

Musikk i *World of Warcraft*

Kjensler, narrativ, rasar og lydlandskap



Jon Inge Lomeland
Mastergradsoppgåve
Etnomusikologi og musikkvitskap
Vår 2009
Griegakademiet
Universitetet i Bergen

Abstract

In this thesis I examine how the music in the massive multiplayer online role playing game (MMORPG) *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment 2004-2009) contributes to immersing the player in the game. In order to do this I consider various aspects. I examine how the music relates to film music techniques of immersing its audience, narrating a story and depicting a world where races and landscapes are differentiated through music. In relation to this I use ethnomusicological theories of race and soundscapes. I also examine how music affects the player both emotionally and kinesthetically, and how this makes the player identify with the character on screen.

By playing the game first hand I use the method of participant observation in order to examine how I as a player get affected by the music and how this contributes to immersing me in the game. Immersion has by some game scholars been seen as connected mainly with the actions of the player related to the rules of the game and thus how the player becomes immersed in the meaning of the game. Other scholars have seen that there are different types of immersion relating to games, such as that of how imagination is used by players to contribute to immersion. By examining how music affects the imagination of the player I aim to find out how music also contributes to both immersing the player and making the player want to return to the game. As the game is varied and uses different types of music for different types of situations, I also examine how affections and immersion varies depending on this.

Føreord

Denne oppgåva kunne ikkje ha blitt til utan hjelp både utanfor og inni spelet. Takk til Erik Steinskog for vegleiing, kritiske kommentarar og interessante innspel. Takk til medspelarar som med samarbeid gjorde det mogleg å kome langt i spelet samstundes som at ei uhøgtideleg atmosfære gjorde at dette kjendest som ei påskjøning snarare enn eit press. Eg vil også takke Anne-Grethe Kolaas og Halstein Gåsemyr for korrekturlesing.

Innhald

Innleiing.....side 7

Dataspel, identitet, emosjonar

Dataspelmusikkens utvikling

Musikk til bilete- ei bakgrunnshistorie.....side 13

Musikk og identifikasjon.....side 14

Multimedia, hierarki og likestilling.....side 15

Ikkje-diegetisk og diegetisk musikk.....side 16

”Mickey mousing” og kontrastar mellom musikk og bilete.....side 17

Leiemotiv.....side 18

Dataspelmusikken blir til.....side 21

Dataspelmusikkens estetikk.....side 24

Musikk, kultur og identitet

Samanliknande musikkvitskap.....side 26

Etniskskap og autensitet.....side 27

Identitet, stadar og filmmusikk.....side 28

Reisande kulturar.....side 29

Sjangrar og ”Verdsmusikk”.....side 31

Transnasjonale musikkar.....side 32

Affektar, emosjonar og musikalsk mening

Emosjonar, effektar og subjekt.....side 35

Det uventa, dur og moll, dissonans og konsonans og musikalsk mening.....side 36

Musikkens påverknad og konnotasjonar.....side 39

Musikk i *World of Warcraft*

Lyd og landskap

Beskriving av *World of Warcraft*.....side 44

Musikkbruk.....side 47

Adaptiv, interaktiv og transdiegetisk musikk.....	side 50
Lydlandskap, geografi og klima.....	side 52

Musikk og rase

Stereotyper.....	side 57
Kvar rase sin musikk.....	side 58
Kjønn.....	side 78
Instansar.....	side 79
Bossmusikk.....	side 80
Battlegroundar og bilete sin musikologi.....	side 81
Det "Andre" og fiendtlege kulturar.....	side 83
Drapsmusikk.....	side 84

Musikk og narrativ

Narrasjon, stemningar og forventningar.....	side 86
Lønmusikk.....	side 88
Det episke.....	side 90
Intertekstuelle samanhengar og likskapar.....	side 92

Konklusjon

Musikken si rolle for grader av affektar og fordjuping

Identifisering med karakterar og minska kritisk avstand.....	side 95
Fordjuping og kroppsleggjering av musikk i spel.....	side 96
Fråver av musikk skapar tomheit.....	side 102
Dataspeleestetikk.....	side 102
Grader av affektar og fordjuping.....	side 104
Kva musikken har å seie for spelopplevinga mi og om eg kjem tilbake til spelet.....	side 105
Oppsummering og svar på spørsmål stilt i prosjektbeskrivinga.....	side 107
Kjelder.....	side 112

Innleiing

Eg står utanfor eit slott. Rundt meg ligg tåka tjukk, men eg kan ane konturane av spøkelsesaktige skikkelsar rundt meg. Ei klokke slår midnatt i det fjerne. Eg kastar eit raskt blick på kartet, men utover vegen fram til slottet fortel det meg ingenting om korleis eg skal kome meg inn. Brått støkk eg av ei dør som smekk opp som ut frå knirkinga ikkje kan ha vorte brukt mykje dei siste åra. Eg tar eit usikkert skritt innafør, og får auge på andre eventyrarar som også har funne vegen til det tilsynelatande forlatne slottet. Somme av dei ber våpen, andre har med seg bandasjar og medisinar. Kva er det dei ventar å møte? Eg støkk til igjen då døra smekk igjen bak meg, før eg legg merke til at nokon i det fjerne spelar på eit kyrkjeorgel. Tonane lyd illevarslande, som om organisten prøver å åtvare meg og dei andre mot å gå lenger inn i slottet. Samstundes gjer denne merkelege musikken at eg blir nysgjerrig. Kven er det som spelar, kvifor lyd det så faretruande og kva er det vedkomande prøver å åtvare meg mot?

Denne oppgåva handlar om musikk i dataspel *World of Warcraft* (WoW, Blizzard Entertainment 2004-2009), korleis musikk vert brukt i det og korleis den fungerer. Dataspelmusikk har ikkje vorte diskutert mykje før, både av di det er eit relativt nytt fenomen og av di dataspel lenge har vorte sett på som både unyttig og barnsleg, gjerne assosiert med asosiale gitar, og difor ikkje verdt å undersøke. Dette viser seg å vere grunna i fordomar, då tal frå undersøkingar viser at gjennomsnittsalderen på ein som spelar spel er 35 år og at førti prosent er kvinner (www.theesa.com 2009). Sjølv om filmindustrien framleis omset for omtrent dobbelt så mykje som spelindustrien når ein ikkje reknar med maskinvare, veks omsetnaden til spelindustrien meir enn filmindustrien som i dei seinare år har begynt å minke (Kerr 2006:50). Lik film er dataspel difor eit sterkt medium som kan nyttast til å fremme både kulturelle og politiske budskap i tillegg til å vere underhaldning.

World of Warcraft (frå no kalla *WoW*) er eit massivt multiplayer online rollespel (MMORPG) med over 11 millionar spelarar. Det har spelarar frå heile verda som i form av karakterar trer inn i den middelalderaktige verda Azeroth for å oppleve eventyr og kjempe mot dragar og andre monster for ære og rikdom. Azeroth er ei mytisk verd på lik line med Tolkien sitt fantasiunivers Midgard, men samstundes har den logisk tidrekning og føregår i sanntid då det vert spelt på forskjellige serverar i alle tidssonar. *WoW* er ei multikulturell verd, delt opp i land med geografi og klima tilsvarande vår eiga verd, og sjølv om desse er busett av fantasirasar ein finn i *Ringenes Herre* (*The Lord of The Rings*, *LotR*, J.R.R. Tolkien 1954-1955) som dvergar, alvar og orcar, er dei også stereotypar på folkegrupper i vår eiga verd, som amerikanarar, skottar, russarar og jamaicanarar. Verda liknar vår eiga også i at det er

han- og hokjønner av alle rasane, sjølv om det ikkje er like jamt fordelt for alle rasane. Forutan desse likskapane har spelet mange andre referansar til vår eiga verd samt populærkultur, då NPC-ar (Non-Player Character), det vil sei karakterar som ikkje er styrt av spelarar, har namn som liknar namn me kjenner frå før, til dømes Hemet Nesingwary, eit anagram av Ernest Hemingway, og Clarice Foster, sett saman av skodespelaren Jodie Foster og Clarice Starling som var rolla hennar i *Nattsvermeren* (*Silence of the Lambs*, Demme 1991). Grunnen til at det er så mykje som er kjend i spelet er av di spelaren vil synast at dette er meir appellerande enn om alt i verda skulle vere framand, jamføre Jessica Langer (2008:91).

Spelet startar med at ein vel om ein vil spele på alliansesida eller hordesida. Båe sider er eigentleg ”gode”, men pga utsjånaden til rasane, samt intertekstuelle referansar spelet har til fantasilitteratur som tradisjonelt framstiller menneske, alvar og dvergar som gode og orcar, troll og vandaude som vonde, vil alliansen bli tolka som god og horden bli tolka som vond. At alliansesida har blå bakgrunnsfarge, som gir assosiasjonar til kongelegskap og himmelen, og horde har raud bakgrunnsfarge, som gir assosiasjonar til blod, aggressivitet og helvete, forsterkar dette skiljet mellom dei gode og dei vonde. Ein vel så kva rase og kjønn ein vil spele som, før ein til slutt bestemmer om karakteren skal vere krigar, prest, magikar eller ein av dei andre klassane det er å velje mellom. Etter å ha bestemt utsjånaden på karakteren frå eit lite tal forskjellige variasjonar får ein ei kort bakgrunnshistorie til den rasen ein har valt før ein byrjar å styre karakteren sin.

Det første ein ser inni spelet er ein NPC med eit stort utropsteikn over hovudet sitt. Når ein snakkar med denne personen, dvs høgreklikkar på han/ho, får ein ei ”quest”, altså eit oppdrag ein skal gjere. Oppdraget er enkelt, ein skal drepe 8 ulvar eller tilsvarande avhengig av kva rase ein spelar som. Kontrollane er lette og krev ikkje avanserte kombinasjonar. Ein trykker ganske enkelt på taltasten 1, og så gjer karakteren den eigenskapen. I starten har ein berre ein eller to tastar ein må bruke for å angripe og drepe fiendane. For kvar drepne fiende får ein erfaringspoeng som fyller opp eit parameter nedst på skjermen, samt gjenstandar ein kan plukke opp frå lika til fiendane. Når ein har drepe nok ulvar, får questgivaren eit stort spørsmålsteikn over hovudet. Ein spring tilbake med kjøttet ein fekk av dyra ein drap, og når ein leverer det frå seg og dermed fullfører questen, også ved å høgreklikke på questgivaren, får ein velje ei løn ut ifrå kva type rustning og kva type våpen ein kan bruke. Etter å ha valt løna og trykka ”accept”, får ein i tillegg endå meir erfaringspoeng, og når erfaringspoenga har fylt erfaringsmålarer nedst på skjermen kjem ei lysstråle ned i karakteren med ei lyd som høyrer ut som ”ding”, og dermed er karakteren ein nyttar vorten ”level” 2, altså nivå 2. For kvar level ein skal gå opp treng ein meir erfaringspoeng, slik at det går lenger og lenger tid

mellom kvar gong ein ”levlar”. Slik det er no kan ein ikkje bli høgare enn level 80, men denne grensa vert heva med 10 levlar kvar gong det kjem ei utvidingspakke til spelet. Spelet sluttar likevel ikkje på høgste level, tvert om er det mange som meiner spelet ikkje byrjar før på høgste level, då ein først då får tilgang til alle stadane og fiendane ein kan kjempe mot, og ein byrjar å spele saman med andre i såkalla ”battlegroundar”, ”dungeonar” og ”raid”¹.

Etter å ha fullført den første questen får ein ei ny av questgivaren, og blir på denne måten sendt vidare i spelet til nye NPC-ar med fleire meir eller mindre tilsvarande questar. Ein vert også sendt til NPC-ar som ein kan trene nye eigenskapar av kvar gong ein går opp i level, medan andre NPC-ar kan fortelje ein kor ein finn forskjellige naudsynte ”institusjonar” i spelet som bank, der ein kan legge gjenstandar ein finn, auksjonshus, der ein kan selje og kjøpe gjenstandar, og flygemeisteren, som ein kan nytte for å kome seg til stadar ein allereie har vore på ei raskare måte. Spelet er difor lett å sette seg inn i om ein fylgjer questane, og ein føler heile tida ein utrettar noko og at ein blir løna for det ein gjer. Ein blir heller ikkje straffa for hardt når ein døy, då ein då berre treng å springe tilbake til liket sitt og gjenopplive seg sjølv på kostnad av at utstyret eins tar 10 % skade, noko som ikkje blir merkbart før ein kjem høgt opp i level. Dette er dei grunnleggande mekanismane i spelet. (Eg kjem tilbake til andre aspekt ved spelet på side 44.)

For at ikkje mekanismane i spelet skal kjennast repeterande og einsformige, fortel kvar quest ei historie som forklarar kvifor ein må drepe så og så mange slike og slike. I tillegg til å skape eit narrativ slik at spelet får ei slags byrjing, midte og slutt, gjer historiene at Azeroth kjennest meir samanhengande, til dømes ved å fortelje bakgrunnshistorier om dei forskjellige landa og folka i Azeroth, eller at ein får questar der ein må reise til nye land der NPC-ar som questgivaren fortel om held til. Dei forskjellige landa er også dekorert med varierte landskap og akkompagnert med variert musikk, slik at det skal kjennast som om ein bevegar seg ut på spanande eventyr og opplever noko nytt når ein drar frå det eine landet til det andre. Historiene, grafikken og musikken er dermed med på å skape ei variert og ”levande” verd sjølv om questane ein får, i alle fall teknisk sett, er svært like gjennom heile spelet.

Når den kritiske avstanden til det som blir vist minkar og det emosjonelle engasjementet i høve til det som skjer aukar (Grau 2003:13), snakkar ein om noko som i spelforskning har vorte kalla *immersion*, altså å bli eitt med spelet ved å bli ”nedsenka” eller ”fordjupa” i det. Det er likevel grader av dette, noko Salen og Zimmerman påpeikar når dei

¹ Eg har valt å fornorske desse orda då dei er viktige fenomen i spelet som blir brukt av dei fleste norske som spelar *WoW*. I tillegg unngår eg at dungeonar vert forveksla med holer og grotter då somme dungeonar er forma som hus og uteområde. Eg set orda i hermeteikn den første gongen eg brukar dei men utan elles.

skriv om feilslutninga ved fordjuping (*the immersive fallacy*) som har vorte trekt av spelutviklarar, media samt store delar av publikum (2004:450). Salen og Zimmerman er einige i at ein blir oppslukt (*engrossed*) av spel, men ein er likevel alltid klår over at det er eit spel. Ein kan bli fordjupa i spel, men dette er ikkje fordi sansane blir lurt til å tru at ein er inni ei røynd, men av di ein tar på seg reglane og dei kunstige meiningane til den magiske sirkelen (*the magic circle*, 2004:93). Ein vert difor "fordjupa i meining" snarare enn i audiovisualitet (2004:452). Det omgåande ved sansane sitt engasjement i detaljerte representasjonar i spel er utan tvil ein del av fornøyelsen ved å spele dei, men den fordjupa feiltolkinga overdriv denne sida av fornøyelsen (2004:453).

Ermi og Mäyrä meiner derimot at fordjuping kan delast inn i tre formar, den audiovisuelle, den utfordringsbaserte, og den fantasibaserte. Den audiovisuelle fordjupinga dreiar seg om at store skjermar og kraftige lydar stenger inntrykk frå røynda ute. Den utfordringsbaserte minnar mest om den typen fordjuping Salen og Zimmerman argumenterer for, der den rette balansen mellom utfordring og eigenskapar skapar fordjuping. Den fantasibaserte fordjupinga gjer at ein kan bli oppslukt (*absorbed*) i historiene og verda i spelet, få sympatiar for eller identifisere seg med karakteren i spelet, bruke fantasien til å førestelle seg bakgrunnshistorier og liknande for karakterane eller berre fryde seg over fantasien i spelet (2005:7-8). Den fantasibaserte gjeld i så måte spesielt for rollespel men også andre spel der karakterane og verdane utgjer viktige roller.

I tillegg til at musikk er viktig i høve til den audiovisuelle fordjupingsforma, meiner Karen Collins at musikk også er viktig for den fantasibaserte fordjupinga. Musikk bidrar til å gi spelarar førestellingar i tillegg til å få dei til å skape fantasiunivers som virkar truverdige ut i frå ei "cinematisk realisme" (*cinematic realism*, 2008:134). Filmmusikk er viktig til ei slik realisme, så måten eg vil sjå på fordjuping er difor spesielt knytt til den fantasibaserte fordjupinga og korleis fantasiverda og karakterane i *WoW* vert etablert ved hjelp av musikk. Ermi og Mäyrä viser likevel at desse tre fordjupingstypene overlappar kvarandre (2005:8), så eg vil også ta for meg hendingar i spelet der den audiovisuelle fordjupinga overlappar med den utfordringsbaserte fordjupinga.

Det første eg vil ta for meg er bakgrunnsinformasjonen som er naudsynt for å forstå korleis musikk virkar saman med bilete. For å finne ut meir om dette vil eg også sjå på korleis musikk tidlegare har vorte brukt til å fordjupe publikum i andre multimedia som film og opera. Når ein tenkjer tilbake på ei scene i ein film der ein vart så rørt at ein måtte svelgje unna ein klump i halsen, er det vanskeleg å hugse om det var musikk i scena, og korleis denne i tilfelle høyrdest ut. Andre gonger kan ein ta seg sjølv i å nynne på musikk frå filmen når ein

kjem ut av kinosalen. Musikk kan dermed sjå ut til å virke på fleire nivå i høve til å bli lagt merke til av publikum. Å finne ut meir om desse nivåa vil vere viktig i høve til å finne ut korleis våre lyttevanar er i høve til bilete, og korleis dette blir brukt for å fordjupe spelarar.

Eg vil deretter finne ut korleis musikk er med og skapar identitet. Mange ser musikk som ei viktig del av identiteten sin. Musikk fortel noko om ein sjølv, kva ein likar og ikkje likar, slik at musikk ofte er med på å skape grenser mellom både generasjonar og forskjellige grupper i samfunnet. Også globalt er musikk med på å skape og oppretthalde grenser. Nasjonalsongar seier til dømes at ein tilhøyrer ei nasjon, medan Melodi Grand Prix er ei anna måte å fremme ”nasjonal” musikk på, då den gjerne skal representere landet deltakarane kjem frå ved å nytte folkemusikkaktige trekk, til dømes hardingfele og bunad i norske bidrag. Musikk er dermed med på å påverke korleis me tenker oss at eit land skal høyrast ut, og geografien til det landet får slik sett også ei identitet ved hjelp av musikk. I Noreg tenkjer ein seg difor gjerne fjordar og isbrear akkompagnert av hardingfelemusikk. I høve til at *WoW* brukar forskjellig musikk til forskjellige rasar og forskjellige land vil det difor vere nyttig å vite litt om korleis identitetar vert etablerte og oppretthaldne ved hjelp av musikk.

Det siste som er viktig å vite litt om er korleis musikk påvirkar oss som menneske. Mange har opplevd å bli rørt til tårer av musikk. Annan musikk gjer oss meir avslappa, medan noko musikk på den andre sida kan gjere oss stressa. *WoW* har både stressa og meir avslappa situasjonar, og musikken kan dermed vere med på å forsterke desse situasjonane samt gjere dei mindre stressa eller mindre avslappande for å unngå at spelaren vert for sliten eller at ho/han keiar seg. For å finne ut korleis musikken gjer dette vil eg sjå etter moglege svar i mellom anna musikkpsykologi.

Etter å ha tatt for meg bakgrunns materialet vil eg gå vidare til å forsøke å finne ut korleis musikk vert brukt i *WoW*. Eg vil kome med døme der eg set desse opp mot det eg tek for meg i bakgrunns materialet for å lettare klare å vise kva det er musikken gjer i dei ulike døma. På denne måten vil eg freiste å finne ut kva musikken gjer og korleis den fungerer i *World of Warcraft* spesielt, men også litt om korleis musikk kan seiast å fungere i dataspel generelt.

Dataspel, identitet, emosjonar

Dataspelmusikkens utvikling

Som ei bakgrunn for studiet av spelmusikk vil eg her innleiingsvis ta for meg ulike måtar musikk tidlegare har vorte brukt saman med bilete. Særleg viktig vil filmmusikken vere, men også filmmusikken si forhistorie slik den vert fortalt innafor filmmusikkstudier, der spesielt opera er relevant. Ved å presentere denne historia håpar eg å vise noko av bakgrunnen for korleis musikk kan seiast å fungere i dataspel.

Musikk til bilete- ei bakgrunnshistorie

Musikk har lenge vorte nytta saman med bilete. Sidan slutten av 1800-talet då filmsnuttar begynte å verta viste i samsvar med revyar og førestillingar i ”music halls” har musikk akkompagnert bilete, sjølv om det er uvisst om alle filmframvisningar har hatt musikk knytt til seg (Larsen 2005:18).

I byrjinga vart det ikkje komponert musikk til film. Det var fleire grunnar til dette. For det første fanst det ikkje teknologi til å spele av lyd og bilete samstundes. For det andre vart ikkje musikk vurdert like viktig som bilete, så musikken kunne gjerne vere både uoriginal og ”upassande” til bileta. For det tredje begynte filmframvisningar i Vaudeville-teater og ”music halls”, der det var vanleg med ”live” musikk og allsong. Dei første filmane vart difor akkompagnert av ein pianospelar, med moglegskap for utviding med fiolinist, trommeslagar, treblåsar og strykarrekke dersom kinoen hadde råd. Pianospelaren hadde ofte dei same songane på repertoaret uavhengig av kva film som vart syna. Det å følgje biletet var heller ikkje viktig, så ein gravferdsmarsj kunne kome til å akkompagnere den forsonande slutten av ein film (Larsen 2005:25). Etterkvart som mange fant dette upassande, vart det viktigare for pianospelaren og andre filmmusikarar å spele musikk som passa til bileta.

Dirigentar og komponistar vart tilsett ved store kinoar, og det vart utvikla kompilasjonar med musikk som passa til bestemte stemningar, som for eksempel kinodirigenten Erno Rapées *Motion picture Moods for Pianists and Organists* frå 1924, som inneheldt notane til over 700 musikkstykke fordelt på 52 stemningskategoriar. Forutan denne gav den italienske komponisten Guiseppe Becce saman med komponisten og filmskribenten Hans Erdmann i 1927 ut *Allgemeines Handbuch der Film-Musik*, som inneheldt eit systematisert register over stemningsmusikk der ein til dømes under kategorien ”spenning” kunne finne musikk som passa til hastverk, redsle og heroisk kamp (Larsen 2005:35).

Då lydfilmen vart introdusert i 1927 med *The Jazz Singer* (Crosland) betydde dette kroken på døra for kinopianospelaren. Ei enorm omvelting skjedde i filmmusikkbransjen, og snart hadde Hollywood skapt eit samleband med oppdelte arbeidsoppgåver for komponistar, arrangørar, musikarar og miksarar. På denne tida var det eit overskot av komponistar med klassisk utdanning frå Europa i USA. Dette, saman med ønsket om å gi publikum eit inntrykk av at filmene var kvalitetsprodukt, var årsaka til at klassisk musikk vart dominerande i filmmusikk i åra 1930-1950, som også vert kalla "gullalderen". Særleg vart det komponert musikk etter den seinromantiske lesten. Grunnar til dette var at komponistane hadde vorte skolerte i mellom anna Wagners tonespråk, men også fordi dei narrative problema i film vart løyst med metodar nytta i opera. Dette tonespråket var hurtig bøyeleg, som var bra når musikken skulle tilpassast raske endringar i forteljinga (Larsen 2005:98-101). Det vart også nytta filmmusikkhandbøker frå stumfilmens periode, og til saman utgjorde dette basisen for det me i dag kjenner som klassisk Hollywood komponering.

Etter 1950 vart det eksperimentert med atonalitet. Eit døme på dette kan ein høyre i *De Dødes Tjern* (Bergstrøm 1958) og frå 1960-talet vart det også tatt i bruk kompilasjonar av (somme tider nyskreve) popmusikk. I dag er filmkomposisjonar ofte ein blanding av popkompilasjon og komponert musikk. Likevel vert det til tider nytta "klassisk" Hollywood komponering, spesielt i science-fiction- og eventyrfilmar som *Star Wars* (Lucas 1977) og *The Lord of the Rings: the Fellowship of the Ring* (*LotRI*, Jackson 2001).

Musikk og identifikasjon

Fordelen med klassisk Hollywood komponering er at ein har større kontroll over kva publikumet tenker og assosierer i den gitte situasjonen, av di dei ikkje har høyrt musikken før, men likevel assosierer bestemte ting med forskjellig musikk. Kassabian seier at denne typen filmmusikk gir publikumet assimilerende identifiseringar, dei blir ein del av og lev seg inn i det som skjer på skjermen, som ofte er historisk eller sosialt ukjende situasjonar for dei (jf 2001:2). For eksempel vert musikken i *LotRI* brukt til å få publikum til å identifisere seg med ein "hobbit", ein liten skapning på rundt 1 meter i ei anna verd der det bur monster og dragar.

Fordelen med å bruke kompilert musikk er at publikum som har høyrt den før vil ha med seg sine assosiasjonar inn i filmen. For eksempel nyttar filmen *Die Hard i New York* (*Die Hard with a Vengeance*, McTiernan 1995) låta "Summer in the city" av The Lovin' Spoonful i introen, som gir assosiasjonar til sommar, ferie, avslapning, glede osv., før ei bombe som går av kjem som ein grim kontrast til alt dette. Kassabian (2001:3) kallar dette "affilierte" eller tilslutta identifiseringar.

Publikum har likevel egne assosiasjonar knytt også til assimilert musikk. Den er sjeldan heilt ny, men byggjer på musikk brukt i andre filmar for å få tilsvarande effektar. Eit døme på dette er fiolinane som spelar oppover med tremolo i scena der ringskrømta er på veg opp til Blåstertopp (Jackson 2001:68min 57sek) i *LotR1*. Slik musikk har vorte høyrte før og forbunde med andre ting enn ringskrømt i andre filmar, noko sjåarane har med seg, sjølv om det kanskje er mindre bevisst. Det kan difor argumenterast for at det er gjenkjenninga av lyden av skrekk som gjer at me blir redde, snarare enn at musikken i seg sjølv er skummel. Dei fleste har sett ein film før og har difor med seg musikalsk ballast i det filmen startar. Dette er noko filmkomponistar er klar over, og difor minnar komponert musikk ofte om filmmusikk me har høyrte før for å skape dei same stemningane som andre filmar hadde. Dette kan kallast intertekstleg musikktolking.

Ved at komponistane brukte den same typen musikk til den same typen scener vart det etter kvart danna konvensjonar som komponistane vart meir eller mindre bunde til å følgje. Det er mykje på grunn av desse konvensjonane at me i dag forstår kva som er ”kjerleiksmusikk” og kva som er ”skummel musikk”. Desse konvensjonane har også lagt grunnlaget for musikk i dataspel.

