein gjennom tilfeldigheiter og spontanitet får tilgang til det umedvitne.¹⁵ Paul Delvaux sitt *Månens faser* (1939) er veristisk surrealistisk, mens Joan Miró sitt *Maleri* (1934) er absolutt surrealistisk.¹⁶ I *Mosaic* er dei surrealistiske elementa veristisk surrealistiske.

I motsetnad til dadaistane hadde surrealistane eit politisk prosjekt. Fridom var ekstremt viktig, fordi absolutt fridom for ånda var ein føresetnad for dei surrealistiske eigenskapane «flow of

¹¹ Breton 1924/1969: 26.

¹² Breton 1924/1969: 15.

¹³ Breton 1924/1969: 26.

¹⁴ Macleod 1999: 213.

¹⁵ Macleod 1999: 213.

¹⁶ Måleria er alle henta frå *Surrealismen* (2010) av Spektrum.

pure thought uninhibited by reason; non-conformity; disinterestedness».¹⁷ Personleg fridom var ikkje nok, dei kjempa også for sosial fridom:

And the surrealists did indeed turn their attention to the problem of a free society. They extended their revolt to a protest against the forces of social oppression. In their view, the iniquitous system that prevailed and that led constantly to wars, crisis and misery, was supported by sacred traditions, conventions and 'reason'. [...] For the key to personal freedom, the surrealists turned to Freud; for social freedom they turned, curiously enough, to Karl Marx.¹⁸

Surrealistane såg til Karl Marx fordi dei meinte kommunismen var vegen til ei fri verd. Kommunistane gjorde opprør mot dei verdiane surrealistane hata, derfor ønskte surrealistane å vere den intellektuelle fløya av revolusjonen – dei skulle frigjere sinnet mens kommunistane frigjorde samfunnet.¹⁹

Mosaic (2019) av Krillbite Studio

Mosaic (2019), produsert av det norske spelstudioet Krillbite Studio, er eit «klikk-og-gå»-spel med tredjepersonsforteljar. Spelet har hovudvekt på det visuelle, med lite dialog. Dialogen er skriftleg, ikkje auditiv. Spelet blei gitt ut i 2019 på Apple Arcade, Steam og GOG, og kom i 2020 ut på diverse spelkonsollar som Xbox, Nintendo Switch og Playstation 4.²⁰ Eg nemner for ordens skuld at eg har spelt *Mosaic* på Nintendo Switch.

I *Mosaic* følger spelaren ein namnlaus hovudperson gjennom fem dagar i hans monotone, grå kvardag. Alt i livet hans går imot han: Han har få venner, han tener ikkje nok til å betale rekningar, jobben hans er meningslaus og andre vik frå han når han kjem i nærleiken. Han mistar identiteten sin og meininga med tilværet.

Så dukkar det opp ein snakkande gullfisk i vasken hans. Gullfisken tek rolla som guide for å få hovudpersonen tilbake til naturen, kreativiteten og musikken. Gjennom denne reisa treff han på tre musikarar og får tend livsgnisten sin igjen. Han byrjar å sjå samfunnet sine skuggesider, og får styrke til å kjempe mot maskina som styrer det.

¹⁷ Clancy 1949: 273.

¹⁸ Clancy 1949: 273.

¹⁹ Clancy 1949: 273-274.

²⁰ Krillbite Studio u.å.

Samfunnet er eit 1984-aktig overvakingssamfunn gjennomsyra av teknologi, men det er ikkje før den femte dagen spelaren får bekrefta at det er ei maskin som styrer det. Kvar leilegheit har ein teknologisk boks²¹ i seg med ei leidning som går ut gjennom veggen, sluttar seg til fleire leidningar i gangen, som igjen går ut av bustadblokka og sluttar seg til leidningar frå andre bustadblokker på gata.²² Alle leidningane samlar seg hos maskina i *Mosaic*-bygget.²³ Dei einaste stadane utan leidningar og overvakingsskamera er parkane, der saksofonisten oppheld seg, og bakgatene, der dei heimlause er.

Konflikten i spelet er todelt: Hovudpersonen kjempar for å behalde jobben sin og kjempar mot seg sjølv. Hovudpersonen får dagleg ei «vennleg» påminning om at viss han har fem ytterlegare forseintkomningar til jobb, vil kontrakten «kunne termineres med umiddelbar virkning».²⁴ Dette påverkar korleis ein spelar spelet: Ein kan prøve å komme seg tidsnok til jobb slik at hovudpersonen ikkje blir sparka, eller ein kan velje å følge hovudpersonen sine lyster i håp om å gi han ein betre kvardag.

Kvar dag vaknar hovudpersonen opp i leilegheita si, går på jobb, utfører jobben og så endar dagen med ein draum om hav.²⁵ Desse draumane kallar eg heretter for havsekvansar. Dette blir repetert heilt til han på den femte dagen ikkje fullfører oppgåva på jobben, men reiser seg og går inn til kjernen av maskina som styrer samfunnet, slepp fri dei kreative kreftene og øydelegg maskina.

Dagane er ikkje heilt like – enkelte sekvensar varierer. For eksempel møter han ein musikar på dag to, tre og fire, og møtet har alltid ein påfølgande fantasisekvens, men lengda varierer. Spelaren følger han også alltid til jobb, men den same delen av vegen blir ikkje vist kvar dag. Dag ein kjem ein berre til ytterdørene i blokka han bur i, mens på dag fire blir stykket frå undergrunnsstasjonen til kontorbygget vist. Dei kjente delane av vegen blir vist i små snuttar.

²¹ Figur 1: Teknologisk boks inne i leilegheita.

²² Eg har valt å kalle alle leidningane, sikringsskapa og dei teknologiske boksane for overvakingsteknologi i modellen over spelstrukturen (Figur 3) og resten av oppgåva.

²³ Eg har valt å kalle bygninga for *Mosaic*-bygninga og -bygget fordi den har same logo som spelet har.

²⁴ Figur 2: Melding frå jobben.

²⁵ Figur 3: Figurar over spelstrukturen.

Hovuddel

Framandgjerjing og avmakt

Strukturen i spelet

Framandgjerjing kan ein sjå både i strukturen og tematikken til *Mosaic*. Strukturelt sett er det eit skilje mellom dei valfrie og obligatoriske sekvensane spelaren må gjennom. Dette er noko som kjenneteiknar spel: Ein må gjennom enkelte sekvensar for å komme seg vidare i forteljinga, ein kan ikkje berre bla om eller spole seg framover. Til dømes er blant anna sekvensane vist i Figur 3 – vakne opp i leilegheita, dra på jobb, jobbsekvensen, havsekvensen – og møtet med musikantane og den påfølgande fantasisekvensen obligatoriske, mens dei valfrie sekvensane inkluderer til dømes fleire teknologisekvensar.

Å inkludere dei valfrie sekvensane gir spelaren ein illusjon av valmoglegheiter, men dette er berre ein illusjon. Vel ein til dømes å følge solstrålane til venstre, redde katten ned frå treet og rive ned bustadblokkene på dag to i staden for å følge pendlarane til høgre, har ein likevel ikkje endra forteljinga. Ein må framleis gå til høgre igjen når rivingssekvensen er ferdig. Dermed vil ikkje spelaren sine val ha noko å seie for korleis spelet utviklar seg. Det har ein streng lineær struktur med enkelte valfrie sekvensar som berre gir forteljinga meir «kjøtt på beina».

Illusjonen av valfridom kjem også frå at *Mosaic* er eit «klikk-og-gå»-spel. Slike spel inneber at spelaren må ta val om kor spelfiguren skal gå og kva han skal gjere. I *Mosaic* er vala spelaren får ta ubetydelege, sånn som å greie håret eller ta paraplyen med seg ut.²⁶ Ingen av desse vala har store konsekvensar for handlinga, men dei er med på å skape ein illusjon om handlekraft og valmoglegheiter som ikkje kan bli realisert. Dette, saman med den strenge lineære strukturen, gjer spelaren ei kjensle av avmakt, som er så typisk for det moderne samfunnet, fordi spelaren sine val ikkje har nokon verknad på spelverda. Dette viser også fram den narrative sida av *Mosaic*: Spelaren skal leiast gjennom historia, ikkje skape ho på eiga hand.

²⁶ Figur 4: «Klikk-og-gå»-spel

Dette blir også understreka av det tilsynelatande opne landskapet i *Mosaic*. Ifølge Espen Aarseth kan ein dele spel inn i to kategoriar basert på deira forhold til rom: utandørs-spel, som vil seie spel der ein beveger seg fritt i eit ope landskap, og innandørs-spel, som vil seie spel der ein beveger seg i stengde labyrintar.²⁷ Ved første augekast verkar *Mosaic* som eit utandørs-spel: Ein er i ein storby og får oppdage meir av den for kvar dag. I tillegg får dei valfrie, og fleire av dei obligatoriske, sekvensane spelaren til å føle at hen har funne ein hemmeleg veg i spelet. Men prøver spelaren til dømes å gå forbi musikaren på dag tre eller forbi smauet på dag fire, blir vegen sperra – enten av eit «luftskjold» eller av dei andre pendlarane på fortauet. Dermed er ikkje *Mosaic* eit utandørs-spel, men eit innandørs-spel med streng struktur og mekanismar som hindrar fri bevegelse. Dette kan igjen vere med på å forsterke kjensla av framandgjeri og avmakt som hovudpersonen opplever. Han har like lite val som spelaren til å gå nokon annan stad enn på jobb, for han treng den meningslause jobben for å overleve.

Ved å legge desse kjenslene inn i sjølve spelstrukturen blir meningslausheita forsterka. Det er det som, ifølge Aarseth, skil videospel frå andre litterære medium: videospela sin «preoccupation with space».²⁸ Moglegheita videospela har til å «celebrate and explore spacial representation as their central motif and *raison d'être*»²⁹, gjer at ein kan få tematikk som framandgjeri og avmakt inn i sjølve strukturen og rommet forteljinga føregår i. Uavhengig av korleis ein spelar spelet – om ein vel å ta alle moglege omvegar eller prøver å komme seg tidnok på jobb slik at hovudpersonen ikkje mistar han – må ein gjennom dei same sekvensane. Er ein mest opptatt av å utforske verda og å hjelpe hovudpersonen til å få det betre, verkar jobbsekvensane meningslause. Det same verkar alle fantasisekvensane og gullfiskene om ein prøver å komme seg på jobb. Det heile verkar som eit meningslaust samansurium der hovudpersonen, og spelaren, berre må følge etter dei andre, utan noka forståing av kven han er eller kva meininga med det heile er.

²⁷ Aarseth 2000: 159.

²⁸ Aarseth 2000: 161.

²⁹ Aarseth 2000: 161. Utheving i originalen.

Biletekomposisjonar

Avmakta kjem også fram i fleire av biletekomposisjonane, særleg i biletutsnitta der *Mosaic*-bygninga blir vist frå eit froskeperspektiv.³⁰ Froskeperspektivet understrekar maktforholdet mellom hovudpersonen og maskina. Han kan ikkje sjå toppen av bygninga frå bakkeplan, han blir som ein liten, ubetydeleg arbeidsmaur. Dette fremmer ei trykkande kjensle, og underbygger avmakta i spelet.

Den store massen var interessant for modernistane fordi den kunne vere både frigjerande og truande. I *Mosaic* har den ein klart truande karakter. Dei andre pendlarane er ein kontinuerleg straum hovudpersonen blir riven med av og ikkje kan stå imot. Dette blir spesielt tydeleg i biletutsnitta som viser massen i vidvinkel.³¹ I tillegg verkar dei fiendtleg innstilt mot hovudpersonen. Han skil seg ut både når det gjeld høgde, klede, kroppsfasong og haldning – han har kvit skjorte og slips, ser ofte rufsete ut om spelaren ikkje har valt å greie håret eller stramme slippet før hen gjekk ut av leilegheita, mens dei andre mennene har dress og perfekt hår. Dette gjer at spelaren tydeleg kan sjå kor liten han er i den store massen. Ved å zoome ut frå hovudpersonen til vidvinkel, slik at spelaren får sjå den uendelege massen av pendlarar, blir hovudpersonen berre ein ubetydeleg liten, kvit prikk i den svarte straumen.³²

Det er tydeleg at dei andre i massen vik frå han. Dei ser bort frå han når han ser på dei andre i heisen og dei flytter seg vekk når han stiller seg opp på undergrunnsbanen.³³ Slik blir massen noko truande og isolerande. Dette gir ei kjensle av både isolasjon og avmakt, for spelaren kan ikkje gjere noko for å komme seg ut frå den strøymande massen, og kan heller ikkje gjere noko for å smelte saman med og bli akseptert av dei andre slik at dei sluttar å vike frå han.

Den store massen er også truande fordi den bokstaveleg talt er andletlaus.³⁴ Pendlarane har ikkje andlet, noko som gir assosiasjonar til dei (nærmast) andletlause menneska i Edvard Munch sitt «Aften på Karl Johan» (1892). Dette gjer den endelause straumen av folk enno meir truande og isolerande. Dei er redusert til nettopp ein masse, fordi dei ikkje har individuelle kjenneteikn som gjer det mogleg å skilje dei frå kvarandre, og blir dei

³⁰ Figur 5: *Mosaic*-bygninga sett frå froskeperspektiv.

³¹ Figur 6: Massen vist med vidvinkel.

³² Figur 6: Massen vist med vidvinkel.

³³ Figur 7: Pendlarar vik frå han.

³⁴ Sjå Figur 7 og Figur 26

arbeidsmaurane maskina og samfunnet vil at dei skal vere, ikkje nokon ein kan ha medmenneskelege relasjonar til.

Dehumanisering

Jobbsekvensen

Saman med industrialiseringa kom standardisering og automatisering. Henry Ford fann opp samlebandproduksjon, som førte til at arbeidet blei meir automatisert gjennom å dele det opp i små oppgåver som blei gjentatt i det uendelege. Samlebandproduksjonen førte til meir effektiv produksjon³⁵, men for arbeidaren var dette ekstremt monotont og medførte stor fare for belastningsskadar.³⁶

I vår samtid er arbeidet vårt framleis strukturert i ein slags samlebandproduksjonsstruktur. Sjølv om me ikkje nødvendigvis jobbar på fabrikk, utfører me små jobbar på datamaskinen som er ein del av ein større prosess. Dette gjer også hovudpersonen i *Mosaic*. Han sit føre ei datamaskin og utfører jobben sin i eit gigantisk rom fylt med andre arbeidarar som gjer akkurat det same som han, dag etter dag.³⁷ Belastningsskadane han og kollegaene kan få er søvnevanskar og utbrentheit. Heldigvis har dei produkt for å bli kvitt dei: ContentosilTM-piller, som skal «skjerpe hjernen i tillegg til å gi bedre helse og humør»³⁸, og Z-DateTM ³⁹, sovepillar.

Namnet Contentosil kan tolkast som *content*, tilfreds, og gir assosiasjonar til rusmiddelet Soma i Aldous Huxley si *Brave New World* (1932). Soma blir teke av store delar av befolkninga og skal verke roande og produsere lykke, nett som Contentosil. Denne allusjonen stiller *Mosaic* i dialog med eit av dei mest kjende, dystopiske verka i verdslitteraturen. Ein kan også tolke *content* som innhald, noko som peikar på hensikta med pillar: Den skal få arbeidarane til å bli tilfredse igjen slik at dei kan auke produktiviteten sin og lage meir «content».

³⁵ Hudson 2009.

³⁶ NHS 2018.

³⁷ Figur 8: Kontorlandskap.

³⁸ Figur 9: Contentosil-piller.

³⁹ Figur 10: Z-Date.

I likskap med Ford sine arbeidrarar, blir også *Mosaic*-arbeidarane målt i produktivitet⁴⁰. Viss dei ikkje møter det forventede produktivitetsnivået, får dei først ei melding om deira manglande prestasjon og så, om produktiviteten ikkje aukar, tilbyr jobben dei 20% rabatt på ContentosilTM-piller.⁴¹ Det er ei falsk omsorg som handlar meir om bedrifta sin produktivitet enn arbeidaren si helse. Dei er erstattelege. Dette blir understreka gjennom reduseringa av tilsette til nummer. Hovudpersonen er redusert til «Ansatt 978-0674430006»⁴², noko som fjernar individualiteten hans, gjer han om til eit nummer i staden for eit menneske.

Første jobbdag får spelaren ei slags rettleiing, men på grunn av «endringer i operativsystemet for å optimalisere arbeidsflyten» har opplæringskostnadane blitt redusert og hovudpersonen blir bedt om å ikkje forstyrre sine «overordnede om du er forvirret».⁴³ Jobben fråråder altså medmenneskeleg kontakt. Oppgåva er eigentleg nokså enkel: Ein skal hente ut «ressurser», små kvite firkantar, og føre dei opp til *Mosaic*-logoen ved å bygge ein struktur bestående av heksagonar.⁴⁴ Ettersom dagane går, blir jobbsekvensen lengre og meir krevjande. «Banen» blir vanskelegare både fordi avstanden til mål (logoen) blir lengre og det kjem hindringar («Lover og Forskrifter»⁴⁵) i vegen. Det kjem også såkalla «uromoment» i form av farga skyer som «angrip» strukturen. For å fjerne dei må ein «eliminere» dei, fange dei i heksagonane. På grunn av den mangelfulle rettleiinga blir jobben uforståeleg og meningslaus, for ein skjønar ikkje heilt kva ein skal gjere eller kva poenget er før ein har fullført to eller tre jobbsekvensar.