Multimedia, hierarki og likestilling

Det har som nemnt ovanfor vore ei tendens til å vurdere bilete som viktigare enn musikk. Filmmusikkkomponistar som Miklós Rózsa og Kurt Weill har til dømes beskrive filmmusikk som ”saltet som får kjøttet til å smake bedre” og ”fløten på filmens tørre cornflakes” (Larsen 2005:219). Teoretikarane T.W.Adorno og Hanns Eisler har gått så langt som å seie at filmmusikk er samansett av dårlege vanar som heng igjen frå filmmusikkens byrjing og Tin Pan Alley (1947:3). Folk flest snakkar om å *sjå* film, på trass av at høyrsla også vert nytta i sansinga av ein film. Det er med andre ord eit hierarki både blant sansane og innan multimedia, der syn og bilete vert sett på som viktigare enn høyrsel og musikk. Dette heng saman med at synssansen har vorte vurdert som aktiv, medan høyrresansen har vorte vurdert som passiv. Eit argument for dette har vore at ein ikkje kan lukke øyro slik ein kan lukke augo, og at ein difor har større moglegskapar til å aktivt oppsøke det ein vil sjå enn kva ein har til å vele kva ein vil høyre. Dette høvet mellom det aktive og passive heng også saman med kjønna sine tradisjonelle roller i klassisk Hollywood film. Oftast er det mannen som spelar hovudrolla og som er den som utfører handlinga (Kassabian 2001:33). Kvinna er derimot passiv, objektet som først skal beundrast på avstand av mannen for så å erobrast ved at ho lyttar til mannens kjærleikserklæring og frieri. Lytting har difor vorte sett på som passivt

og underordna. Jamføre Nicholas Cook er syn og høyrsel derimot sansar som utfyller kvarandre (1998:117). Utan det plutselige ”lydsmellet” i ein skrekkfilm ville til dømes ikkje ”kunne vore mordar”-personen som snik seg tett innpå nokon bakfrå berre for å sei hei vore ein tiandedel så skummel. Utan det episke koret som akkompagnerar ringskrømta i *LotRI* ville dei ikkje vorte oppfatta som gjenferd av kongar frå ei fjern fortid, men snarare som dårlege kopiar av mordaren i *Skrik (Scream, Craven 1996)*. *Schindler's List* (Spielberg 1993) ville heller ikkje rørt oss like mykje om det ikkje var for den melankolske musikken i filmen. Både sansar fortel oss noko som til saman utgjer heilskapen av det filmar prøver å fortelje oss. Me får dermed ei heilskapleg filmoppleving, lik me får ei heilskapleg oppleving ved å både høyre og sjå også utanfor kinosalen. Det eine mediet er avhengig av det andre for å oppnå optimalt resultat. Musikk og bilete er difor like viktig. Av den grunn bør me begynne å vedkjenne at me faktisk også *høyrer* film. Øyro vert ikkje brukt passivt i forhold til augo. Dei er aktivt med på å skremme oss, få oss til å bli rørt eller til å le. På lik line med Kassabian burde kan hende også me byte ut ordet filmsjåarar med eit meir nøytralt ord som *perceivers*, altså sansarar eller mottakarar (2001:2). I dataspel har derimot musikk vorte så lite fokusert på at eg i denne oppgåva vil gå eit skritt lengre og freiste å vere audiosentrisk i høve til spelmusikk for å kartleggje effekten den har slik at det i framtida kan bli mogleg å ”sansse” spel også, både med augo, øyro og kroppen elles, på lik line med at Kassabian meiner me sansar filmar.

Ikkje-diegetisk- og diegetisk musikk

Etter at det vart teknisk mogleg å synkronisere lyd og bilete, var det i ein periode ulik bruk av musikk i film. Somme fortsette på same måten som i stumfilm med musikk i omtrent kvar scene sjølv om det ikkje vart spelt musikk i diegesen, altså filmen si fiksjonelle verd. Dette er ikkje-diegetisk musikk. Etter kvart gjekk likevel dei fleste på denne tida over til å gi musikk i film ein realistisk tendens der musikk berre vart høyrte såframt det gjekk fram av bileta at musikk vart spela i fiksjonen si verd (jf Larsen 2005:86). Dette er diegetisk musikk. Dette ”dogmet” om diegetisk musikk gjorde at det oppstod merkelige situasjonar i filmar for å grunnge musikken, til dømes orkester som øvde uti audemarka eller i naboceller til fengselsfangar som skulle avrettast. Med musikken til *Cimarron* (Ruggles 1931) revolusjonerte derimot Max Steiner filmmusikken ved å la sluttekstmusikken starte allereie i siste scene av filmen. Då dette fekk bra kritikk, vart ikkje-diegetisk musikk på ny grunnregelen.

Eit problem med omgrepa diegetisk og ikkje-diegetisk er at musikken vert sett på som separat frå filmen. Kassabian argumenterer mot dette skilet fordi ein då tek for gitt at det finst ei diegese før musikken, som ville bety at film i utgangspunktet er eit stille medium. Då musikk har viktige roller i film som å formidle avstand i tid og rom samt at musikk ofte fortel publikum kva dei skal føle i ei scene med (jf 2001:41), må ein ikkje gløyme at også musikk er med på å etablere diegesen (jf 2001:42). Samstundes skal musikk ofte vere med på å glatte over avstandar i tid og rom. Eit døme på dette er ferda gjennom Morias miner i *LotRI*, som i følge Gandalfv skulle ta fire dagar, men som for publikum tek ein halvtime.

Eit anna problem med omgrepa diegetisk og ikkje-diegetisk er at det kan vere vanskeleg å seie kor grensa mellom dei går. Til dømes kan musikk starte som diegetisk musikk, men så gå over til å bli ei blanding av di musikken vert miksa ned i volum når nokon pratar. Denne miksinga blir ikkje gjort i fiksjonens verd men av ei ”uspesifisert ytre kjelde” som Kassabian kallar det (2001:42). I andre tilfelle kan det vere ei meir openbar blanding, som eg vil nytte *LotRI* til å gi eit døme på. Dei ikkje-diegetiske strykarakkordane som akkompagnerar det korte Hobsyssel-motivet spelt av ei tinnfløyte når me ser Frodo sitjande under eit tre med ei bok, fortsett i det Gandalfv kjem nynnande og syngjande inn i Hobsyssel, heimbygda til Frodo. Gandalfv syng i same toneart som Hobsysselmotivet, Eb-dur, men strykarakkordane endrar seg og følgjer songen hans til Ab, Eb igjen osv. Den ikkje-diegetiske musikken vert blanda med diegetisk musikk, slik at det oppstår ei slags ”kvasidiegetisk” musikk. Earle Hagen kallar denne typen musikk for kjeldeorkestrering (*source scoring*) i ei handbok for filmkomponistar (Hagen 1971:200). Kjeldeorkestrering er ei blanding av det han kallar kjeldemusikk og rein/ dramatisk orkestrering (*source music, pure/dramatic scoring*, 1971:190). Kjeldemusikk tilsvarar diegetisk musikk og dramatisk orkestrering tilsvarar ikkje-diegetisk musikk, medan kjeldeorkestrering fell mellom dei to. Dømer på dette er kjeldemusikk som kan ha ein dramatisk funksjon, eller musikk som kan seiast å ”gli” mellom kjeldemusikk og dramatisk orkestrering, slik som i dømet med den syngande Gandalfv ovanfor.

”Mickey mousing” og kontrastar mellom musikk og bilete

Max Steiner var ein av dei mest kjente filmmusikkkomponistane frå gullalderen, og laga mellom anna musikk til filmen *King Kong* (Cooper og Schoedsack 1933). I denne, som i dei fleste filmane hans, brukte han mykje ”mickey mousing” (Larsen 2005:92). ”Mickey mousing” betyr å seie det same med musikk som med bilete. Som namnet tilseier har det ei historie i teiknefilm der musikk til dømes spelar nedover i register synkronisert med at

nokon spring ned ei trapp. Eit eksempel på dette i *King Kong* er der stammehøvdingen går mot hovudpersonane og kvart av stega hans er akkompagnert av faretruande paukar og bass.

I *Haisommer* (*Jaws*, Spielberg 1975) er det eit døme på at musikk ikkje treng å seie det same som biletet. Gjennom filmen vert me fortalt av eit av dei mest kjende skrekkfilmmotiva i historia, som hovudsakleg består av to tonar viss intervall er ein liten sekund, at haien er på ferde kvar gong me høyrer det. Det vert spelt sterkare og fortare jo nærare byttet sitt den kjem. Første gongen me ser haien, derimot, dukkar den berre opp utan noko musikalsk forvarsel. Effekten blir at me nærast reiser oss i kinoseta i overrassing og panikk. ”Mickey mousing” er difor ikkje alltid den beste måten å nytte musikk; av og til er mangelen på musikk, eller variasjon frå scene til scene meir effektivt. Eit døme der musikken seier det motsette av bildet er i den danske filmen *Nattevagten* (Bornedal 1994). I det mordaren drep den prostituerte Joyce, høyrer me ein barnesong frå platespelaren. Kontrasten mellom bornesongen og drapet er skremmande.

Musikk kan også uttrykkje det same som bileta utan å vere ”mickey mousing”. Eit døme på slik ”perseptuell ekvivalens” (Larsen 2005:70), finn me i *LotRI* der den raske og ”stressa” musikken med tremolo i strykarakkordane og eit horn som spelar akkordtonane skapar stemninga ”fare på ferde” då Gandalf har bedt Frodo om å ta med seg ringen og forlate Hobsyssel av di ringskrømte er på veg dit. Gjennom musikk kan me ta del i stemninga i situasjonen og dermed også identifisere oss med dei fiktive personane gjennom ein assimilerande identifikasjon.

Ein effekt som ofte blir brukt i film er ”stingarar” (*stingers*). Dette er ”korte musikalske signaler som ’stikker’ og henleder tilskuerens oppmerksomhet på at noe viktig er på gang” (Larsen 2005:123). Slike kan bli brukt til å skremme publikum, som i dusj-scena i *Psycho* (Hitchcock 1960) der strykarar spelar korte, lyse og dissonante motiv samtidig som ein person med kniv stikk kvinna i dusjen.

Leiemotiv

Leiemotiv vart introdusert av Richard Wagner i samband med operaene hans, og vart særskilt brukt i *Das Ring des Niebelungen*. Larsen parafraserer Wagner slik frå *Oper und Drama* (1851):

[M]usikalske temaer kan bringes til å representere følelser og tanker i en musikkdramatisk sammenheng forutsatt at de er blitt assosiert med dem i en tidligere fase av fortellingen. Assosiasjonene etableres ved at orkestret presenterer motivet første gang dets referent opptrer på scenen eller nevnes i librettoen. (2005:215).

Desse motiva blir omgjort til teikn når dei vert repeterte, og teikna refererer til det Larsen kallar for ”ekstramusikalske forhold”². Med ekstramusikalske forhold meines alt utanom det musikalske verket. Adorno og Eisler meiner at slik Wagner nytta leiemotiv skilte seg frå måten dei vert nytta i film (1947:5). Wagner brukte dei til å representere personar, ting og kjensler. Dei mytologiske personane og deira leiemotiv skulle gi handlinga i operaene hans også ei metafysisk betyding. I tillegg skulle dei vere med på å skape ein heilskap i operaen. Utover dette meinte Adorno at leiemotiv var dei minste einingane som gjorde heilheita kontrollerbar slik at Wagner kunne frigjere seg sjølv frå alle eksisterande normer (jf 1981:49). I film må musikken skifte i takt med scenene, mykje fortare enn i opera, og det er difor ikkje tid til leiemotiv, berre korte og sjølvstendige former som lett skal kunne gli over i ei anna form. Gorbman meiner at Wagner brukte leiemotiv på to måtar, både saman med tekst og utan tekst (1987:28). Sjølv om Wagner meinte at leiemotiv skulle introduserast saman med tekst av di meininga til motivet då ville vere klårare, vart over halvparten av motiva hans introdusert i orkesteret utan tekst, og meininga til desse motiva var difor mindre klår enn dei med tekst. Det er difor usemje om kva som kan kallast eit leiemotiv. Det viktigaste spørsmålet er likevel om leiemotiv er presise nok til å representere noko. Gorbman meiner at sjølv om musikk er ein ikkje-representerande kunstart, kan gjentatt bruk av eit musikalsk motiv i samband med representerande element også gi musikken ei representerande evne.

For å illustrere korleis dette også fungerer i både film og spel vil eg nytte eit døme på korleis musikk kan bli forbunde med fantasifigurar, ved å samanlikne musikk i *LotRI* med musikk i *WoW*. I ein del av filmen føregår handlinga i fjellet Moria. Musikken som vert spelt under brorskapets krunglete framferd i gruvegangane i Moria består for det meste av stemningsmusikk utan spesielt gjenkjennelege motiv, men, i det Gandalf lyser opp ”Dvergadjup, dverganes by og rike”, kjem eit av dei mest minneverdige temaa frå filmen. Scenen er eit ”spectacle”, som Gorbman kallar det, eit skode av noko av episk standard, og musikken er i slike tilfeller med på å ta ein pause frå narrativet og vekke våre kjensler som sjåarar snarare enn å få oss til å identifisere oss med karakterane sine kjensler (1987:68). For å understreke dette seier då også karakteren Sam: ”There’s an eye opener, and no mistake”. Hornmusikken som vert spelt idet me ser den enorme hallen som vart bygd av dvergar for lenge sidan, viss etterkomarar no er daude forutan Gimli, dvergen i brorskapet, signaliserar

² Kva som er ekstramusikalsk og kva som er ein del av eit musikalsk verk er eit omdiskutert tema der ”absoluttistar” meiner at alt utanom verket sjølv er ekstramusikalsk, medan ”referansialistar” meiner at alle assosiasjonar ein får av eit verk også er ein del av verket (jf Meyer 1956:1).

ein slags melankolsk stoltskap. Scenen vekker tankane om kor skrøpeleg livet er, og kor meiningslaust alt som er blitt bygd blir når dei som det vart bygd for er daude. Vissheita om at all denne gamle dvergvisdomen er i ferd med å forsvinne, og med den dei siste minna om ei tid som no vil gå frå historie til myte til legende, for å sitere Cate Blanchetts "voice-over" i introduksjonen til filmen, gjer saman med denne stolte musikken og det storslagne byggverket eit episk sanseinstrykk. Samstundes gir det også fantasifigurane dvergar eit leiemotiv.

I *WoW* er det ein tilsvarande hall, nemleg Ironforge, dvergene i Azeroth sin hovudby. Då eg (altså karakteren min) første gong kom inn i denne byen, vart eg overraska og skuffa over musikken som ikkje var "dvergmusikk", men snarare noko tyskaktig, moglegvis russiskaktig, klassisk marsjmusikk med messingblåsarar. Grunnen til at eg ikkje syntes dette var dvergmusikk var fordi den var annleis enn leiemotivet i Dvergadjup i Moria i *LotRI*, staden der eg høyrte dvergmusikk først. Etterkvart vart eg likevel vant med musikken i Ironforge, og musikken fekk såleis den "dvergmeininga" som var meint at spelarar skulle forbinde med den.

Gorbman meiner som nemnt at assosiasjonane ein får av eit motiv ofte ikkje er snevre nok til å ha same funksjon som det Wagner tiltenkte leiemotiv (1987:29). I *LotRI*, for eksempel, vert eit tema introdusert i Hobsysse, men seinare brukt både som ein referent til staden og til folk som bur der, spesielt Sam. Andre tema i filmen er meir snevre, til dømes det lyse temaet spelt av ein fiolin som er knytt til ringen, introdusert når filmtittelen vert vist på skjermen. Me forbind likevel ikkje dette temaet med ringen medan den er på Saurons finger, men først når den vert plukka opp av Isildur. Ringens tausskap nær Sauron kan skuldast at han er "Ringens herre", og difor er immun mot ringen si kraft til å påverke dei som er i nærleiken av den til å ønske makt, ei kraft som vert symbolisert av den forførande musikken.

Mange personar og stadar i *LotRI* har tema knytt til seg, og filmen er difor nærast ein Wagnersk opera (,og, som om ikkje det var nok, er det no også blitt laga ein *Ringenes Herre*-opera³). På den andre sida meiner Friedrich Kittler at Wagner hadde ein Hollywoodstil forut si tid (1993:215). Hollywoodstilen og filmmusikkonvensjonane som fylgde med den har som nemnt lagt eit grunnlag for dataspelmusikken også, og også *WoW* har difor eit opera-aktig preg.

Somme leiemotiv er basert på stereotyper som skal få oss til å assosiere stadar (Larsen 2005:71). Desse kan bli tolka feil. I dataspelet *Resident Evil 4*, til dømes, skjønte eg aldri poenget med musikken på bilradioen i introduksjonen. I eit skrekkspel, på ein aude og kald

³ *The Lord of the Rings Stage Version* vart skriva av Shaun McKenna og Matthew Warchus, og hadde premiere på Princess of Wales Theatre i Toronto 23. mars 2007.

landeveg i Europa vart det spelt eksotisk meksikansk/cubansk "Carlos Santana" musikk. Leon Scott Kennedy er på veg ut til ein landsby for å finne dottera til den amerikanske presidenten som har vorte kidnappa av ukjente handlingsmenn. Av uvisse grunnar får eg inntrykk av at politimennene som eskorterer Leon er italienske, anten det er utsjånaden eller aksenten deira. Også folka Leon møter i landsbyen verkar italienske, sjølv om ingen av orda dei brukar er gjenkjennelege. Dei *ser* italienske ut, moglegvis på grunn av vestane mennene har på seg. Sjølv om spelet ved fleire høve prøver å fortelje meg kor handlinga føregår, mellom anna ved at Leon møter forskaren Luis *Sera*, som snakkar med aksent samstundes som han har på seg ein vest med "søreuropeisk" mønster, får eg inntrykk av at dette må vere ein stad nord i Italia. Alle stereotypane, musikk frå Cuba, italiensk utsjåande folk og namn enda opp med å konstruere eit imaginært latinland som eg tolka til å vere Italia, og ikkje Spania, som var meint. Å plassere folk og land ved hjelp av musikk kan difor fort slå feil ut. Det har likevel ikkje alltid vore så avansert musikk i dataspel at ein kunne få eit latinsk inntrykk av den. I starten var det nemleg svært lite musikk i dataspel.

Dataspelmusikken blir til

Dei første dataspela hadde ikkje musikk. *SpaceWar!* (Russel et. al. 1962), kjent som det første dataspellet, hadde lyd i testversjonen av spelet, men den vart fjerna pga tekniske komplikasjonar (Jørgensen 2007:16). I arkadeversjonen kalla *Computer Space* (Bushnell 1971) skal det i følgje flygebladet til spelet ha vore lyd, men om desse kom som eit resultat av handlingar til spelarane er uvisst. *Space Invaders* (Taito 1978) var det første spelet som hadde ei slags musikk, dvs dei fire tonane C, H, Bb og A som spelar kromatisk ned om att og om att i takt med at romvesena beveg seg fortare og fortare, noko Jørgensen kallar situasjonstinga musikk (2007:18). *Super Mario Bros* (Nintendo 1985) hadde "mickey mousing", og førte dermed vidare filmmusikkonvensjonar frå både teiknefilm og spelefilm. Det nye var lydar ved respons på spelaren sine handlingar. Når Mario hoppar, høyrer ein ein tone med glissando oppover. Når Mario har spist kraftbonussoppen og vorte til den dobbelt så store Super Mario høyrer ein den same hoppelyden berre ein oktav under (Whalen 2004:36). Dette samsvarar også med at Mario no er vorten farlegare og difor får mørkare musikk, på lik line med stammehøvdingen i *King Kong*. I dette spelet vart det også innført "krisemusikk", dvs når tida er i ferd med å renne ut kjem det ein fanfare, og så spelar musikken fortare og meir intensivt. I tillegg vart det også innført ein annan type situasjonsavhengig musikk som gjekk på kor hen ein opphaldt seg i verda.

I 1985 vart det mogleg å produsere stereo for fire kanalar med lydbrikka "Paula" på Amiga 1000, og det vart mogleg å bruke digital lyd samt sample lyd frå røynda (Weske 2000). Det var Microsofts Direct X som standardiserte musikkfilene, slik at ein slapp problem med at midifiler vart "mistolka" av forskjellige datamaskinar. Med Commodore 64 vart det innført ei eiga lydbrikke, og det vart dermed mogleg å lage meir avansert musikk til spel. Det var likevel ikkje før i 1992, då Creative introduserte sine SoundBlaster16 at det vart mogleg å få musikk med cd-kvalitet. Eit av dei første spela som nytta seg av dette var *Wolfenstein 3D* (id Software 1992) som hadde eit 8 sekund langt lydspor med militær marsjmusikk, strykarar og blåsarinstrument på 4 takter som gjekk i loop og skapte den rette "militære" stemninga.

Med utviklinga av surround lyd kort vart det etter kvart mogleg å orientere seg i spelet etter kor lydar kom frå. Spelaren vart dermed dratt inn i spelverda som i ein kinosal.

I seinare tid har det nye konseptet adaptiv musikkvorte innført (Brandon 2004). Dette vil seie at musikken har eit dynamisk lydspor som tilpassar seg forskjellige emosjonelle og dramatiske tilstandar som eit resultat av, moglegvis, vala spelaren tar i spelet (Dolby Robertson sitert i Brandon 2004). I dag vert dette brukt til å gje respons til spelaren, påminning og varsling (Jørgensen 2007:21), men konseptet er framleis på begynnarstadiet.

Om me samanliknar to spel med omtrent same stil og handling som vart laga med om lag ti års mellomrom finn me at musikken var meir rock- og poplåt prega på slutten av 1980-talet enn i byrjinga av vårt tusenår. I *Mega Man 2* (*MM2*, Capcom 1988) har kvar bane ei eiga rockelåt, noko som får Mega Man til å virke litt tøffare enn i *Mega Man Legends 2* (*MML2*, Capcom 2000), der det er meir jazzete heismusikk, orkestral filmmusikk og faktisk også klassisk Mozart i eit av filmklippa. Dei tekniske mogleikane er ein av grunnane til at musikken er forskjellig i spela. NES spel kunne berre spele fire forskjellige lydar samstundes inkludert lydeffektar (Belinkie 1999:2). Rockelåtar med to gitarar, bass og trommer er difor moglegvis noko som passer særst godt for Nintendo 8-bits lydspor. Somme lydspor måtte ha både lydeffektar og ei musikkstemme på same lydspor som veksla på å spele. I *Metroid* (1986) er til dømes melodistemma og lydeffektane på same spor, noko som ein høyrer om ein skyt kontinuerlig då melodistemma då blir hakkete. Dette er mindre merkbart i *MM2*. Musikken i *MML2* er adaptiv, det vil sei den tilpasser seg det som skjer i spelet, og spelar til dømes fortare når det er fiendar i nærleiken. I *MM2* er ikkje dette naudsynt då ein ser alle fiendar på skjermen. Musikken i *MM2* er mest for å gi spelet ei ekstra underholdningsside då låtane er nynnelege og lette å få på hjernen, men sidan banane er korte hindrar dette likevel at musikken vert masete og plagsam. Musikken er likevel adaptiv i den grad at bossane har ein eigen musikk. Musikken i *MML2* har færre nynnelege melodiar og prøver moglegvis å ikkje

bli lagt merke til for å unngå at spelarar går lei. Musikken gir likevel ikkje spelarar den ekstra gleda lik den i *MM2* som er med på å vekke nostalgi hjå spelarane om dei skulle spele spelet igjen etter nokre år. Det er moglegvis ein skilnad i musikken av di *MML2* er tredimensjonalt, og difor nyttar meir assimilert musikk som Kassabian kallar komponert filmmusikk, i motsetning til *MM2* som er todimensjonalt og som dermed ikkje vil fordjupe spelaren på same måten som i eit tredimensjonalt spel. *MM2* nyttar difor i staden pop/rock-aktig musikk for å gi spelarane det Kassabian kallar affilerte stemningar knytt til pop og rock dei har høyrte før. Ved somme banar blir likevel denne musikken assimilert ved at den tar til seg meining ut frå utsjånaden, til dømes musikken på vatnbana til "Bubble Man" som får eit vatnaktig preg då ein forbind vatn med musikken. Ei viktig grunn til at musikken er assimilert i *MML2* er at banane ikkje er lineære og difor kan ta lengre tid enn i *MM2*. Lineær musikk ville då fort bli einsformig i høve til den adaptive musikken som vert brukt i *MML2*.

Musikken i *MM2* vart laga då lineær dataspelmusikk var på høgda. Her skulle låtane ha 2-3 forskjellige delar som var såpass variert at ein ikkje gjekk lei av musikken for fort. Musikken på den siste bana skulle gjerne vere eit klimaks og ei løning for spelarane som kom så langt ved å vere lengre og meir variert enn dei andre og fungerer som ei oppsummering av det ein har lært gjennom dei 8 føregåande banane. Dette har parallellar til den mest spaningsoppbyggjande delen av filmar. Til dømes minner siste bane-musikken i *MM2* om den som vert nytta i ei scene i actionfilmen *The Matrix* (Wachowski og Wachowski 1999) der Neo og Trinity skal befri Morpheus frå agentane som prøver å torturere tilgangskodar ut av han. Neo og Trinity har henta ut masse våpen ut frå eit virtuelt våpenlager i den hensikt å entre og skyte seg fram i ei av dei best påvakta bygningane, ei oppgåve som eigentleg skulle vere umogleg. Etter å ha følgte dei gjennom filmen og sett at dei har trent seg opp og skaffa seg nye våpen, på same måten som Mega Man skaffar seg nye våpen ved å beseire minibossar, er oppgåva dei står ovanfor den største utfordringa. Etter ein vakt har ropt "freeze", startar musikken i det Neo og Trinity spring rundt på veggjar og skyt i handstående i slow motion medan rommet vert rasert og kulehylsene fell som regn. Musikken me høyrer, både i *Mega Man 2* og i *The Matrix*, er med på å byggje opp ei kjensle av uovervinnelegleik pga det rocka drivet i musikken. Sjølv om "sluttbossen" i både filmen og spelet vil vise seg å bli vanskeleg, er musikken med på å byggje opp sjølvtilitt og tru på at dette er noko som kan la seg gjere. Dette klimakset manglar i *WoW*, då spelet ikkje tek slutt om ein drep siste bossen. Musikken fungerer difor på andre måtar for å få spelarane til å kjenne at dei opplev framgang i historia. (Eg kjem tilbake til dette på side 87.)

Dataspelmusikkens estetikk

Dataspelmusikk er mykje forskjellig, det er ikkje ein sjanger. Avhengig av kva sjanger spelet er og kva år det vart laga heng musikken saman med dette. "Chip musikk" var lenge slik ein tenkte seg at musikk i dataspel høyrdest ut, dvs merkelige "bip" i meir eller mindre monofone samansetningar, men dette var meir pga manglande tekniske moglegheiter i høve til at musikken skulle få plass inni eit spel enn at det var eit estetisk val (Carlsson 2008:154). Etter kvart fekk likevel denne "sunden" ei tilhengarskare, og det som før var avgrensingar i komposisjons-prosessen vart omgjort til eit estetisk val slik at somme komponistar føretrekte å lage musikk med utdatert programvare på forelda maskinvare. Etter kvart vart det likevel også mogleg å få instrument til moderne programvare som emulerte gamle lydbrikker (Carlsson 2008:159). Dette førte til krancling i chip musikk-miljøet om kva som var "ekte", og sjangeren er difor vorten vanskeleg å definere.

Knytt til retrogaming går det an å snakke om ein "retrodataspelmusikksjanger". Denne musikken omfattar meir enn sjølve låtane då også spelinnhaldet og minna knytt til det ligg lagra hjå spelarane. Musikken kan dermed vekke minner frå barndomen, og ei nostalgi kan gi musikken eit stort løft. Det oppstår difor ei svært spesiell kjensle når ein høyrer dataspelmusikk igjen seinare i livet. No når retrobåra har sett inn for fullt er musikken vorten tilgjengeleg både i originalformat på mellom anna youtube.com og i coverversjonar av band som The Advantage og Minibosses. Somme utvidar også dataspelmusikk til "vanlege låtar" og legg til tekst og vokal, som bandet The Megas, som eksklusivt spelar låtar frå Mega Man spelserien. Tekstane byggjer på bossane og banene musikken høyrer til og gir på den måten musikken ei ny dimensjon. The Megas får faktisk dette til å fungere og låtane er moglegvis med på å vise potensialet i låtmaterialet til nintendospela og korleis dei fort kunne vore rock- eller popklassikarar dersom musikken hadde vore på scener og cd-ar i staden for på 8 bits nintendospel. Samstundes viser det kor stor påverknad nintendospel og musikken i dei har hatt på publikumet sitt. Også musikk som ein ikkje har høyrte før får ein spesiell kvalitet når ein veit at den kjem frå eit gammalt spel. Sjølv har eg aldri spelt spelet *Contra* (1987), men når eg høyrer Minibosses spele musikk frå det likar eg den likevel. Som all musikk er intertekstuelle forhold med på å avgjere om ein likar musikk eller ikkje. Det at *Contra* har eit heavy metal prega lydspor gjer at eg får bra assosiasjonar sidan eg likar slik musikk, medan det at musikken er henta frå eit nintendospel gir meg endå fleire bra assosiasjonar sidan eg spela mykje nintendospel i oppveksten. Eg blir nærast forundra over kor bra musikken faktisk var, og imponert over kor mykje komponistane klarte å få ut av dei 3-4 spora dei delte med lydeffektane. Det er også ei spaning knytt til det om ein klarer å kjenne igjen musikken som

ein gjerne ikkje har høyrte på 15 år. Retrodataspelmusikken kan dermed skape affektar også hjå publikum som ikkje har spelt spelet.