Dei farga skyene, og musikken knytt til dei, peikar mot musikaren hovudpersonen har møtt same dag. Den raude peikar mot saksofonisten på dag to, den grønne mot keyboardspelaren på dag tre og den rosa mot kontrabassisten på dag fire. Når ein fangar skyene inni heksagonane, stilnar musikken, skya blir kantete og får gitter føre seg.⁴⁶ Sidan skyene, «uromomenta», peikar mot muskarane, kan ein tolke fjerninga av «uromoment» som fjerning av kreativitet. Dette er fordi muskarane utøver den menneskelege ånda gjennom musikken og kreativiteten sin. Frå eit surrealistisk synspunkt, gjer spel-samfunnet nettopp det dei skulda sitt samfunn for

⁴⁰ Figur 11: Måling av produktivitet.

⁴¹ Figur 12: Jobben tilbyr rabatt på Contentosil.

⁴² Figur 13: Tilsettnummeret hans.

⁴³ Figur 14: Opplæringsmeldinga.

⁴⁴ Figur 15: Jobbsekvensen.

⁴⁵ Figur 16: "Lover og Forskrifter".

⁴⁶ Figur 17: Skya har blitt fanga.

å gjere – å fange og avgrense den menneskelege ånda, «human spirit»⁴⁷, og hindrar dermed menneska i å utforske og forstå potensialet sitt:

In this present 'crisis of consciousness' [...] human thought needs to be recreated. For this task, untapped human resources must be explored, the process of pure thought must be understood. These resources and processes are inhibited by tradition, convention, conscious 'reason'. To release the energy that lies deep within us and that alone has value, is the aim of surrealism.⁴⁸

Mosaic-samfunnet vil ikkje ha menneskeleg ånd, dei vil ha effektivitet, standardisering og produktivitet.

I spelet sin finale blir den same heksagon-strukturen presentert som vegen opp til *Mosaic*-maskina⁴⁹, men no må hovudpersonen frigjere dei fargerike skyene frå fengselscellene han fanga dei i. Gjennom frigjeringa av dei får han kraft til å utløyse «the energy that lies deep within us and that alone has value»⁵⁰, slik at han klarer å klatre opp til kjernen av maskina, øydelegge ho og frigjere seg sjølv. Ifølge Robert Clancy er denne utløysinga av energi sjølve målet til surrealismen.⁵¹ Dermed kan ein argumentere for at hovudpersonen si utløysing av denne energien kan sjåast som ei biletgjering av surrealismen sitt mål.

Ein kan også kople samfunnet sitt einsidige fokus på arbeid, og avvisinga av musikken, opp mot Max Weber sin avtrollingsteori og Herbert Marcuse si bok *One-Dimensional Man* (1964). Weber sin avtrollingsteori går ut på at rasjonaliseringa av samfunnet, som kom med opplysningstida og trua på at vitskapen kunne forklare alt, har ført til at verda har mista sin mystikk og rikdom. Idealet er rasjonalitet, representert av teknologien i *Mosaic*, ikkje irrasjonalitet, som er representert av gatemusikantane.

Herbert Marcuse peika på at det moderne industrialiserte samfunnet, moderniteten, førte med seg ein teknologi som har leda til ufridom. Ifølge Marcuse nærmar moderniteten seg å bli totalitær på grunn av manipulasjonen av befolkninga si oppfatning av kva som er vitale og ikkje-vitale behov. Ved å kontrollere teknologien og vitskapen, har moderne industrialisere

⁴⁷ Clancy 1949: 272.

⁴⁸ Clancy 1949: 272.

⁴⁹ Figur 18: Heksagon-strukturen opp til *Mosaic*-maskina.

⁵⁰ Clancy 1949: 272.

⁵¹ Clancy 1949: 272.

samfunn klart å bli «organized for the ever-more-effective domination of man and nature, for the ever-more effective utilization of its resources».⁵²

Viss ein ser på *Mosaic*-samfunnet, er det nettopp dette som skjer – berre at her har teknologien overtatt kontrollen. Gjennom sosial kontroll har ein overttydd befolkninga om at dei kan kjøpe lykke ved å jobbe meir enn nødvendig for å dekke dei vitale behova. Fordi dei jobbar meir, får dei belastningsskadar som igjen gjer at dei må jobbe meir for å få pengar til å kjøpe produkt som skal fjerne belastningsskadane. Denne konsumeringa og overproduksjonen fører til meir skade på og utnytting av naturen, og ei aggressiv utviding av urbane område. Det er ein kamp mellom teknologien og naturen.

Kampen mellom teknologien og naturen er synleg i sommarfugl-sekvensen på veg til jobb på dag to og jobbsekvensane. I sommarfugl-sekvensen får hovudpersonen auge på ein sommarfugl sittande på ei løvetann.⁵³ Den byrjar å fly forbi ein grasfleck med ein leikeplass som er i ferd med å bli erstatta av ei bustadblokk. Ferda endar med at sommarfuglen blir sogen inn i ei vifte og flerra opp i bitar.⁵⁴ Sekvensen kan sjåast som ei biletgjering av den aggressive utvidinga av det urbane området og verknaden det har på naturen.

I spelet sin finale får ein eit overblikk over byen og ser dei same heksagonane og kvite firkantane ein har sett i jobbsekvensane.⁵⁵ Ein skjønar at dei var representantar for innbyggjarane og bystrukturen, mens dei trekanta figurane ein måtte fjerne for å utvinne fleire ressursar representerte naturen som måtte vike for bustadblokkene, slik at fleire arbeidarar – kvite firkantar – kunne mate *Mosaic*-maskina. Dei geometriske figurane gir assosiasjonar til kubistane si overføring av naturlege former til geometriske former, som igjen kan knytast til *Mosaic*-maskina sitt forsøk på å overta naturen, særleg fordi teknologien i *Mosaic* er knytt til geometriske former som heksagonar og firkantar.

Eit slikt samfunn Marcuse beskriv, aukar levestandarden, noko som gjer at ikkje-konformitet verkar «socially useless», i alle fall viss det medfører «tangible economic and political disadvantages and threatens the smooth operation of the whole».⁵⁶ Dette får hovudpersonen

⁵² Marcuse 1964/1972: 17.

⁵³ Figur 19: Sommarfuglen på byggeplassen.

⁵⁴ Figur 20: Sommarfuglen blir sogen inn i ei vifte.

⁵⁵ Figur 21: Overblikk over byen.

⁵⁶ Marcuse 1964/1972: 2.

merke økonomisk når han ikkje oppfyller produksjonsmåla jobben har sett. Det er berre dei som står utanfor samfunnet, gatemusikantane og dei heimlause, som ikkje vik for samfunnssystemet og representerer ei kraft med revolusjonært potensial som kan avsløre samfunnssystemet som eit «rigged game».^{57, 58}

Teknologi

Gjennom overvakingsteknologi, teknologisekvensar, nyheiter og appar på mobilen blir dei ytre fiendane i spelet presentert: *Mosaic*-maskina, den store massen og samfunnsdiskursen.

Som nemnd er det overvakingsteknologi både i dei private og offentlege romma i *Mosaic*-samfunnet. Samlepunkta leidningane fører til, i form av sikringsskap eller større teknologiske samlingspunkt, utløyser ein teknologisekvens når hovudpersonen nærmar seg. Skjermen blir uklar, nett som om ein TV-skjerm streikar, og ulike meldingar som «Utvider...», «omdirigerer», «Systemstatus: aktiv» og «[sladd] er våken, aktiverer #mating»⁵⁹ kjem opp. Det kan minne om *game over*-sekvensar i andre spel, til dømes plattformspel, for når desse meldingane kjem, blir skjermen svart før ein kjem tilbake til hovudpersonen som gnir seg i panna nett som han har vakna eller blitt re-starta. Teknologiskapet har no mista det blå lyset og ser uskuldig ut.⁶⁰ Ein kjem ikkje lengre i undersøkinga av kven den Big Brother-aktige samfunnsstyraren er i desse sekvensane, sjølv om det er tydeleg at ein slik skikkelse finst.

Kjensla av å vere i eit overvakingssamfunn blir forsterka av at jobben har full kontroll på kor hovudpersonen oppheld seg. Til dømes får han ei melding på veg til jobb der det står: «Basert på gjeldende posisjon og fart, må du øke gangfarten med 74% for å komme deg på jobben i tide».⁶¹ Når han kjem fram til jobb får han beskjed om at han har komme «4 minuttar og 32 sekundar for sent. Lønn redusert i henhold til kontrakt».⁶² Overvakingsteknologien gir jobben moglegheit til å overvake arbeidarane og slik finne område kor dei ikkje oppfyller produksjons- og prestasjonsnivået dei har sett. Slik sett er det berre jobben som bryr seg om

⁵⁷ Marcuse 1964/1972: 256-257.

⁵⁸ Dette er berre ein kort samanlikning av Marcuse si *One-Dimensional Man* og *Mosaic*. Det hadde vore interessant å analysere *Mosaic* utifrå *One-Dimensional Man*, men det er diverre ikkje plass til dette grunna oppgåva si avgrensing.

⁵⁹ Figur 22: Meldingar frå teknologisekvensar.

⁶⁰ Figur 23: Teknologisekvens, det blå lyset forsvinn etter sekvensen er ferdig.

⁶¹ Figur 24: Melding frå jobben på veg til jobb.

⁶² Figur 25: Melding under skanning av mobilen.

hovudpersonen, men det er basert på effektivitet, ikkje omsorg. Held han ikkje mål, som ved å komme for seint, kjem det ein trussel om at for mange forseintkommingar vil føre til at kontrakten «termineres med umiddelbar virkning».⁶³ Han vil dermed ikkje få ein sjanse til å forklare seg eller gå gjennom ein prøveperiode. Dei tilsette har ingen rettar. Viss spelaren då prøver å gjere alt for å komme tidsnok på jobben, vil det oppstå ei kjensle av avmakt – for det er rett og slett umogleg. Fordi ein ikkje kan gå direkte til jobb, men må gjennom diverse fantasisekvensar og omvegar, får ein ikkje kontroll over livet sitt. Ein blir ein passasjer som fint berre må følge straumen – nett som hovudpersonen må følge massestraumen.

Eit anna interessant aspekt ved spelet er korleis samfunnet er gjennomsyra av mobilbruk – nett som vår samtid. Dette plasserer spelet inn i tidlegast 2000-talet. Appar som Blip Blop™ og Love™ gir assosiasjonar til hjernedaude mobilspel og Tinder, men dei underbygger også det monotone og framandgjeringa ein treffer på andre stadar i spelet.

Blip Blop™ går ut på å trykke på ein knapp og slik få poeng. Av og til får ein bonus viss ein kjem til eit nytt nivå, noko som skal skjule det monotone ved spelet og lure spelaren til å fortsette. Love™ er nett som Tinder, ein skal swipe og seie ja eller nei til den som kjem opp. Viss begge seier ja, får du ein match. Sjølv handlinga i seg sjølv er nokså monoton, og dette blir forsterka av at dei potensielle matchane ser identiske ut. Einaste skilnadane er bileteutsnittet, namn og alder.⁶⁴ Dessverre får hovudpersonen ingen matchar, berre «mislikerklikk».⁶⁵ Dette, i samspel med at folk vik frå han, understrekar nok ein gang at han ikkje passar inn, som igjen underbygger framandgjeringa.

I tillegg til desse har ein også to bank-appar: ein for banken, Bank, og ein for aksjekjøp, Blipcoin™. Begge har den funksjonen at dei viser kor mislykka hovudpersonen er. Bank-appen viser at han berre går i minus, mens Blipcoin™ ikkje er mogleg å tene pengar på. Når ein kjøper aksjar og vil selje dei for å tene pengar, stuper aksjekursen, men har ein ikkje meir pengar igjen, stig han. Dette står i stor kontrast til Blipcoin™ sitt slagord: «A currency so smart you'd be stupid not to invest».⁶⁶

⁶³ Figur 2: Melding frå jobben.

⁶⁴ Figur 26: Potensielle matchar.

⁶⁵ Figur 27: Hovudpersonen får "mislikerklikk".

⁶⁶ Figur 28: Blipcoin sitt slagord.

Ingen av appane er nødvendige for spelopplevinga, men dei peikar på eit interessant aspekt ved vår kvardag. Akkurat slik me gjer når me må vente eller kjem i ein potensielt ubehageleg situasjon, kan ein i spelet finne fram mobilen og spele spel eller lese nyheiter. Dette gjer fleire av pendlarane hovudpersonen treffer på, noko som gjer det enda vanskelegare å få kontakt med dei. Kanskje er det ein av grunnane til at hovudpersonen verkar så einsam i den urbane verda. Dei andre pendlarane set opp ein vegg mot verda ved hjelp av mobilen og gjer seg dermed utilgjengelege for hovudpersonen sitt søkande blikk. Mobilbruken er også ein måte å flykte frå framandgjeringa på. Ved å fordjupe seg i eit tankelaust spel og andre appar, er det lettare å ignorere effekten det urbane miljøet har på oss. Dette overfører modernismens framandgjerung til eit kjenneteikn på vår samtid.

Gjennom mobilen får ein også tilgang til nyheiter. Dei er heller ikkje nødvendige for spelopplevinga, men dei gir opplevinga eit djupare lag. Til dømes fungerer fleire som skjult reklame for produkta ein treffer på, Contentosil™, Blip Blop™ og BlipCoin™, mens andre utbroderer om problem i samfunnet – kvifor det er heimlause og haldninga ovanfor gatemusikantar. Gjennom nyheitene får ein lettare tilgang til diskursen i samfunnet. Produktivitet, kapitalisme og effektivitet står i fokus, mens kreativitet og individualitet blir sett ned på. Dette kan ein til dømes sjå i nyheitsartikkelen «Et oppgjør mot gateartister».⁶⁷ I artikkelen blir gatemusikantane framstilt som «arbeidssky» individ som «har valgt å tigge om småpenger [...] istedenfor å gjøre et ærlig bidrag til samfunnet».⁶⁸ Dei er avvikarar «som later som om de driver med noe kunstnerisk», og må fjernast frå gatene «i effektivitetens navn».⁶⁹ Dei heimlause blir også sett ned på. Dei blir beskrivne som «løsgjengere», og sett på som urasjonelle fordi dei «av ukjente årsaker» ikkje vil flytte inn i dei ledige leileghetene ved å «betale den moderate leien som kreves».⁷⁰ Fordi dei ikkje «vil» vere ein del av samfunnet, vel samfunnet å «føre morgentrafikken med arbeidere»⁷¹ bort frå sidegatene dei heimlause oppheld seg i. Ein kan tolke seg fram til samfunnsdiskursen ved hjelp av visuelle teikn utan å sjå på nyheitene, men han er mindre tydeleg. I nyheitene står det tydelegare kva haldninga til samfunnet er, noko som kan vere nyttig for ein uerfaren spelar. Slik gjer spelet diskursen tilgjengeleg for både dei meir og mindre visuelle erfarne spelarane.

⁶⁷ Figur 29: "Et oppgjør mot gateartister".

⁶⁸ Figur 29: "Et oppgjør mot gateartister".

⁶⁹ Figur 29: "Et oppgjør mot gateartister".

⁷⁰ Figur 30: "Stadig flere hjemløse".

⁷¹ Figur 30: "Stadig flere hjemløse".

Surrealisme i Mosaic

I løpet av dei fem dagane spelaren følger hovudpersonen går han gjennom fleire fantasisekvensar som er kopla til det umedvitne. Det er gjennom desse han oppdagar seg sjølv på ny, blir merksam på kva han saknar og kva samfunnet gjer med ham. Her blir den indre fienden i spelet presentert: han sjølv.

Det umedvitne

Undersøkinga av underbevisstheita står i tråd med surrealistane sitt ønske om å undersøke og framheve underbevisstheita og det umedvitne. Hovudpersonen får, gjennom fantasien og draumar, utforska sine eigne ønske og finne svar på eksistensielle spørsmål. Sidan videospel først og fremst er visuelle og auditive, treng *Mosaic* eit visuelt uttrykk for underbevisstheita.⁷²

Gullfisken fungerer som ein guide gjennom underbevisstheita som tvingar hovudpersonen til å vakne opp, sjå seg rundt og oppdage kva han sjølv vil ved å vise veg gjennom fantasisekvensane. Slik blir han konfrontert med sine eigne undertrykte tankar, ønsker og kjensler. Ut frå dette kan ein argumentere for at gullfisken er ein manifestasjon av underbevisstheita hans.

Likevel er ikkje hovudpersonen særleg mottakeleg for gullfisken sine forsøk. Han opplever dei som inntrengande og som ei påminning om at han er ein byrde for andre.⁷³ Slik blir gullfisken enda eit trykkande element som berre bekreftar og aukar dei negative tankane han sjølv og samfunnet har om han. Dette kjem fram i draumane hans – havsekvansane.

Havsekvansane verkar å ha ei kronologisk rekkjefølge. Spelet byrjar med ein havsekvans der han ligg livlaus i havet med elektriske straumar rundt seg, før det er ein glidande overgang til at han vaknar opp i senga si.⁷⁴ Dette gjentar seg etter alle bortsett frå den siste havsekvansen. I dei påfølgande havsekvansane svømmer han opp til havoverflata, flyt på ryggen, men så kjem det blod som spreier seg rundt han, deretter druknar han – framleis i ei sky av blod. I den siste

⁷² Underbevisstheita kunne også ha vore representert auditivt med ein forteljarstemme eller «voiceover», men sidan auditiv dialog ikkje er til stede i spelet, er det meir naturleg at underbevisstheita også er representert visuelt.

⁷³ Figur 31: Hovudpersonen i samtale med gullfisken.

⁷⁴ Figur 32: Havsekvansane.

havsekvensen, etter å ha knust maskina og falle ned frå skyskraparen, søkk han raskt, tilsynelatande livlaus. På dette punktet er ein såleis tilbake til start, som i ein sirkelkomposisjon. Men gullfisken kjem og drar han opp til overflata igjen. Dermed blir sirkelkomposisjonen broten, slik at hovudpersonen ikkje fell tilbake til det same, framandgjerande mønsteret.