Etter kvart som kapasiteten til spela vart større vart musikken meir ”verkeleg” då ein kunne ta i bruk samlingar av instrument og deretter nytte musikk med cd-kvalitet. Moglegheitene til å lage ”filmmusikk” til spel gjorde at dette gjerne skulle prøvast ut sjølv om det å få musikken til å passe til spelet var svært vanskeleg då ein aldri visste heilt kva bilete den ville akkompagnere. Målet vart difor å lage musikk som kunne passe til situasjonar snarare enn scener. Musikken i ein del nyare spel har såleis vorte meir assimilerande og bakgrunnsaktig. Dette er pga at dei fleste nye spel føregår i tredimensjonale verder der eitt av måla er at spelaren skal gløyme seg sjølv og det faktum at ho/han spelar eit spel. På den andre sida har dataspel vorte eit medium artistar og plateselskap brukar for å promotere musikken sin, spesielt i sportsspel (Collins 2008:117). Det ser difor ut til at spelmusikk er like variert som filmmusikk, med både assimilerandes komponert musikk og affiliert popmusikk.

Musikk, kultur og identitet

Samanliknande musikkvitskap

Frå omlag 1950, då amerikanske etnomusikologar begynte å legge meir vekt på forholdet musikk hadde til kultur (Nettl 1956:29), og musikk etterkvart vart sett på som å eksistere som ein del av totaliteten til menneskeleg åtferd i staden for å eksistere "by and of itself" (Merriam 1960:108), begynte ein å bruke ordet etnomusikologi. Før dette heitte vitskapen "samanliknande musikkvitskap", eller, sidan den var mest etablert i Tyskland, "Vergleichende Musikwissenschaft" (Bohlman 2007:2). Denne prøvde å finne opphavet og utviklinga til den europeiske kunstmusikken ved å samanlikne den med andre musikkar verda over, av di musikk vart tenkt å symbolisere utvikling. Avhengig av kor "utvikla" forskjellige kulturar var i forhold til vesteuropeisk utvikling, som vart halde som vegen og målet alle kulturar utvikla seg langs og mot, vart musikkane plassert på forskjellige stadium. Det første stadiet vart kalla "primitivt", og musikken til slike kulturar vart difor kalla "primitiv musikk" og vart tenkt på som opphavet til all annan musikk. Dette synet var sjølvstøtt basert på eurosentrisme og fordomar om at "primitive" kulturar ikkje utvikla seg, men haldt seg på det same nivået gjennom tusenvis av år. Andre kulturar nærare den vesteuropeiske vart plassert på stadium to, tre og så vidare, slik at europearane kunne "reise tilbake i tid" og finne ut korleis musikken deira hadde vore før ved å studere andre kulturar.

Det som vart samanlikna var sjølve lyden av musikkane, deriblant strukturen, melodi, skalaer og tonalitet (Merriam 1960:107). Før Thomas Alva Edison i 1877 utvikla fonografen, vart dette gjort på gehør, og det vart prøvd å notere musikken med vesteuropeiske notasjonsformar og tempererte dur- og moll skala. Dette fungerte dårleg, då musikkane hadde andre skalaer. Med fonografen og etterkvart bandopptakarar (Bohlman 2007:4) vart det enklare å samle og arkivere musikken, men notasjonsformene var framleis dei same, og fortsette i lang tid å vere ei standard "form" alle musikkar måtte passe eller "pressast" ned i for å gjelde som notert, noko den måtte vere for å i det heile teke verte godkjent som musikk.

Nokre av dei same problemstillingane knytt til musikk frå den europeiske tradisjonen i høve til utanomeuropeiske musikktradisjonar finn me også i *WoW*. Dei ulike rasane er representert med musikk som er laga for å høyrast "rasespesifikk" ut. Med eit slikt utgangspunkt vil etnomusikologiske problemstillingar kunne hjelpe til med å klargjere musikkens ulike effektar og korleis den brukast for å representere ulike rasar og folkeslag i *WoW*. Det er alliansesida som ligg nærast den europeiske tradisjonen. Både musikken, språket

og arkitekturen deira er basert på vesteuropeisk tradisjon. Til motbør er hordesida prega av stereotyper på det "primitive", med enkel musikk laga på få instrument, polyrytmikk og "eksotiske" melodiar. Noko av den same tankegangen om å kunne reise attende i tid ved å besøke "stammekulturar" eksisterar. Til dømes bur alle tauren i reservat med tipiar, medan troll og orcar bur i landsbyar beståande av stråhytter. Ein potensiell reisande "alliansemisjonær" ville difor lett kunne sette seg ned med opptaksutstyr og tru at han fann musikk frå sitt folks eiga fortid. Alliansen har pompøs musikk med orkestersamansetjing av trompetar, tuba, strykarar og paukar, musikk mange vil sjå på som "høgkultur" i vår verd og toppen av sivilisasjons musikalske utvikling med parallellar til verker av Mozart, Bach og Beethoven. Dette er difor stereotyper på den europeiske tradisjonen. Signala blir at alliansesida er moderne og framgangsrike medan hordesida er primitive, bakvende, og knytt til forfedrane sine. Tauren NPC-ar brukar difor replikkar som "May the Ancestors watch over you", medan dvergjar på alliansesida kjem med mindre overtruiske utsegn som "Keep your feet on the ground". Blodalvane er eit unntak på Hordesida, då desse har dissonant musikk i Wagnersk tradisjon med cello og kor i tillegg til strykar- og blåsar samansetjing. Det kunne vore mogleg å tolke dette som at ein ikkje treng å høyre til vesteuropeisk tradisjon for å utvikle musikk. Blodalvar har likevel berre nyleg blitt ein del av horden etter å ha vorte skjøve ut av alliansen, så også dei høyrer til den vesteuropeiske tradisjonen, og bidrar til å forsterke myta om skillet mellom vesteruoepisk "utvikla" musikk og utanomeuropeisk "primitiv" musikk.

Etniskskap og autentisitet

Grupper og identitetar vert ofte forstått essensielt, dvs at dei er tidlause grupper som alltid har eksistert og som klårt skiller seg frå andre grupper. Slike grupper er likevel som oftast konstruerte. Omgrep som "arabarar" er knyta til ei tru på at det finst noko der ute som er essensielt dette. Slike etniske grupper må likevel bli forstått som konstruerte, oppretthaldne og forhandla grenser som definerer og opprettheld sosiale identitetar som berre kan eksistere i ei kontekst av motsetningar og relativitetar (Tonkin et.al. 1989:17). Musikk er med på å trekke slike grenser, og på den måten heng musikk saman med etniskskap. Omgrep som autentisitet vert så brukt til å forsvare grensene. I forhold til musikkjangrar vil autentisitet seie det som er mest spesielt ved ein sjanger. Kva som er autentisk vert som Walser seier likevel stadig diskutert av artistar, kritikarar og fans (1993:29).

Etniskskap blir likevel også definert av menneskegrupper sjølve som ønskjer eit skile med andre menneskegrupper. Dette kan skje pga hudfarge, men også pga religion,

undertrykking og vald. Slik skiljing kan gjere musikk til eit farleg felt, som eg vil gi eit døme på med ueinigheit om kva som er ”irsk” eller ”keltisk” musikk. Ein gitarist prøvde å spele gitar på ein ”irsk musikk”-kveld i Nord-Irland. Dei andre musikarane var fiendtlege til dette då dei såg på gitar som eit europeisk instrument snarare enn ”keltisk”. Etter at han ikkje gav seg og forlét staden fekk han seinare på kvelden handa si lemlesta med øks av maskerte handlingsmenn (Stokes 1994:10). Ekstreme nasjonalistar har dermed eitt syn på kva etnisk musikk er og korleis ein forsvarar den. Folk på utsida, som skandinavane og amerikanarane som prøver å halde irsk folkemusikk så ”autentisk” som mogleg, har òg eitt syn der dei sjølve ikkje treng å vere ”keltiske” for å spele irsk musikk så lenge dei spelar den ”autentisk”, medan andre innsidefolk har eit meir liberalt syn, som dei som meiner irsk musikk omhandlar mangfald og at alle instrument, også gitar, dermed kan tas i bruk (Stokes 1994:20). Forutan desse har nasjonale myndigheit og sosiale grupper også interesser i korleis etniske grenser vert utspelt i samband med korleis dei ønskjer å promotere seg sjølve (Stokes 1993:16). Til dømes har orientalske og svarte ”Andre” vorte delvis ekskludert frå musikklivet i somme land avhengig av korleis landa ønskjer å framstå. Dette heng saman med at forksjellige folkegrupper flyttar til og frå landa. Parallellt med dette held somme på musikkstilane sine på trass av at landet deira ikkje aksepterer dei, gjerne av politiske årsaker (Stokes 1994:18). Etniskskap har likevel vorte svært fleksibelt i samband med at turisme, media og verdsmusikk bring saman musikarar og lyttarar som før var utenkeleg å kunne møtast i ein konsertsamanheng.

Identitet, stadar og filmmusikk

I følgje Stokes artikulere musikk vår kjennskap til ”andre folk, stadar, tider og ting, og oss sjølve i forhold til dei” (1994:3). Musikk er difor med på å danne identiteten vår ved at me tek det me meiner er ”vår musikk” og set den opp mot det som ikkje er det. På same vis som kultur er dynamisk, er også identiteten vår dynamisk. Mellom anna endrar musikken me høyrer på seg frå me er unge til me blir gamle. Dette er ikkje berre fordi eldre har ein meir skada høyrsel og difor ikkje høyrer like mykje på ”bråkete” musikk som ungdom (Lindhold 2006:43). Det er også fordi ein ofte oppdagar nye musikkstilar som appellerer til ein meir enn det ein tidlegare høyrte på.

Musikk kan brukast til å definere politiske og moralske grenser for grupper av menneske på tvers av landegrenser (Stokes 1994:6), som til dømes gospelmusikk.

Musikk kan også vere med på å omforme ”rom” for lyttarane, slik at ”kulturelle mønstre” vert danna av musikk. Dette er særskilt sant med musikk i tv, reklame, film og dataspel. Her er

klisjear med på å ”pre-forme” lyttarane si oppfatting av kulturelle grenser. Klisjear er dermed ikkje rotfesta i noko som allereie eksisterar, men er i staden med på å konstruere ei falsk røynd om korleis diverse folkegrupper sin musikk høyrer ut. Musikk som akkompagnerer ”terroristar” frå Midt-Austen, som me for eksempel høyrer i *24 Season 2* (Cassar 2003: 00:12:35) samstundes som me ser ”arabiske” maskerte menn med ”kalashnikovar”, skal gje publikum to oppfattingar: dette er ”arabisk” musikk, og dette er ikkje min musikk, men dei ”Andre”, terroristane frå Midt-Austen, sin. Dette konstruerer både musikalske og sosiale grenser: folk høyrer ikkje på ”arabisk” musikk av di det er ”terroristar” sin musikk, noko ein ikkje vil assosiere seg med, i tillegg til at musikken er med på å oppretthalde ei frykt for folk frå Midt-Austen. Stokes meiner vidare at slike fordomar ligg djupt rotfesta i oss, og at dei er årsaka til at me aksepterer om regjeringa vår velgjer å gå til krig mot land i Midt-Austen pga mangel på olje (Stokes 1994:4), gøymt bak påstandar som, no i seinare tid, å krige mot ”terror”.

Det er vanskeleg å prøve å snu slike ”pre-forma” oppfattingar. Eit døme på dette er musikken som vart brukt på ein allegorisk måte for å freiste å ”forstå” innfødd amerikansk kultur i *Danser med ulver (Dances with Wolves, Costner 1990)*. Gorbman tek for seg korleis det i staden for tom-tom tromme klisjear vert nytta vestleg musikk for å skapa sympati med og forståing av indianarane (2000:248). Denne forståinga endar likevel i staden i ei assimilering med nostalgiske vestlege tradisjonar på grunn av musikken. I motsetning til måten filmar ofte skal ha oss til å sjå verda som todelt mellom ”oss” og ”dei” meiner Bhabha at menneske no snarare høyrer heime i eit tredje rom i mellom der hybridar av kulturar kjem saman (jf Bhabha 1994:235).

Reisande kulturar

Reisande kulturar har ut i frå antropologiske studiar fram til midten av 1900-talet dreidd seg om vestlege kulturar (Clifford 1997:19). Dei ”innfødde” som har vorte studert andre stadar i verda har blitt sett på som statiske i motsetnad til den reisande og utforskande kvite vestlege mannen (og ein sjeldan gong kvinna). Synet på ”innfødde” er feilaktig, men er likevel utbreidd delvis av di antropologar ofte framstilla ytre påverknad marginalt av di dei var på jakt etter det sentrale i kulturen dei forska på. Det viser seg at dei færraste ”innfødde” har budd og opphaldt seg på den same staden heile livet, og somme har dessutan vore ”reisande”, sjølv om det kan hende ikkje er ”reising” i same forstand som oppdagingsreisande spissborgarar med tenarar pla reise.

Synet på statiske ”innfødde” er kan hende avleggs for antropologar i dag, men i den kvite, vestlege musikkindustrien er dette ”romantiske” og ”primitive” synet ein millionindustri. Graceland- prosjektet til Paul Simon er eitt døme, der dei afrikanske musikarane han hadde med seg måtte gå tilbake til ein musikkstil praktisert 20 år tidligare slik at Paul Simons ønske om å lage ”afrikansk” musikk kunne bli realisert. Omgrepet ”afrikansk musikk” har for det vestlege og etterkvart globale samfunnet, som hovudsakleg er basert på vestlege verdiar (Stokes 2007:11), hatt ein slags autentisitet knytt til seg. Dette er ei følgje av at mange har fordomar om at folk i Afrika, dvs svarte folk i Afrika, praktiserer den same musikken i dag som dei har gjort i tusenvis av år då dei ikkje reiser nokon stad og heller ikkje er siviliserte nok til å utvikle seg eller å ta lærdom frå andre tilreisande. Dette er sjølvsgatt feil, men slike fordomar har oppstått av di det er kvite menn frå vesten som har skrive musikkhistorie og difor utelete det meste utanfor Europa.

Med reising følgjer også kulturen til reisande, og med kulturen fylgjer uttrykksmåtar for kultur som musikk (Gilroy 1991:156). Musikk vert i så måte ikkje berre spreidd gjennom vestleg kapitalisme. Gjennom reising, både frivillig og ufrivillig som følgje av krig, forfølgjing og slavehandel har musikk vorte spreidd og blanda med andre musikkar, som har resultert i nye sjangrar. Reising og diaspora har difor leia til for eksempel jazz og reggae. På denne måten aukar det musikalske mangfald. Reisande kulturar kan likevel også leie til at det minkar dersom musikarar anten vert nekta å spele musikken sin av politiske årsaker eller sluttar av fri vilje for å tene pengar eller oppnå høgare status i det nye landet.

Som følgje av reisande kulturar er musikk sin samanheng med kultur i dag mindre beintfram. Kulturar har vorte dynamiske og grensene mellom dei uklåre. Det å studere musikk i høve til kultur gjer difor mindre meining enn om kulturar hadde hatt klåre grenser. Med kritikken av modernitet i seinare tid har dessutan sjølve omgrepet kultur vorte gjenstand for kritikk. Av den grunn vert det no teke i bruk omgrep som sosiokulturell. På den måten freistar ein å gå ut over det lokale i kulturar og fokusere på sosiale og historiske krefter, då desse verkar inn på ”lokale aktørar” sine dialektiske måtar å organisere, strukturere og skape meining i kulturar (Stokes 2007:3). Følgjeleg kan ein få vekk stereotypar om kulturar. Samstundes er det likevel bruk for ”strategisk essensialisme” for å hjelpe undertrykte og tilsidesette grupper i samfunnet. Også i *WoW* har kulturgrensene begynt å gå vekk i somme delar av spelet, til dømes består somme fraksjonar av fleire rasar på tvers av alliansen og horden, som til dømes ”the Argent Crusade” som har både troll og menneske. Dette kan også vere ei implisitt påpeiking av at røynda er multikulturell snarare enn at den er eit historisk narrativ frå det primitive til det høgutvikla. Argent Crusade har derimot ingen felles musikk,

så moglegheita for noko felles kultur med multikulturell musikk i fraksjonen ser ut til å vere utenkeleg.

Sjangrar og ”Verdsmusikk”

I følgje Robert Walser fungerer sjangrar som horisontar for publikums forventningar samt som komposisjonsmodellar for musikarar. Likevel blir det heile tida laga nye sjangrar, samt at gamle fornyar seg og forsvarar seg sjølve gjennom ”diskursen av diskursar” til fans, presse, plateselskap, marknadsførarar og musikarar (1993:29). Til dømes har artistar/ plateselskap påstått på cd- cover at noko er ”True Norwegian black metal” (Darkthrone:1994), og på den måten vore med å definere sjangergrenser, og med særleg vekt sidan dei var først ut med eit slikt sjangerdefinerande utsegn. Likskap blir ofte meir verdsett av musikkblad og plateselskap då breie og inkluderande sjangernamn som ”heavy metal” kan dra inn mest mogleg interesserte kjøparar. Fans, derimot, er svært opptatt av forskjellar, og kan difor hate somme undersjangrar av heavy metal medan dei gjer andre til ein livsstil.

World music, eit omgrep som vart danna av platebransjen (Taylor 2004:90), er det beste dømet på at ein sjanger kan dreie seg like mykje om forskjellar som om likskapar. Erlmann set ”verdsmusikk” i hermeteikn av di han ikkje ser det som ein sjanger der kulturelle forskjellar fritt får kome fram utan påverknad av kommersielle interesser, slik platebransjen, som ironisk nok skapte sjangeren, vil at folk skal forbinde med den (1993:5). Verdsmusikk har sitt opphav i binære opposisjonar som moderne og premoderne, ”normalt” og ”eksotisk” (Taylor 2004:85) og ”vestleg” og ”ikkje-vestleg” (Erlmann 1993:6), på trass av at nyare tenking har prøvd å fjerne bruken av binære opposisjonar. Verdsmusikk kan kome frå alle verdsdelar og musikkstilar. Det einaste som gjer denne sjangeren ein slags likskap er at utøvarane er av ikkje-kvit og ikkje-vestleg opphav (Taylor 2004:85). Grunnen til at dette vert sett på som ”eksotisk” er at utøvarane påståeleg skal vere ”urørte”⁴ av vestlege kommersielle krefter som påståeleg gjer musikk meir ”normal” og homogenisert. I vårt sekulære og rasjonelle samfunn meiner Stokes at rituelle former for musikk høyrer periferien til (1994:3). Samanliknar ein vår musikkbruk med stammemenneske i fjerne område har musikk heilt andre funksjonar. Hå oss er musikken stort sett brukt til å fylle stilla som er skapt av fråveret av noko anna. I stammesamfunn vert musikk mellom anna brukt til å organisere arbeid, men også rom og tid. Musikk med slik funksjonell karakter er difor annleis enn me kjenner den, og

⁴ Radioprogrammet og nettsidene ”Urørt” på NRK P3 er eit anna døme på musikk som påståeleg skal vere ”urørt” av kommersielle krefter. Artistane må likevel innrette seg etter radiokanalen sine definisjonar på ”bra” musikk, og musikken som blir spela gjenspeglar difor populærmusikk (www.nrk.no/urort, funne 27.04.09).

ønsket om å skape mening i livet samt behovet for nye og ”spanande” ting i det umettelege kapitalistiske samfunnet me lev i fører til at denne funksjonelle musikken vert spelt inn og plassert i ein annan samanheng der den mistar sin tidlegare funksjon. Det er dette Anthony Giddens kallar ”omplanting” av sosiale relasjonar frå sine lokale kontekstar og samhandlingar til nye ”bedd” av sosiale relasjonar eit utal av andre tider og stadar (1990:21).

Timothy D. Taylor (2004:84) har ei liste med fire hovudmoment som bør ligge til grunn for ”bra” verdsmusikk. Forutan å vere laga av ikkje-kvite frå andre stadar enn USA og Europa bør tekstane vere sinte og helst politiske, særleg viss utøvaren er frå ei undertrykka gruppe. Musikken bør vere ein slags hybrid av tradisjonell og vestleg musikk, og i tillegg bør musikken vere urban.

Eit anna problem med verdsmusikk er pastisjen som utøvarar til tider må integrere i repetoaren sin. Gjennom til dømes filmmusikk har musikkstilar som ”afrikansk”, ”indianar” og ”arabisk” vorte presenterte i vestleg ”tolka” versjonar av filmkomponistar, noko som skaper ei forventningsramme hjå lyttarar av slik musikk. Tradisjonelle utøvarar må difor ofte spele slik pastisj for å kunne tene pengar, då det som er ”ekte” vert definert av den mektige og rike platebransjen, ikkje av fattige musikarar.

Musikken i *WoW* treng sjølv sagt ikkje late som om den er ”autentisk” då ingen veit med sikkerheit om troll i den fiktive verda Azeroth i det heile har musikk. All musikk er likevel relatert til diskusjonen om autensitet, pastisj, og verdsmusikk så lenge desse omgrepa vert nytta. Når Blizzard Entertainment (frå no forkorta til Blizzard), eit rikt og mektig nordamerikansk selskap, nyttar musikk til å symbolisere og vere med å skape fantasirasar i ei virtuell verd, vil også dette vere med på å definere kva verdsmusikk som er ”ekte”.

Transnasjonale musikkar

Etter oppfinninga av Internet har tilgangen på musikk eksplodert. For artistar har det vorte lettare å spreie musikken sin til andre, både i inn- og utland. Musikkstilar har vorte blanda slik at det å identifisere ”opphavet” til ulike musikkar har vorte vanskeleg. Nasjonale grenser er difor i ferd med å viskast ut når det gjeld musikk. Eit omgrep som norsk musikk gjer i dag lita mening, og den einaste fellesnemnaren kan vere at musikken har vorte laga av norske musikarar. Ikkje eingong hardingfelemusikk kan seiast å vere ”norsk”, då hardingfelemakarar sjeldan kunne spele sjølv, og om dei kunne spele, levde dei ikkje i eit musikalsk vakuum, då det oftast var handelsreisande som hadde råd til å kjøpe felene, og som dermed hadde med seg musikalsk ballast frå andre land enn Noreg. Utviklinga av musikk har gått føre seg med

påverknad frå reisande også i resten av verda, så det er nærast umogleg å finne noko som kan kallast "autentisk" musikk.

Veit Erlmann snakka allereie i 1993 om at musikk då hadde vorte ei handelsvare også i delar av verda som tidlegare hadde vore urørt av denne "kapitalistiske transformasjonen" (1993:4). I dag er talet på slike "urørte" plassar mest sannsynleg endå mindre, om i det heile tatt eksisterande som følgje av utnytting av naturressursar, turisme og antropologiske studiar. I den globale kulturen som har oppstått har kultur og tradisjon vorte byta ut med produkt og førestellingar som har vorte oppfunne, produsert og marknadsført for å representere opplevingar og erfaringar som saman med funksjonell rasjonalisering vert dei nye universalt gjeldande delane av kultur (Erlmann 1993:9).

Samstundes har dette mangfaldet gjort at folk skapar førestilte samfunn, på lik line som dette også vert gjort med nasjonar (Anderson 1983:6). Forskjellige samansetningar av musikkstilar henta frå heile verda samt frå alle sjangrar og tider i historia utgjer til slutt nye identitetar (Erlmann 1993:13). Dette har ført til at lyttarar høyrer meir likskap enn forskjellar og "det Andre" i musikk. Pastisj finst i alle musikk sjangrar, og det er difor vanskeleg å snakke om klåre forskjellar mellom dei. Samstundes vert "sub-stilar" av musikk blanda og på den måten omdefinert dei heile tida seg sjølve samt forholdet mellom sub-stilane (Erlmann 1993:6).

Tilvending av nye musikalske uttrykk og bruk av pastisj for å vekke nostalgi hjå lyttaren er ofte eit forsøk på å gje musikk, som i dag er vorte ei salsvare, eit dekke av bruksverdi i ei anna tid og ein annan stad (Erlmann 1993:13). Slike innbilte tider og stadar har stort sett alltid eit eller anna bra eller spanande over seg slik dei blir framstilte. Denne fetisjgjeringa av tid og stad er stundom reflektert i artistnamn, album- og låttitlar som til dømes Ancient, Dødheimsgard, *Svartalyheim* (Ancient 1994), *Det Som Engang Var* (Burzum 1993) og "Vikingland" (Enslaved 1994). Musikk strekk seg difor ikkje berre over landegrensar, men også inn i andre tider og dimensjonar. I spel er dette særleg tilfelle, då musikken skal vere med å danne fiktive verder, gjerne med romantiske middelalderaktige trekk som me finn i *WoW*.

Med transnasjonale musikkformer har det oppstått ei slags homogenisering av musikk samstundes som kvantiteten har auka. Dette kan best høyrast i pop- låtar på mektige trendsettarar som MTV og A- lista på NRK P3. Desse har stort sett alltid AABABCBB form og er sjeldan lengre enn 3 minutt lange. Til tider, som med punk, har musikkgrupper prøvd å kome ut av hegemoniet og likskapleg-gjeringa til handelsvaremusikk ved å gå imot etablerte normer og standardar (Erlmann 1993:10). Slike subkulturar blir likevel til slutt ein del av det

dei gjer opprør mot, då musikkindustrien alltid klarer å ta musikken ut av konteksten den kom frå og gjere den meir brukarvenleg.

Affektar, emosjonar og musikalsk meining

Emosjonar, effektar og subjekt

Rei Terada spør korleis ein kan lokalisere ei hending som tel som ein emosjon (2001:13). Ho ser heller ikkje korleis me kan framkalle ein augneblink der me ikkje har emosjonar. Tvert om spør ho om me nokon sinne gjer noko anna enn å nettopp føle. Ho tek så for seg Keats sitt dikt "Drear-Nighted December" og sluttar ut frå det at til og med einkvar emosjon som er over er eit høve for ein emosjon. Det skulle difor vere vanskeleg å snakke om musikk som noko "emosjonelt", då det kan virke som om alt me opplev er "emosjonelt".

For å klåre opp i ordbruken av emosjonar, effektar og kjensler, vil eg her sitere Rei Terada:

By *emotion* we usually mean a psychological, at least minimally interpretive experience whose physiological aspect is affect. Feeling is a capacious term that connotes both physiological sensations (affects) and psychological states (emotions). Although philosophers reserve "feeling" for bodily conditions, I use it when it seems fruitful to emphasize the common ground of the physiological and the psychological (2001:4).

Terada meiner vidare at emosjonar er avhengige av tolking, i motsetning til affekter (2001:92). Ho ser også at me har ein tendens til å tru at fysiologiske kjensler er upersonlige på eit vis (Terada 2001:5). Solomon meiner at fysiologiske kjensler ikkje spelar ei essensiell rolle i danninga av emosjonar (1980:274). Emosjonar må difor vere om noko.

Brian Massumi definerer i føreordet til omsetjinga hans av *A Thousand Plateaus* (Deleuze og Guattari 2004 [1980]) kva Deleuze meinte med affekt og affeksjon: Affekt er ei førpersonleg intensitet som samsvarar med overgangen frå ei erfaringsmessig tilstand i kroppen til ei annan, og impliserer ei auking eller minking i den kroppen si evne til å handle. Affeksjon er kvar slik tilstand tenkt som eit møte mellom den affekterte kroppen og ein annan affekterande kropp.

Subjekt og kjensler kan verke veldig samansveist. Det kan difor vere vanskeleg å tenkje seg at det finst emosjonar i musikk utan at det er eit subjekt som kan høyre den. Pga at individet forsvinn meir og meir i "'koden' til staten, byråkrati, sosiale mekanismar og alle typar diskusjonar" (Frank 1989:10), har subjektet likevel vorte ansett som dautt. Frank set ting litt på spissen med at "lik ikkje gir frå seg fleire smerteskrif", og viser korleis daude ting har vorte vurdert til å ikkje kunne ha kjensler. Terada viser dessutan korleis sjølv omgrepet emosjonar virkar merkeleg etter dauden til subjektet (2001:2). Likevel meiner ho at det er ingen grunn til at ting som virkar daude ikkje skal kunne kalle fram emosjonar (2001:13).

Sjølv når dei ikkje kallar fram emosjonar kan ein sørgje over deira manglande evne til å framkalle emosjonar. Ein treng dermed ikkje eit subjekt for at det skal vere emosjonar i daude ting, mellom anna musikk. Terada meiner at musikk ser ut til å utfolde kjensler inni oss (2001:92), men eit spørsmål ho stiller er korleis musikk kan skape emosjonar utan å sjå ut til å referere til ikkje-musikalske ting. Ho finn likevel eit døme på dette i korleis musikk kan skape emosjonar i lyttaren som ikkje er lyttaren sine eigne. Gjennom musikk meiner ho difor at det er mogleg å uttrykkje både emosjonar og personlegdomstrekk, som til dømes edelskap og aggressivitet. Samstundes meiner ho at ein av grunnane til at musikk er så intenst affekterande kan vere av di me ikkje veit kvifor slike teikn som høyrest ut som emosjonar vert laga.

Det uventa, dur og moll, dissonans og konsonans og musikalsk meining

Affektar eller emosjonar ein får ved å lytte til musikk kan i følgje Leonard B. Meyer kome av at fråvikelsar i det som er forventet førekjem og hindrar ei automatisk og underbevisst lytting (1956:31). Når musikken ikkje har noko uventa ved seg, vil ikkje lyttaren reagere. Meyer samanliknar forventningar til musikk med dei ein har til hendingar elles i livet. Dersom noko uventa skjer slik at målet ein forventet vert forhindra eller fjerna, vil ei kjede av emosjonar følgje. Meyer brukar eksemplet med ein som grip etter ein sigarett i brystlomma, finn ut at pakka er tom, og då det er søndag innser han at det vil bli vanskeleg å få tak i fleire sigarettar. Han utviklar då først emosjonen overraska og går frå det til å bli irritert til å bli sinna. Hadde han funne ein sigarett hadde alt gått automatisk føre seg og han hadde ikkje fått nokon nye emosjonar. Hypotesen hans er difor at effektar og emosjonar oppstår når ei forventning - ei tendens til å reagere - sett i gong av den musikalske stimuleringa, vert førebels forbindra eller permanent blokkert.

Musikalske stilartar og former er tillært og ikkje naturlege. Lyttarar har likevel ei generalisert idealtipe på formar og stiltypar. Når desse blir fråvike oppstår det affekter i lyttaren. Generaliserte formar og stiltypar endrar seg så over tid når fråvik blir til normer. Når dette skjer mister fråvika sine evner til å uttrykkje noko. Musikkverk kan då få ny meining på bakgrunn av dei endra forventningane til forma og stilarta verket ligg inn under (Meyer 1956:58). For at eit musikkverk skal vere "bra" innafor ein tradisjon eller stilart, bør det difor halde seg innafor normene samstundes som det har passeleg rom for fråvik frå norma. Om det blir for slavisk etter normene blir musikken i følgje Meyer "akademisk" kunst, medan om det fråvik for mykje blir det "dekadent" kunst, som i staden moglegvis vil skape ei ny stilart (1956:71).

Mange synes at moll skapar meir affektar enn dur. Dette heng saman med at det er fleire mollskalaer, rein, harmonisk, melodisk og sigøynermoll, men berre éin durskala. Det er også pga sin kromatikk at moll har eit meir uvisst framhald enn dur (Meyer 1956:226). Av di mollakkordar er meir tvetydige enn durakkordar kan dei også lettare skifte til ei anna toneart, noko som resulterer i at framhaldet til ei mollakkord er meir uventa enn det til ei durakkord, og difor oppstår det også fleire affektar ved lytting av musikk i moll enn musikk i dur. På lik line med formar og stilartar er me også opplært til å tenke at moll er sein, tung og ”trist” og dur er rask, lett og ”glad”. Dette heng saman med at då ein først begynte å spele med moll og kromatikk under renessansen var kromatikk uvant i høve til durskalaer som musikarane var trena i, og difor var det lettare å spele det langsamt. Sidan dur og diatonikk var det vanlege vart det forbunde med den tilstanden menneska vart tatt for å normalt inneha, roleg tilfredsheit og varsam glede. Musikk med kromatikk som fråvik frå norma med dur og diatonikk vart difor forbunde med andre sinnstemningar som sorg, liding og pinsel (Meyer 1956:227). Det må likevel vere sagt at overgang frå moll til dur kan vere like effektfull, då det avvikande og uventa i dette også er med på å skape affektar i oss (jf Meyer 1956:228).

På same måte som at forholdet dur og moll kan skape affektar gjer også dissonans og konsonans det (Meyer 1956:229). Når ein høyrer ein dissonans virkar den som ei tendens mot noko anna uforutsigbart. Ein konsonansen vil, når den følgjer ein dissonans, også vere uventa og dermed skape affekt samt høyrast meir forløysande ut enn om den fulgte ein annan konsonans. Dette er også ”lærte avvik” frå norma med diatonisk durskala.

Det kan i tillegg oppstå avvik ved bruk av pausar og rytmiske endringar. Rytmisk sett kan eit verk dessutan få ny meining etter kor ein plasserer beaten. Synkoper og polyrytmikk kan dermed også skape affektar når dei fungerer som ei forstyrning av gangen i eit stykke. Også uventa notar eller modulasjon, som vil danne affektar etter kva som er venta innafor den kulturelle stilistiske konteksten kan bryte vidareføringa av eit verk (Meyer1956:101). Å leike med musikkstilar er difor også med og skapar affektar. Slik leikenskap er likevel ofte begrensa av dei omgivnadane komponistar jobbar i. Dersom det er stort politisk press på komponisten vil ho/han prøve å halde seg innafor dei ”lovlege” rammene. Innafor spelmusikk vil då også komponisten måtte halde seg innafor dei kunstneriske rammen spelprodusentane og/eller spelutgivarane gir komponisten.

Lytting til musikk er i følgje Meyer (1956:73) prega av førebuande tilpassingar. Desse er prega av 1) lyttaren sine tankar om estetiske opplevingar og spesielt musikalske opplevingar, 2) tidlegare erfaringar og kunnskap frå lytting samt 3) informasjon som vert plukka opp på det spesielle tidspunktet lyttinga skjer. Dei siste to punkta gjer at musikk i spel

kan få sterke minner knyta til seg då den akkumulerer meining frå det som skjer der og då når spelaren høyrer musikken samt at spelaren har med seg minner frå tidlegare lyttingar kvar gong musikken vert høyrte.

Grunnen til at ein kan høyre ei låt igjen mange gonger er at det er ei slags "fornektelsesprosess" i lyttaren, slik det som ein forventar når ein hørte musikken før ein vart kjend med innhaldet til låta framleis vert forventar (Meyer 1956:74). Hjernen har også ein tendens til å forenkla eller gløyme kompliserte mønstre, både melodiske og rytmiske, slik at dei vert uventa kvar gong. Dette er grunnen til at affektar kjem på same stadane i eit musikkstykk kvar gong då det er nett desse ein forenkla eller gløymer ut (Meyer 1956:90). Dette er ein av hovudgrunnane til at musikk i spel har mykje kjensler knytt til seg også når spelet er "gamalt", då forventningane ein får til musikken samt forventningane ein får til spelet av musikken vert gjenoppliva kvar gong. Dette har likevel sterkast verknad når spelaren sjølv ventar på ei musikalsk estetisk oppleving, ettersom det då oppstår ei spenning i lyttaren som ikkje blir oppløyst før lyttaren har fått høyre musikken. I spelsamheng vil dette difor hende mest under "daudtid" der spelaren ikkje er fordjupa i oppgåver i spelet. I fordjupa situasjonar vil musikk med uklære mønstre fort gløymas ut, også til den grad at den trer tilbake i høve til å ta oppmerksemda til spelaren slik at den ikkje forstyrrar spelaren si fordjuping. Liknande låtar vert også forenkla og plassert i klassar slik at spelaren ikkje treng å tenke over kvifor ein musikk har noko litt annleis ved seg enn ein annan.

Ut frå visuelle leietrådar får musikk forventningar. Når ein til dømes ser eit symfoniorkester på ei scene får ein spesielle forventningar til musikken som vil kome (Meyer 1956:79). I dataspel vil slike forventningar også vere knytt til det ein ser på skjermen.

Musikk har meining når det refererer, indikerer eller er knytt til noko utover seg sjølv. Meininga ligg då i forholdet mellom stimulien sjølv, objektet det refererer til og observatøren (Meyer 1956:34). Meyer ser deretter tre typar meining, hypotetisk, dvs det ein trur kanskje kjem som neste del av eit musikkstykk, synleg meining, det som faktisk kjem, og bestemt meining, som oppstår frå heilskapen av alle meiningane ein får frå eit musikkstykk.

Dersom musikk vert repetert vil den få ei anna meining enn første gongen ein høyrer musikken som følgje av at det då vil starte å danne seg eit system i hjå lyttaren. Dette heng også saman med at jo fleire notar ein har, jo meir spesifikk vil forventningane til musikken vere. Om ein då vil "sjokkere" lyttaren plasserer ein dei fråvikande tonane i slutten på den musikalske frasa der det er venta at den i staden skal fullføre den frasa ein forventar. Dersom musikken er tvitydig vil lyttaren bli usikker og forventar at forvirringa vert forklart. Det er difor me set meir pris på låtar etter kvart som me høyrer dei fleire gonger, då musikken gir

meir meining. Meininga til heilskapen kan då også vere eit resultat av tvitydigheita til delane (Meyer 1956:52). Etter kvart som ein høyrer musikk fleire gonger vil også sterkarke emosjonar kunne verte knytt til musikken. Når me har høyrte musikken så mange gonger at det ikkje lenger er noko uventa å høyre, vert den keisam. Den kan likevel framleis ha emosjonar knytt til seg, gjerne ut frå minner, men musikken i seg sjølv vekker ikkje den same interessa som den hadde då den var ”uventa”.

Det å undre seg over meining i musikk, er på lik line med emosjonar, noko som først oppstår når ein høyrer musikk ein ikkje klarer sette inn i samanheng. Musikk er ikkje eit ”universelt språk”, då språka og dialektane i musikk er mange og kan variere frå kultur til kultur, frå epoke til epoke samt inni den same epoken og kulturen (Meyer 1956:62). Til dømes er det mange som høyrer på metall som ikkje forstår poenget med jazz, og motsett. Det å ikkje forstå meininga med musikk skjer ofte med stilartar ein ikkje kjenner då ein ikkje veit kva ein skal forvente, som forklarar kvifor ukjende musikkstilar ofte virkar meningslause for nye lyttarar, og kvifor då også somme berre held seg til den stilarten dei kjenner best. For at musikk skal kommunisere noko ser Meyer det som viktig å forstå kva komponisten meiner med ei låt, og gir eksemplet med A som trur B blinkar til A, medan B eigentleg berre har ei rykning og at det difor ikkje er noko kommunikasjon mellom dei.

Når lyttaren fortapar seg i musikken gløymer ho/han deira ego (Meyer 1956:41). Dette er ein av hovudgrunnane til at musikk er viktig i spel der ein styrer karakterar, då ein utan å vere bevisst sitt eige ego kan ta på seg karakteren sitt ego og fordjupe seg i spelverda.

Musikkens påverknad og konnotasjonar

Musikk har innverknad på menneske. Denne innverknaden er likevel ikkje den same kvar gong, då menneske reagerer ulikt på ulik musikk. Grunnen til at ein enno ikkje har klart å finne ut kva musikk gjer med menneske, er at ein, ved å vere absoluttist og formalist (jf Meyer 1956:3), prøver å analysere musikken uavhengig av folka som lagar, produserer og lyttar til den. Ein må difor også undersøke korleis menneske forhold seg til musikk. I følge Tia DeNora har musikk ”usynlege krefter” (2000: ix). Når ho utålmodig ventar på å kome inn på e-posten sin kan den til dømes få tida til å fly når ho trommar rytma til musikk frå *Carmen*. I *WoW* er det mykje venting, til dømes på at fisk skal bite, at trikken skal kome, at ein skal vinne ein auksjon ein har bydd på og mest av alt at ein skal kome seg frå stad til stad. Musikken er såleis med på å fjerne noko av denne dødtida. DeNora snakkar om tre stadium, sitte og høyre, danse og spele av i minnet (2000:7). I spelet har ein også desse tre stadia. Ein høyrer først musikken, så plystrar ein med (spesielt om det er musikk ein likar) og eventuelt

lar karakteren sin danse. Det tredje stadiet oppstår så etter ein har gått ut av spelet og ein spelar av musikken i minnet.

Musikk er med på å gi situasjonar meining. Intertekstuelle relasjonar i musikk kan få lyttaren til å få assosiasjonar skaparen vil at lyttaren skal ha. Dette er særskild viktig i reklame, film og spel. Skaparane av *WoW* vil til dømes at musikken i spelet skal gi assosiasjonar til eventyrfilmene *The Lord of the Rings* av di dei veit at folk vil oppfatte dette som eventyrmusikk.

DeNora fortel også om musikk skal få oss til å stole på ekspertsystem, til dømes skal musikken i fly roe ein ned og forhindre at ein reiser seg opp på fly (2000:10). I tillegg gjer musikk som Copland-fanfara før take-off at passasjerane er førebudde då dei må rette opp setet og ta bordplata opp. Eit anna døme på dette er musikkfanfarer før varslingar på kjøpesentre, flyplassar og lignande stadar. Musikken fortel ein då at ein må skjerpe sansane for den viktige meldinga som kjem.

Musikk kan bli høyrte på ulike måtar. Somme kan høyre den med ironi, andre naivt (DeNora 2000:14). Dette gjeld også for musikk i spel. Då *WoW* har ei veldig brei spelegruppe som spenner over alle aldrar frå rundt 7 til rundt 60 og over heile verda (forutan Afrika og Sør-Amerika) vil musikken kunne tolkast på svært mange måtar. Andre konsept i spelet som grafikk og tekst er likevel med på å forme kva tolkingar som er moglege. Musikk er slik sett eit subtile medium som kan hjelpe spelaren til å forstå situasjonar (DeNora 2000:13). Av og til kan ein likevel vere i tvil om ein skal ta musikken seriøst eller ironisk. Patos grensar mellom ironi og seriøsitet då det er meint å gripe publikum ved å ta for seg dei store kjenslene. Patos vil seie eit overdrevent følelsesaspkt, gjerne med ei blanding av medynk og sorg, men er meint å vere utan ironi. I mange filmar ”dirrar” musikken mellom enorme følelsar og ironi. Eit døme på dette finn me i *The Lord of the Rings: The Return of the King* (*LotR3* Jackson 2003), der Gandalf rir ut frå Minas Tirith og jagar vekk ringskrømte som jagar dei flyktande soldatane. I det Gandalf strålar ut eit kvitt lys for å blende dragane ringskrømte flyr på høyrer me ei lys tone sunge av ein guttesopran. Scena blir som ein allegori på det gode og gudomelege ”lyset” som reddar menneska frå det vonde og diabolske mørkret. Samstundes treff sopranstemma på ei måte ei nerve hjå publikum som forsterkar patoset, slik at det nesten blir så mykje kjensler at publikum held pusten og ikkje veit heilt korleis dei skal reagere, om dei skal gråte eller bryte ut i hysterisk latter.

Musikk kan også påverke lyttaren til å bli rolig, forstyrra eller inspirert (DeNora 2000:18). I tillegg kan det påverke kjensler, persepsjon, tenkesett og medvit, identitet, energi, korleis situasjonar vert oppfatta og oppførsel (DeNora 2000:20). I kjøpesenter i Storbritannia

som er i kjeder kan ein finne den same musikken til den nøyaktig same tida av di musikken har vorte perfektionert for å effektivisere tilsette og kundar. Musikken i *WoW* er til ei viss grad også effektivisert for å få spelarar til å kjøpe ting i byane. Kvar by har sin eigen musikk. Likevel er musikken, forutan den første temalåta ein høyrer når ein kjem inn i ein by, roleg og samstundes litt hypnotiserande, slik at spelarar kan bruke timar på auksjonen i byen utan å merke det. At spelarar brukar mykje tid på auksjon er viktig for Blizzard, skaparane av *WoW*, av di dei då brukar gull dei har brukt tid på å tene slik at dei igjen må gå ut og bruke tid på å tene gull og på den måten bruke meir tid og pengar på spelet.

Musikk har begrensa meining i ”seg sjølv”. Den må sjåast i samanheng med kven som har laga den, kor den vert brukt og kven som brukar den. Ein må difor studere musikken ”in situ” (DeNora 2000:31) for å finne ut kva den representerer. Meining i musikk er alltid gjensidig avhengig av konteksten på lik line med ei setning må sjåast i samanheng med konteksten i sosiolingvistikk (DeNora 2000:37). Som i sosiolingvistikk er også musikk avhengig av korleis lyttaren høyrer den. Eit eksempel på dette er at musikk kan høyrast veldig annleis ut om ein plasserer beata på off-beat, og på den måten flyttar heile den musikalske konteksten.

DeNora (2000:26) meiner at musikk kan brukast som eit kart for å gi ting meining. Samstundes er tinga med på å gi musikken meining. Til dømes er musikk i vertshus i *WoW* der for å fortelje ein at ein er på ein stad der ein kan drikke alkohol, danse og slappe av. Samstundes fortel drikkinga, dansinga og avslappinga noko om musikken, at den skal brukast i slike situasjonar og ikkje til kriging. Det blir difor litt skurr når ein brått høyrer denne musikken i dungeonen Blackrock Depths, der dei vonde Dark Iron-dvergene har eit vertshus kalla ”the Grim Guzzler”. Her må ein mellom anna sloss med ein vakt, noko som ikkje passar til avslappingsmusikken ein høyrer. Denne episoden vil så moglegvis vere med på å endre synet ein har på avslappingsmusikken i vanlege vertshus, slik at ein kan kome til å føle stress og engsting i staden for å slappe av. DeNora kallar dette sjølvlåning av musikk der nye situasjonar er med på å gi musikk nytt innhald. Det same gjeld for karakterane i spelet. Ein forbind den melodilause ”romskipsmusikken” ein høyrer når ein er i Draeneibyane Shattrath og Exodar med Draenei, og Draenei er med på å gi musikken ei romskipsaktig kjensle då ein forbind den med både karakterane draenei sin romvesenaktige utsjånad og bakgrunnshistoria deira om at dei naudlanda på Azeroth etter å ha flykta frå ein planet langt vekk.

Den semiotiske krafta til musikk ligg ikkje i musikken åleine (DeNora 2000:41). Biografiske konnotasjonar har også mykje å seie for korleis ein opplev musikken. DeNora fortel om korleis ei kvinne forband tryggleik og avslapping med eit verk av Schubert sin

Impromptus av di far hennar pla spele det på piano om kvelden då ho skulle legge seg som liten, og at det dermed var med på å vogge henne i søvn. Når ho så seinare høyrer denne musikken forbind ho framleis denne tryggleka med den. Samstundes er det også forbunde med måten ho brukar musikken på; ho lyttar til den når ho treng å føle seg trygg og avslappa medan ho sit i bestestolen og lar musikken ”omfamne” ho. Musikken si tryggleikskapande rolle blir dermed forsterka, då ho brukar musikken i nettopp denne situasjonen.

Stemninga ein får av musikk kjem mykje an på situasjonen ein høyrer den i. Hadde kvinna i eksemplet over brukt musikken i ei anna situasjon, til dømes ved nedvasking av huset, hadde musikken hatt ei anna funksjon, til dømes å få tida og arbeidet til å gå fortare, og den hadde då moglegvis mista litt av den semiotiske krafta si når det gjaldt å få henne til å slappe av.

Musikk sine effektar blir såleis til ved å addere musikk, måten mottakkaren høyrer musikken, minner og assosiasjonar knytt til musikken, og sist dei lokale omstendene for høyringa av musikken (DeNora 2000:43). Omstendene for lyttinga kan forandre korleis lyttaren høyrer musikken, og musikk kan på den måten gi lyttaren nye bodskap ved ulike høve.

Musikk i *World of Warcraft*

Lyd og landskap

Beskriving av *World of Warcraft*

Dei fleste spel har som oftast ei blanding av sjangrar (Kerr 2006:39). Dette gjeld også for *WoW*, som er eit MMORPG eventyrspel. Det at spelet er online betyr at ein berre kan spele det med internettilknyting. At det er eit rollespel betyr at ein styrer karakterar som har spesielle egenskapar i høve til andre karakterar. Utover dette er det derimot opp til kvar enkelt kor mykje ein vil leve seg inn i ei rolle når ein styrer karakteren. Det er eit eventyrspel pga aktiviteten som delvis kan minne om aktivitet i tilsvarende filmsjanger (Jørgensen 2007:24). Sjølv om filmar og spel kan ha same type aktivitet, skil spel seg likevel frå film pga utfordringane samt det at spel "kartlegg spelaren inn i spelverda" (Juul:2004:1). Vidare er spelet det Jesper Juul kallar eit spel med tilsynekomst (*game of emergence*), dvs eit spel der handlinga ikkje er forutbestemt av speldesignaren, samt at spelet heller aldri kan fullførast (2002:2). Samstundes gir questane i spelet eit innslag av progresjon (*game of progression*, Juul: 2002:5).

WoW er sett i det Tolkienaktige *Warcraft*-universet, utvikla av Blizzard gjennom *Warcraft*-spelserien. Verda består av masse små land med kort reisetid mellom, men som er delt inn i sonar etter kva level spelarane er, mykje likt måten sonar i ein fornøylespark er delt inn i ulike aldersgrupper (Aarseth 2008:119). Desse levelsperrene er usynlege men likevel til stades då spelarar som er for låg level lettare vil tiltrekke seg fiendar og verte drepne enn spelarar med høgare level.

Spelarane lager sine egne karakterar i spelet ved å først velje mellom to sider, så ti raser og deretter ni klassar. Kva rase ein kan vere kjem an på kva side ein vil spele på og kva klasse ein kan velje varierer frå rase til rase. Etter utvidingspakka *Wrath of the Lich King* (*WotLK*, Blizzard Entertainment 2008) kan alle som har ein karakter som er minst level 55 lage ein "Death Knight", altså dødsnekt, som startar på nivå 55. Dei ni klassane kan igjen delast opp i tre hovudkategoriar: tank som tar skade og beskyttar dei andre, dps som gjer skade og healer som helbreder dei andre. Kvar klasse har tre forskjellige talenttre der ein plasserer talentpoeng ein får når ein går opp i level frå og med level 10. Somme klassar som paladin kan vere både tank, dps eller healer. Andre klassar som "mage", dvs trollmann (eller kvinne), kan berre bli dps. Talentpoenga kan ein endre på dersom ein betaler trenaren sin gull, men det blir dyrare for kvar gong.

Deretter kan ein velje mellom hankjønn og hokjønn. Som nemnt (side 15) er det som oftast menn som er subjekta og hovudpersonane i filmar. Dette er også tilfellet i dei fleste dataspel, men i *WoW* kan det verke som om kvinner er mindre objektiviserte då spelarane kan vele hokjønn på karakterane sine. Faktumet er likevel at kvinnelege karakterer vert objektivisert ved at rustninga dei ber er meir for syns skuld enn av praktisk nytte om ein samanliknar utsjånaden ein mannleg karakter ville få om han hadde på seg den same rustninga. Mannlege karakterer får rustning som dekkjer heile kroppen medan kvinner får utringing, bar mage, armar og lår. Kvinner er difor sexifiserte også i *WoW* sjølv om dei moglegvis er det i litt mindre grad enn i andre spel som *Duke Nukem 3D* (1996).

Når ein startar spelet blir ein plassert i eit "realm", altså kongedøme. Eit realm er ein server og det er mange slike då spelet ikkje ville fungere om alle som spelte det var på den same serveren. Det er tre hovudtypar realm: "Normal", også kalla "PVE" (Player versus Enemy) der ein spelar på lag mot NPC-fiendar, "PVP" (Player versus Player), der ein i tillegg til å sloss mot NPC-fiendar også kan bli angripen av spelarar på den andre sida, og "RP" (Role Play), der spelarane vert oppfordra til å leve seg inn i rolla som karakteren ein styrer. På PVE realm kan ein berre sloss mot andre spelarar dersom dei har valt å vere mottakelege for angrep av andre spelarar ved å "skru på" PVP, eller dersom ein møtes i område kalla battlegrounds, det vil seie kampplassar, eller område merka "arena", der ein også kan sloss mot spelarar på same side. Ein kan velje kva realm ein vil spele på, men det ein får tildelt er ofte bra med tanke på at ein då vil spele med spelarar som bur i omtrent den same tidsona og dermed også vil treffe folk med same nasjonalitet inne i spelet. Kvart kongedøme har plass til nokre tusen spelarar og dei er merka med kor høg populasjon dei har med kategoriane "høg", "medium", "låg" og "anbefalt". For å spele må ein logge på, og dersom det er for mange spelarar på realmet som er online blir ein sett i ei kø for å kome inn. Dette er likevel sjeldan eit problem som oppstår då Blizzard hindrar at det blir for mange spelarar på kvart realm.

I spelet skal ein sloss mot rovdyr, monster, dragar og demonar samt "vonde" versjonar av dei ulike rasane. Mange av fiendane høyrer til "den brennande legionen", ei gruppe demonar som prøver å utslette både horden og alliansen. For å sloss mot desse fiendane treng ein rustning, våpen og anna utstyr, som varierer i kvalitet frå vanleg til sjeldant til episk til unikt, som ein kan finne på det ein drep eller kjøpe med gull, mynteininga i spelet, som ein også finn på det ein drep. Ein kan også skaffe seg gull ved å selje ting ein finn på det ein overvinn i spelet, anten hjå "kjøpmenn" eller på auksjonen i spelet. Å drepe andre spelarar gir ikkje erfaring og utstyr men ære- poeng som ein kan nytte til å kjøpe såkalla PVP- utstyr, det vil seie at det er meir effektivt mot andre spelarar enn mot fiendar. Etter kvart som ein går opp

i level kan ein dra til nye stadar i Warcraft- verda der vanskeligare fiendar ventar. Nokre monster må ein samarbeide med andre for å klare å overvinne. Desse finn ein i dungeonar, der ein spelar 5 på lag, og "raid", altså tokt, der det kan vere frå 10 til 40 som spelar saman. For å gjere det lettare å finne folk å spele med kan ein sjølv lage eller bli med i eit "guild", altså laug, der ein lettare kan arrangere dungeonar og raid.

I store trekk går spelet ut på å skaffe seg best mogleg utstyr for å kunne overvinne dei sterkaste fiendane, dvs "bossane", som ein då får endå betre og sjeldant utstyr frå som ein ikkje kan kjøpe på auksjon og som dermed også fungerer som bevis på at ein har drepe dei sterkaste fiendane. I tillegg nyttar ein utstyret til å tilfredsstillere eit forfengeleg behov for å ha ein karakter med best mogleg utsjånad. Somme kombinerer likevel dette med andre spelestilar som å sosialisere, drepe andre spelarar eller utforske *Warcraft*-mytologien ved å lese bakgrunnshistoriane til dei forskjellige rasane, områda og fiendane.