Å drukne kan tolkast som ein metafor for å bli overvelda. Ein får ikkje puste og er innhylla i noko ein ikkje forstår eller kjem seg bort frå. I hovudpersonen sitt tilfelle er det det framandgjerande, monotone, urbane samfunnet han er omringa av og ikkje klarer å finne sin plass i. I byrjinga kan det verke som han har eit meir optimistisk syn på situasjonen sin fordi han klarer å svømme opp til overflata i draumen. I neste havsekvens flyt han på ryggen, som kan tyde på at han føler at han har kontroll, men samtidig har han faren, representert av havet, i ryggen. Dei påfølgande havsekvensane har ein pessimistisk karakter, der han byrjar å blø og druknar. Han er enno overvelda, men ser ikkje lengre ein utveg. Det kan tolkast som han fryktar for å bli knust av presset frå jobb og isolasjonen han opplever. Blodet blir eit bilete på livskrafta som siv ut frå han, og understrekar mortaliteten med dette tilværet, korleis eit samfunn basert på produktivitet og effektivitet kan vere dødeleg for eit menneske. Denne haldninga speglar modernistane si haldning til det urbane tilværet, som meinte at det ikkje var ein god stad for mennesket. Slik blir *Mosaic* gjennom desse havsekvensane trekt i ei modernistisk retning.

Havsekvensane kan sjåast i samanheng med surrealismens fokus på det umedvitne. Draumane kan sjåast som ein manifestasjon av det umedvitne hovudpersonen ikkje let komme opp til overflata. Han trykker det ned igjen når det byrjar å komme opp til det medvitne. Slik blir det umedvitne avskore frå si eiga oppfyljing. Gullfisken, eit vesen som har kopling til hav, derimot, representerer den delen av underbevisstheita som klarer å komme seg opp til røyndomens sfære. At gullfisken er redningsmannen er interessant. Viss ein ser på gullfisken som manifestasjonen av underbevisstheita hans, er det han som reddar seg sjølv, eller med andre ord: Det er han som endeleg let fantasien komme opp til røyndomens sfære. Med det umedvitne no flytta opp i dagen, som ein del av det han er i kontakt med, har han endeleg sett «the mind free of rationality».⁷⁵

⁷⁵ Lewis 2007/2012: 215.

Fantasisekvensane

Fantasisekvensane er dei sekvensane i spelet som er kopla til det umedvitne og som har surrealistiske element i seg. Dei blir oftast utløyst av eit møte med ein gatemusikant, og blir markert med at enten gullfisken, ei av dei fargerike skyene eller ein fargerik ring over hovudet til hovudpersonen dukkar opp. Ein kan dele fantasisekvensane i to hovudgrupper: dei der spelaren er ein meir passiv tilskodar og dei som minner om *minigames*, spel inni spelet.

Passive fantasisekvensar

Dei passive fantasisekvensane er ofte knytte til det å vende tilbake til naturen og å komme seg vekk frå det urbane samfunnet. Sekvensane krev ikkje mykje av spelaren, hen skal berre trykke på A-knappen når den fargerike ringen kjem til syne over hovudet til hovudpersonen.

Fleire av dei passive fantasisekvensane er orientert rundt endring. Endringa er som oftast knytt til fjerninga eller øydelegginga av noko som representerer samfunnet. Til dømes knuser han vindauget i gangen i bustadblokka si for å sleppe inn solstrålane, han riv ned bustadblokker og han fjernar folka rundt seg på undergrunnsbanen.^{76, 77, 78} Alle desse sekvensane endar med at han svever framfor ei rosa sol mens musikk knytt til gatemusikantane blir spelt. Fargane er varme, og både dei, musikken og det at han svever gir ei kjensle av ro. Desse sekvensane kan tolkast som uttrykk for hovudpersonen sine ønske om å komme seg bort frå det urbane tilværet og sleppe naturen inn i livet sitt igjen.

Dette blir ytterlegare understreka av den passive fantasisekvensen på dag fire. Her blir hovudpersonen leia bort til ein svær port av eit ekorn. Gjennom porten, som er låst med kjetting, kan ein sjå naturen.⁷⁹ Hovudpersonen fantaserer om å kutte kjettingen og opne porten, for så å igjen sveve framfor sola. Denne sekvensen synleggjer kor utestengd naturen er frå det urbane miljøet, nett som dei heimlause.

Samstundes kan ein tolke at naturen prøver å kjempe seg tilbake til byen. I bakgata på veg til porten har ein grøn plante pressa seg opp frå den sprokne asfalten.⁸⁰ Dette kan tolkast som at naturen kjempar mot urbaniseringa ved å presse seg opp gjennom asfalten samtidig som

⁷⁶ Figur 33: Hovudpersonen knuser vindaugsruta.

⁷⁷ Figur 34: Hovudpersonen riv ned bustadblokkene.

⁷⁸ Figur 35: Hovudpersonen fjernar pendlarane på undergrunnsbanen.

⁷⁹ Figur 36: Naturen bak porten.

⁸⁰ Figur 37: Ein grøn plante har pressa seg opp gjennom asfalten.

hovudpersonen også kjempar imot. I tillegg verkar det som naturen bokstaveleg talt lokkar hovudpersonen til seg gjennom ekornet og sommarfuglar. På dag to er det ein sommarfugl som fører han til saksofonisten i parken, mens ekornet fører han til naturen på dag fire. Ekornet og sommarfuglen fangar oppmerksemda hans og fører han bort frå det urbane miljøet til små lommer der naturen enno er til stades. Dei blir en parallell til gullfisken, som er underbevisstheita sin måte å lokke han til å arbeide seg gjennom sine undertrykka tankar, ønske og kjensler.

Minigames fantasisekvensar

Fantasisekvensane som minner om *minigames* har oftare ein dystrare karakter og gir inntrykk av å vere bilete på hans indre kamp med tankar, konvensjonar og førestillingar som held han tilbake og gjer han ufri. Desse krev aktiv deltaking av spelaren, til dømes å ta seg gjennom ein bane for å komme seg vidare i forteljinga. Løysninga er å «se ting fra en annen vinkel»⁸¹, ei formaning gullfisken kjem med i den første *minigames*-sekvensen.

Eit anna fellestrekk for *minigames*-sekvensane er at dei kjem etter eit musikantmøte. I møta kjem det ei fargerik sky ut av instrumenta til muskarane i same farge som kledda deira – gul/raud⁸², grøn eller rosa. Når denne skya treffer hovudpersonen utløyser det eit sterkt lysglimt før eit slags ekko, som kan tolkast som sjela hans, blir synleg ein augeblink før det smeltar saman med kroppen igjen.⁸³ Såleis kan ein tolke at desse møta gjer så stort inntrykk på han og tappar inn på hans undertrykte kreativitet. I samanheng med dette dukkar gullfisken opp for å guide han vidare.

Menneskeleg tyggegummi

Etter møtet med saksofonisten på dag to, guidar gullfisken hovudpersonen forbi ein livlaus, tilsynelatande daud, mann på bakken.⁸⁴ Deretter kjem dei til nedgangen til undergrunnen, men plutseleg har hovudpersonen krympa. Han spring mellom beina til dei andre pendlarane, men

⁸¹ Figur 38: "Se ting fra en annen vinkel".

⁸² I det første møtet med saksofonisten på dag to er skya gul, men elles er skya raud.

⁸³ Figur 39: Musikantmøte på dag to. Den gule skya kjem ut frå saksofonen og kjem inn i hovudpersonen. Dette utløyser eit sterkt lysglimt ført eit slags ekko, som kan tolkast som sjela hans, blir synleg ein augeblink og smeltar så saman med kroppen igjen.

⁸⁴ Figur 40: Gullfisken guidar han forbi ein tilsynelatande daud mann på bakken.

blir til slutt tråkka på og forvandla til ein menneskeleg tyggegummi.⁸⁵ Gullfisken dukkar opp i sølepyttar og kjem med formaninga om at han må endra perspektivet.⁸⁶

Tyggegummien gir assosiasjonar til klister og det å henge fast i noko ein ikkje kjem seg ut av. Dette beskriv situasjonen han er i: Han har økonomiske problem, han er fanga i ei meningslaus verd og han finn ikkje nokon utveg. Han føler seg også tråkka på av dei andre, som her blir vist bokstaveleg. Slik viser denne sekvensen hans forståing av sin eigen situasjon.

For å komme seg laus frå skoen må spelaren endre synsvinkel slik at omrisset til hovudpersonen blir stilt likt med det same omrisset greinene i busken lagar.⁸⁷ Dette er ei gåte ein berre kan løyse om ein hugsar gullfisken si formaning og held inne A-knappen mens ein trykker på rørsleknappane. Denne kommandoen blir markert med at ei farga sky, her den raude skya, kjem til syne. Slik blir dette også markert ved dei andre *minigames*-ane seinare i spelet.

Når spelaren har løyst gåta, blir hovudpersonen vist liggande i graset nett som den livlause mannen i parken – han er den daude mannen.⁸⁸ Men han er ikkje daud, han har vakna opp att. Oppvakninga kan bli tolka som starten på kampen for fridom, for hans nye liv, eller at han endeleg har vakna og kan sjå kva som er gale med samfunnet han lever i.

Samlebandet

Etter møtet med keyboardspelaren på undergrunnsbanen på dag tre, følger hovudpersonen etter pendlarane opp rulletrappene, som plutseleg blir forvandla til eit samleband.⁸⁹

Samlebandet fører dei til ei maskin som forvandlar dei til partiklar⁹⁰, og deretter blir hovudpersonen spytt ut på eit nytt samleband, no som ein menneskeleg kube – som om han er eit produkt.⁹¹

⁸⁵ Figur 41: Menneskeleg tyggegummi.

⁸⁶ Figur 38: "Se ting fra en annen vinkel".

⁸⁷ Figur 42: Spelaren må matche omrisset av greinene med hovudpersonen sitt omriss.

⁸⁸ Figur 43: Hovudpersonen vaknar opp som den livlause mannen i parken.

⁸⁹ Figur 44: Rulletrappa blir forvandla til eit samleband.

⁹⁰ Figur 45: Maskina forvandlar dei til partiklar.

⁹¹ Figur 46: På samlebandet.

Gullfisken dukkar også opp på samlebandet, og oppfordrar hovudpersonen til å komme seg bort frå dette livet. For å starte, må han byrje med å «komme deg vekk fra dette samlebandet!». ⁹² Hovudpersonen hoppar av, men må gjennom ein labyrint for å komme seg ut derfrå. Labyrinten består av andre menneskekubar og rekker av menneske som ber menneskekubane. ⁹³ Spelaren må igjen endre perspektiv for å komme seg ut.

Samlebandet kan vere eit symbol for norma i samfunnet. Dei blir forma på ein bestemt måte fordi det er sånn samfunnet vil at dei skal vere. Dette blir konkretisert ved å forme dei i ei uorganisk form, ein kube, noko som peikar på det umenneskelege i idéen om at alle skal vere like og oppfylle same norm. Dette gir konnotasjonar til musikkvideoen «Another Brick In The Wall» av Pink Floyd, kor ein lærar lagar kjøttdeig av elevane sine. ⁹⁴ For å finne seg sjølv må hovudpersonen hoppe av samlebandet, elles vil han miste seg sjølv i samfunnets krav og forventningar. Slik hoppar han også av samfunnets diskurs – han deler ikkje lengre same ideal, tankar, verdiar og mål som storsamfunnet, han er på leiting etter sin eigen veg.

Plattformspele

På veg opp til *Mosaic*-bygget på dag fire blir den urbane verda rundt hovudpersonen forvandla til eit slags plattformspele, der han må komme seg til den høgaste bygninga ved å gå frå bygningstak til bygningstak. ⁹⁵

Denne sekvensen er som ein collage av element frå tidlegare sekvensar, til dømes menneskekubane. Sjølve sekvensen kan også seiast å vere ein collage, sidan den består av element frå klassiske plattformspele, slik som *Super Mario*, sett inn i eit forteljingsspele. Dette gir eit nytt uttrykk til dei tematiske elementa spelaren har vore borti før. Eit plattformspele har også sjangerforventningar om at ein har vunne når ein kjem til toppen. Men når hovudpersonen har klatra opp alle bygningane og menneskekubetårnet og skodar utover tåkehavet, må spelaren dra han ned frå toppen for å komme seg vidare i spelet. ⁹⁶ Dette fører til at hovudpersonen fell ned frå menneskekubetårnet, forbi skyskraparane og ned i bakgatene der dei heimlause bur. Spelaren blir dermed den overordna krafta som dyttar hovudpersonen

⁹² Figur 46: På samlebandet.

⁹³ Figur 47: Labyrinten.

⁹⁴ Pink Floyd 2014: 0:49.

⁹⁵ Figur 48: Plattformspelet.

⁹⁶ Figur 49: Spelaren må dra hovudpersonen ned frå menneskekubetårnet.

ut av samfunnet og ned til dei heimlause.

Dette gir ei kjensle av at ein aldri kan vinne i dette samfunnet, for sjølv om han bokstaveleg talt tråkkar på andre ved å klatre opp menneskekubetårnet for å komme seg til toppen, er det ikkje noko anna der enn tåke og trusselen om at nokon andre vil dra ein ned mens dei sjølv forsøker å nå toppen.

Å møte seg sjølv i spegelen

Etter plattformspelet hamnar hovudpersonen i ein spegellabyrint⁹⁷, som er siste brikke som må på plass før han er klar for opprøret mot *Mosaic*-maskina. For å komme seg ut må spelaren følge blomane og slik endre perspektiv.⁹⁸ Sekvensen endar når hovudpersonen klemmer spegelbiletet sitt.⁹⁹ Ein kan tolke dette som at han blir konfrontert med seg sjølv og sine eigne oppfatningar. Ved å klemme sitt eget spegelbiletet, aksepterer han seg sjølv. Gjennom denne aksepten får han nok tru på seg sjølv til å ta eit oppgjer med *Mosaic*-maskina.

Surrealisme og fridom i *Mosaic*

Etter oppgjeret med *Mosaic*-maskina openberrar hovudpersonen seg spelande på ein gitar omringa av dei andre musikantane.¹⁰⁰ Han har lagt samfunnet sine krav bak seg og har slutta seg til dei frie, kreative, naturelskande gatemusikantane. For første gang er musikantane foreina, og musikken er harmonisk fletta saman. Dette blir også uttrykt gjennom kledda hovudpersonen har på seg: Han har eit klesplagg frå kvar av musikantane, eit oransje skjerf frå saksofonisten, ei grøn lue frå keyboardspelaren og ei rosa jakke frå kontrabassisten.¹⁰¹ Ved å øydelegge maskina har hovudpersonen etterlaten seg krava om produktivitet og effektivitet og det framandgjerande samfunnet *Mosaic*-maskina stod for. Han har også frigjort det umedvitne og fantasien gjennom musikken ved å bli med i muskarane sitt kreative fellesskap. Slik har han, ifølge surrealistane, oppnådd personleg fridom.

Men har han oppnådd absolutt fridom? Under kledda frå muskarane har han enno på seg dressen. Har han verkeleg gått bort frå «the iniquitous system that prevailed and that led

⁹⁷ Figur 50: Spegellabyrinten.

⁹⁸ Figur 51: Hovudpersonen må følge blomane.

⁹⁹ Figur 52: Hovudpersonen klemmer sitt eget spegelbiletet.

¹⁰⁰ Figur 53: Hovudpersonen og musikantane.

¹⁰¹ Figur 53: Hovudpersonen og musikantane.

constantly to wars, crisis and misery, was supported by sacred traditions, conventions and 'reason'»¹⁰² når han enno går kledd i eit så tydeleg symbol på samfunnet han forlét? Drossen kan sjåast på som ei stadfesting på at hovudpersonen enno følger diskursen til *Mosaic*-samfunnet. Då har han ikkje oppnådd sosial fridom ifølge surrealistane, men var det målet hans? Han har fått tilbake eit meningsfullt tilvære, frigjort seg frå automatismen, det monotone og framandgjerande ved å ta tilbake kreativiteten sin og vende tilbake til naturen. Likevel kan ein argumentere for at han også har oppnådd sosial fridom sjølv om han har behalde drossen fordi han styrta mekanismen som opprettheldt samfunnet sin diskurs. Viss han har oppnådd både personleg og sosial fridom, har han oppnådd absolutt fridom.

Modernisme som avromantisert romantikk

Men er ikkje løysinga som blir presentert her meir romantisk enn modernistisk? Ved første augeblink kan det verke slik, men i *Strukturen i moderne lyrik* (1956) peikar Hugo Friedrich på at fleire trekk frå romantikken blei overført til modernismen. Til liks med modernismen la også romantikken vekt på det originale, individet, naturen og kjensler. Friedrich peikar på at i romantikken sine «harmonier lå fremtidens dissonanser gemt» og at «romantikken selv, da den dør bort, stigmatiserer sine efterfølgere. [...] Moderne digtekunst er afromantisert romantikk».¹⁰³

Ein kan finne igjen fokuset på naturen, kreativitet og kjensler i *Mosaic*. Hovudpersonen lever i eit meningslaust, framandgjerande samfunn som gir ei kjensle av avmakt, og naturen og kreativiteten blir løfta fram som løysinga på hovudpersonen sine eksistensielle problem. Dette kan ein blant anna tolke ut frå dei passive fantasisekvensane og fargebruken: Dei urbane områda og teknologien blir framstilla med kalde farger, blå, svart og grå, mens naturen og parkane blir framstilla med varme fargar, rosa, gult og oransje.¹⁰⁴

Men ambivalensen i endinga av forteljinga, at han har behalde drossen under kleda frå muskarane og den nokså opne slutten – kva skjer med samfunnet når maskina som styrte det forsvinn? –, får den romantiske endinga til å skurre. Er alt verkeleg bra no som maskina er borte og han har danna band med gatemusikantane? Denne ambivalensen kjem tydelegare

¹⁰² Clancy 1949: 273.

¹⁰³ Friedrich 1956/1987: 23.

¹⁰⁴ Figur 54: Fargekontrastane mellom byen og parkane/naturen.

fram om ein også ser på kva dette lagringspunktet er kalla: «Flukt».¹⁰⁵ Her kan ein ane det meir kyniske blikket som pregar modernistisk litteratur. Sjølv om løysinga er å vende tilbake til naturen og kreativiteten slik som i romantikken, er det oftare at det *ikkje* skjer. Enten oppnår hovudpersonen dette, men finn ut at problema hans enno ikkje er løyste, eller så går han til grunne før han når målet sitt. Det er denne ambivalensen som knyter den romantiske ideen om naturen og kreativiteten som løysinga til det modernistiske.

¹⁰⁵ Figur 55: Lagringspunktet heiter "Flukt".

Avslutning

Så, er *Mosaic* eit litterært videospel?

Som eg har vist i analysen undersøker *Mosaic* modernistiske tematikkar som framandgjerung, avmakt, dehumanisering og urbanisering på eit realistisk og eit surrealistisk plan. Det realistiske planet undersøker den store massen, framandgjerung og avmakta som er knytte til det urbane miljøet, mens det surrealistiske planet undersøker potensialet og krafta til det umedvitne, kreativiteten og musikken. Samansmeltinga av det realistiske og det umedvitne planet er det som til slutt set hovudpersonen fri.

Ved å undersøke desse modernistiske tematikkane og bruke modernistiske uttrykksformer, som collage og veristisk surrealisme, støttar *Mosaic* seg på den generelle modernistiske bevegelsen. I tillegg stiller *Mosaic* seg i dialog med andre litterære verk og kunstverk som *1984* (1949), *Brave New World*, *One-Dimensional Man* og «Aften på Karl Johan», som også kan tilskrivast denne bevegelsen. Slik viser *Mosaic* sin litterære sensibilitet, som opnar opp for å gjere ein litterær analyse av spelet.

Til nokså nyleg har videospel vore forbunde med skytespel eller *Super Mario*, men det kan sjå ut som dette er i endring. Ein av grunnane er kanskje den litterære sensibiliteten til spela med fokus på ei narrativ oppleving, karakterisering, atmosfære og «storytelling». Desse spela opnar opp for nye moglegheiter når det kjem til historieformidling. På grunn av videospellet sin «preoccupation with space»¹⁰⁶, kan ein i dette mediet også formidle forteljinga gjennom spelets rom og struktur, nett som framandgjerung og avmakt også er til stades i *Mosaics* spelstruktur. Dette, meiner eg, gir god grunn til å tru at videospel kanskje er staden for dei viktigaste nyvinningane innanfor den digitale litteraturen.

¹⁰⁶ Aarseth 2000: 161.

Litteraturliste

Aarseth, E. (2000). Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games. I M. Eskelinen & R. Kosmikka (Red.), *Cybertext Yearbook 2000* (s. 152-171). University of Jyväskylä.

Breton, A. (1969). *Manifesto of Surrealism* (R. Seaver & H. R. Lane, Overs.). The University of Michigan Press. (Opphavleg gitt ut 1924). Henta 23. mars 2022 frå: <https://mirror.anarhija.net/lib.anarhija.net/mirror/a/ab/andre-breton-manifesto-of-surrealism.c117.pdf>

Clancy, R. (1949). Surrealism and Freedom. I *The American Journal of Economics and Sociology*, Vol. 8, No. 3 (s. 271-276). American Journal of Economics and Sociology, Inc. Henta 6. april 2022 frå: <http://www.jstor.org/stable/3484181>

Friedrich, H. (1987). *Strukturen i moderne lyrik*. Gyldendal. (Opphavleg gitt ut 1956).

Hudson, R. (2009). Fordism. I R. Kitchin & N. Thrift (Red.), *International Encyclopedia of Human Geography*. Elsevier. Henta 12. mai 2022 frå: <https://www.sciencedirect.com/topics/earth-and-planetary-sciences/fordism>

Krillbite Studio. (u. å.) *Mosaic*. Henta 20. mars 2022 frå: <https://www.krillbite.com/mosaic>

Krillbite Studio (Produsent). (2019). *Mosaic* [Videospel]. Krillbite Studio.

Lewis, P. (2012). *The Cambridge Introduction to Modernism*. Cambridge University Press. (Opphavleg gitt ut 2007).

Macleod, G. (1999). The visual arts. I M. Levenson (Red.), *The Cambridge Companion to Modernism* (s. 194-216). Cambridge University Press.

Marcuse, H. (1972). *One-Dimensional Man: Studies in the Ideology of Advanced Industrial Society*. Beacon Press. (Opphavleg gitt ut 1964).

Mygind, S. & Poulsen, J. (2018). Det litterære i computerspil. I T. R. Andersen, J. Bruhn, N. Christensen, S. Kjerkegaard, S. T. Linkis, B. S. Pedersen & H. K. Rustad (Red.), *Litteratur mellem medier* (s. 239-267).

NHS. (2018, 19. November). *Overview – Repetitive strain injury (RSI)*. Henta 12. Mai 2022 frå: <https://www.nhs.uk/conditions/repetitive-strain-injury-rsi/>

Pink Floyd. (2014, 9. august). *Another Brick In The Wall, Part Two (Official Music Video)* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=HrxX9TBj2zY>

Rustad, H. K. (2012). *Digital litteratur. En innføring*. Cappelen Damm AS.

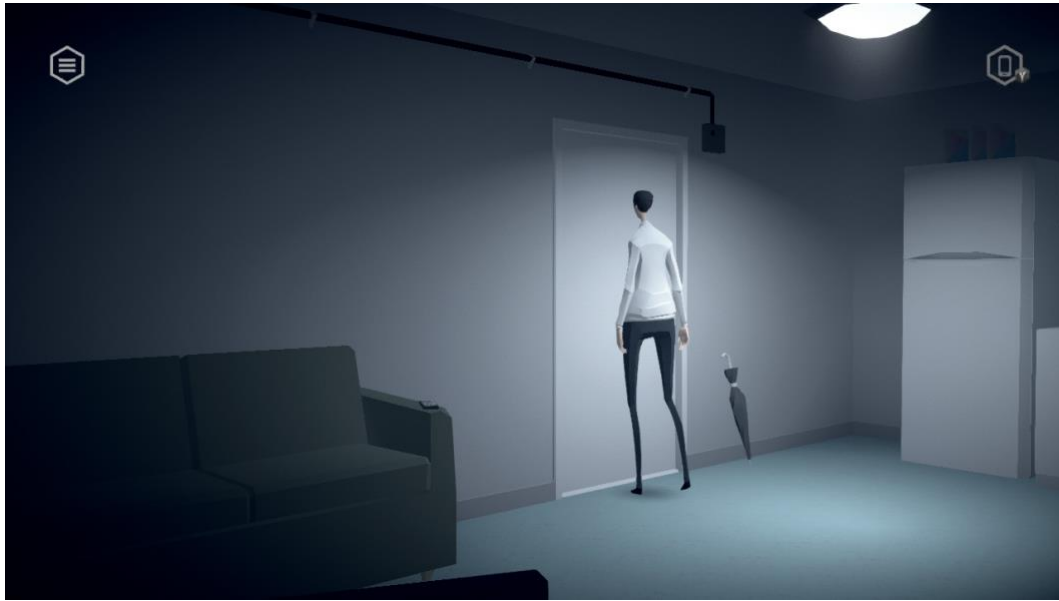
Spektrum. (2010). *Surrealismen* (J. Holmboe, Overs.). SCALA Spektrum forlag.

Spillpedagogene. (u. å.). *Om Spillpedagogene*. Henta 7. mai 2022 frå: <https://www.spillpedagogene.no/about/>

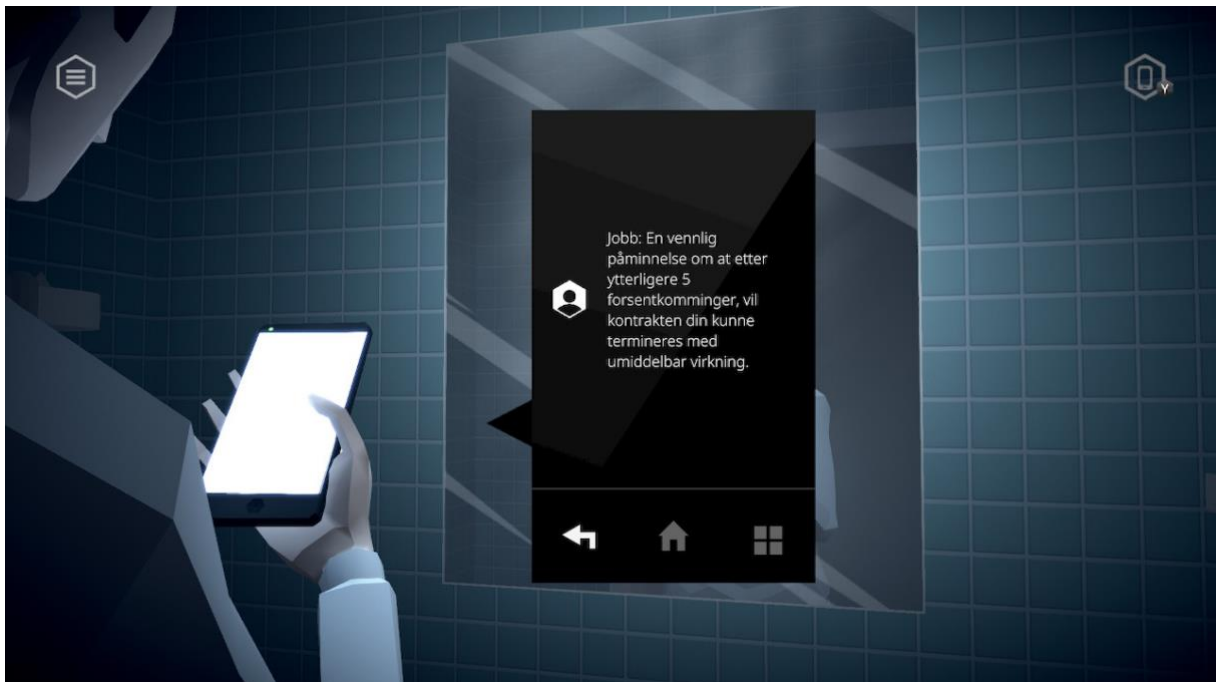
Vedlegg

Figur 1: Teknologisk boks inne i leilegheita.	34
Figur 2: Melding frå jobben.	34
Figur 3: Figurar over spelstrukturen.	35
Figur 4: «Klikk-og-gå»-spel	35
Figur 5: Mosaic-bygninga sett frå froskeperspektiv.	36
Figur 6: Massen vist med vidvinkel.	36
Figur 7: Pendlarar vik frå han.	37
Figur 8: Kontorlandskap.	37
Figur 9: Contentosil-piller	38
Figur 10: Z-Date	38
Figur 11: Måling av produktivitet.	39
Figur 12: Jobben tilbyr rabatt på Contentosil.	39
Figur 13: Tilsettnummeret hans.	40
Figur 14: Opplæringsmeldinga.	40
Figur 15: Jobbsekvensen.	41
Figur 16: "Lover og Forskrifter".	42
Figur 17: Skya har blitt fanga.	42
Figur 18: Heksagon-strukturen opp til Mosaic-maskina.	43
Figur 19: Sommarfuglen på byggeplassen.	43
Figur 20: Sommarfuglen blir sogen inn i ei vifte.	43
Figur 21: Overblikk over byen.	44
Figur 22: Meldingar frå teknologisekvensar.	45
Figur 23: Teknologisekvens, det blå lyset forsvinn etter sekvensen er ferdig.	46
Figur 24: Melding frå jobben på veg til jobb.	47
Figur 25: Melding under skanning av mobilen.	47
Figur 26: Potensielle matchar.	48
Figur 27: Hovudpersonen får "mislikerklikk".	48
Figur 28: Blipcoin sitt slagord.	49
Figur 29: "Et oppgjør mot gateartister".	49
Figur 30: "Stadig flere hjemløse".	49
Figur 31: Hovudpersonen i samtale med gullfisken.	50
Figur 32: Havsekvensane.	51
Figur 33: Hovudpersonen knuser vindausruta.	52
Figur 34: Hovudpersonen riv ned bustadblokkene.	52
Figur 35: Hovudpersonen fjernar pendlarane på undergrunnsbanen.	52
Figur 36: Naturen bak porten.	53
Figur 37: Ein grøn plante har pressa seg opp gjennom asfalten.	53

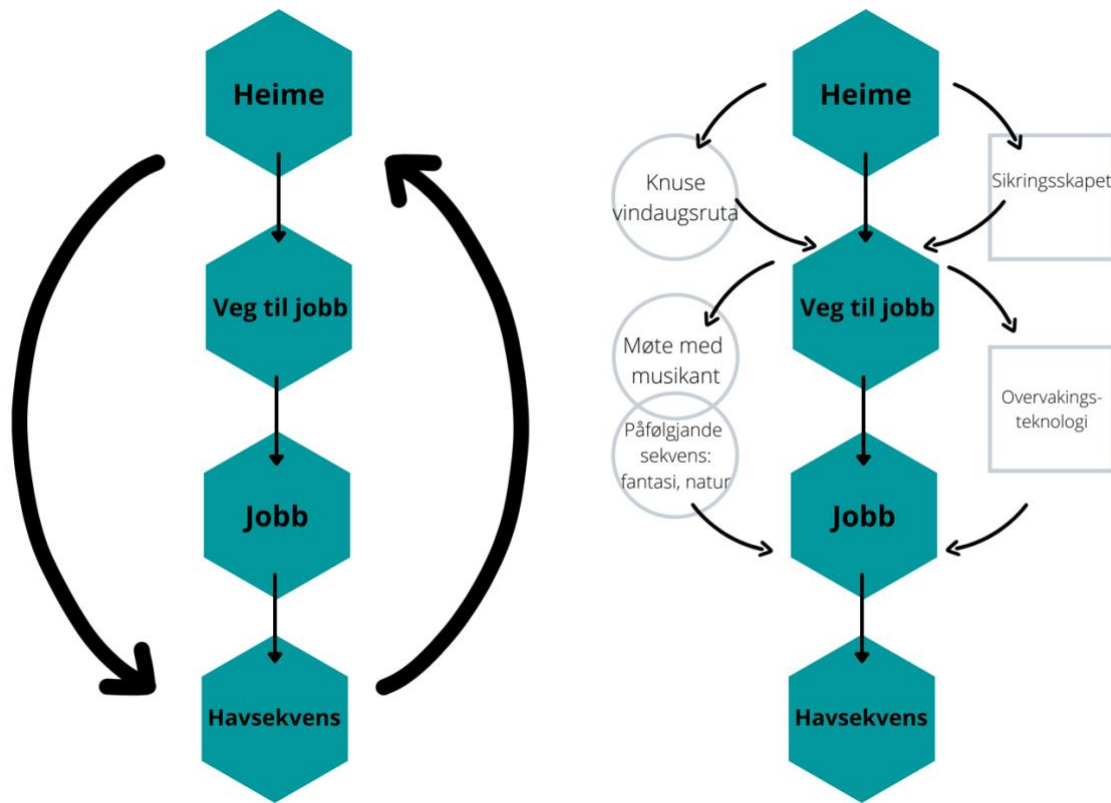
Figur 38: "Se ting fra en annen vinkel".	54
Figur 39: Musikantmøte på dag to. Den gule skya kjem ut frå saksofonen og kjem inn i hovudpersonen. Dette utløyser eit sterkt lysglimt ført eit slags ekko, som kan tolkast som sjela hans, blir synleg ein augeblink og smeltar så saman med kroppen igjen.	54
Figur 40: Gullfisken guidar han forbi ein tilsynelatande daud mann på bakken.	55
Figur 41: Menneskeleg tyggegummi.	55
Figur 42: Spelaren må matche omrisset av greinene med hovudpersonen sitt omriss.	56
Figur 43: Hovudpersonen vaknar opp som den livlause mannen i parken.	56
Figur 44: Rulletrappa blir forvandla til eit samleband.	57
Figur 45: Maskina forvandlar dei til partiklar.	57
Figur 46: På samlebandet.	58
Figur 47: Labyrinten.	58
Figur 48: Plattformspelet.	59
Figur 49: Spelaren må dra hovudpersonen ned frå menneskekubetårnet.	59
Figur 50: Spegellabyrinten.	60
Figur 51: Hovudpersonen må følge blomane.	60
Figur 52: Hovudpersonen klemmer sitt eget spegelbilete.	61
Figur 53: Hovudpersonen og musikantane.	61
Figur 54: Fargekontrastane mellom byen og parkane/naturen.	62
Figur 55: Lagringspunktet heiter "Flukt".	62



Figur 1: Teknologisk boks inne i leilegheita.