For å unngå at spelarar får problem med spelet oppdaterer Blizzard spelet ca ein gong kvar veke, der det også hender dei legg til meir utfordringar, våpen og utstyr. Blizzard har til no dessutan laga to utvidingspakkar som må kjøpast i butikk, *The Burning Crusade (tBC, 2007)* som kom med det nye kontinentet Outland samt rasane blodalv og draenei, og *WoTLK* som kom med det nye kontinentet Northrend og klassa dødsnekter.

WoW reflekterer verda vår på mange måtar. Somme er griske, andre samarbeidar, somme hjelp andre, andre igjen held seg for seg sjølv. Ein grunn til at så mange kjenner seg heime i *WoW*-verda er kan hende at på lik line med vår verd tek krig aldri slutt i *WoW*. Skilnaden er at *WoW* er ei trygg verd der questar ein feilar kan byrjast på om att som om ingenting var skjedd, bygningar som brenn ned står urørt kort tid etter, og folk og dyr som dør kjem tilbake til livet eit par minutt seinare. I *WoW* brukar ein dessutan knappen tab for å markere og finne fiendar, og ein slepp difor å tenkje over kven som er "gode" og kven som er "vonde" då eit tastetrykk avgjer dette. Det hender likevel at ein kjem litt i tvil, når ein drep dyr, og kan hende spesielt når ein spelar som dødsnekter. I starten må ein då drepe uskyldige og sivile, og trua på at denne knappen skil mellom det "gode" og det "vonde" vert svekka. Ein er likevel naudt til å drepe dersom ein vil kome vidare i spelet. Pga den magiske sirkelen får drapa likevel ikkje nokon moralsk betydning for spelarane då dei går med på reglane til spelet for å oppleve gledane ved det (Salen og Zimmerman 2004:93). På den måten vert drapa sett på som arbeidsoppgåver for å oppnå ei resultat i staden for moralsk og religiøst forkastelege handlingar.

WoW har vorte kritisert for å vere avhengigskapande. I spelforskning har avhengnad vorte sett på som positivt og noko anna enn ei medisinsk lidning. Eit avhengigskapande spel er

eit spel som oppslukar spelaren gong på gong og som dermed bring spelaren tilbake til den magiske sirkelen igjen og igjen (Salen og Zimmerman 2004:356). Dette kan vere fordi spelet får ein til å slappe av, fordi spelet er ein bra måte å halde kontakt med vener eller fordi ein kan nytte fantasien sin til å skape historiar rundt spelhistoria. Alle desse tre grunnane kan vere årsaker til at ein spelar *WoW*, så spelet har dermed viktige føresetnader for at spelaren skal ville kome tilbake til det. Frå ei medisinsk ståstad er avhengnad ei lidning anten den er forbunde med alkohol og narkotika, negativ åtferd som mobbing og butikktjuveri, eller åtferd som generelt vert sett på som positiv, til dømes trening og lesing. Er ein avhengig av trening eller lesing vert ein likevel sjeldan sett på som avhengig, men snarare som ”treningsnarkoman” eller ein ”lesehest”, ord som har andre konnotasjonar enn ordet avhengig. På grunn av dei negative konnotasjonane folk har til det å vere avhengig vert avhengnad av dataspel ofte sett på som negativt. Sjølv om speling er engasjerande treng det likevel ikkje vere negativt avhengigskapande, på same måten som lesing og idrett ikkje treng vere det. Speling vert av Salen og Zimmerman definert som ”fri bevegelse inni ein meir rigid struktur” (2004:304). Dersom det er snakk om ei sjukeleg avhengnad er fridomen vekke, og det er difor ikkje lenger snakk om speling, men noko anna. Salen og Zimmerman meiner at grensa mellom speling og sjukeleg avhengigskap vert kryssa når aspekt ved livet utanfor spelet vert forsømme som følgje av at ein tilbringer altfor mange timar til dømes i ei online MUD (Multi user dungeon, 2004:356), som var forgjengaren til MMORPG- spel som *WoW*. På lik line med sosiale medier som facebook og andre nettsamfunn er gjerne MMORPG-spel ”imaginære samfunn” (Anderson 1983), der ein må vere synleg online for å unngå å bli utstøytt på same måten som ein må vere synleg også i ”offline”-samfunn. Å vere synleg online kan gå over til å bli ”dedikert”, som kan bety at ein gjerne er online fleire timar kvar dag. Som Salen og Zimmerman seier er det då ikkje lenger fritt, og såleis snakk om speling, men snarare ei slags møteplikt og ein ”jobb” som må gjerast for å hjelpe det virtuelle samfunnet ein er ein del av. For somme kan dette resultere i at aspekt ved livet utanfor spelverda vert forsømme, og ein kan høyre skrekkhistorier om folk som gløymde å ta til seg næring eller å sove og som difor døydde medan dei spela. Dette er likevel sjeldne enkelttilfelle og unntak som bekreftar regelen om at folk flest klarer å leve vanlege liv i tillegg til å spele *WoW*.

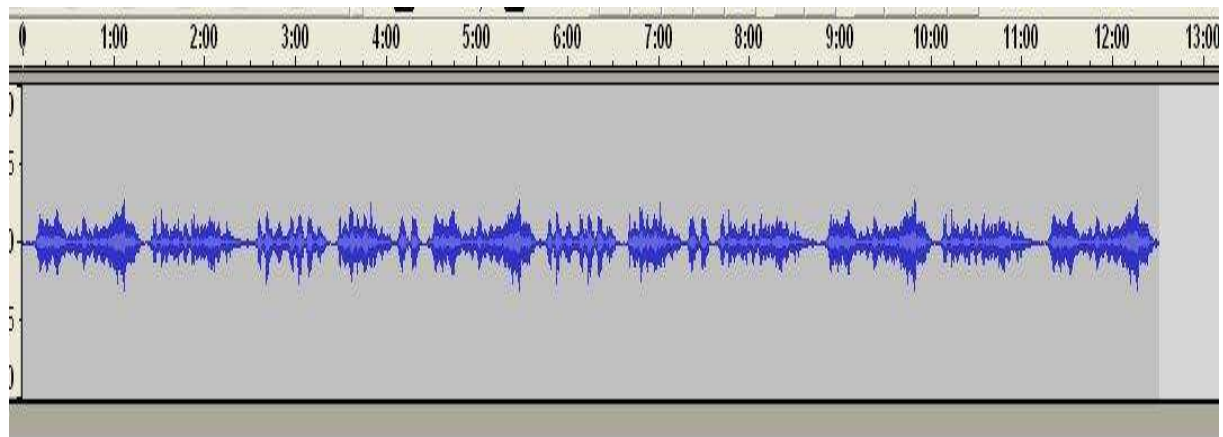
Musikkbruk

I motsetning til bileta som er dei same for alle spelarar forutan at dei er frå forskjellige vinklar, er det separate musikkspor for kvar spelar. To spelarar på den same staden vil difor ikkje høyre den same låta samstundes. Dette er med og slår fast at det er ein samanheng

mellom musikk, bilete og spelar. Det positive med dette er at musikken er tilpassa spelaren etter situasjonen han/ho befinn seg i. Det negative er at ein ikkje vil kunne diskutere den spesifikke låta ein høyrer med andre spelarar. Rollespel som å danse saman med synkroniserte bevegelsar til musikken er også vanskeleg. Dette kan vere eit hinder når ein har lyst til å skape ei reaksjon hjå sine medspelarar ved å bevege seg til musikken ein høyrer då dei moglegvis ikkje eingong høyrer musikk der og då.

Musikken i *WoW* kan virke ganske tilfeldig plassert. Det er likevel eit system i det. Omtrent kvart femte minutt vil korte låtar på omtrent eitt minutt, som moglegvis er delar av lengre låtar på rundt tre-fire minutt, starte å spele dersom ein oppheld seg på ein stad. Pga pausane mellom låtane kan det virke som om skaparane av musikken i spelet er klår over støyforureininga Schafer snakkar om (1994:3). Det er likevel spesielle tider det alltid er musikk. Når ein spring frå eit land til eit anna vil musikken i det landet ein spring inn i tone opp samstundes som musikken i landet ein spring frå tonar ned. Dette vert gjort for å lettare fortelje spelaren at ho beveg seg frå eit land til eit anna, til dømes for å unngå at spelaren leitar i feil land etter noko ho treng for å fullføre ei quest. Også med ein gong ein loggar på vil musikk tone opp. Musikken fungerer då både som ei velkomst samt at den kommuniserer til spelaren at spelet no har starta og at ein moglegvis bør vere på vakt dersom ein befinn seg i område med fiendar. Om ein loggar på i ein by, kjem hovudlåta for byen først og deretter ei av dei andre låtane. Dersom ein befinn seg i eit vertshus i ein by kjem hovudlåta til byen først og deretter vertshusmusikk. Dette vert gjort for å informere spelaren auditivt så vel som visuelt kor ein befinn seg, noko som gjer at ein orienterar seg snøggare enn om musikken ikkje var der. Det er dette Adorno kallar degenereringa av leiemotivet i samband med filmmusikk, der den einaste funksjonen er å annonsere heltar eller situasjonar for at publikum skal orientere seg lettare (1981:46). I spel er dette likevel ei nyttig funksjon for eit leiemotiv.

Om ein måtte ønskje det er det også ein knapp som heiter loop music. Ein får då høyre musikk heile tida, men låtane vert spela i tilfeldig rekkefølgje då det då er mindre risiko for at spelaren går lei av musikken. Biletet nedanfor viser korleis låtane frå musikksporet i landet Mulgore som alle er på ca eitt minutt ikkje loopar i den same rekkefølgja, men tilfeldig. Å ha på loop music vert likevel litt masete i lengda, og det er truleg difor at loopknappen er av i standardinnstillingane. Det går også an å slå av musikken. Ein merkar ikkje så mykje til



Låtane spelar i tilfeldig rekkefølge, også ved loop music. Her er rekkjefølgja 1, 2, 3, 4, 1, 3, 4, 2, 1, 2, 1. forskjellen i byrjinga, men etter kvart begynner lyden av eins eigne fotsteg å verte keisam og einsformig. Det å reise mellom land og oppdrag i spelet er noko som kan ta lang tid utan at det skjer noko, noko Jesper Juul har kalla daudtid (2004:10). I slike tilfeller bidrar musikken til at reisinga blir mindre kjedeleg, både fordi musikken har verdi som underhaldning og fordi den endrar tidsoppfattinga, slik at reisetida virkar kortare. Musikken i spelet er difor mest fornøyeleg og minst plagsom når den spelar med jamne pausar og skapar variasjon i spelopplevinga.

Somme låtar i spelet er prega av å ikkje ha fast rytme. Dette er ei anna måte å unngå at musikk kjennest repeterande og masete, då musikken blir mindre forutsigbar. Fast rytme er heller ikkje ei forutsetning for musikk, då det er noko som lyttarar har blitt lært opp til å tru, men som eigentleg berre har vore vanleg dei siste 250 åra (Meyer 1956:116). Musikk i middelalderen og renessansen, forutan dansemusikk, hadde ikkje fast rytme med ein overordna beat. Ved framføringsmåtar som til dømes messing hadde kvar stemme si eiga rytme uavhengig av dei andre. Då *WoW* er sett i eit "middelalderunivers", dvs ei mytisk middelalder slik den gjerne vert frastilla i "fantasy" litteratur, er difor musikk utan fast rytme også til ei viss grad med på å forsterke kjensla av å vere i eit slikt univers. Når den faste rytma forsvinn blir det dessutan meir fokus på instrumenta og stemningane dei skapar, som til tider kan vere viktigare enn at låtane naudsynlegvis skal vere dansbare. Karakterane i spelet dansar i same tempo uavhengig av tempoet i musikken, så svært lite av musikken i spelet er uansett dansbar for karakterane, og då alle spelarar også har separate musikkspor vil dansing saman med andre sjeldan føregå i takt uansett.

I følgje Collins er det i tradisjonell eventyr- og rollespelmusikk to hovud-kategoriar: oververvdmusikk og bossmusikk (2008:28). Oververvdmusikken har dei lengste og mest varierte melodiane medan bossmusikken har dei kortaste og mest intense melodiane. Ei mellomting mellom desse er undervervdmusikk som har kortare og mindre melodiose melodiar

enn oververdmusikken samstundes som at musikken er mindre intens enn bossmusikken. Døme på dei tre kategoriane finn ein i *Super Mario Bros* (Nintendo 1985). *WoW* brukar dei same kategoriane sjølv om grensene for musikktypane samt kva som er underverd og oververd er litt meir flytande.

I vertshus og hovudbyar er det spesiell musikk som fortel at karakteren eins kviler seg og samlar styrke. Samstundes fortel denne musikken ein at ein kan puste ut og slappe av då fiendar ikkje kjem inn der. Slik "kvilemusikk" har tradisjonelt vore vanleg i eventyrspel, men også i andre typar spel. Ein finn til dømes bymusikk i byane i eventyrspelet *Zelda 2: The Adventure of Link* (Nintendo 1987) og "butikkmusikk" i cafeane og butikkane i slossspelet *Street Gangs* (Technos Japan 1989). Samstundes er mangelen på slik musikk med på å fortelje ein at ein ikkje kan kvile seg og samle styrke der, som i til dømes småbyen Anvilmar på startstaden til dvergane der fråveret av både trompetfanfaren som høyrer når ein spring inn i hovudbyen deira Ironforge og vertshusmusikk gjer at ein ikkje kjenner at ein kvilar seg. Musikken er slik med på å hjelpe spelaren med å orientere seg om tilstandar karakteren er i.

WoW er som nemnt eit eventyrspel og musikken er difor også "eventyraktig". Den blir dette ved å ha referansar til filmmusikk som har vorte laga til eventyrfilmar som til dømes *LotR*-filmane, som eg vil gi døme på mellom anna i rasekapitlet nedanfor. Samstundes har spelet mange andre populærkulturelle referansar til film, musikk og andre spel, så musikken er difor også prega av skrekkfilmmusikk og science fiction musikk. Med intertekstualitet meiner Richard Middleton at ein tekst berre gjer meining ut ifrå forholdet den har til andre tekstar (2000:61). Sjølv om han først og fremst snakkar om populærmusikk, gjeld dette også antakeleg for all musikk, også film- og spelmusikk. Han foreslår at eit "verk" aldri er ferdig, men at det er i konstant utvikling og at det er mange "kopiar utan nokon original". Sjølv om *WoW* nyttar seg av mykje slik intertekstualitet finn ein likevel ikkje populærmusikk henta frå røynda i spelet, då dette ville bryte for mykje med eventyrsjangeren. Det er såleis viktig for musikken å framstå heilskapleg og assimilert slik at spelverda får eit fantasipreg.

Adaptiv, interaktiv og transdiegetisk musikk

Med adaptiv musikk meiner Jørgensen at musikken endrar seg i høve til det ein til eikvar tid ser på skjermen (2005:1). Musikken i *WoW* endrar seg etter stadar og situasjonar, så den er dermed delvis adaptiv. Collins meiner vidare at adaptiv musikk kan vere interaktiv, men at den ikkje treng vere det. I spel der musikken endrar seg mellom dag og natt er den adaptiv, men ikkje interaktiv, då spelaren ikkje har noko innverknad på om det er dag eller natt (2008:126). Musikk er derimot interaktiv viss den startar når spelaren kjem i nærleiken av ein

fiende eller på ein annan måte er i stand til å sjølv forårsake at musikken startar. I *WoW* er musikken difor interaktiv når ein går frå eit land til eit anna, men berre adaptiv når ein ventar på at musikken skal starte å spele kvart femte minutt når ein oppheld seg på den same staden då ein då ikkje har noko innverknad på når den skal byrje å spele. Spelmusikk kan også vere ikkje-dynamisk, men dette er mest i filmsekvensar og introduksjonar. Spelaren har då ingen måte å påverke musikken på og den blir den same til dei same bileta.

I *WoW* er det ei vekslende grad av musikk det verkar som om berre spelaren høyrer og musikk som også karakteren moglegvis høyrer. Noko musikk kan ha eit litt diegetisk preg, til dømes er det mogleg at karakteren høyrer alvesong i alveskogen Teldrassil, samt at karakteren også høyrer dødsmusikken ved Shadowsong Shrine då stadnamnet kjem frå musikken i området. I vertshus og på skip er det også mogleg at musikken er diegetisk, då dette er stadar me ville finne musikk i røynda. I tillegg er musikken der middelalderaktig, noko spelet prøver å gje inntrykk av å vere (på trass av at gnomane har oppfunne skytevåpen og undergrunnsbane), og pirat- og vertshusmusikken ser difor ut til å vere ein musikk som høyrer heime i eit slikt univers. Sjølv om me ikkje ser noko band får me kjensla av at den irsk folkemusikk-inspirerte musikken me høyrer kan kome frå eit band stua bort i eit hjørne. Denne musikken skil seg frå musikken ein høyrer andre stadar, til dømes 1800-talsaktig romantisk musikk i byane Stormwind, Ironforge og Silvermoon City, 1990-talsaktig new age musikk hjå nattalvane i Shadowglen og i draeneibyane, og verdsmusikkaktig musikk til rasane troll, orc og tauren. Musikken forutan vertshusmusikken kunne dermed virke meir ikkje-diegetisk då den minnar om ikkje-diegetisk musikk som blir brukt i filmar. På grunn av spelaren si evne til å høyre musikken og påverke karakteren er det likevel vanskeleg å slå fast kva som er diegetisk og kva som er ikkje-diegetisk. Å nytte dei same omgrepa om spelmusikk som ein brukar om filmmusikk går difor berre til ei viss grad.

I doktorgradsavhandlinga si skriv Kristine Jørgensen (2007:74) om transdiegetisk lyd. Med dette meiner ho at sjølv om lydar og musikk ikkje kan høyrast av avataren, kan musikken likevel påverke avataren sine handlingar gjennom spelaren. I film er ikkje dette mogleg; publikum kan ikkje åtvare ein person om at ein mordar, akkompagnert av skummel musikk, snik seg innpå personen bakfrå. I spel som *WoW*, derimot, kan den ikkje-diegetiske musikken ein høyrer bli transdiegetisk ved at spelaren påverkar avataren. Musikken kan då også seiast å bli diegetisk då det ser ut til at karakteren høyrer den.



Ikkje-diegetisk musikk blir til transdiegetisk musikk pga spelarens påverking av avataren, som her bryt ut i dans. Både adaptiv og interaktiv musikk er med på å påverke karakteren ved at spelaren reagerer på den. Musikken blir dermed transdiegetisk, til dømes når karakteren bryt ut i dans til tilsynelatande ikkje-diegetisk adaptiv musikk, eller når tilsynelatande ikkje-diegetisk interaktiv musikk ved ein boss får spelaren til å skjerpe sansane. På grunn av at musikk i spel er transdiegetisk kan musikk med andre ord vere både diegetisk og ikkje-diegetisk samstundes, og grensene er difor flytande.

Lydlandskap, geografi og klima

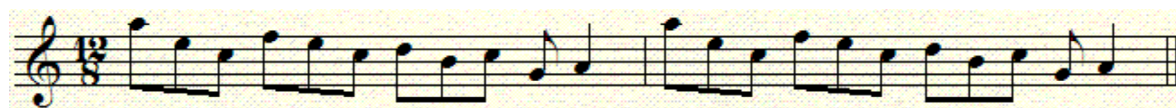
WoW-verda Azeroth består av tre kontinent, Eastern Kingdoms, Kalimdor og Northrend. I tillegg kan ein reise til planeten Outland når ein blir level 58. Northrend kan ein ikkje reise til før ein blir level 68. Eastern Kingdoms har 27 land, eller sonar som dei også vert kalla, Kalimdor har 21, Outland har 7 og Northrend har 9. Alle kontinenta har variert geografi og klima. Northrend er likevel mest snødekt og Outland har eit merkeleg verdsromaktig klima. Det som karakteriserer landa i *WoW* er at alle har sitt eige musikkspor. Det er difor snakk om det R. Murray Schafer kallar lydlandskap (1994). Om ein erfaren spelar til dømes flyr frå den eine sida av kartet til den andre, vil ho difor kunne sei kva land ho flyr over ut ifrå musikken.

Oververdmusikk finn me stort sett i land som kan vere solfylte på dagen. Desse har ganske lange og ofte melodiose låtar. Underverdmusikk finn me i dungeonar, men også i dystre og overskya land med lite sol. Musikken der har kortare låtar som er mindre melodiose, meir dystre og dermed også meir klaustrofobiske. Musikken forsterkar dermed det ein ser i dei ulike landa, samt at det ein ser forsterkar musikken. For å gjere overgangane mellom ulike land meir "naturleg" er krysstonga med og limer saman eller lappar over overgangen mellom dei forskjellige landa der det ikkje er noko særleg logisk samanheng. Eit godt døme

på dette er korleis ein kan fly frå eit brennande lavalandskap i Searing Gorge til eit snødekt landskap i Dun Morogh på nokre sekund, eller korleis berre nokre meter skil mellom eit grønt, vårleg og solrikt landskap i Elwynn Forest og eit overskya, mørkt og trist landskap i Duskwood.

Klimaet i landa varierer litt, slik at det hender at det regnar i land som vanlegvis har sol. Dette er likevel svært sjeldan, antakeleg skjer det maksimalt ein gong i veka. Klimaet i landa er difor ganske statisk. Musikken ein høyrer i landa vert difor forbunde med klimaet som vanlegvis er der. For å forklare korleis musikk fungerer i høve til geografi og klima vil eg no ta for meg nokre ulike land.

Coleridge Valley, vist på biletet ovanfor, er ein liten dal i landet Dun Morogh som er dekkja av snø. Generelt har musikken her anten klokkespel eller piano i seg, noko som gir assosiasjonar til snø som fell. Låtane har dessutan ujamn rytme, dvs dei brukar ein del rubato og ritardando, noko som også bidrar til å gi eit inntrykk av ujamnt fallande snø. Musikken verkar difor "laus og luftig". Ei av låtane, som eg har kalla låt 1, begynner med ei pianostemme som spelar desse fallande intervalla med ei rytme som begynner seint, går fortare og så seinare att i kvar takt:



Pianostemma gir assosiasjonar til fallande snø, og på den måten supplerar eller erstattar musikken grafikken av snø som berre kan sjåast om ein har bra nok skjermkort.

Jørgensen nemner to måtar lyd blir brukt i spel. Ein er funksjonell, som når musikken fortel ein at ein går frå eit land til eit anna (2007:22). Den andre måten lyd blir brukt på er til å skape ei kjensle av rom i spelet. Den fallande pianostemma i låt 1, samt den i starten på låt 2 der piano spelar tonane G,D,F,C,D, altså to nedgangar (G-D, F-C) før ein liten oppgang på ein stor sekund (C-D), skaper begge ei kjensle av rom ved at ein høyrer noko som fell. Ut ifrå det snødekte landskapet assosierer ein dette med snø som fell.

Instrumenteringa og melodikken som vert brukt til å skape inntrykk av vinter er å finne i andre musikalske verk som ikkje høyrer til bilete også, til dømes låta "Frost" (1994) på Enslaved si plate med same namn, der klokkespel og strykarar skapar ei "kald" stemning. Slike omgrep som kulde og varme i musikk er noko som lyttarane er blitt opplært til, på lik line med at dei er blitt opplært til å forbinde moll med sorg og pinsle (jf Meyer 1956:227). Opplæringa har som Collins seier også funne stad i filmar (2008:134). Slik musikalisering av ting som eigentleg ikkje lagar lyd har som nemnt ovanfor vorte mykje brukt i til dømes Walt

Disney teiknefilm og kan moglegvis forklare opphavet til forbindelsen mellom snø og piano. I Noreg har dessutan mange sett *Tre nøtter til Askepott (Drei Haselnüsse für Aschenbrödel, Vorlíček 1973)*. I den vert strykarar som spelar nedover og tangentinstrument som vert nytta som stingarar brukt til å førestille kalde vindar og fallande snø som treff ein i ansiktet. Dette er etablerte filmmusikkonvensjonar som vert oppretthaldt for å effektivt kunne fortelje publikum noko, og dei vert på same måten oppretthaldt også i dataspel.

I låt 3 er det svake strykarar som tiltar og minskar i styrkegrad og tempo, noko som gir assosiasjonar til vindkast på same måte vindkast vert framstilt i *Tre nøtter til Askepott*. I låt 3 vert følgjande tema spela av strykarar:



Dette temaet minner om "I Dovregubbens hall"-temaet, noko som igjen gir assosiasjonar til troll, Noreg, vinter og snø. Musikken i Coleridge Valley er med andre ord med på å skape ei kald atmosfære for spelaren på bakgrunn av opplærte filmmusikkonvensjonar og andre assosiasjonar ein får til musikken.

Sjølv om Coleridge Valley er eit vinterlandskap, er det likevel ei låt som går imot dette. I låt 4 høyrer fløyta i starten ut som ei slangetemmarfløyte med masse ornamentering, noko som gjer dette til meir "ørkenaktig" musikk. Mot slutten går låta likevel over til å høyrer ut meir som låt 1, 2 og 3 med strykarar og piano. Ein av grunnane til at slangetemmarfløyta er der kan vere for å understreke at det er noko som ikkje er som det skal vere i Coleridge Valley, til dømes trolla som har invadert dette heimlandet til dvergane. Dette blir også understreka av dei sporadiske tribale trommene i låta. Strykarane og pianoet eg høyrer etterpå symboliserer "dvergeånda" som enno ikkje har blitt kvelt, samstundes som den også viser at landet held seg kaldt uansett kven som invaderer det. Låt 5 fungerer nokolunde på same måten. Låta startar med ein obo som spelar eit motiv åleine. Den verkar litt framand i høve til strykarane og pianoet som dominerer musikken i Dun Morogh. Når motivet så blir repetert av strykarane samstundes som eg kikar rundt meg på dei store snødekte trea, fjella i bakgrunnen og det kvite landskapet, verkar ting som "normalt" igjen, og musikken forsterkar kjensla av å vere i eit snødekt og vindfullt land.

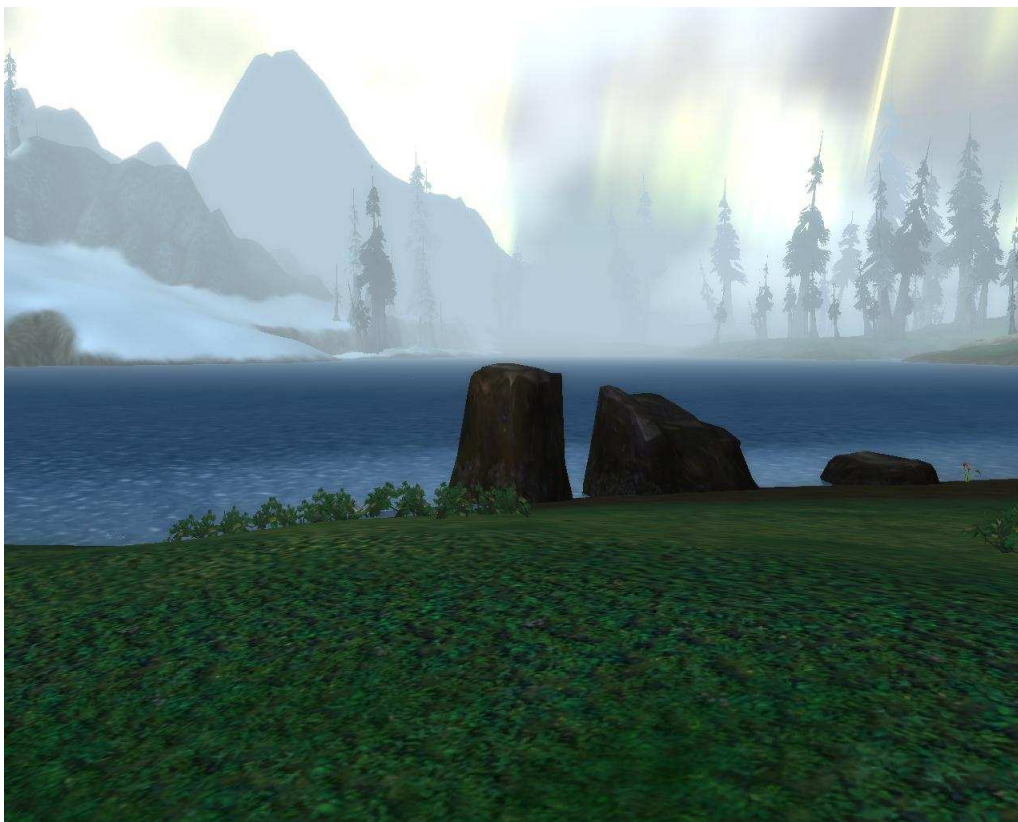
For å skilje forskjellige typar land vert det brukt musikk som gjerne har kontrastar til den i andre land. Tanaris er til dømes ei ørken og musikken her er difor ei kontrast til den i Dun Morogh då den er dominert av arabiskaktige melodiar spela på fløyter samt rasling på rytmeinstrument. Den har også ei "varm" bassdrone, det vil seie at musikken ligg langt

framme i lyd-biletet, som gir lyttaren inntrykk av at sola varmar i dette landet. Wetlands er igjen ei kontrast til Tanaris då det er eit myrlandskap. I tillegg bidrar dei mørke dronarane til å forsterke effekten av manglande solskin og varme i myrlanda, samt at ei svak trommebeat gir inntrykk av yr som fell. Elwynn Forest som er prega av solskin og grønne landskap har derimot landsbygdaktig rural musikk med lyse strykarar, fagott og svake trompetar i det fjerne. Musikken er såleis lettare, lysare, og landet kjennest dermed som eit meir behagelig klima å bevege seg i. Darkshire er på den andre sida eit skrekfilmaktig landskap og nyttar difor også skrekfilmusikk-effektar som dissonante stingarar og kjølig ambiens. Mangelen på melodiar i dette landet gjer også at ein får inntrykk av at det ikkje er eit levande land, og forsterkar bileta som viser død og mørk natur samt spøkelse, varulvar og zombiar. Den haustlege skogen Ashenvale har derimot harpe og sopransong i seg og gir difor eit fredelegare preg. Samstundes har den somme innslag av stingarar med tremolo som fortel ein at noko mogleg har invadert landet på same måte som med trolla i Dun Morogh. Musikken i Mulgore har eit landleg preg, men musikken er meir sørgmodig enn i Elwynn Forest som kan tyde på at det er utsett for tørkeperiodar. The Barrens har trommer og mørke blåsarar, som er med på å vise kor bart og røft landskapet er. Samstundes er andre delar av musikken landleg lik i Elwynn Forest, men med eit meir sørgmodig preg, som gir ein inntrykk av at landet også er litt fruktbart men at det no er på veg til å bli ørken. Burning Steppes har eit musikkspor som er prega av dronar meir enn annan musikk for å symbolisere bråket frå eit vulkanutbrot, medan tidvis lyse strykarar symboliserer dalande gnistar.

Sjølv om det er mange land, er det musikkspora ovanfor som går igjen etter kva type geografi og klima landet har. Landet Winterspring, som er eit snødekt landskap, har difor den same musikken som ein finn i Dun Morogh. Andre typar land som liknar kvarandre nyttar også det same musikksporet, slik at ein får ei heilskap og ei verd som verkar gjennomført ved å bruke musikken som ei type leiemotiv på ulike land. Landa i utvidingspakkane *tBC* og *WotLK* har ny musikk, men musikken verkar mykje på same måte som i landa eg har tatt for meg ovanfor. Mørke landskap som Shadowmoon Valley har til dømes ambiensaktig musikk med mørke dronar, vårlege og grønne landskap som Sholazar Basin og Nagrand har lyse fløyter, strykarar og fagott og fuktige landskap som Zangarmarsh har droneprega musikk. Også snølandskap som Dragonblight har piano, men musikken er likevel meir komplisert og eksperimentell enn den var i Dun Morogh. Det at musikken i dei nye landa er litt annleis gjer at dei kjennest som om dei er på nye kontinent, samstundes som at spelarane forstår ”tonespråket” og difor knyter erfaringane frå dei tidlegare landa som liknar til dei nye.

Somme land har blandingar av forskjellige lydspor. Dette kan vere fordi det er område inni landa som skil seg frå resten av landa, til dømes i landet Desolace der det er musikk frå Wetlands ved kysten og musikk frå Barrens inni landet der det er meir ørkenaktig. Andre gonger kan det dessutan vere pga forureining, som Iris Lake og Thistlefur Village i Ashenvale som har Felwood musikk som følgje av at stadane er blitt forureina av det same gulgrøne vatnet ein finn i Felwood, landet nord for Ashenvale. Til tider er også dyrelivet i landa med og avgjer musikken, som i Feralas og Stranglethorn Vale som har det same musikksporet men som eigentleg berre har det å ligge ved ei kyst felles. Feralas ser meir ut som ein frodig skog på lik line med Ashenvale enn ein tropisk skog som Stranglethorn Vale er. Det er likevel gorillaer baa stadar som er med på å definere begge som tropiske.

Nokre av landskapa minnar om landskap frå røynda. Til dømes minner Winter's Breath Lake i landet Howling Fjord i Northrend om innsjøar på sørøya på New Zealand. Landskapet passar då også til musikken, som er ei slags kvasinorskirsknewzealandsk blanding av hardingfele og blikkfløyter. Dette er eit døme på det DeNora seier ein alltid må vurdere musikk ut ifrå situasjonen den er i (2000:31).



Winter's Breath Lake minnar om innsjøar på sørøya på New Zealand. Musikken blir dermed farga av dette.

Musikk og rase

Stereotypar

For å klare å danne ei verd som kan virke heilskapleg og forståeleg for spelarane, er det viktig at det er noko som kan representere kjende konsept. Musikk vert difor nytta til å skape forståelege lydlandskap. Ovanfor viste eg korleis arabisk melodikk blir brukt til å representere ørkenlandskapet Tanaris, medan lyse fagottmelodiar og harmoniske strykarar blir brukt til å representere stereotype vestlege landlege omgivnader som Elwynn Forest.

I *WoW* er geografi tett knyta saman med rasar. I ørkenaktige land held orcar til medan nattalvar vil vere å finne i skogar. Konstruksjonar og byggverk er også med på å fortelje kven som held til i land, til dømes finn ein ei statue av ein nattalv utanfor Astranaar i Ashenvale for å understreke at dette landet høyrer til nattalvene. *WoW* har difor ei essensialisme i seg, der musikken er med og forsterkar retten ein rase måtte ha på eit land. Land som er kjempa over har derimot innslag av fleire ”raselandemassar” samt fleire musikkspor. Sjølv om liknande land ofte har den same musikken uavhengig av kva rase som held til der, er leirar til dei forskjellige rasane markert med musikken til rasane, til dømes trolleiren Zoram’gar Outpost ein finn i det nattalvdominerte landet Ashenvale. Rasane nyttar difor musikken sin til å prøve å ta kontroll over land, på same måte menneske i røynda brukar musikk på ein politisk måte også på tvers av landegrensar, jamføre Stokes (1994:6).

På same måte som musikk vert sett opp mot kvarandre til å representere forskjellige typar land, vert den også sett opp mot kvarandre for å representere forskjellige rasar. Musikken som vert nytta er stereotyp, både for vestlege kulturar og ikkje-vestlege kulturar. Skiljene mellom rasane er absolutte og ein kan difor ikkje spele med ein karakter som til dømes er halvt alv og halvt menneske. Det finst heller ikkje musikk som har blanda seg med andre rasar sin musikk. Som me veit har musikk alltid påverka annan musikk ved hjelp av reisande kulturar, men i spelet verkar ikkje dette å vere tilfelle. Det er snarare snakk om ei musikalsk proteksjonisme der alle rasane held musikken sin for seg sjølv. Dette heng saman med den ”cinematiske” røynda me kjenner frå film (Collins 2008:134), samt spel sin magiske sirkel der spelaren må innfinne seg med rigide reglar, som også er tilfellet ved musikken. Nedafor vil eg no vise korleis desse reglane vert oppretthaldt samstundes som dei også opprettheld stereotype og forelda termar som primitiv musikk og kunstmusikk.

Kvar rase sin musikk

Kultur er sosialt bestemt uavhengig av rase og hudfarge. Dette viser igjen i spelet, der dødsnektar eigentleg berre er ei klasse, men då dei har meir felles med kvarandre enn med rasane dei høyrer til fungerer dei i spelet som ein eigen kultur. Det som held ei gruppe saman kan vere kulturen deira, til dømes musikk, matlaging og dans, men kulturen har opphav i korleis individa samhandlar som gruppe, ikkje i hudfargen deira. For å bruke eit banalt eksempel lager også Eminem rapmusikk sjølv om han er kvit. Grunnen til at eg fortel dette er at ei anna historie ofte vert fortalt med filmmusikkonvensjonar, så også i *WoW*.

I film og spel er musikk som nemnt ovanfor med på å definere karakterar og roller ved bruk av leiemotiv. Grunnen til det er at musikk ofte vert brukt til å fortelje ei historie på ein mykje hurtigare og meir effektiv måte. Om ikkje dronar akkompagnerte terroristane i *Die Hard* (McTiernan 1988) i det dei køyrer mot hotellet dei skal kapre, hadde ikkje spenning kunne byggje seg opp og folk hadde moglegvis misforstått situasjonen som om at det var ei leveranse med julemat som nära seg juleselskapet. For å få fram budskapet i filmar er det ofte naudsynt at det ”vonde” har ”vond” musikk og det ”gode” har ”god” musikk slik at ein unngår misforståingar og musikalsk og narrativt kaos. Vidare skal gjerne ”framande” kulturar, dvs ”ikkje-vestlege”, ha ”eksotisk” musikk, medan kjende kulturar skal ha kjend musikk. Dette er også regelen i *WoW*. Dei forskjellige karakterane ein kan spele som er difor inndelt i rasar, dvs fantasirasar som alvar, dvergar og troll, men som likevel refererer til stereotype rasar i vår eiga verd. Rasane har kvar sin musikk som varierer i ”eksotisme” etter kor mykje dei minner om vestlege eller ”Andre”⁵ kulturar.

Eg vil no ta for meg desse rasane, musikken knytt til dei og kva som vert representert. Eg vil undersøke det Kassabian har kalla ”assimilert” i høve til komponert filmmusikk (2001:2), og sjå på musikken som blir brukt i startstadane til dei forskjellige rasane for å finne ut korleis denne hjelper til med å få spelaren til å identifisere seg med karakteren. I tillegg vil eg sjå på korleis stereotypar vert brukt for å beskrive dei forskjellige rasane samt skilje dei frå kvarandre. Sjølv om musikken til nokre av horderasane representerer det ”Andre” i høve til vesteuropeisk musikktradisjon og notasjon, er musikken deira stort sett ”verdsmusikkaktig” snarare enn verds musikk, så musikken passar stort sett inn i vesteuropeiske notasjonsformer og tempererte skalaer. Der den derimot ikkje gjer det vil eg difor heller ikkje prøve bruke slike notasjonsformer men heller prøve å beskrive musikken verbalt.

⁵ Eg skriv ”Andre” med stor bokstav i hermeteikn for å markere at eg refererer til den tenkte gruppa av ikkje-vestlege (og ikkje-mannlege) kulturar og grupper, samt det som difor skil dei frå vestlege tradisjonar, jamføre Born og Hesmondhalgh 2002).

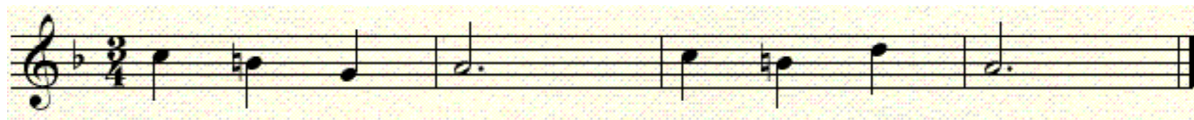
Menneske

Menneske startar i Northshire Valley i Elwynn Forest, og er dermed etablert som vestlege allereie i starten pga området dei kjem frå. Musikken består av tre korte låtar på ca eitt minutt og er prega av fagott, fløyter og rolege strykarar, noko som gir ei romantisk, landleg stemning. Akkordane og tonearta er d- moll i to av låtane, medan den tredje byrjar i f#-moll men modulerer mot d-moll. Dei tre låtane i er dermed bundne saman sjølv om dei kan virke forskjellige. Moll er som eg allereie har argumentert for med på å skape fleire affektar enn dur pga at det er fleire moglegheiter og meir uvisst framhald. Saman med det landlege preget er musikken difor med på å gi spelaren sympatiar med karakteren sin.



Menneske begynn i den vårlege og solrike Northshire Valley i Elwynn Forest.

Trompeten i låt 1 gir dessutan eit ”helteaktig” preg, då slike trompetstemmer ofte blir assosiert med militære heltar i amerikanske filmar.



Trompetstemma i Elwynn Forest låt 1

Menneske i *WoW* snakkar då også med amerikansk aksent, altså den mest ”normale” aksenten i spelet. Klimaet menneske startar i er temperert og solskin, noko som gjerne vert sett på som fint vær. Også arkitekturen til menneska er meir avansert enn den til dei fleste andre rasane. Store statuar vert dessutan brukt i hovudbyen deira Stormwind for å demonstrere kor ”kultiverte” dei er.



Alliansen har store statuar som for å vise kor mektig og kultivert dei er. Fargane er blåaktige som i himmelen. Sidan menneska har det som er normalt, fint og kultivert, og ”menneske” også er den mest ”normale” rasen i spelet, dvs den som liknar spelarane mest, er dette med på å fremje påstanden om at USA er fint og normalt og det mest ”normale” folkeslaget medan andre rasar i spelet samt folkegruppene dei representerer i røynda til samanlikning er meir eller mindre ”unormale”, slik det også ofte vert framstilt i filmar frå Hollywood.

I Stormwind får ein høyre musikk som er stereotyp vestleg klassisk musikk med strykarar, trompetfanfarar, horn, kontrapunkt og kor. Ved at ein pøsar på med alle desse virkemidla vert spelarane bombardert med patos som gjer at dei ikkje kan unngå å bli imponert av musikken, slik at menneska forsterkar sitt hald som målet alle rasar burde utvikle musikken sin mot. Dette er basert på eit syn på musikk der ein tek for gitt at klassiske tyske komponistar laga musikken som var høgdepunktet på musikalsk evolusjon, eit syn som også vart brakt vidare gjennom filmmusikkonvensjonar.

Det er likevel ikkje det at musikken er basert på klassiske konvensjonar som gjer musikken i Stormwind bra for dei som likar den, men snarare assosiasjonane til spelet som heilskap. Det er difor eg som spelar orkar å høyre musikken gong på gong og framleis ha eit bra forhold til den og sjå på den som ”min musikk”. Annan klassisk musikk har eg lett for å oppfatte som ”ikkje min musikk”, då eg gjerne får ei klaustrofobisk kjensle av noko klassisk musikk. Det er difor ikkje noko universelt bra med klassisk musikk, då den, lik annan musikk, ikkje kan høyrast utanfor ei kontekst.

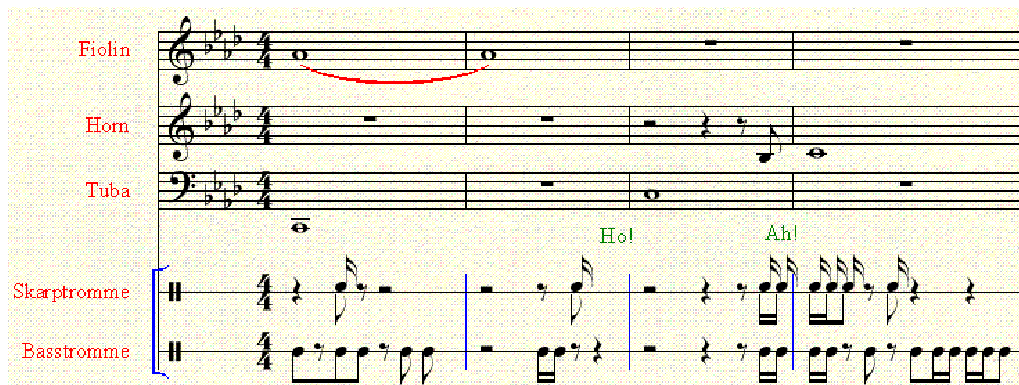
Orc

Orcane vart lurt til Azeroth av den brennande legionen for å slåss mot menneska. Sjølv om dei no har inngått ei fredsavtale med menneska, merkar ein på musikken deira at dei verdset det som høyrer annleis ut enn menneska sin musikk. Slike forskjellar skapar gnisningar mellom dei to rasane. Orcemusikk med messingblåsarar, trommer og orcegrynt. Rytmane deira er synkoperte og er dermed med på å gi assosiasjonar til stereotype stammemenneske. Orcane nyttar då også sjamanar. Messingblåsarane gir likevel også eit militært preg.



Ein orc, her i Orgrimmar. Fargane er raude og helvetesaktige som ein kontrast til alliansen. Musikken til orcane er mest rytmebasert med nokre få innslag av mørke kor og blåsarar. Musikken høyrerest på ei måte krigersk ut, og ein kan merke at det vert nytta konvensjonar frå filmmusikk for å framstille dei som farlege og "Andre" på lik line med musikken som vart nytta i dømet frå *King Kong* ovanfor (side 18).

Ei av låtane deira har også eit orcegrynt i seg. Dersom ein som alliansespelar kjem til the Barrens kan ein fort tru at det er ein orc som kjem etter ein når denne låta vert spelt. Låta er difor med på å fortelje at dette er orceland.



The musical score is for a 4/4 piece. It features five staves: Violin (top), Horn, Tuba, Snare Drum, and Bass Drum. The Violin part has a red bracket under the first two measures. The Horn part has a red bracket under the first two measures. The Tuba part has a red bracket under the first two measures. The Snare Drum part has a blue bracket under the first two measures. The Bass Drum part has a blue bracket under the first two measures. The score includes vocalizations 'Ho!' and 'Ah!' in the third measure.

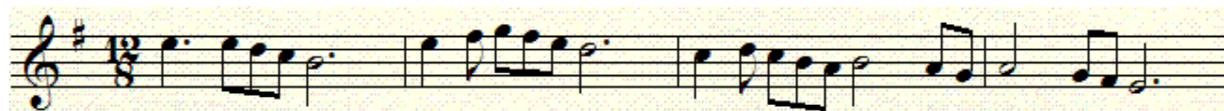
The Barrens låt 4 har orcebrøl i seg som "Ho!" Og "Ah". Alliansespearar kan difor tru at ein orc angrip dei.

På grunn av at låta har eit orcebrøl i seg vert instrumenta og melodikken i den, tribale trommer, mørke messingblåsarar som horn og tuba, assosiert med orc også andre stadar i spelet som i battlegroundane Warsong Gulch og Arathi Basin. Grunnen til dette er at musikken bae plassar har eit krigersk preg. Også somme bossekampar i dungeonar har orcemusikk, antakeleg fordi dei mørke blåsarane og trommene i tillegg til å vere "krigsmusikk" fungerer som ein type faresignal for spelarane.

Dvergar

"Dvergmusikk" er ikkje noko kjent fenomen. Likevel har Blizzard klart å skape det ved å gi dvergane i *Warcraft 2*, *Warcraft 3* og *World of Warcraft* ein slags skotskliknande dialekt, og dermed også "herredøme" over vertshusmusikk som høyles ut som irsk folkemusikk.

Rett nok er ikkje irsk folkemusikk det same som skotsk folkemusikk, men så veit heller ikkje størsteparten av spelarane kva som skil skotsk og irsk folkemusikk, ei heller kva som skil dialektane. Så lenge eit eller anna "keltisk" er å høyle kan det difor assosierast med dvergane. Den irske folkemusikk med blikkfløyte og fele me hølyrer i dvergvertshus bidrar dermed til at dvergane får ein type keltisk opphav, som samsvarar med det Eric Hobsbawm kallar oppfunne tradisjonar (1983:2). Irsk folkemusikk vert ofte assosiert med drikking av alkohol, noko også dvergar difor blir. Dette vert støtta opp av vitsane dvergane fortel, som til dømes: "I don't drink any more. But of course I don't drink any less, either."



Lystig tema frå ei av vertshuslåtane.

I tillegg til å framstille dvergane som lystige gjennom temaet ovanfor og vitsane deira, er det også meir langsame og melankolske låtar å høyle i dvergvertshusa. Dette gir dei eit romantisk keltisk preg. I dag ser mange på keltisk musikk som sin eigen, og musikken representerer ei slags vakker draumeverd som symboliserer noko av det det vil seie å vere menneske. Det keltiske vert dermed brukt til å få spelarar til å kjenne at dei er "menneske" også inni ei kunstig verd. Dvergar har forutan vertshusmusikken også den romantisk landlege og snøaktige musikken knytt til landet Dun Morogh som vart diskutert ovanfor. I tillegg har dei marsjmusikk med blåsarfanfarar og strykarar i småbyen Anvilmar og hovudbyen deira Ironforge, som eg diskuterte ovanfor i høve til korleis dvergmusikk vert skapt både i *LotR1* og



Dvergjar har irsk/keltisk folkemusikk i vertshusa sine som får spelarar til å kjenne seg ”menneskelege”. i *WoW*. Denne er korkje landleg eller keltisk, snarare er den tysk- eller russiskaktig og militær. Me kan difor sjå at dvergmusikken er tredelt: ein romantisk og landleg ”snømusikk”, ein keltisk folkemusikk og ein militær marsjmusikk. I tillegg dukkar det opp endå ei musikkform under festivalen Brewfest som er prega av tuba, trekkspel og lystige drikkeviser akkompagnert av fulle dvergjar under ein slags drikkekonkurranse. Musikken, saman med kleda dvergane har på seg og den tyske festivalen oktoberfest som det blir referert til, er dermed med å framstille dvergane som feststemt tyske i tillegg til å vere feststemt skotske og irske som dei vanlegvis blir framstilt som gjennom dialekten og vertshusmusikken deira. Dei som deltar har også på seg tyrolarhattar og matchande klede som henta ut frå ei austerrisk pubparodi. Tubaen spelar litt skeivt og bommar litt på takten innimellom for å gi inntrykk av at også orkesteret har delteke i festen før dei gjekk på scena. I tillegg bur dei i eit snødekt land som også gir dei eit litt norsk preg. Me ser dermed at forskjellige kulturar blandast saman for å skape ein eigen dvergekultur, samstundes som alle er vestlege.

Vandaude

Vandaude vert karakterisert som å vere noko reint annleis av Corneliusen (2008:72). Det som karakteriserer dei musikalsk er at dei har ein forvridd og forvrengt versjon av dei levande menneska sin musikk som ein finn i vertshusa deira. I tillegg har dei stereotyp ”spøkelsesmusikk”, samt innslag av tribale trommer. Moglegvis er dette for å vise korleis vandaude har mista kulturen dei hadde som levande og difor gått tilbake til å ha stereotyp primitiv musikk, på same måten som at zombiar i mellom anna George A. Romero sine filmar har sterkt nedsett motorikk og manglande kultur. Vandaude kan likevel bevege seg like raskt som alle dei andre rasane så deira evne til å lage musikk skulle difor ikkje vere særleg nedsett.

Introen til vandaude har ein låt frå Undercity, hovudbyen deira. Denne er prega av stingarar med glissande, ekko og fjerne skrik, før ein Stomp-aktig rytmeseksjon startar med slag på diverse metallgjenstandar. Dei vandaude startar i landet Tirisfall Glades i ei krypt kalla Shadow Grave som passande nok er akkompagnert av dødsmusikken alle rasar høyrer når dei er i spøkelsesform⁶. Vandaude kan difor fort kome til å like denne musikken då den eigentleg er ganske roande. Dette kjem likevel an på konteksten som med all annan musikk, for når ein høyrer den for tredje gong på rad medan ein må løpe i 5 minutt frå ein gravplass for å finne igjen liket sitt vert musikken meir plagsam og klaustrofobisk enn beroligande. Også utanfor krypta i den mørke, forlatne og heimsøkte menneskelandsbyen Deathknell i landet Tirisfall Glades held denne musikken fram. Det er ikkje før ein kjem ut av landsbyen at Tirisfall Glades-lydsporet tek til. Dette får dødsmusikken til å virke koseleg og hyggjeleg på grunn av mørke dronar, klagesong og stingarar med dissonans samt ekkolydar som er med og skapar saman med ambienssporet eit spøkelseslydspor. Vandaude sine vertshusmusikk er ei slags dyster versjon av menneska sin på same måten som vertshusa sjølve har knust inventar og er utan lys og varme.



Vandaude er lik av menneske som bur i forlatne bygningar. Gotardansande kvinne i midten.

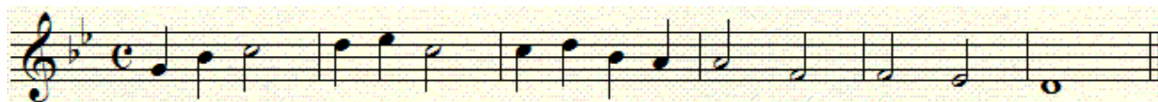
Dansen til vandaude kvinner kan karakteriserast som ein slags goterdans, medan vandaude menn er stereotypiske heavy metal fans som ”moshar”, brukar ”Dioteiknet” og

⁶ Nattalvar er i ”wisp”- form, ein tingelingliknande tilsstand som beveg seg noko raskare enn spøkelseser.

spelar "luftblackmetallgitar" for å understreke kor "slemme" og "tøffe" dei er. Dette er samstundes den "trivelige" og "kule" delen av døden, og som er med på å gjere dei vandaude mindre skremmande og framande for spelarane.

Nattalvar

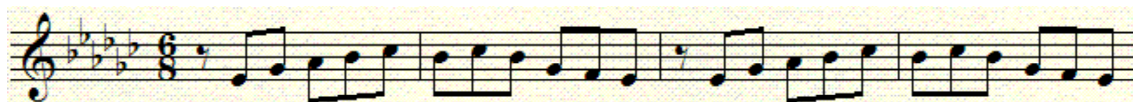
I Shadowglen, startområdet til nattalver, har musikken ein del bruk av harpe og sopransong. Bruken av sopransong kan ha noko med at alvesong i skogen er eit kjend fenomen i eventyrverder laga av Tolkien og andre fantasiforfattarar. Song 1 byrjar med melankolsk synth-korsong akkompagnert av harpe som spelar ein akkordtone på einaren i kvar takt. Songen kan minne om ein klagesong. Det at songen er blanda med synth gir musikken eit preg av å høyre til ein fantasirase. Den er med på å skape ein trist stemning og gir assosiasjonar



Opningstemaet i song 1 i Shadowglen.

til noko som er vakkert men samstundes tapt. Musikken støttar dermed opp om bakgrunnen til nattalvane som me i introduksjonen får vite er blitt invadert av vonde makter som har teke frå dei udøyelegdomen. Temaet gjentas deretter med variasjon med strykarar, horn og klarinett, før det går over til eit tema der strykarane spelar stingarar, tremolo av to dissonante tonar, som blir gjenteke to gonger. Stingarane fortel at det er fiendar av nattalvane som framleis er i nærleiken.

I song 2 er harpetemaet med på å skape ei draumeaktig stemning. Saman med dei lilla og grøne fargane i omgivnadane vert denne draumeaktige stemninga forsterka. Musikken kan her difor vere med på å forklare korleis nattalvar opplever tid, då dei, ifølgje introduksjonen, har levd i 10 000 år. Forutan denne draumeaktige stemninga fortel song 2 samstundes om styrke og skjønnskap hjå alvane, samstundes som "leikenskap". Det danseaktige temaet i 3/4-



Draumeaktig tema i song 2 i Shadowglen.