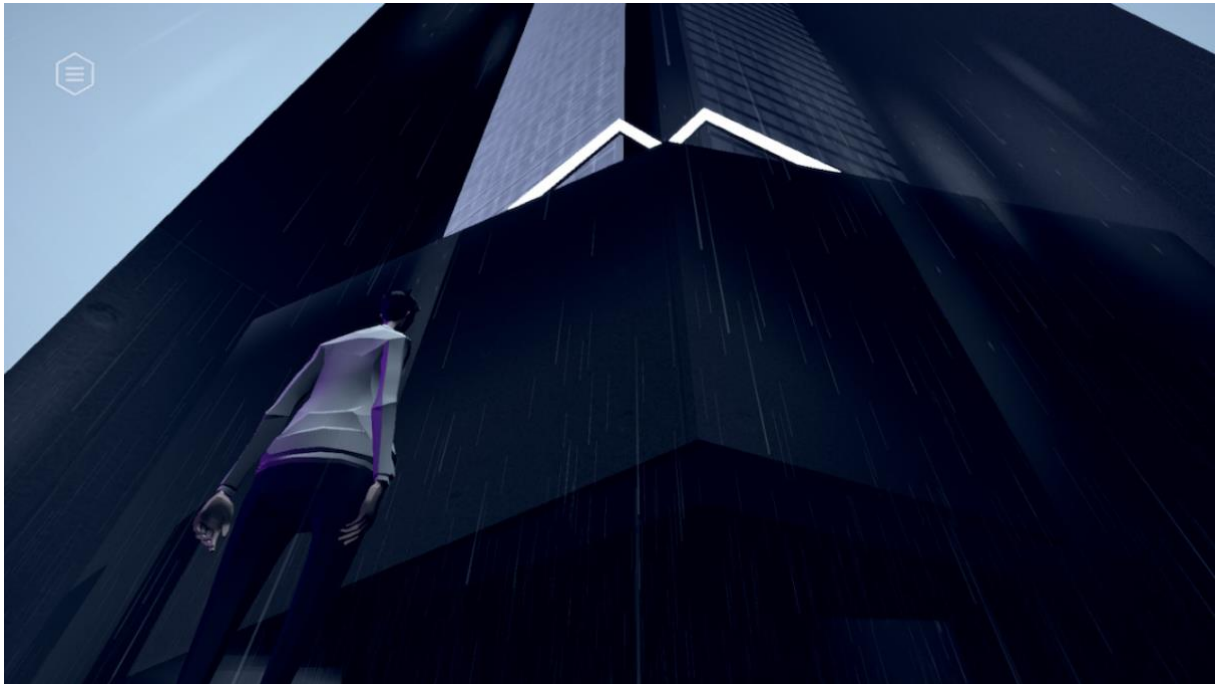
Figur 2: Melding frå jobben.



Figur 3: Figurar over spelstrukturen.



Figur 4: «Klikk-og-gå»-spel



Figur 5: Mosaic-bygninga sett frå froskeperspektiv.



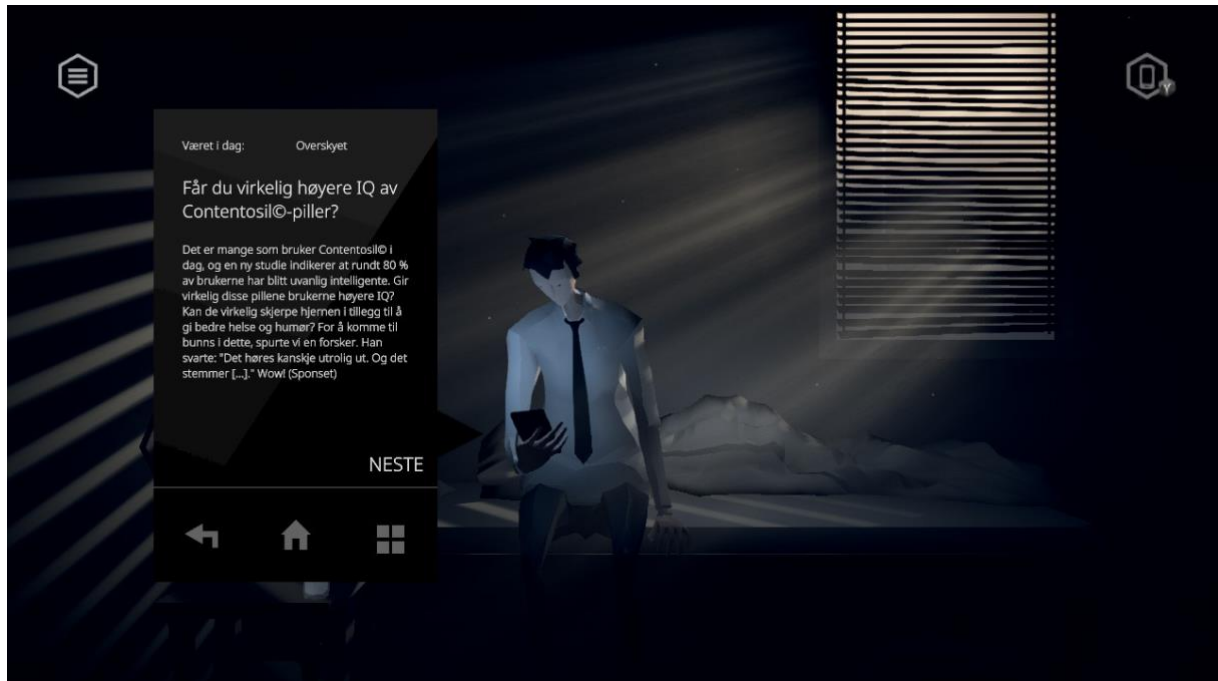
Figur 6: Massen vist med vidvinkel.



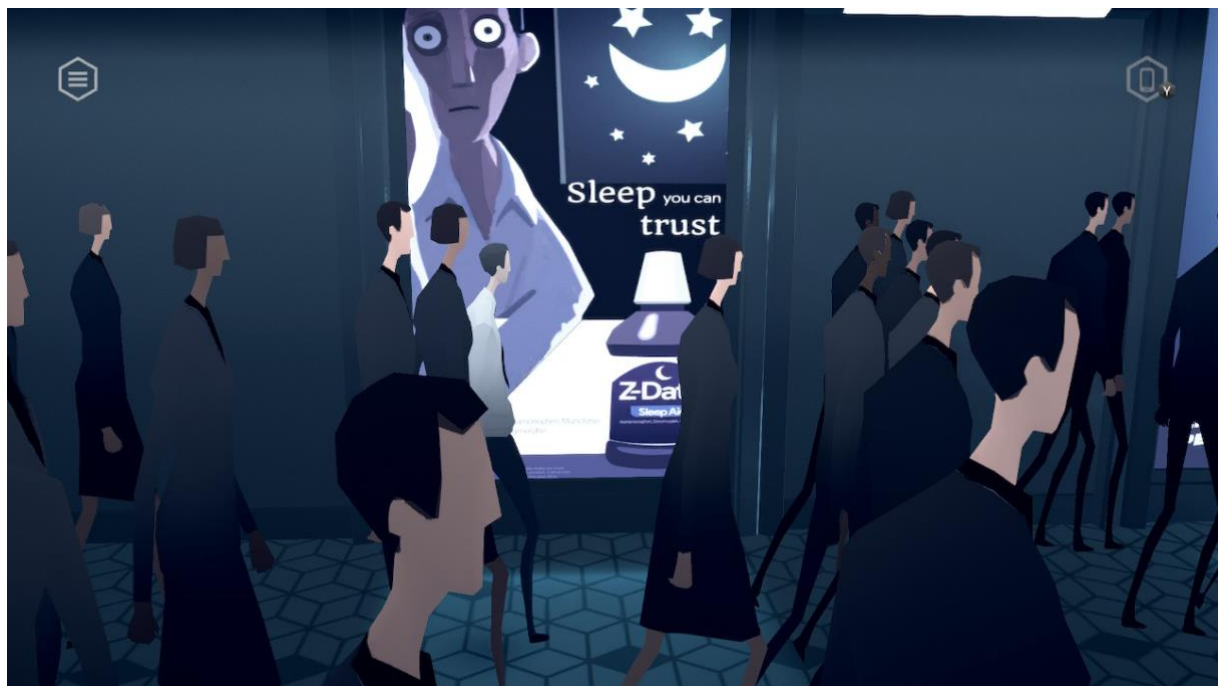
Figur 7: Pendlarar vik frå han.



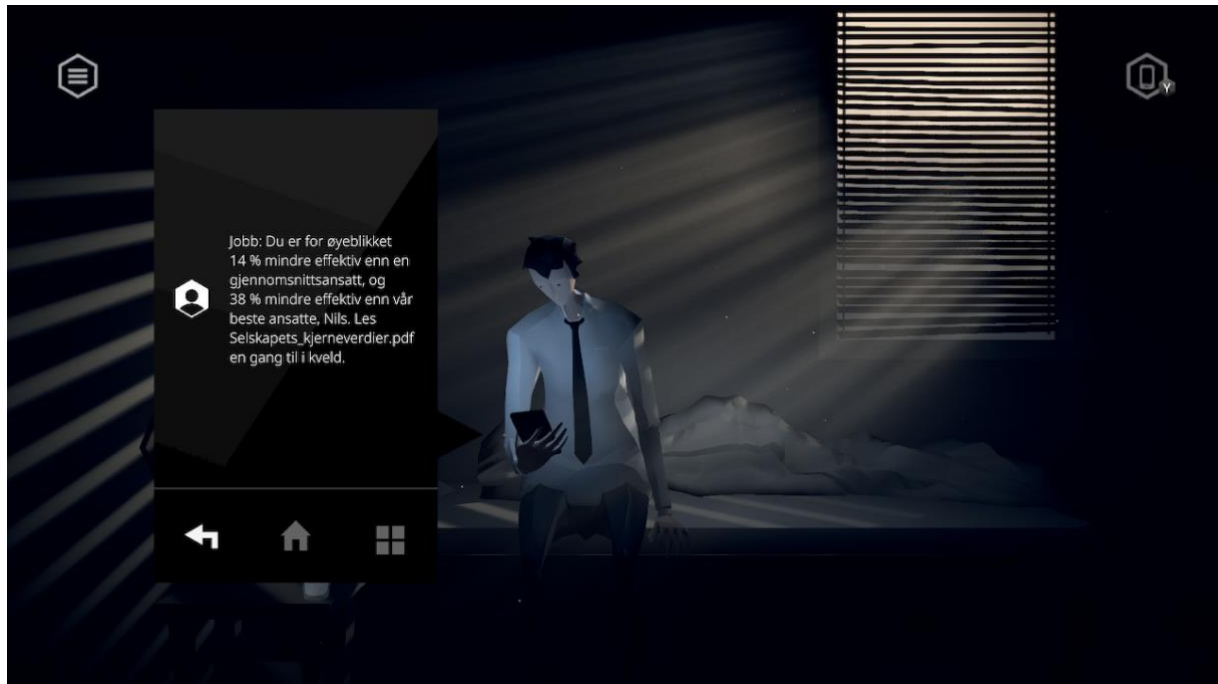
Figur 8: Kontorlandskap.



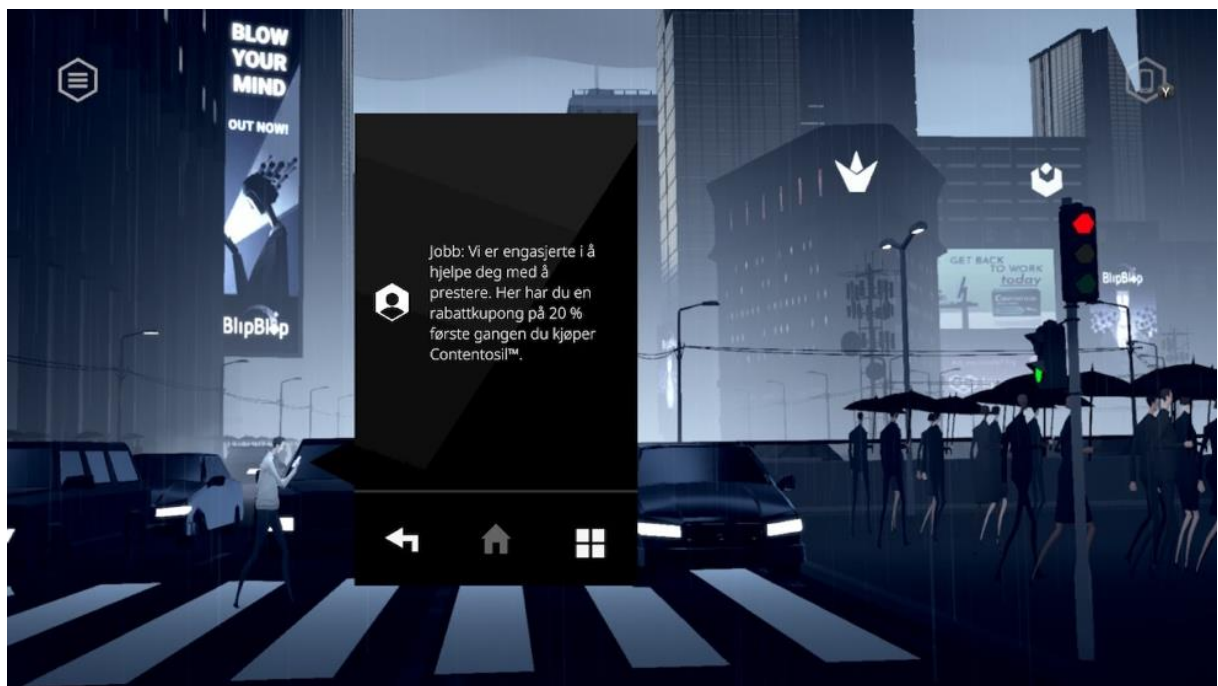
Figur 9: Contentosil-piller



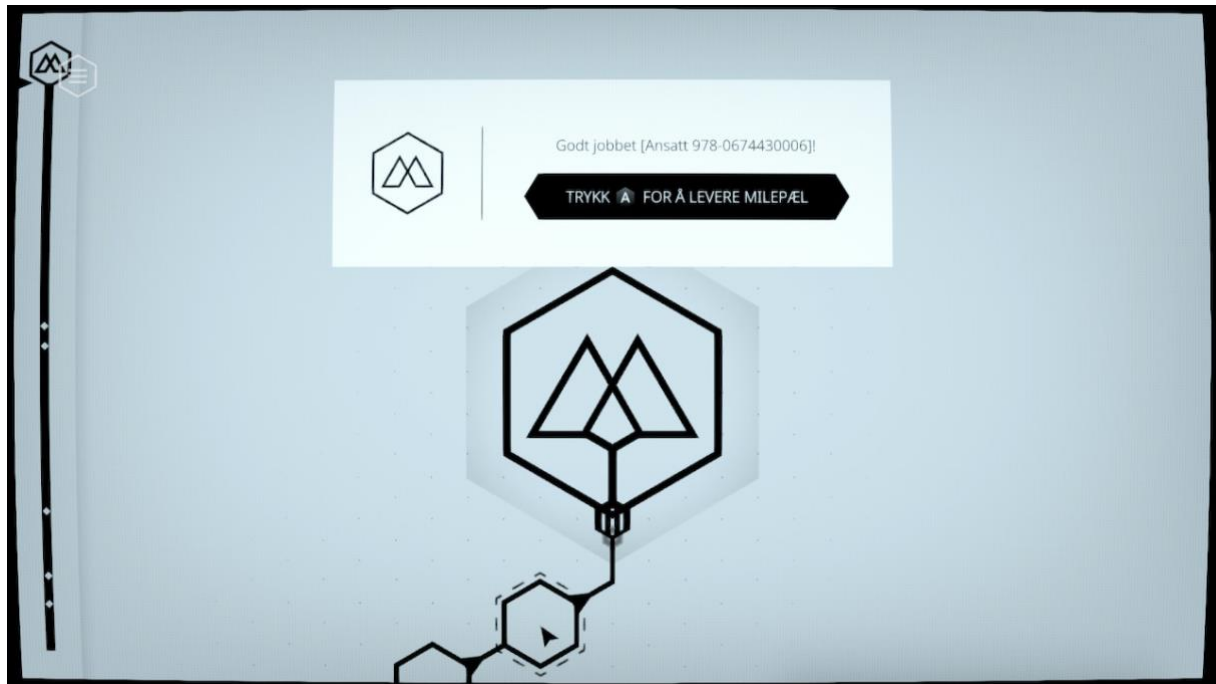
Figur 10: Z-Date



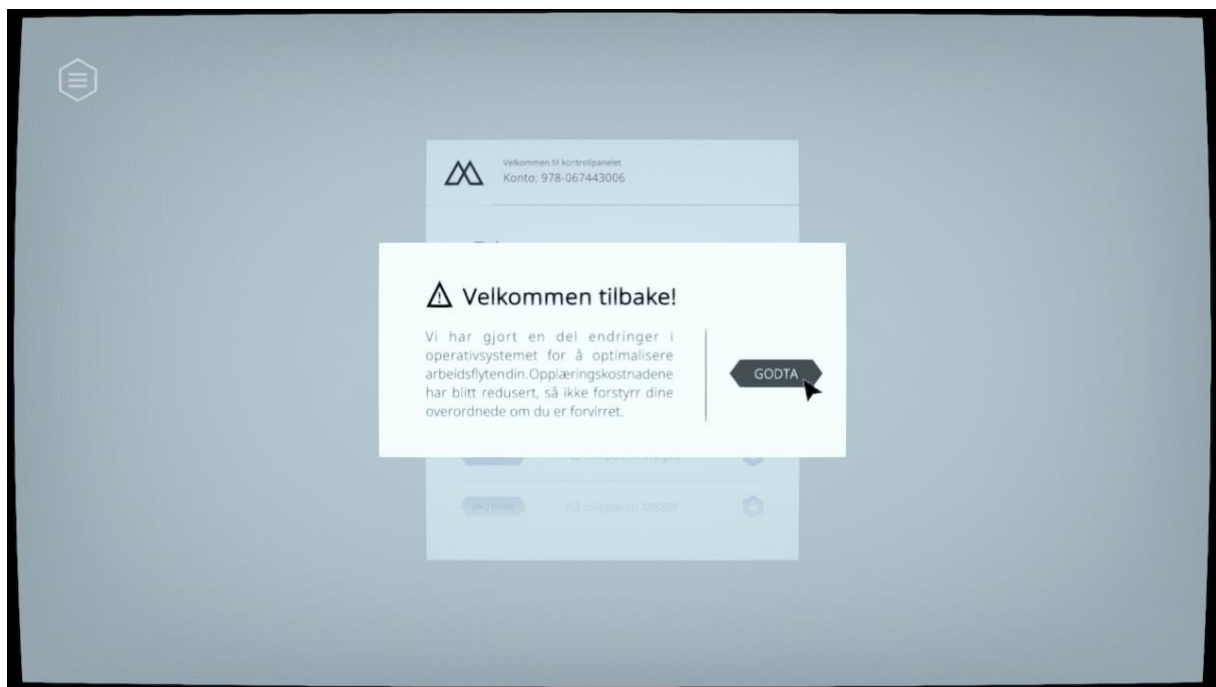
Figur 11: Måling av produktivitet.



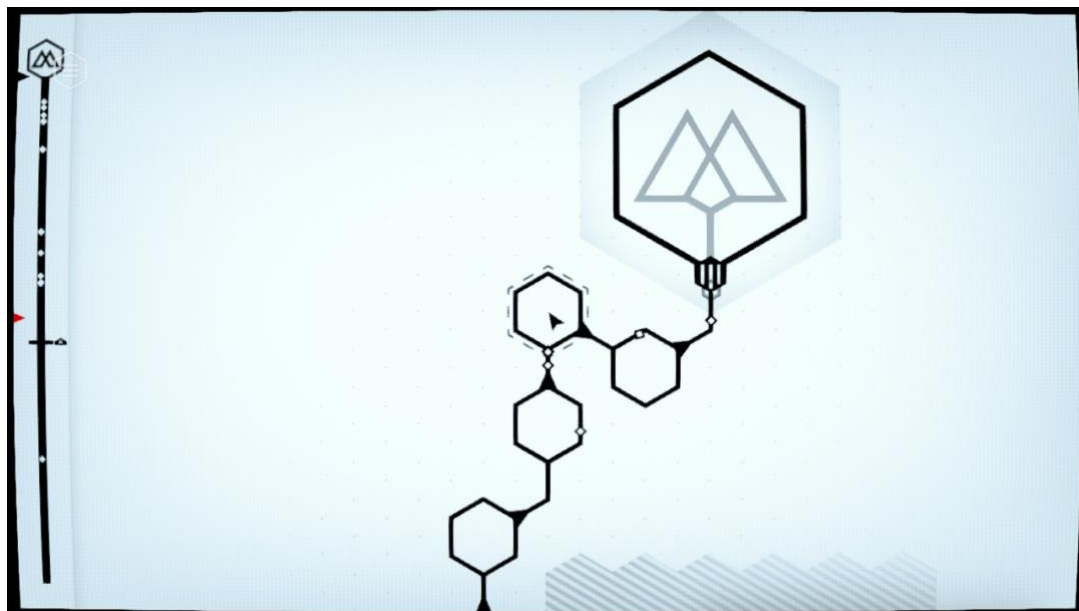
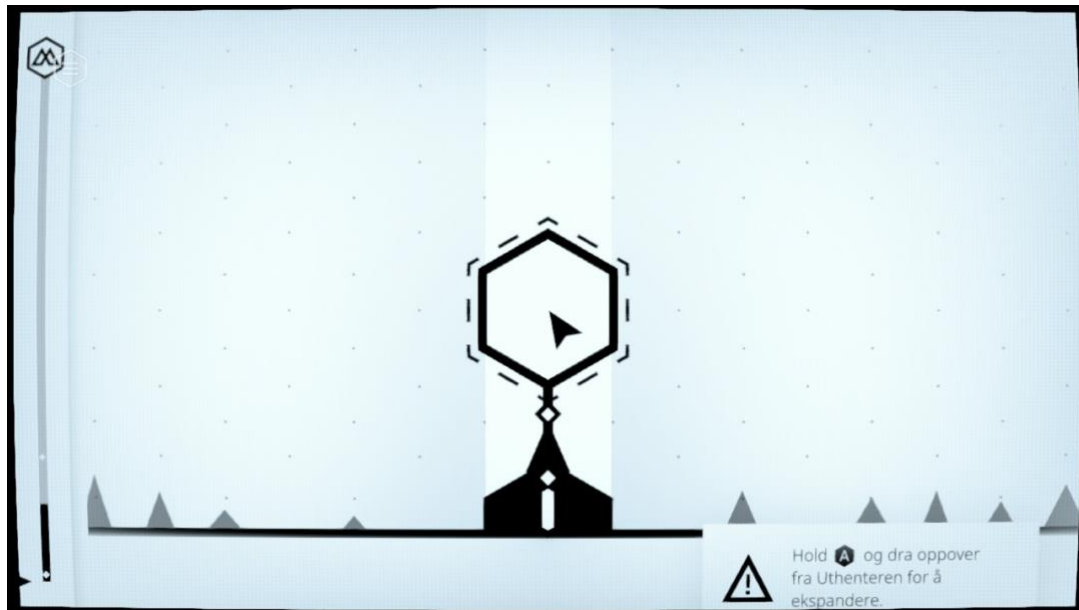
Figur 12: Jobben tilbyr rabatt på Contentosil.



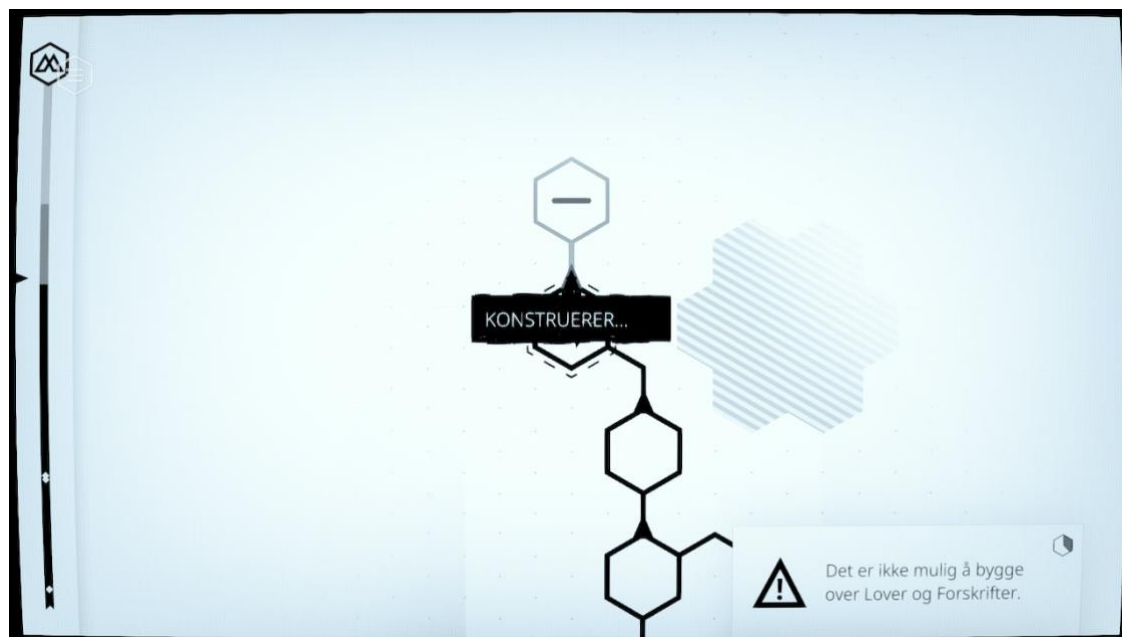
Figur 13: Tilsettnummeret hans.



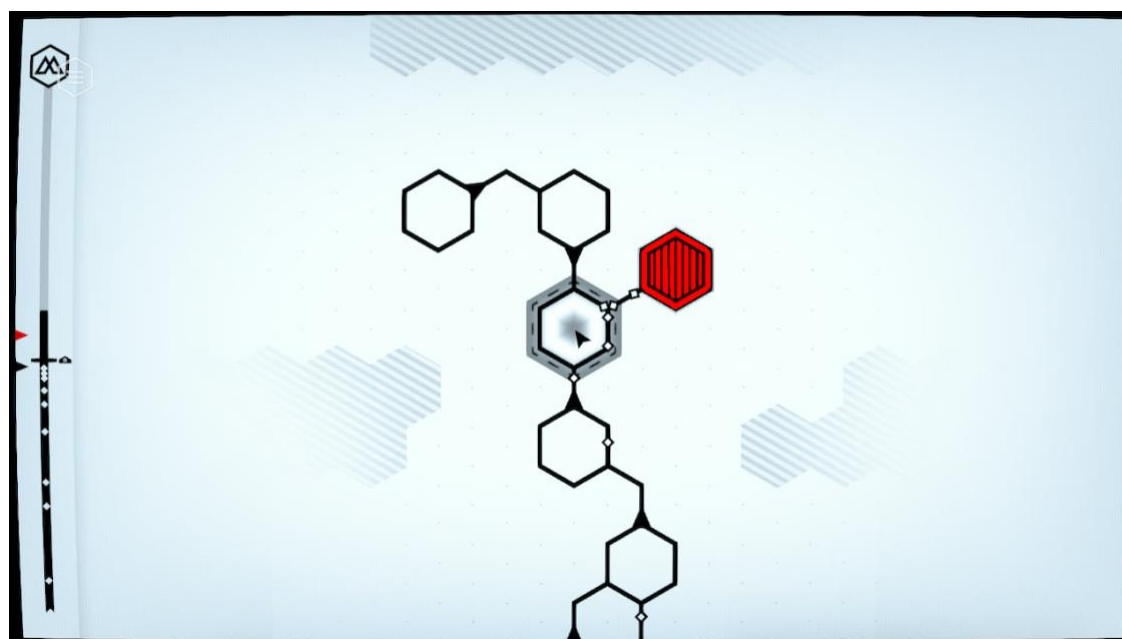
Figur 14: Opplæringsmeldinga.



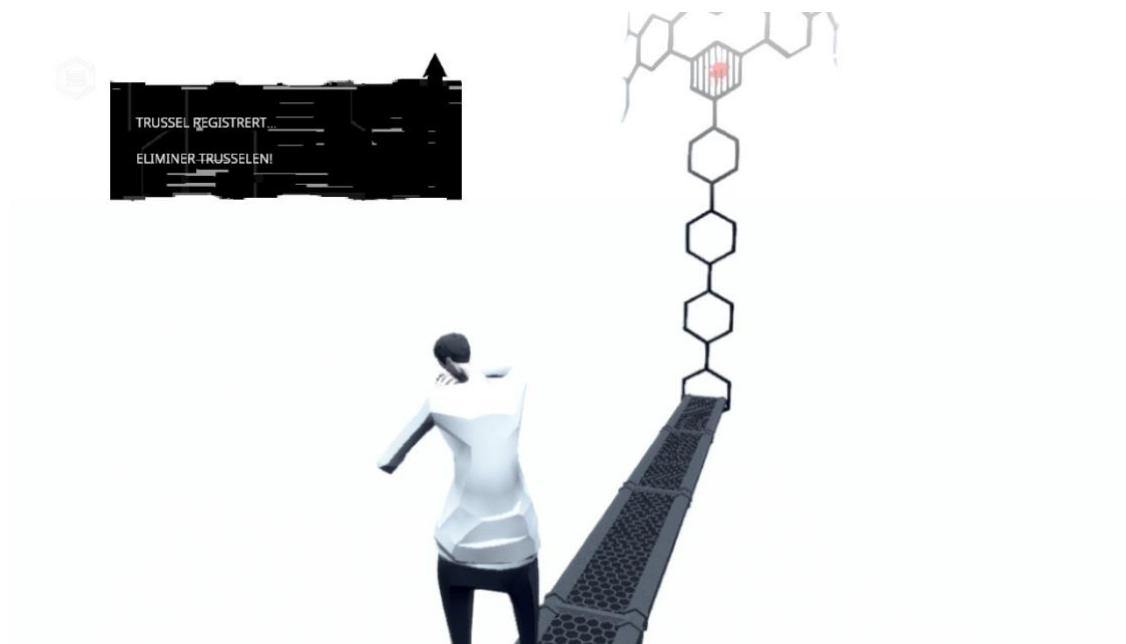
Figur 15: Jobbsekvensen. Ein må bygge ein struktur av heksagonar opp til mål (logoen), slik at dei kvite firkantane kjem seg opp til mål.



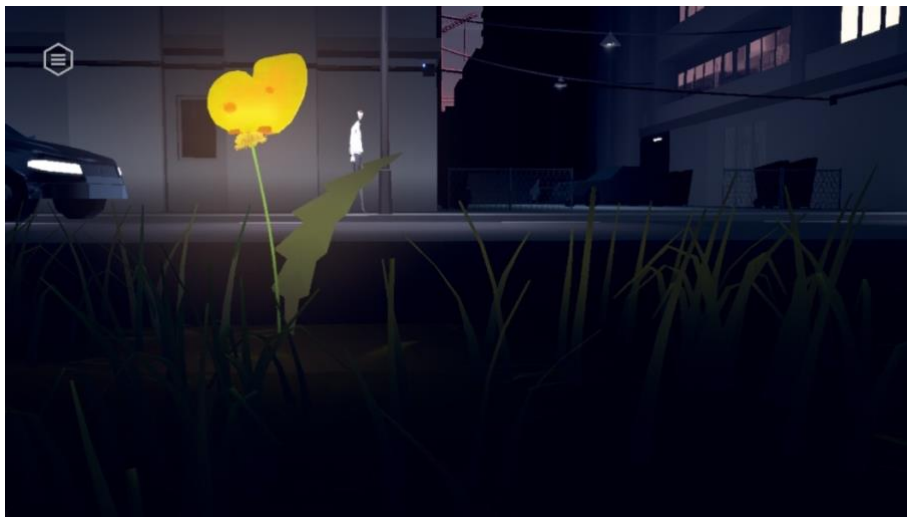
Figur 16: "Lover og Forskrifter".



Figur 17: Skya har blitt fanga.



Figur 18: Heksagon-strukturen opp til Mosaic-maskina.



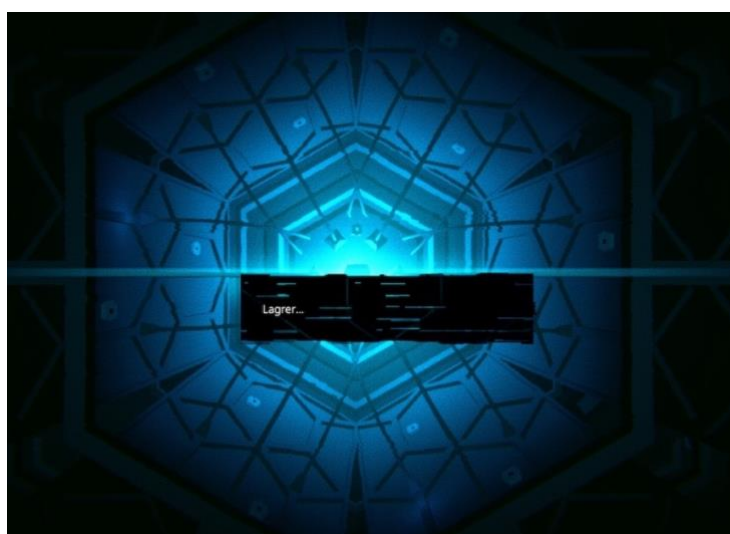
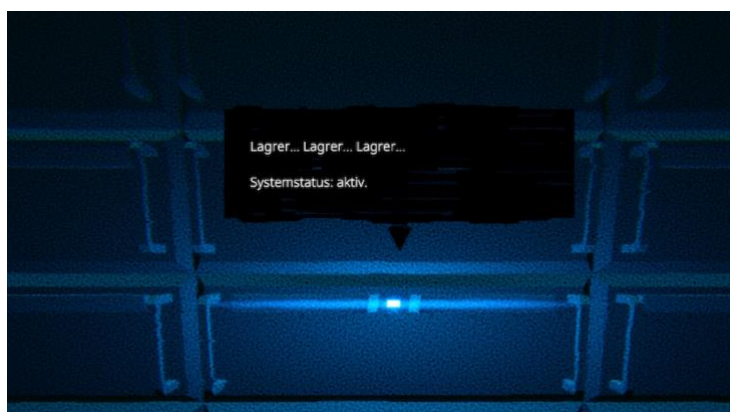
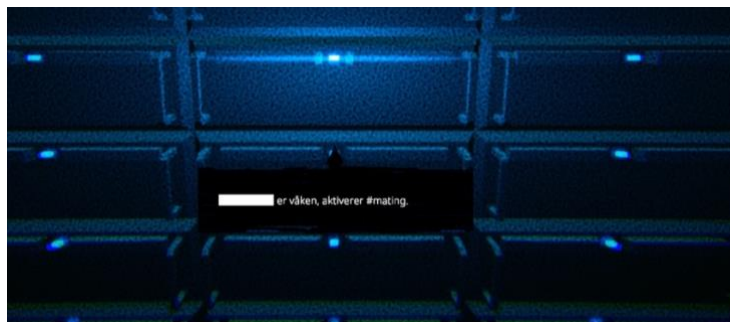
Figur 19: Sommarfuglen på byggeplassen.