Draumeaktige fargar i landskapet i Shadowglen passar til musikken og omvendt. takt er dermed med på å fortelje spelaren litt meir om levemåten deira. Musikken er såleis med og forsterkar førestellingane av kva det vil seie å vere ein alv, samt at ein får eit emosjonelt forhold til musikken som kjennest som om det fortel noko om ein sjølv. Dette kan



Danseaktig tema i song 2

også skje for spelarar med andre rasar som oppheld seg i land med denne musikken, til og med for spelarar på hordsida. Når dei gjer questar i nattalvskogen Ashenvale og dermed tilbringer tid på stadar som har nattalvmusikk fungerer den assimilerande og formar emosjonar i dei knytt til "skogsmusikk" snarare enn nattalvmusikk.

Nattalvane har den same musikken i vertshusa sine som dei har i skogen. Dette er antakeleg fordi dei ser på vertshusa sine som stadar å kvile, i motsetning til dvergar som nyttar dei til å drikke og feste i. Dette viser også igjen i at ein ikkje får kjøpt alkohol i nattalvvertshus. Musikken er dermed med på å fortele kva nattalvvertshus skal nyttast til.

Song 3 (også kalla "Teldrassil" på komponisten Jason Hayes si heimeside www.musicbyjason.com og "Song of Elune" på youtube.com) har to vokalspor som glir over i kvarandre og som dermed er med på å gi nattalvane eit magisk og overnaturlig preg på ein liknande måte som i song 1. Songen her skapar dessutan ein slags ro i spelaren, samstundes med at harpa som spelar akkordtonar i bakgrunnen bidrar til å skape ei fortryllande stemning.

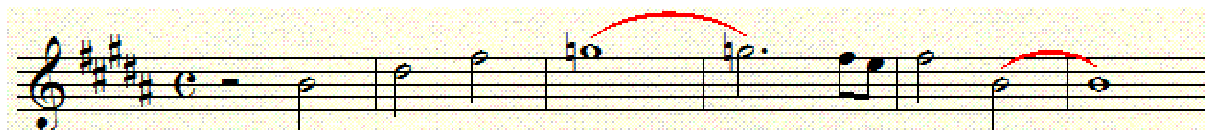


Harpetema frå song 3, "Song of Elune".

Det er ikkje alltid like lett å seie kor musikken i *WoW* har sine "røter" frå, men Melodistemma i song 4 i Shadowglen liknar på Kløvendaltemaet frå *LotR1* (2001:1t23m15s).



Kløvendaltemaet frå *LotR1*. Tonane er A, C#, E, F.



Tema frå song 4 i Shadowglen i *WoW*. Tonane er H, D#, F#, G.

Shadowglentemaet er transponert opp ei heil tone frå A- dur til H- dur, samt noteverdiane på kvart intervall er lengre forutan det siste, men intervalla er dei same som i Kløvendal-temaet. I filmen er det eit kor som syng temaet, medan i spelet vert temaet spelt med synth-chor-aktig instrumentering. Konteksten, altså resten av låtane, temposkilnadane samt forskjellane mellom *WoW*-universet og *LotR*-universet gjer likevel at det blir forskjellige musikalske tekstar. Då begge temaa omhandlar alvar, er dette ein effektiv måte å gi ein musikalsk tekst meining ut ifrå ein annan. Dei svevande akkordane i Byrjinga på Song 4 kan dermed assosierast med eit slags universelt alvetema samstundes som det gir nattalvane i *WoW* særpreg som skil dei frå andre alvar. Som Meyer seier får ein forventningar til musikken ut frå det visuelle og frå tidlegare erfaringar (1956:79). Nattalvar er ein slik type visuell leietråd som også er forbunde med tidlegare erfaringar. Alvar er historisk sett forbunde med sarte, forsiktige men også vakre og smarte vesen, som difor også leiar oppfatninga vår av korleis musikken deira skal høyrast ut, og som difor gjer at me blir nøgd når me høyrer den.

Blodalvar

Når Blizzard introduserte to nye rasar til *WoW* med *tBC*, valde dei å legge blodalvane til horde i staden for draenei. Antakeleg vart dette gjort for å få fleire til å velje horde pga den meir menneskelege utsjånaden til blodalvane, då det ofte er eit problem med fleire alliansespealarar enn hordespelalarar i battlegroundar. Blodalvane er etterkomarar av høgalvane på lik line med nattalvane, og bae rasane har difor ein liknande klassisk musikkstil. I motsetning til nattalvane som endra seg til å ta vare på naturen, valde blodalvane halde fram

med å utvikle deira magiske evner. Blodalvane vart forrådt av menneska pga bigotteri og rasisme og deler difor side med andre horderasar. Ein annan grunn til at dei vart utstøytt av alliansen er moglegvis av di dei med sitt lange hår og grasiøse kroppar er meir "feminine" enn kva alliansen tillet (jf Corneliussen 2008:73). Deira besetting med magi har også gjort at dei har blitt sett på som "narkomane" (jf Langer 2008:99). Desse avvikande eigenskapane gjer dei så annleis i høve til alliansen sitt heterofile og konservative livssyn at dei vert sett på som utskot og fiendar av alliansen. Deira avvik er også reflektert i musikken deira, som pga av låtar i moll med langsomt tempo er prega av sorg, liding og pinsle (jf Meyer 1956:227).



Blodalv på startstaden Sunstrider Isle. Musikken her har eit trist haustpreg som passar til fargane. Musikken på startstaden til blodalvane består av tre låtar prega av kor og strykarar med vekt på cello i melodistemme. Låt 1 har eit spøkelsesaktig kvinneleg "alvekor" som gjentek intervalla F#-A med glissando i bakgrunnen samt ein cello som spelar ein melodi mykje prega av "djevelens intervall" tritonus, F#-C, som underbyggjer kor vonde og utspekulerte blodalvane er. Også det faktum at staden heiter Eversong Woods gir konnotasjonar til gjenferd. Alvar vert ofte rekna for å vere udøyelege, noko dei ikkje er i *WoW*. Moglegvis kjem namnet på staden frå når alvane i spelet var udøyelege og song glade og fredelige songar, men dei udøyelege som song dei songane er no daude, og det er difor spøkelsa deira som syng med skrekkaktig glissando. Eversong Woods passar då også betre inn i horden sitt "tøffe selskap" om songen kjem frå gjenferd og ikkje livsglade alvar. Identiteten til blodalvane, og spelarane deira, er dermed prega av å vere "vonde" nok til å vere med i horden sjølv om dei moglegvis ser "snille" og "normale" ut i høve til dei andre horderasane. Leiaren

til vandaude er dessutan ein "banshee" av ein tidlegare blodalv, noko som også kan vere ein grunn til samanhengen mellom spøkelse og blodalvar.

Låt 2 startar litt annleis med ein lengre intro med det same "spøkelseskoret", men spelar mykje på dei same tonane og er difor veldig lik låt 1. Det virkar difor som om dette har vore ei samanhengande låt som har vorte kutta opp i tre mindre bitar. Stemninga som blir danna er mykje den same som av låt 1. I låt 3 ligg derimot den markante celloen lengre bak i lydbiletet medan strykarar dominerer forgrunnen med ein melodi som når eit lyst og melankolsk klimaks mot slutten med den kromatiske intervallnedgangen F#-F. Denne kromatikken er eit døme på korleis tonar med tendens mot ei meir substansiell tone er med på å danne affektar ved å forlenge ventetida på ein slik substansiell tone, noko som let seg merke (jf Meyer 1956:225). Også koret, som virkar nesten fråverande, vert overdøyd av strykarane. Dette er som ein allegori på at blodalvane tapar seg sjølv i deira søken etter magi. Det sørgjelege og søkjande kromatiske klimaket mot slutten byggjer vidare opp om blodalvane sin desperasjon etter magi og deira einsame levesett isolert frå andre alvar og allianserasar, men også dei andre rasane på hordesida.

Ved å ha klassisk musikk oppnår blodalvane eit privilegium i høve til å få musikken sin brukt elles i spelet. Ein finn musikken deira mellom anna i introduksjonslåta til *WotLK*. Dungeonen Magister's Terrace har dessutan variasjonar av denne, til dømes med langsam harpe på ein låt som bidrar til å bygge opp deira avvikande sorgfulle musikk. Blodalvane har dessutan ein låt som varer like lenge som bomberaidquesten den akkompagnerer og som dermed endrar seg etter kor ein befinn seg på questen.

Gnomar

Gnomane har vorte jaga ut av byen sin Gnomeregan, forutan ein liten bydel der nokre få isolerte gnomar framleis held stand. Dei som klarte å flykte gjekk i dekning i bydelen Tinker Town i dvergbyen Ironforge, og lik dvergane har dei startstaden sin i Coleridge Vally. Gnomemusikk finn ein hovudsakleg i Gnomeregan samt i Tinker Town. Denne er prega av virtuos klarinett og tuba, pauker, fagott, fløyter i bakgrunnen og eit xylofonliknande instrument som spelar akkompagnement. Dette utgjer ein "industriell" og særskilt merkelig musikk, som set gnomane i eit endå meir rart lys enn det faktum at dei får dvergar til å sjå høge ut. Gnomeregan har to låtar som er relativt like, med mykje dei same rytmane og instrumenteringa, men med annleis motiv og "melodiar". Musikken er rask og stressa, og passar difor godt i Gnomeregan der gnomane framleis flyktar ut forfølgd av "spedalske" gnomar og bestråla troggar. Musikken passar også til den industrielle og teknologiske



Gnomekongen High Tinker Mekkatorque i ”flyktningleiren” Tinker Town, bygd med gnomisk ingeniørvitenskap. levemåten til gnomane som står i kontrast til det rurale og middelalderaktige i spelet. Også i den nøytrale goblinbyen Everlook finn me gnomereganlydsporet, noko som er litt merkelig då goblinar er gnomane sine ingeniørkonkurrentar. Likevel passar det også dei då dei på lik line med gnomane står for ei mengd merkelige oppfinningar .

Låta i Tinker Town er derimot roligere, eit teikn på at gnomane her er trygge frå troggane. Musikken i Gnomeregan kan difor seiast å ha vorte overtatt av troggane og den vonde gnomen Mekgineer Thermaplugg som lét troggane invadere byen for å overta makta i den. Dette er eit døme på korleis musikk kan få ny meaning når ein ”omplantar” den i ei ny kontekst av sosiale relasjonar, jamføre Giddens (1990:21). Instrumenteringa i Tinker Town er likevel den same som i Gnomeregan og passar til dei svirrande tannhjula, røyra og slangane som byen er fylt med.



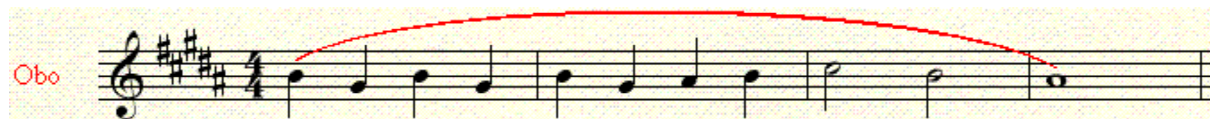
Xylofongen i Tinker Town spelar triolar med tritonustonar, som pga synkoper gir ei rar og ”teknologisk” effekt. Låta startar med ei xylofon som spelar triolar med tritonustonar, eit skeivt og rart lydbilete som passar til dei merkelige konstruksjonane deira. Gnomar eksperimenterer og forskar på nye ting, noko som viser igjen i musikken deira som også er eksperimentell og annleis.

Samstundes er det framleis vestleg musikk og minnar delvis om ”moderne” klassisk musikk som Schönberg.

Tauren

Det er klare referansar til Nordamerikanske indianarar i introduksjonen til tauren, då dei vert beskrivne som eit folk som jaktar på kodo, som tilsvarar vår verds bøffel. I tillegg er tauren sjølv eit ”bøffelfolk”, menn er tyrar og kvinner er kyr, som forsterkar inntrykket av at dei er ei jaga og trua folkegruppe. Tauren krigar mot eit angripande folkeslag, centaur, som gir assosiasjonar til korleis europearane inntok Nord-Amerika og etter kvart utrydda indianarstammene så vel som bøflane deira.

Patos blir brukt i hovudbyen deira Thunder Bluff for å skape sympati med tauren anten spelaren er på horde- eller alliansesida. Dette kjem av at musikken har affilerte edle indianarstereotyper med ”landlege harmoniar” (Gorbman 2000:235), som får oss til å synast synd på dei. Eit døme er dette temaet frå Thunder Bluff:



Thunder Bluff melodi 2 er med på å bygge opp sympati for tauren.

Låta går i g#-moll og skapar ei trist stemning, der musikken moglegvis prøver å byggje opp eit inntrykk av folkemord og reservat. Dette viser igjen i namna på leirane deira som høyrer ut som indianarreservat, til dømes Camp Mojache i Feralas.

Trommene som blir brukt i taurenlåtene unngår å etterlikne den stereotype ”indianarar på krigsstien”-rytma med trykk på det første av fire slag i firtakt (Gorbman 2000:235). Trommelyden er likevel den same sjølv om staden med trykk varierer, slik at ein får ei ”indianarkjensle” av trommene. Saman med musikken gir dei eit inntrykk av eit stolt nomadefolkeslag. Vertshusmusikken til Tauren har derimot fløyter med eit pentaton preg, runeboomme samt eit rasleinstrument som får ein til å slappe av. Det faktum at indianarar innvandra til Amerika frå Asia kan vere ein av grunnane til at musikken har eit småasiatisk preg. Samstundes er pentatonikk eit særtrekk ved korleis ein i Europa og USA frå slutten av 1700-talet framstilte det ”primitive” og ”eksotiske”. Dette betydde at både indianarar, kinesarar, tyrkerar så vel som skottar hadde pentaton musikk (Gorbman 2000:236). Dette viser at bruken av pentatonikk ein gjerne tenker på som sjølv grunnlaget i kinesisk musikk eigentleg berre er basert på ei stereotyp, som så har vorte tatt vare på og oppretthaldt for å tilfredstille vestlege land sitt behov for ”eksotisk” akkompagnement til kung fu filmar.

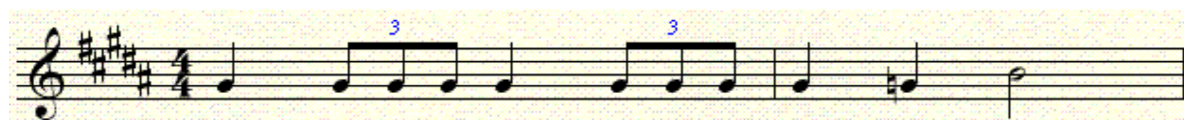


Tauren er eit nomadisk "kvegfolk" som bur i stereotypiske indianarlandsbyar med totem og tipiar.

Mulgore, startstaden til tauren, har eit lydspor som består av fire rolige og tidvis vakre melodiar. Dette lydsporet vart og blir framleis brukt på nettsida der ein kan laste ned prøveversjon av spelet (www.trywarcraft.com), noko som gjer at ein får ei melankolsk, nærast nostalgisk forhold til musikken sidan den er den første ein høyrer frå spelet. At tauren har denne på startstaden sin Mulgore passar difor då mange tenker på indianaren som "det naturlege mennesket, symbolet på den tapte edens hage" (Gorbman 2000:235), då musikken gir ei kjensle av å vere frå tidenes morgon.

Låt 1 i Mulgore tek til i d#-moll med rolige horn som fader inn, deretter fortset ein trompet melodien ein oktav over hornet. Introen gir ei harmonisk kjensle av å vakne til ein vakker soloppgang i eit landleg område, noko som også stemmer overeins med bileta i Mulgore. Trompeten i låta signaliserer ei slags stoltskap og ære, samt ei historie og djupne i spelet som saman med mine eigne minne frå forhåpningane eg hadde då eg lasta ned spelet gir meg ei melankolsk kjensle. Musikken gir ei lengsel etter ei utopisk verd der dauden aldri er endeleg. Emosjonane vert så forsterka då låta sluttar med ei mollakkord, som i tillegg til å varsle om ei tragisk skjebne for tauren også er ei påminning om at *WoW* ikkje er ei verkeleg verd men berre eit spel som tek slutt så fort ein går lei eller spelet blir lagt ned. Musikken er såleis med og forsterkar identifiseringa ein kjenner med karakteren sin samt *WoW*-verda i si heilskap.

Låt 2 har horn i seg samt tremolo i strykarane som fungerer som ein type stingarar og er difor meir hordeaktig enn dei andre Mulgore låtane. Den litle sekunden i horna i takt 1 og 3 gir ei disharmonisk og såleis ”skummel” og ”tøff” stemning forbunde med horde. Strykarane spelar med tremolo og går frå piano til forte tilbake til piano, ei stingaraktig effekt mykje nytta i skrekfilm. Hornmotivet minner også veldig om eit av imperiummotiva i *Star Wars* (Lucas 1977):



Motiv i imperiemusikk i *Star Wars*.



Låt 2 i Mulgore har same den same melodien i ei anna rytme som gir assosiasjonar til imperiet i *Star Wars*. Låta sluttar med ei modulering av fortedelen til strykarane med mørke messingblåsarar som kjenneteiknar hordemusikk mellom anna i the Barrens og Orgrimmar. Denne låta er såleis den mest orceaktige av låtane.

Låt 3 er ei slags hybrid av det som kan kallast typiske “tribale” hordedjembetrommer, horn og ”alliansestrykarar”. Grunnen til at strykarane høyrerst allianseaktige ut er fordi dei er lyse, noko som i høve til filmmusikkonvensjonar vert forbunde med ”det gode”, som i *WoW*, i alle fall på overflaten, tilsvarar alliansen. Låta har ingen høyrbar takt, og musikken ”svevar” i staden utan å halde noko fast rytme. Strykarane som stort sett berre spelar intervall på to tonar om gongen, gir derimot musikken eit stereotyp primitivt preg (jf Gorbman 2000:235).



Tauren kvinne. Melodiske ekko og svake horn i låtane i Mulgore er med å gi spelet ei djubdekjensle.

med noko som kan høyrast ut som runebomme, samt ei kinarestaurantaktig fløyte som spelar med glissando. Ei harpe spelar forsiktige vatnaktige akkordar i bakgrunnen, og det er andre ambiensaktige instrument som gir ein inntrykk av å vere ute i naturen. Det som skil låtane deira frå dei andre rasane sine er at draeneilåtane er nesten tre gonger så lange. Denne musikken passar likevel til å vere lang då dei handlar meir om stemning enn om melodiar. Spelarane blir på ei måte pakka inn i ei svevande ”verdsromsskogstemning”. Musikken minnar også om draumesekvensar frå ein indianarfilm der den vestlege hovudrolleinnehavaren drar på ei lang reise og ”finn seg sjølv” etter å tatt eit drag av fredspipa.

Azuremyst Isle er som namnet skulle tilseie eit skoddedekka land, og musikken bidrar i så måte til å skape ei litt draumeaktig og mediterande stemning. Musikken består av 4 ganske like låtar. Låt 2 og 3 er på heile 3 minutt medan dei andre også er lange, rundt to og eit halvt minutt. Forutan å ha instrumenteringa felles går alle i c-moll. Musikken gir ei slags undervatnstemning då den kan minne om Enya og kan såleis definerast som new age-aktig. Det at ein ikkje heilt klarer å identifisere instrumenta gjer at musikken høyrer ”eksotisk” ut, så eksotisk at den kunne ha vore frå ei anna verd, og Draenei er då også frå ei anna verd også inni spelet. Det er også ei slags lengsle i musikken, antakeleg tilbake til verda dei kom frå.

Den eine låta skil seg litt ut ved å ha ei runebommeaktig tromme som også gir dei eit stammeaktig preg. Dette stemmer også overeins med at dei er den einaste allianserasen som har klassa sjaman, ei klasse som før utgivinga av *tBC* var spesiell for horderasane. Draenei har klovar og hale og mennene har tentakelliknande hår og skjegg, og er i så måte også fysisk framande for alliansen og minnar meir om horderasar som tauren.



Draenei, her utanfor det krasja romskipet deira, har musikk som er ”utanomjordisk”.

Av di dei har romskip har Blizzard valt å gi dei russisk aksent, antakeleg som ei referanse til eit anna romskip der besetninga hadde russisk aksent i framtidsstrategispelet *StarCraft* (Blizzard Entertainment 1998). Musikken til Draenei er likevel ikkje stereotyp russisk, og passar difor ikkje saman med aksenten deira. Dette er med på å gi denne fantasirasa ein eigen kultur, og spelarane kan såleis identifisere seg med ei rase som ikkje er altfor framand og utanomjordisk samstundes som den er passe "eksotisk".

Troll

Troll byrjar med Burning Steppes musikk til bileta av ei stor voodooaske som heng på veggen i eit av husa i troll-landsbyen Sen'jin Village. Eg vert fortalt at troll er valdsame, vonde, barbariske og overtruiske og at dei hatar alle andre rasar. Dei har hamna i eksil frå heimlandet deira Stranglethorn Vale og busett seg på øyer langs kysten. Etter å ha vorte redda av Thrall, leiaren til Orc, har dei sverja truskap til horde. Sjølv er eg ein av dei få overlevande Darkspear tribe trolla. Troll rasen er med andre ord utryddingstrua på lik line med Tauren.

Startpunktet til troll er orcelandsbyen Valley of Trials som ligg i landet Durotar. Den første musikken eg høyrer er Burning Steppes som eigentleg ikkje har noko å gjere med troll, snarare er dette ogremusikk⁷. Grunnen til dette kan vere at musikken til troll er for lystig og danseglad til å passe til den hatefulle beskrivinga deira, noko Burning Steppes musikken passar betre til.



Troll startar i Orcelandsbyen Valley of Trials.

⁷ Ograr er ei eiga rase som ein ikkje kan spele. Dei bur i holer i jorda og gjerne på stadar med vulkansk aktivitet. Dei er som oftast hordevenlege, så musikken deira er ei blanding av Burning Steppes og orcemusikk.

Lik tauren er troll framstilt som ei primitiv rase som antakelig er grunnen til at det er så mykje djember i Mulgorelydsporet på startstaden deira. Det merkelige med musikken i Valley of Trials er at landskapet ikkje skulle tilseie at den skulle vere den same som i Mulgore, då dette er eit raudt ørkenlandskap og Mulgore er eit frodig grasdekkka landskap. Dette er difor eit lydspor som følgjer horde like mykje som det følgjer landskap. Me finn Mulgorelydsporet også i ørkenlandet Thousand Needles, der tauren har leiren Freewind Post.

I Sen'jin Village finn ein den "ekte" trollmusikken. Her går det i polyrytmikk, synkoperte djember og andre tribalaktige trommeinstrument samt ei slags munnharpe som spelar utan melodi. Til saman dannar dette ei "catchy beat" som ein fort tek seg i å bevege seg til. Trolla her har berre denne låta, moglegvis for å vise at dei er ei forholdsvis ny gruppe utan for lang musikktradisjon, som har brote ut frå trollgruppene i raidinstansane Zul'Gurub og Zul'Aman. Ein annan grunn til at troll berre har denne eine låta kan vere for å gi dei eit preg av å ha eit heilt anna musikksyn enn "kultiverte" menneske i alliansehovudstaden Stormwind. Dei har difor ikkje melodiar med ei start og ei slutt, A-og B del, men heller musikk som eit akkompagnement til voodoo ritual og som hjelp til danning av transeliknande tilstandar. NPC-trolla i Sen'jin Village bryt dessutan ut i dans med jamne mellomrom, noko som viser at dei har eit meir fysisk forhold til musikk enn til dømes medlemmer av alliansen som stort sett berre står opp og ned og held ei "profesjonell" maske. Mannlege troll dansar ein type capoeiradans, som passar til dei tribale rytmane i Sen'jin Village, og trollmusikken kan difor også virke meir diegetisk enn musikk elles i spelet. Dette er også tilfellet med "magedansar-musikken" i vertshus i Orgrimmar, då kvinnelege troll dansar ein slik type dans.



Innbyggjarane i Sen'jin village bryt ut i dans med jamne mellomrom, noko som gir musikken eit diegetisk preg.

Sjølv om troll hovudsakleg er framstilt som stereotype jamaikanarar, er det andre NPC-troll i spelet, til dømes dei som held til i raidinstansen Zul Aman, som har ei anna type ”trollmusikk”. Denne musikken er svært annleis frå det ein høyrer elles spelet då den brukar såpass mykje ornamentikk og merkeleg melodikk at den ikkje passar inn i vestlege notasjonsformar. Skalaene virkar ikkje-vestlege, og instrumenteringa minnar om ei slags sekkepipe. Også trommene har noko annleis over seg og ligg meir som ei slags bakgrunnspynt snarare enn å etablere noko form for rytme eller beat. Musikken virkar i grunnen Midtaustenaktig med ei arabisk melodikk. Grunnen til at denne musikken ikkje akkompagnerer trolle ein kan spele som er at den er for framand i høve til vestleg tradisjon. *WoW* brukar denne typen musikk til å definere ”fiendar” av baa sider i spelet, og er dermed også med å fortelje at spelarane er gode og vestlege, sjølv om alliansespelarar er meir gode og vestlege enn hordespelarar, medan Zul Aman-trolle og den arabiske verda er vonde fiendar. *WoW* er sjølv sagt ikkje dei første som brukar arabisk musikk til å definere fiendar, dette har blitt brukt lenge i Hollywood, til dømes i tv-serien *24* som eg nemnte ovanfor. Ved at ein knyt det arabiske opp mot troll vil dette kunne skape fordomar om at også den arabiske verda er ”valdsame, vonde, barbariske og overtruiske” og at dei ”hatar alle andre rasar”.

Kjønn

Karakterane ein lagar kan vere baa kjønn uansett kva rase eller klasse ein vel. Det vil seie at det i utgangspunktet er like truleg at ein nattalv er ein mann som at ein dverg er ei kvinne. Likevel er det ujamn fordeling, både blant NPC-ar og spelarar. Det er tildømes fleirtal av kvinnelege nattalv NPC-ar samstundes som det er eit mindretal av kvinnelege dverg NPC-ar (jf Corneliussen 2008:76). På spelarsida er kjønna nokså jamnt fordelte blant nattalvane, medan det er eit svært fleirtal av mannlege dvergspelelarar. Dette heng i følgje Corneliussen saman med kva rase som har dei vakraste kvinnene etter vestlege stereotypar, det vil seie tynne og velproporsjonerte kroppar (2008:77). Også musikken har meir feminine konnotasjonar blant alvar enn den har blant dvergar. Alvemusikk har som nemnt ovanfor mykje sopransong, harper og rolege strykarar, medan dvergane har bombastisk marsjmusikk med tuba og paukar samt at den stereotype tyske drikkemusikken under festivalen Brewfest er dominert av brautande fulle mannlege dvergar. For å vise at dvergdamer kan vere feminine på trass av den kraftige bygninga deira og at dei tilhøyrer er ei mannsdominert rase dansar dei difor irsk riverdance. Dvergmenn dansar derimot ei russisk type ”kraftdans”, moglegvis fordi dei ikkje ville sett staute nok ut om også dei dansa riverdance, og som dvergane sjølve nok ville sett på som noko feminint. På hordesida går musikken i mykje ”tøff” og ”hard” musikk

som er stereotypar på mandig musikk sjølv om også kvinner kan like slik musikk. Den mest rolige og såleis stereotypisk "feminine" musikken finn ein hjå tauren, sjølv om denne rasen har nesten like få kvinnelege karakterar som dvergar (jf Corneliussen 2008:76). Ein annan "feminin" musikk finn ein i vertshus-musikken til orcane som, som nemnt ovanfor, har eit magedansaktig preg. Også dødsmusikken ein finn hjå dei vandaude er litt "feminin" då den vert sunge av sopranar. Dette viser likevel at ein ikkje kan vere feminine i dagleglivet til horde, berre når ein kviler seg i vertshus eller når ein er daud.