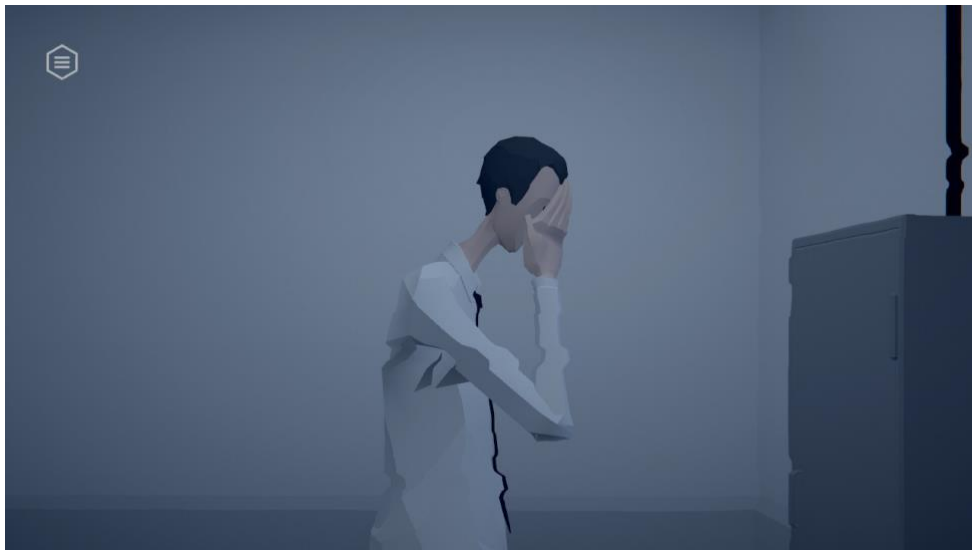
Figur 20: Sommarfuglen blir sogen inn i ei vifte.



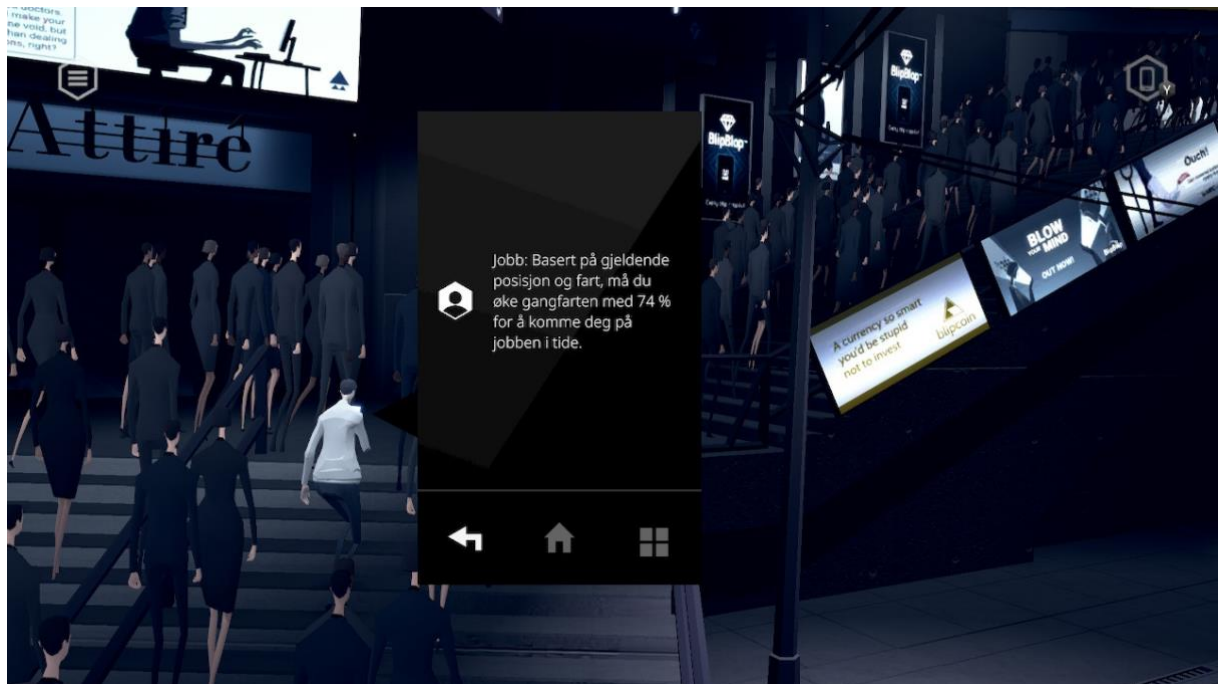
Figur 21: Overblikk over byen.



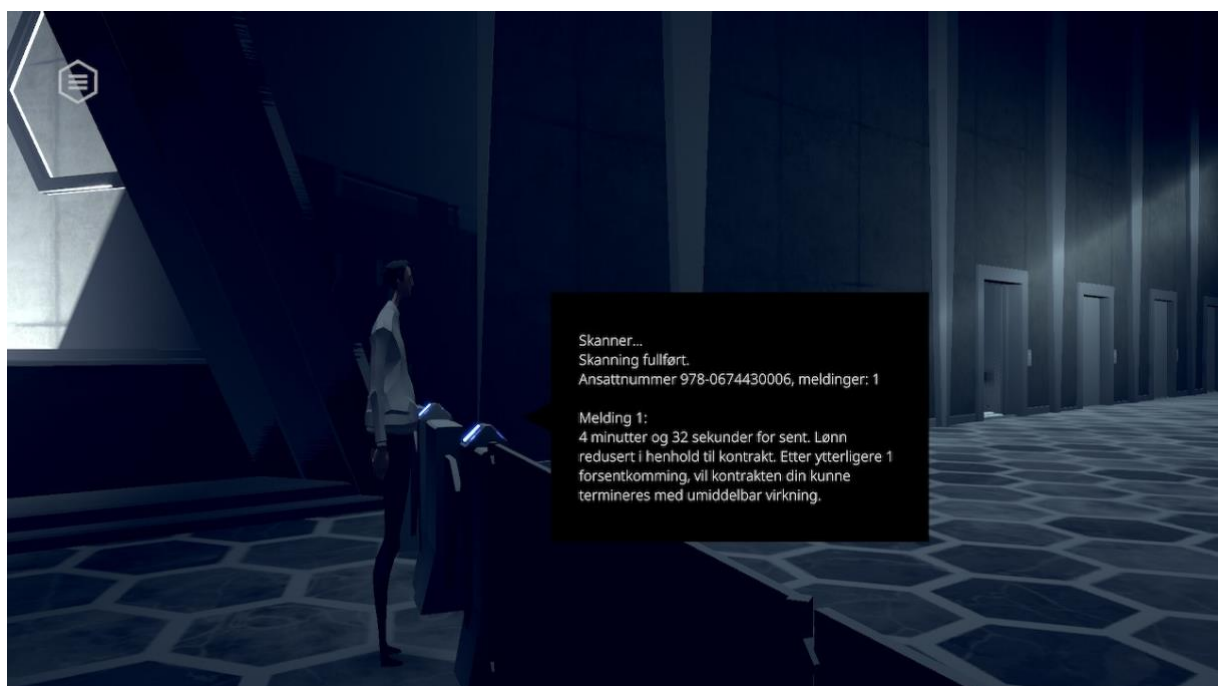
Figur 22: Meldingar frå teknologisekvensar.



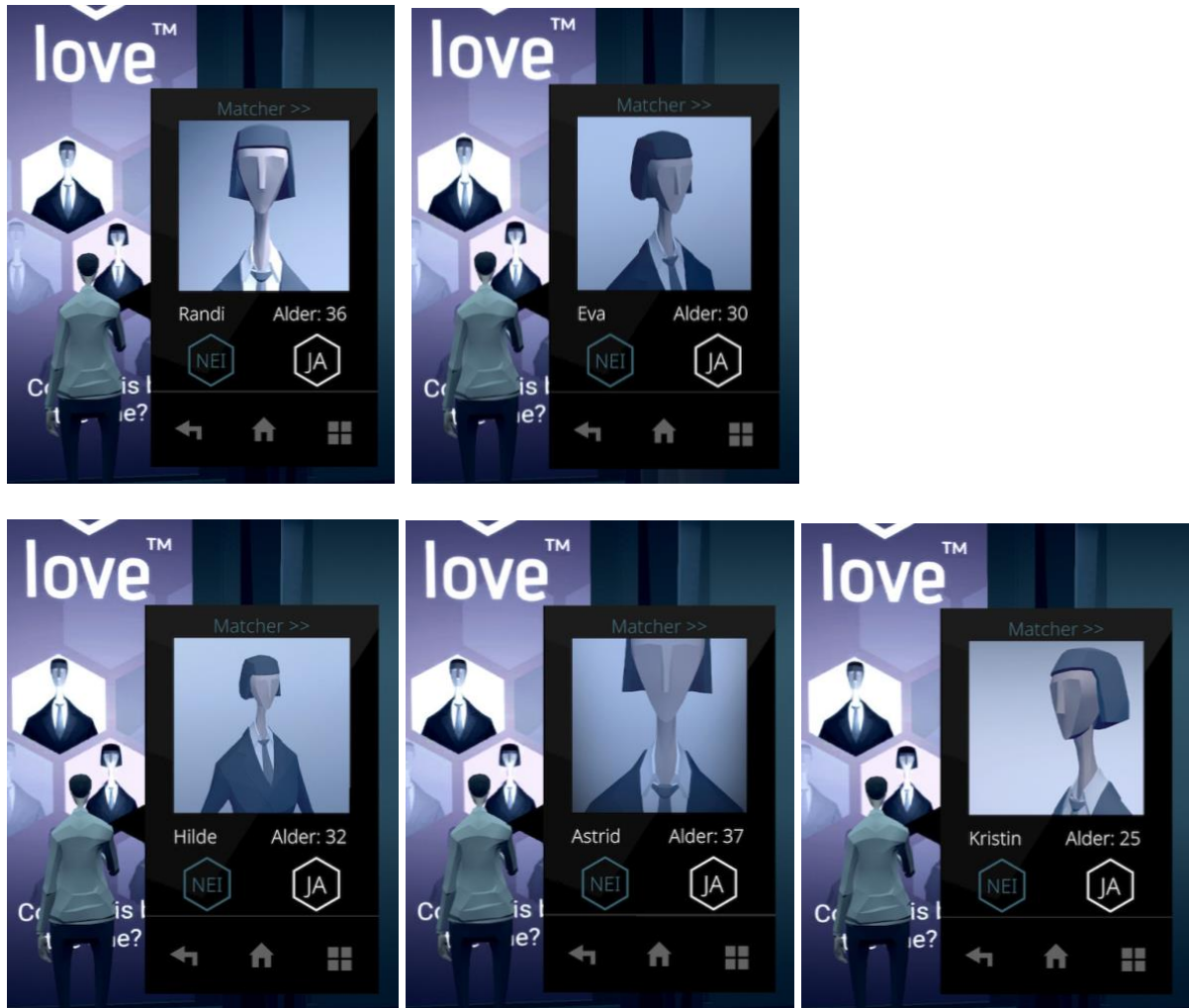
Figur 23: Teknologisekvens, det blå lyset forsvinn etter sekvensen er ferdig.



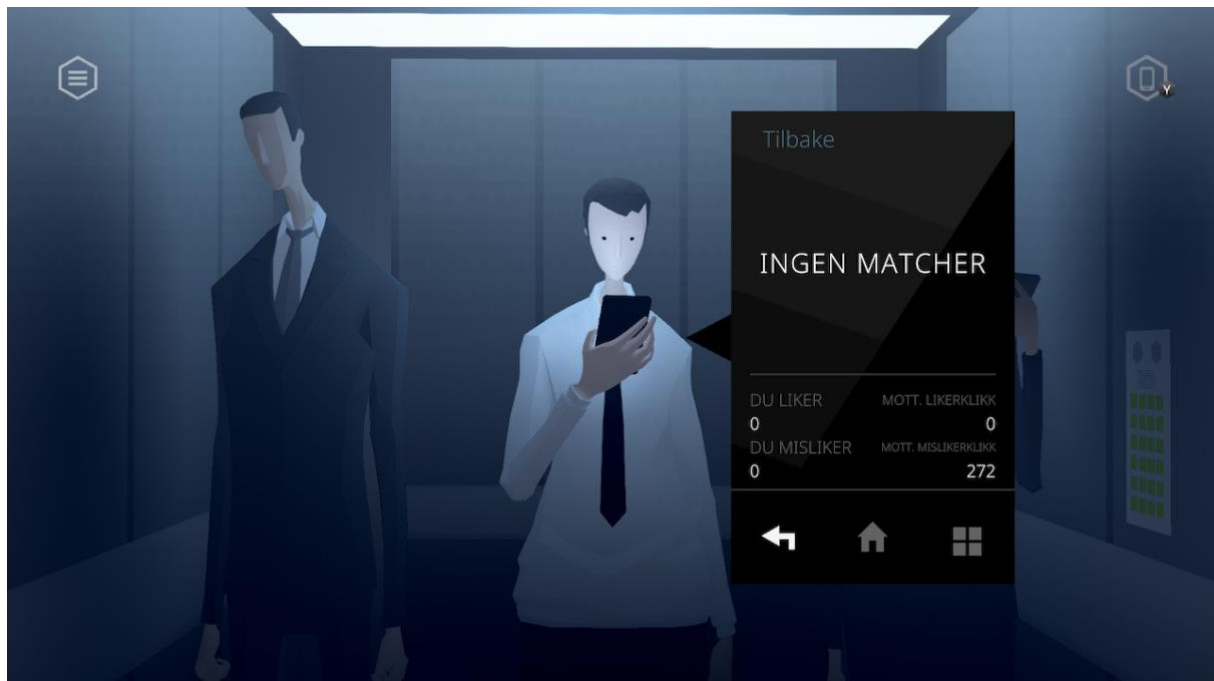
Figur 24: Melding frå jobben på veg til jobb.



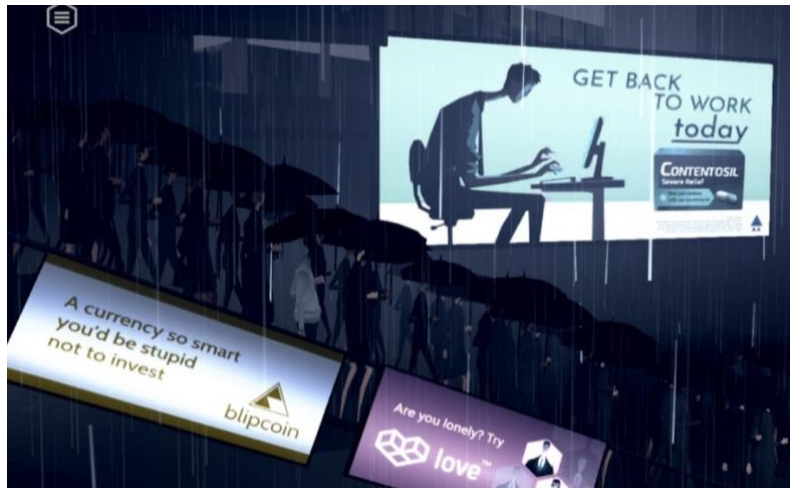
Figur 25: Melding under skanning av mobilen.



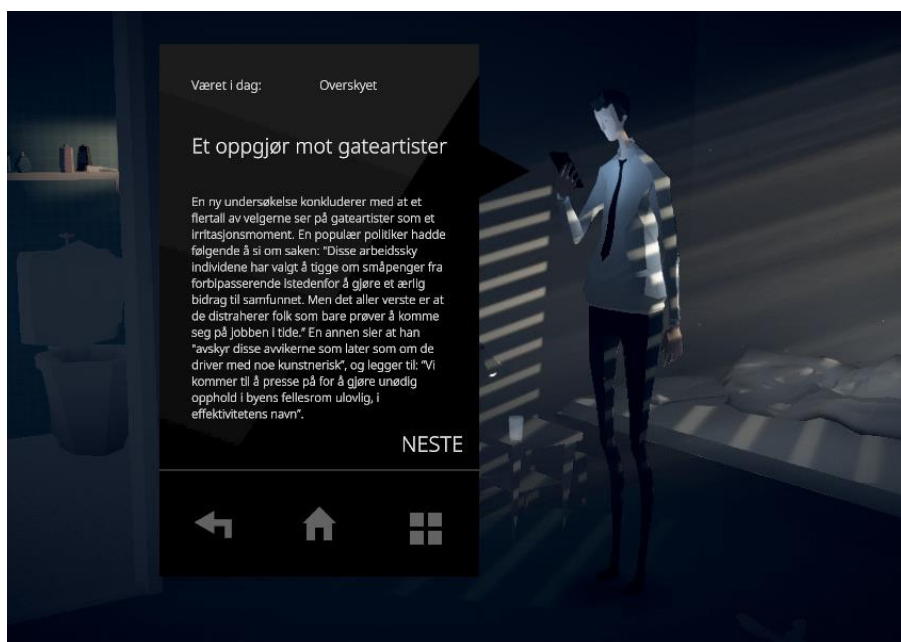
Figur 26: Potensielle matchar.



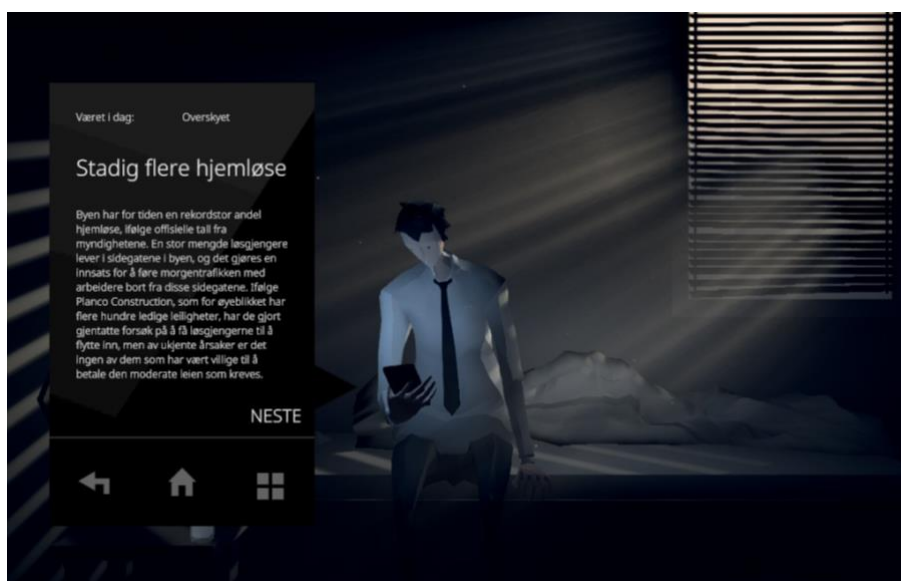
Figur 27: Hovudpersonen får "mislikerklikk".



Figur 28: Blipcoin sitt slagord.



Figur 29: "Et oppgjør mot gateartister".



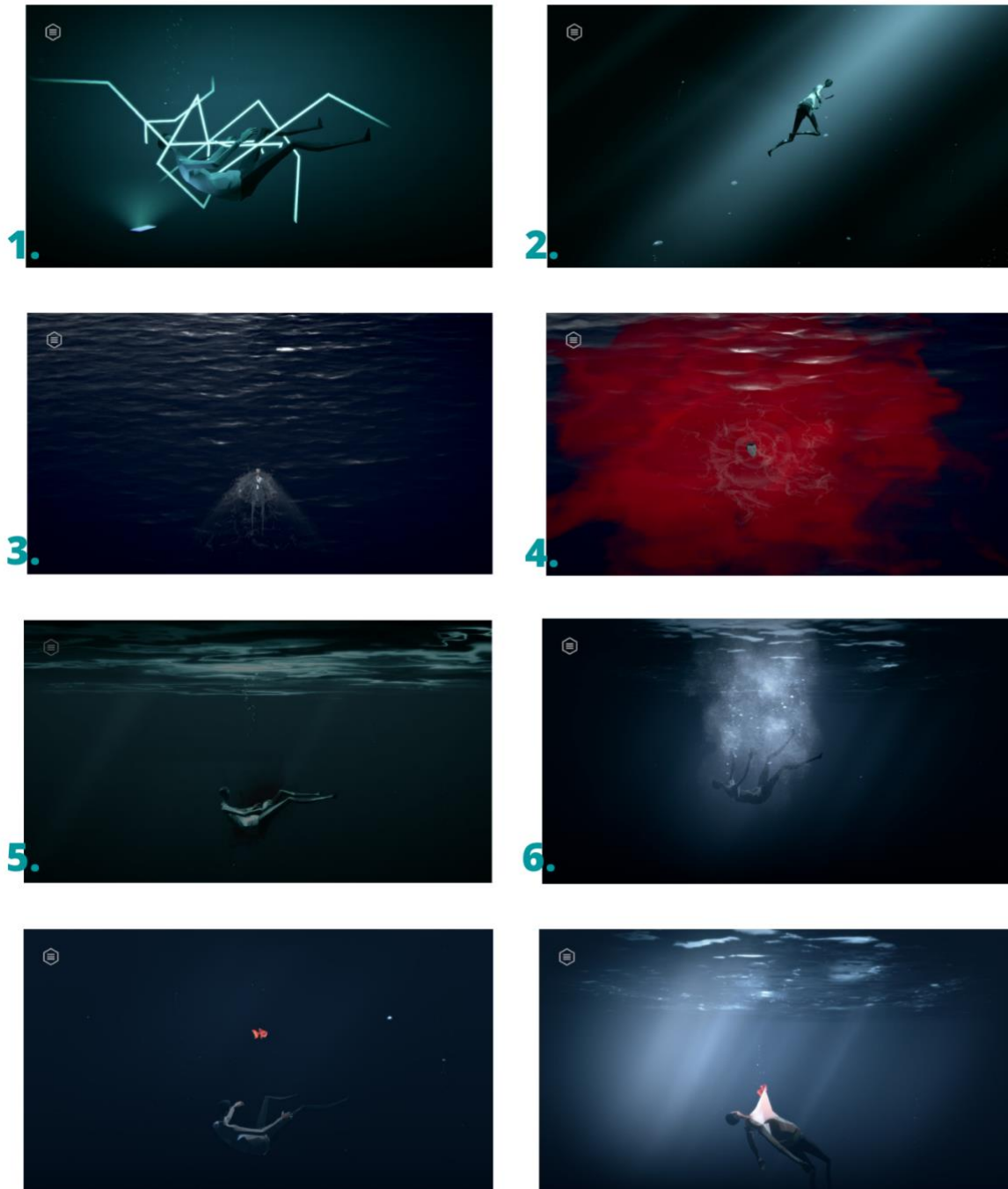
Figur 30: "Stadig flere hjemløse".



Figur 31: Hovudpersonen i samtale med gullfisken.

Havsekvansane

i kronologisk rekkefølge



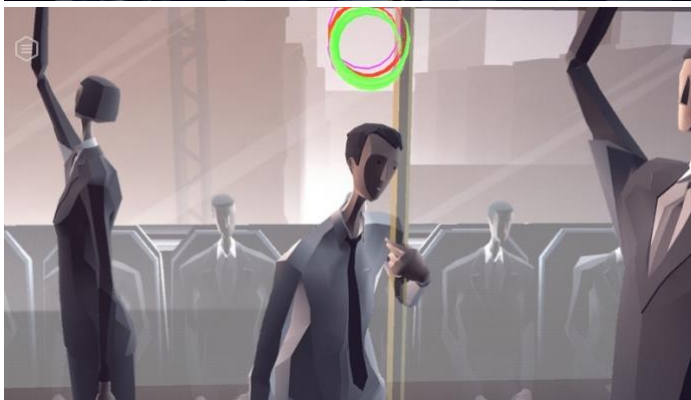
Figur 32: Havsekvansane.



Figur 33: Hovudpersonen knuser vindaugsruta.



Figur 34: Hovudpersonen riv ned bustadblokkene.



Figur 35: Hovudpersonen fjernar pendlarane på undergrunnsbanen.



Figur 36: Naturen bak porten.



Figur 37: Ein grøn plante har pressa seg opp gjennom asfalten.



Figur 38: "Se ting fra en annen vinkel".



Figur 39: Musikantmøte på dag to. Den gule skya kjem ut frå saksafonen og kjem inn i hovudpersonen. Dette utløyser eit sterkt lysglimt ført eit slags ekko, som kan tolkast som sjela hans, blir synleg ein augeblink og smeltar så saman med kroppen igjen.



Figur 40: Gullfisken guidar han forbi ein tilsynelatande død mann på bakken.



Figur 41: Menneskeleg tyggegummi.



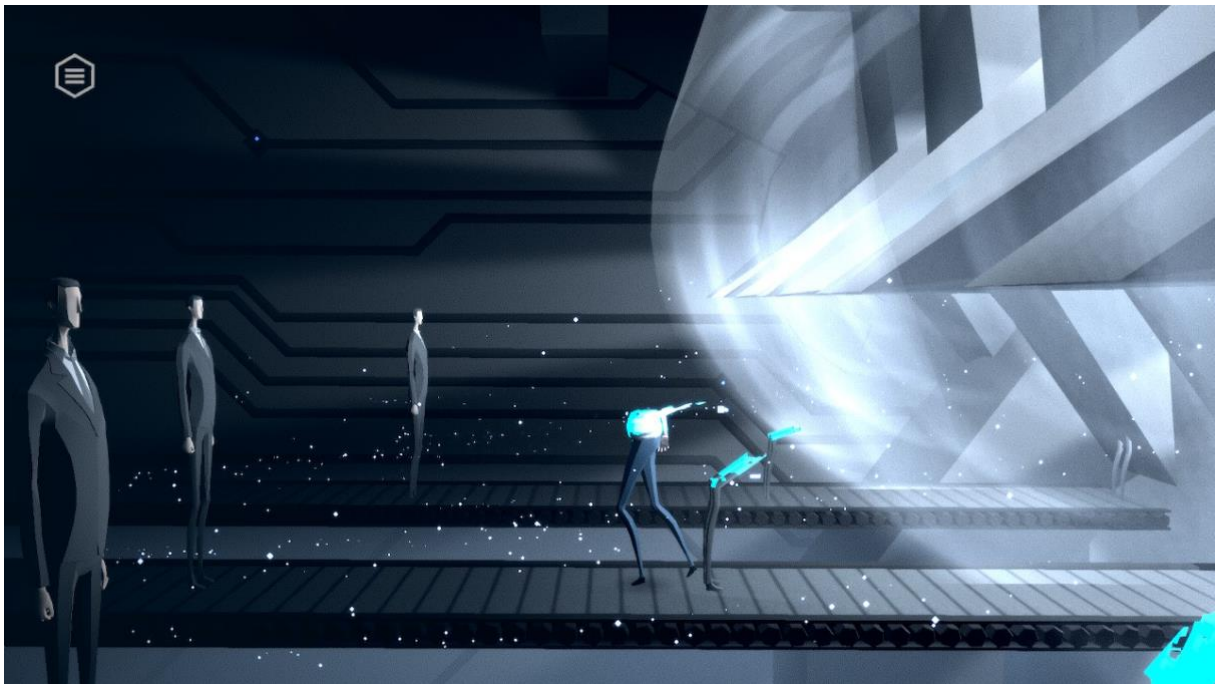
Figur 42: Spelaren må matche omrisset av greinene med hovudpersonen sitt omriss.



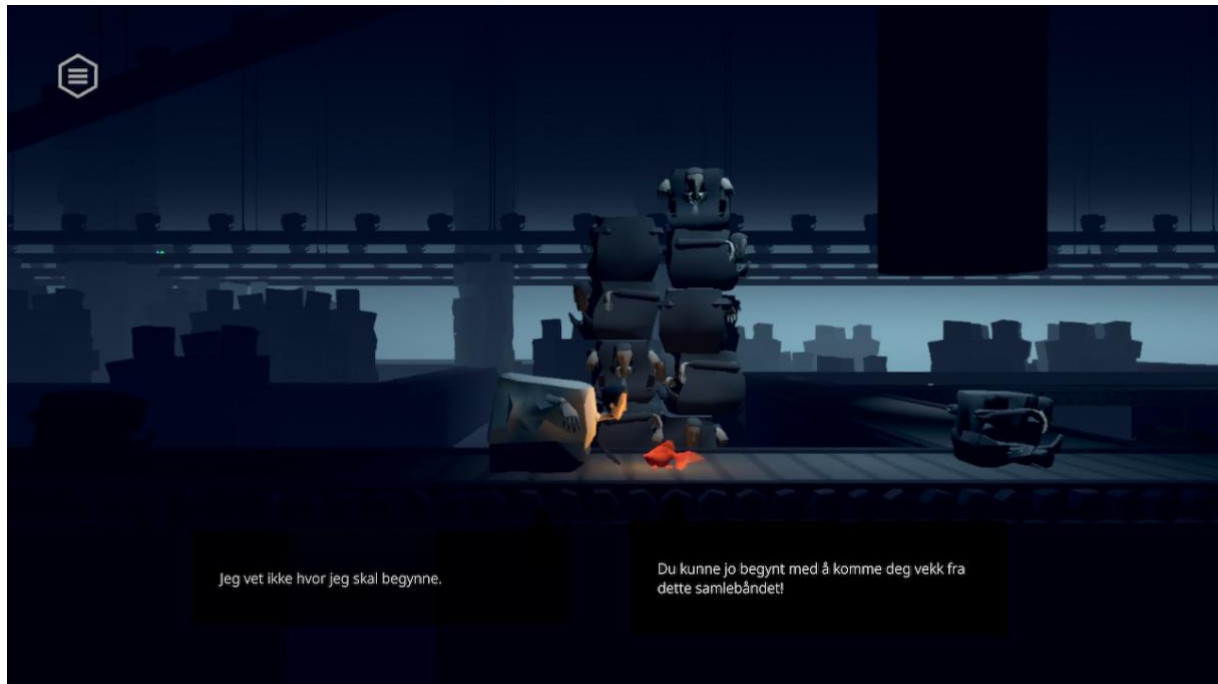
Figur 43: Hovudpersonen vaknar opp som den livlause mannen i parken.



Figur 44: Rulletrappa blir forvandla til eit samleband.



Figur 45: Maskina forvandlar dei til partiklar.



Figur 46: På samlebandet.



Figur 47: Labyrinten.



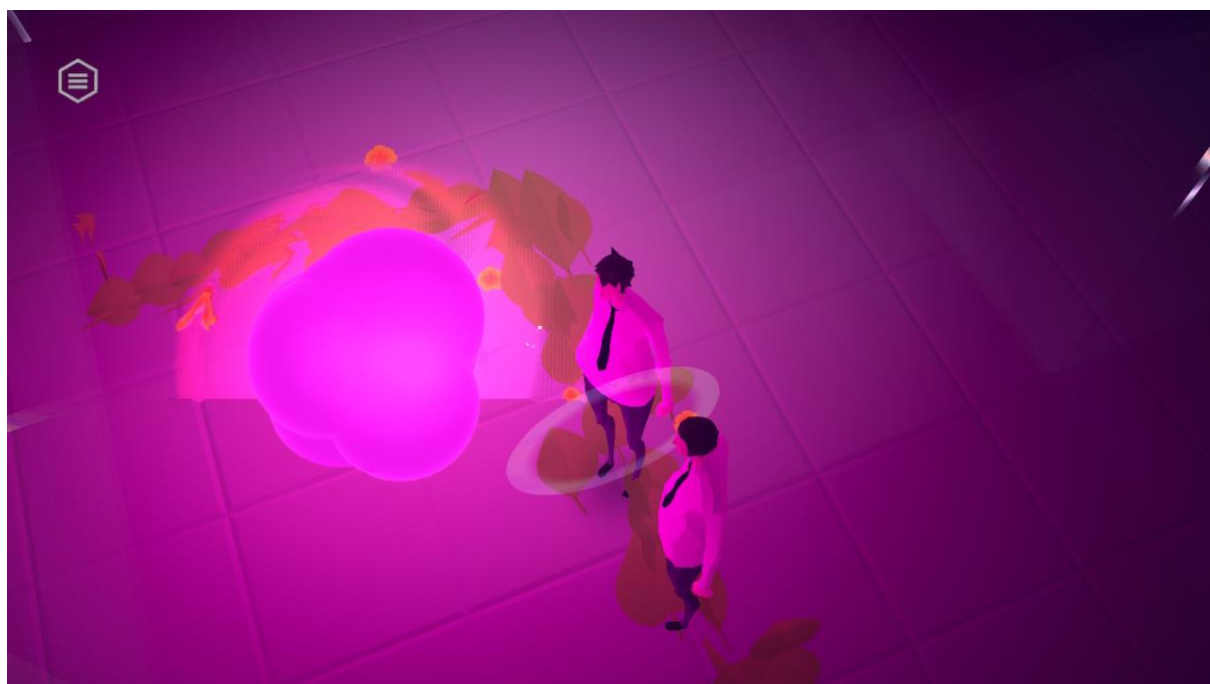
Figur 48: Plattformspelet.



Figur 49: Spelaren må dra hovedpersonen ned frå menneskekubetårnet.



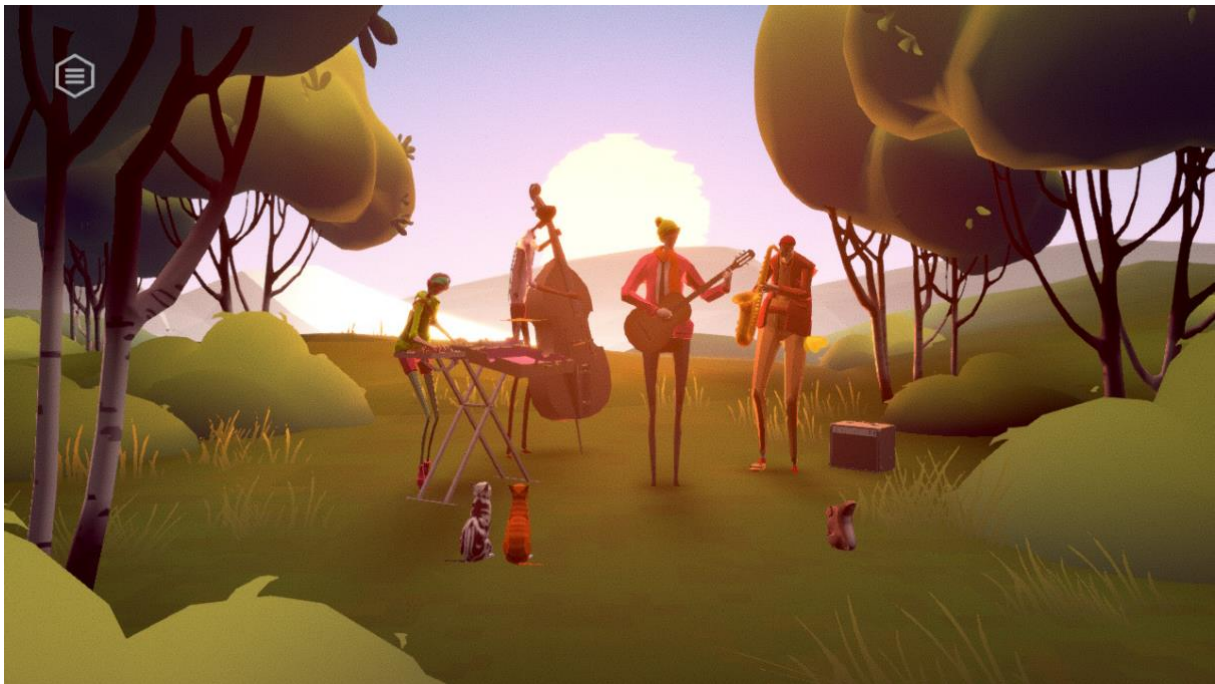
Figur 50: Spegellabyrinten.



Figur 51: Hovudpersonen må følge blomane.



Figur 52: Hovudpersonen klemmer sitt eget spegelbilde.



Figur 53: Hovudpersonen og musikantane.



Figur 54: Fargekontrastane mellom byen og parkane/naturen.



Figur 55: Lagringspunktet heiter "Flukt".