Musikken i byar har tendensar til å vere "maskulin". Orgrimmar og Undercity har tøff kampmusikk, Ironforge har bombastisk marsjmusikk og Stormwind har mannskordominert orkestermusikk. Også Dalaran har orkestermusikk sjølv om den er litt mindre bombastisk. Det er interessant å merke seg at byane som har "mild" musikk, Shattrath, Exodar, Darnassus og Thunder Bluff, er dei der det er minst spelarar som følgje av at nesten all handel føregår i dei "maskuline" byane. Dette reflekterer stereotypen om at kvinnes plass er ute på landet i rolige omgivingar, til dømes i Ashenvale, Elwynn Forest eller Mulgore, medan menn tek seg av handel i byane.

Instansar

Ei instans er ein dungeon eller eit raid der spelarar må samarbeide i grupper for å overvinne elitefiendar, dvs ekstra sterke fiendar, og bossar. Inni instansen er det ingen andre spelarar enn gruppa ein er i, då kvar gruppe får sin eigen instans. Dette betyr at ein ikkje kan få hjelp av andre spelarar, og det er også vanskeligare å sleppe unna fiendane enn utanfor instansen. Instansar kan oppfattas som klaustrofobiske då einaste vegen ut derifrå er å beseire siste bossen i instansen eller å døye og gi opp.

Musikken i instansar er ofte kortare og meir bakgrunnsaktig enn utanfor. Somme av musikkspora høyrer ikkje eingong ut som musikk men meir som ambiens. Då musikken ikkje har nokon melodiar men heller minner om ambiens bidrar det til å få spelaren til å føle seg innesperra og på ein mørk stad. Stockades, eit fangehol i Stormwind City, er eit eksempel på dette, der musikken meir gir ein inntrykk av å vere i ein kjellar. Andre instansar har veldig særreigne musikkspor som ein ikkje kan unngå å legge merke til, til dømes Gnomeregan, den innvaderte gnomebyen, som har veldig spesiell gnomemusikk. Det kan difor tyde på at dersom dungeonen har ein veldig utprega kultur, arkitektur eller fiendar, tilpassar musikken seg dette. Dersom dungeonen derimot er meir anonym som til dømes ei hule i eit fjell som Wailing Caverns eller Blackfathom deeps, er musikken mindre markert og meir ambiensprega.

Ut frå desse to typane instansmusikk kan spelaren få ulike inntrykk. I instansar som Gnomeregan vert spelaren klår over at dette er ein stad der eit folk med eigen kultur og musikk held til. Fiendar med kultur kan virke meir ”utvikla” og dermed også vanskeligare å drepe, og instansen vert dermed gjort vanskeligare på eit underbevisst nivå. Eit anna døme på dette er Shadowfang Keep der ein vond trollmann held til. I tillegg til å ha mykje musikk har denne instansen også ei eiga låt, som gir spelarane eit inntrykk av at bossen i denne instansen også er noko utanom det vanlege. Dette viser seg å stemme då bossen brukar magi som gjer meir enn vanleg skade, samt at han kan teleportere seg, noko som gjer det vanskeligare for å ha kontroll på han. I instansar utan markert musikk får ein ikkje den same respekten og frykta for kva som ventar ein, og fiendane vert oppfatta meir som ”dyr” med primitiv eller manglande kultur som berre driv sjølvpreservering. Eksempel på dette er Zul Farrak der biller, forvokste firfisler og stereotyp primitive troll held til.

Bossmusikk

Ovanfor (side 40) forklarte eg korleis musikk vert brukt i røynda til å førebu ein på ting, til dømes beskjedar som skal kome. Ved bossar i *WoW* vert det også brukt musikk som ei type varsling på at ein bør førebu seg og skjerpe sansane då det høgst sannsynleg vil bli ein vanskeleg kamp. Ikkje alle bossar har musikk, men dei som har det har den mest intense musikken, på lik line med bossmusikken i gamle spel. Archmage Arugal til dømes, siste boss i dungeonen Shadowfang Keep, har intens musikk nesten utan melodi, men med trommer og mørke messingblåsarar som spelar motiv som høyrer ut som faresignal. At bossmusikk berre brukast på somme bossar gjer den likevel meir effektiv då den ved å unngå at det blir ei norm gir lyttaren meir affektar ved dei bossane som har den. Hovudbossen i instansar plar ha bossmusikk som gjerne er annleis enn bossmusikk ved såkalla ”minibossar” for å markere at den er den vanskelegste bossen.

Somme stadar er det likevel openbart ut frå det ein ser at ein har å gjere med ein boss og ein treng difor ikkje musikk til å bli åtvare om dette. Eit døme på dette er Princess Theradras, siste boss i Maraudon, som ikkje lignar nokon annan fiende i instansen samt at ho ser både større og farlegare ut, og er dessutan plassert på ei øy for seg sjølv. Andre stadar der det er fleire fiendar og vanskeleg å sjå bossen plar det som oftast vere musikk som varslar at ein av dei er ein boss, som til dømes ved Prince Keleseth i Utgarde Keep. Med ein gong ein kjem inn i rommet han befinn seg i startar bossmusikk som fortel ein at ein må skjerpe seg. Når slik bossmusikk manglar merkar ein fort nytten den har, som ved Commander Kolurg i the Nexus. Denne bossen er frosen inni ein krystall og befinn seg i eit rom med mange andre

vanlege fiendar som er frosne på same måten. Det er ingen musikk som seier frå at ein skal møte ein boss. Første gongen var eg difor ikkje klår over at han var ein boss, og syntest han tok overraskande lang tid å drepe. Dette viser ein svakheit ved å knyte bossmusikk til stadane dei befinn seg på i staden for å knyte musikken til sjølve bossane.

I dungeonar på lågare levlar, til dømes Deadmines, har somme bossar orceaktigmusikk mellom anna frå Orgrimmar. Dette er ei forlenging av korleis orcemusikk blir brukt i høve til fiendar samt i battlegroundar. Siste boss i Uldaman har Warsong Gulch musikk, ein annan kampmusikk som minner om Orgrimmarmusikken pga trommene og dei mørke messingblåsarane. Somme stadar har ein type alliansebossmusikk, til dømes Balinda i battlegrounden Alterac Valley, men denne musikken fungerer mest som unntak som bekreftar regelen om at orcemusikk er bossmusikk.

Battlegroundar og bilete sin musikologi

WoW er lagt opp til at spelarar på dei to forskjellige sidene skal krige mot kvarandre. Der fred i røynda er avhengig av kommunikasjon, er det i *WoW* umogleg å snakke med ein på den andre sida då alt ein skriv vert kryptert slik at den andre ikkje kan forstå det. Den einaste måten ein kan kommunisere saman er ved å bruke såkalla "emotes", men dei fleste forhandsprogrammerte av desse blir stort sett tolka til å vere fornærmingar. Regelmessig er det også lukrativt å drepe folk på den andre sida snarare enn å bli fiendar med dei, då ein får ærepoeng for kvart drap av ein på omtrent den same levelen som ein kan bruke til å skaffe seg utstyr med. Ein blir difor løna for å vere ei del av og "beskytte" eit førestelt samfunn (jf Anderson 1983). Skilnaden i *WoW* er at samfunna er kontrollert av reglar som sørgar for at ein aldri skal bli vener med den andre sida. Sidan ein korkje kan snakke med rasane på den andre sida eller kome inn i byane deira utan å bli drepen, er dette rasar ein ikkje får empati med undervegs i spelet, snarare tvert om er kulturforskjellane med på å legge ting til rette for å hate den andre sida. For å få utløp for dette hatet er det små stridssonar der hordespelarar krigar mot alliansespelarar.

Dei fleste battlegroundane er så små at dei har konstant kjemping, medan Alterac Valley og til ei viss grad Wintergrasp er større som inneber at ein kan gjere questar i tillegg. Dei store har difor mindre intens musikk enn dei mindre. Både sider høyrer den same musikken i battlegroundar. Musikken favoriserer likevel horde, då mykje av den minner om rytmisk og mindre melodiøs musikk ein høyrer i hordebyane Orgrimmar og Undercity. I tillegg høyrer delar av den ut som musikken ein høyrer når allianse taper og horde vinner. Musikken er difor eit dårleg mantra for alliansen og eit godt for horden. Moglegvis er det slik av di det er fleire

alliansespelelarar enn hordespelelarar og musikken er dermed med på å utlikne forskjellane ved å prøve å psyke ut alliansespelelarane.

Arathi basin er ein liten dal med fem ressursområde, gruve, stall, sagbruk, smie og gård, som alliansen og horden kjempar om. Den sida som ved å kontrollere flest av desse samlar 2000 ressursar vinn battlegrounden. Når eg tidlegare har spela battlegroundar her har eg ikkje tenkt så mykje på musikken, utanom at det virkar som om det var fleire forskjellige låtar alt etter kva ressursområde eg befann meg på. Det viser seg likevel at Arathi Basin berre har ein låt, den same som vert spelt ved bossar i dungeonar, til dømes Bazil Thredd i Stockades. I onlinespelet *Guild Wars* (ArenaNet 2005) går spelarane lei den eine musikken i "Hall of Heroes" som tilsvarer battlegroundar i *WoW*, jamføre van Geelen (2008:100). Det at Arathi Basin berre har ein låt kan difor bli gjentakande i lengda dersom spelaren er klår over dette, noko ein moglegvis blir dersom ein spelar mange battlegroundar. Sjølv fann eg ikkje ut dette før eg undersøkte det, medan andre spelarar eg kjenner har lagt merke til at Arathi Basin hadde færre låtar enn til dømes Warsong Gulch, men likevel ikkje at den berre hadde ein. Dette viser korleis musikken saman med bileta og handlinga skapar forskjellige heilskapar og at musikken dermed virkar annleis når ein til dømes angrip gruva i høve til når ein forsvarar stallen. Bilete kan såleis påverke og endre musikk og moglegvis også gi ein eit inntrykk av å høyre musikk i situasjonar der det ikkje er musikk. Dette heng saman med det Nicholas Cook kallar bilete sin musikologi (2004:148). På same måte hugsa eg ikkje musikken i battlegrounden Eye of the Storm sjølv om eg har vært der over hundre gonger, av di denne er sett i eit verdsromaktig område og bileta på den måten gjer at eg høyrer "verdsromaktig" musikk snarare enn musikken som eigentleg er der.

For å motvirke at spelarane skal gå lei musikken i battlegroundar virkar det som om det har vorte laga fleire låtar til Warsong Gulch, som faktisk har fire-fem forskjellige låtar. Dette heng moglegvis saman med at Warsong Gulch ikkje er like variert som Arathi Basin og difor treng meir variasjon gjennom musikken. Alle låtane har eit orceaktig preg som er merkelig då battlegrounden eigentleg er plassert i Ashenvale. Ashenvalelydsporet ville likevel ikkje vore passande i eit så hektisk kampområde som Warsong Gulch. I tillegg ber Warsong Gulch preg av å ha vore offer for orcane si trefelling, så området står i fare for å bli meir orceaktig enn alveaktig.

Alterac Valley består av lydsporet til den brennande legionen, som har lange horn droner og svak harpeklimpring tidvis avbrote av stingerar. Grunnen til at Alterac Valley har denne musikken er moglegvis fordi denne musikken er litt meir nøytral enn den i dei andre battlegroundane. Det nye battlegroundlandet Wintergrasp har derimot meir allianseliknande

musikk, antakeleg for å prøve å vege opp ujamnheitane og prøve å gi inntrykk at også alliansespelarar kan vere "krigerske" sjølv om stereotypane skal ha det til at dei er rolege lik musikken deira.

Det "Andre" og fiendtlege kulturar

Goblinar, ei nøytral men hordevenleg NPC-gruppe småorcar, er på festivalen Brewfest dressa opp i tirollarklede. Brewfestmusikken deira har noko av dei same instrumenta som alliansebrewfestmusikken men i tillegg har goblinane dempa trompet og klarinett. Det er to låtar, den eine med eit komisk preg med fulle goblinar som ropar og skrik, medan den andre har eit slags jødisk mollskalapreg, og minnar om musikken som akkompagnerer stereotyp "jødiske" sekvensar i filmar som til dømes diamanthandlarane i *Snatch* (Ritchie 2000). Goblinane er då også frå før framstilt som stereotype pengegriske jødar sidan dei er låge, har store nasar og kjem med utsegn som "time is money, friend" og "I've got the best deals anywhere". Utover å vere annleis vert difor "det Andre" i musikken også assosiert med rasistiske stereotypar.

Ved ograne i Vul' Gol Ogre Mound i Duskwood som ligg eit lite stykke sør for Stormwind vert det brukt orcemusikk til å skape frykt og fiendskap både mot fiendane samt mot Orgrimmar og horden ved at alliansespelarar høyrer den når dei gjer questar på låge levlar. Då dei fleste fiendar av begge sider plar ha hordemusikk er det med på å kategorisere horden som skurkar og alliansen som heltane. I den siste utvidingspakka kan det derimot virke som om *WoW* har gått til åtak på Noreg under vikingtida. Vikingane, som i spelet vert kalla vrykul, er halvkjemper som sloss for å vise styrke slik at "The Lich King" vil la dei sloss vidare for han etter dei er daude, på lik line med korleis våre eigne vikingar kjempa for å kome inn i Valhall. Det at dei er så høge minnar om den stereotype ariske rasen som nazistar såg på som "overmenneske". NPC-ar i Howling Fjord har nordiske namn som Oluf, Skeld Drakesson og Bjorn Halgurdsson. Bossane i dungeonane Utgarde Keep og Halls of Lightning har norske namn som Ingvar (the Plunderer) og general Bjarngrim. Dei held til i vikingaktige hus i det norskekystaktige landet Howling Fjord og det jotunheimaktige landet Storm Peaks. Ein stad i landet Icecrown heiter dessutan Jotunheim. Å drepe fiendane i dette landet kjennest difor for meg nesten som om eg drep mine eigne forfedrar (og formødrer). Faktisk får eg dårleg samvit når eg drep kvinnene i vrykullandsbyane, og eg kjenner meg spesielt uvel når eg i ein av questane må partere lika om til blodige kjøtthaugar. For å forsterke det "vikingaktige" ved vrykulane har musikken hardingfele i Grizzly Hills og "vikingfløyte" i Howling Fjords. Musikken er likevel mest norskaktig i Grizzly Hills og på skipa til

Northrend. I Howling Fjord er det meir irsk- og skotskaktig musikk med sekkepiper og blikkfløyter. Fiolinen som vert brukt der har likevel eit norsk preg og kan minne om stilen til Arve Tellefsen samt noko innbilt ”vikingsk”.

Musikken på alliansebåten til Howling Fjord er dysterare enn den på veg til Borean Tundra, noko som moglegvis er fordi basen i Borean Tundra ser ut til å vere i noko betre forfatning enn den i Howling Fjord. Det kan likevel også ha noko med at vikingane i Howling Fjord er under sterkare press då dei der er på defensiven og vert invadert i Utgarde Keep medan dei er på offensiven og invaderer kvalrossfolket Kalu’ Ak i Borean Tundra. Det at vikingar invaderer kvalrossfolk er mest sannsynleg eit bilete på at kvalfangsten nordmenn driv burde vore ulovleg. Det er antakeleg også difor at spelarar lett aksepterer å drepe vikingane medan kvalfolket er verdt å bli vener med.

Det er også andre stereotypar som knyt dei nye landa opp mot Noreg. I Grizzly Hills finn ein vikingskipsdragehovudlyktestolpar, og i Howling Fjord er den store bossen Storm Giant som går rundt i landet ein forvaksen elg, forutan The Ancient lift som er ein gondolin a la Fløibanen i Bergen forma som eit vikingskip. Vikingskip, elg og Fløibane er tre turistattraksjonar Noreg marknadsfører seg med, noko som viser kor overfladisk og stereotypt Blizzard presenterer rasar og kulturar for å gi dei eit hint av det kjende, samstundes som Blizzard prøver å halde seg harmlause då rasane er delvis oppdikta.

Drapsmusikk

Ein soldat som vart intervjuet i filmen *Fahrenheit 9/11* (Moore 2004) fortalte at før dei gjekk til åtak etter terroristar i irakiske byar, sette dei på passande drepemusikk som ”Fire, Water, Burn” (1996) av Bloodhound Gang og ”Bodies” (2001) av Drowning Pool. Med lyden av ”burn motherfucker burn” og ”let the bodies hit the floor” går moglegvis drap lettare føre seg enn om ein høyrer på melankolske låtar med kan hende antikrigbodskap. For at ”drapsmusikk” skal ha den ”rette” effekten i militær forstand må den naudsynleg glatte over dødsfall ved å få dei til å virke bagatellaktige og naudsynlege. Sjølv om konsekvensane ikkje kan samanliknast, kan musikk fungere på nokolunde same måte i dataspel. Når eg drep monstre eller rovdyr i *WoW* glattar musikken over døden slik at eg ikkje treng å kjenne meg skuldig i å drepe noko. Det oppstår også ei slags katarsis når ikkje musikken lenger blir forstyrra av drapslydane. I somme spel hender det at eg får dårleg samvit av å drepe. Det er då gjerne noko likegyldig over musikken, som lett teknopop ein finn på opningsbanen i *Perfect Dark* (Rare 2000). På den andre sida, dersom musikken i *WoW* berre hadde bestått av langsame beroligande strykarar og vakre pianostemmer, hadde spelet antakelegvis slitt med å

motivere meg for all drepinga ein må gjere for å kome nokon veg i spelet pga melankoli og medkjensle overfor fiendane. Faktisk let eg vere å drepe dyr markert med gul skrift som ikkje angrip meg om eg kjem nær dei av medkjensle sjølv om eg veit at dei er virtuelle og at å drepe dei er lett og antakeleg vil gi meg noko eg kan selje. Dødsnekt- byrjinga, delen av spelet som kan vere minst motiverande for somme då ein må drepe uskuldige sivile, har difor heile tida hurtig eller droneaktig og lite melankolsk musikk for å sette ein i ei meir kald, kynisk og sadistisk speletilstand.

Når ein spelar i Arenaar hender det at ein må sloss mot spelarar på same side. Som alliansespelar får eg då dårleg samvit av å drepe dvergar, gnomar og spesielt nattalvar, mykje av di eg sympatiserer med desse rasane då dei aldri har gjort noko for å skade meg. I tillegg forbind eg dei med vakker musikk, slik at det å drepe nattalvar på ein måte blir som å skade musikken også. Helst ville eg difor møte hordespelarar i arenaer då eg gjennom battlegroundar og i andre PVP-situasjonar over tid har utvikla ei glede over å drepe hordespelarar. Det at eg også forbindte musikken deira med battlegroundar, bossar og fiendar gjer at eg ikkje får noko dårleg samvit av å "skade" denne musikken då den snarare alltid akkompagnerer nokon som prøver å skade meg. Musikken er også meir krigersk enn den rolege nattalvmusikken, noko som får ein til å kjenne seg trua av den medan ein snarare kjenner seg fortrylla og melankolsk av nattalvmusikken. Då orcane har så aggresiv musikk er det difor lettare å drepe dei enn nattalvane som har så sart og vakker musikk. Av same grunn kjendest det rett då eg som dverg drap min første NPC-orc, medan eg som troll fekk dårleg samvit då eg drap min første NPC- nattalv.

Musikk og narrativ

Narrasjon, stemningar og forventningar

I *WoW* er handlinga som nemnt ikkje lineær som i til dømes *Mega Man 2* (nemnt side 22).

Spelet tek ikkje slutt om ein drep ein av bossane, men fortsett i det uendelege med moglegvis endå fleire møte med den "siste" bossen. Musikken i *WoW* manglar difor denne avsluttande musikken, klimakset, der musikken er ei løning for alt strevet ein har lagt ned i spelet.

Klimaks er då også ei slags narrativ lineær funksjon, som ein finn i filmar og spel som har ei byrjing, midjte, og slutt. Det er difor behov for ei anna type narrativitet i *WoW* med ein ikkje-lineær dynamikk. Musikkbruken i starten på spelet set difor ein mal for kva landskap og personar musikken seinare i spelet vert forbunde med. Samanhengar mellom musikk og bilete er difor konsekvente for at musikken skal kunne fungere som leiemotiv for karakterar og land gjennom heile spelet. Dette er viktig for å oppretthalde ei narrativ samanheng då spelet kan bli spela over svært lang tid sidan det ikkje har nokon slutt. Til dømes har dei fleste basane til alliansen musikk frå Stormwind, medan horden har musikk med orcebrøl i basane sine gjennom spelet. I spelet må ein dessutan heile tida returnere til byane, og musikken her blir dermed det som gir spelinga ei kjensle av å henge saman over tid.

Klimakset i *WoW* vert moglegvis nådd når ein høyrer den episke musikken i raid. I motsetning til i lineære spel, har ein likevel mogleiken for å returnere gong på gong til dei same bossekampane og dermed perfeksjonere bekjempinga av dei. Det blir som å øve inn eit musikkstykke, der kvar note skal spelast rett og på rett tid. Klimakset kan difor verte forlenga og perfeksjonert. Etter kvart vil likevel nytt materiale bli mogleg å prøvespele og deretter bli lagt til spelet, så det er alltid noko nytt å gjere i spelet som gjer at klimakset eigentleg aldri blir nådd. I motsetning til i lineære spel er difor minner til musikken knytt til ein tidlegare periode då ein spela *WoW* enn eit avslutta kapittel eit tidlegare tidspunkt då ein spela eit spel. Desse minna ein har med seg er likevel med på å skape ei samanhengande historie for spelaren. *WoW* fungerer dermed nærast som ei dagbok for spelarar som spelar litt kvar dag. Landa og musikken i spelet kan såleis også knytast til omstende og minner i det verkelege livet. Når eg til dømes høyrer ei slags alvesong med strykarar i Nagrand, hugsar eg då dette før utgivinga av *WotLK* var ein travel og spanande plass. Ved hjelp av musikken skapar slike minne ei melankolsk stemning sjølv om spelinga der og då antakelegvis ikkje var særleg meir underhaldande enn kva den er det tidspunktet ein tenker tilbake.

I tillegg til å vere med på å beskrive dei forskjellige rasane og områda kan musikken vere med på å fortelje historiar. Ruinane på Grove of The Ancient i Darkshore har til dømes menneskebossmusikk, noko som får staden til å virke ”gamal” med ei historie om at det kan hende var ein boss der før. Eit anna døme er korleis New Hearthglen i Dragonblight brukar den same som Cathedral Square i Stormwind på trass av at den er ein Scarlet Onslaught by i Northrend, som er fiendtlige mot både alliansen og horde. Musikken kan difor sjå ut til å vere gammal kyrkjemusikk frå då Scarlet Onslaught, eller Scarlet Crusade som dei først heitte, framleis var alliert med Stormwind. Musikk er såleis med på å konstruere ei historie knytt til dei ulike stadane og folkeslaga i spelet, som igjen er med på å gjere spelverda meir verkeleg og fordjupande for spelaren. Musikken kan dessutan forsterke historiane som blir fortalt i spelet. Den merkelige fløyta i Sholazar Basin gjer at eg legg merke til ho då ho skil seg ut frå det meste av den andre musikken i Northrend, på lik line med det Meyer tek opp om korleis det uventa skapar affektar (1956:31). Den vemodige stemninga i musikken forsterkar det at eg synest synd på fiskefoltet Oracles som ikkje får fred frå bjørnefolktet Frenzyheart. Etter å ha gjort oppdrag for begge gruppene må ein til slutt vele side med eitt av dei to folka, noko ein sjeldan treng elles i spelet og som bidrar til at ein får litt dårleg samvit for å drepe. Det er også føreskuggingar av kva som kjem, til dømes fortel felemusikken på båten fra Stormwind til Borean Tundra meg at eg er på veg til eit ”vikingland”.

Stemningar i musikken kan også få kjensla av tid til å endre seg. På Bloodmyst Isle, som vart lagt til då *The Burning Crusade* vart utgitt, gjer saman med klimaet og geografien der at eg vil vekk derfrå då eg får ei klaustrofobisk stemning og føler eg sit fast. Dette er noko liknande stemninga ein får på startstaden til døds knektane, men der jagar musikken ein framover slik at ein føler det går fort. Etter den hektiske startstaden er musikken ein høyrer i Stormwind og Elwynn Forest difor svært avslappande. Musikken på Air strike questen på Isle of Quel’Danas som passar perfekt på lengda på questen. Musikken har eit driv og pompøs karakter av di spelarane må venta i ca eitt minutt medan ein flyr til bombeområdet før ein kan gjere noko. Det er difor viktig at tida vert oppfatta så kort som mogleg ved hjelp av musikken. På grunn av at årlege festivalar og høgtider som brewfest og midtsommarfestivalen har eigen musikk får ein dessutan eit inntrykk av at spelet er mindre statisk.

Musikken i instansar kan også vere med og fortelje handlinga ved at den endrar seg i høve til situasjonen. I slike tilfelle kan det seiast å verte brukt dramatisk orkestrering. Eit døme på dette er instansen The Culling of Stratholme som går føre seg på tida med *Warcraft 3: The Reign of Chaos* (War3, Blizzard Entertainment 2002) før prins Arthas vart ”vond” og vart gjort om til ”The Lich King”. Denne har musikk som minner om musikk frå War3 og den

situasjonsbetinga musikken er såleis ikkje berre avhengig av stad men også tid. Det er mogleg å prøve å gjere instansen på under 25 minutt for å kunne få ei drage å fly på i løn. Dersom ein prøver dette fungerer musikken veldig likt slik den er i film, då den endrar seg etter kva NPC-en prins Arthas seier og gjer. I starten er det fredeleg og koseleg musikk. Så seier Arthas at byen Stratholme må utryddas for menneske då det er ein pest i byen. I det han seier dette endras musikken til meir dramatisk. Når han og spelarane så går inn i byen får den eit marsjaktig preg som nærast fungerer som "mickey mousing". Denne marsjmusikken spelar heilt til ein har drepe 10 "gjengar" med vandaude. Etter dette endrast musikken til endå meir dramatisk når byen står i brann. Til slutt når den høgdepunktet når spelarane og prins Arthas sloss mot demonen Mal'Ganis, før den igjen går ned på eit rolegare nivå når han er beseira. Musikken i denne instansen fungerer dermed som i ein film der ein går frå noko fredeleg til noko ufredeleg før katarsis blir oppnådd i slutten.

Forventningar til spelet kan også vere med på å danne historiar rundt spelet. Musikken i Dun Morogh, startstaden til dvergar og gnomar, gir inntrykk av ei fantastisk eventyrverd der alt er mogleg når ein spring frå Coleridge Valley. Desse forventningane til spelet er noko av det beste ein opplever i heile spelet, som seinare viser seg å vere svært annleis enn kva ein tenker seg i starten på spelet. Frykta for å kunne døyr er til dømes med på å gjere verda meir verkeleg for ein som spelar spelet for første gong. I høve til forventningane ein får til spelet frå musikken lever spelet sjølv eigentleg ikkje opp til dei. Den draumeaktige eventyrverda som musikken fortel om er ikkje å finne inne i spelet. Det er berre saman med musikken at spelet kjem i nærleiken av å vere like fordjupande og fortryllande som det musikken skapar forventningar om. Musikken får fantasien til å konstruere eit landskap og ei verd som ikkje er å finne i spelet, men delvis i spelet og delvis i eins eigen fantasi.

Lønmusikk

Blizzard lagar ny introlåt til kvar utvidingspakke for at det skal virke som eit nytt spel, men også for at det skal vere ei løning for dei som kjøper dei. Det er likevel mykje av det same som går igjen i alle utgåvene, også i musikken, til dømes sjutaktstemaet som representerer horden og baccantinnekortemaet som tar musikken til eit episk nivå, samstundes som det gjer at musikken framleis er kjend for gamle spelarar og at dei slik føler at dei blir sett pris på.

På lik line med at ein blir løna med gull og utstyr etterkvart som ein avanserar i spelet, vert ein også løna med utforskarpoeng. Når ein har utforska heile Azeroth, Outland og Northrend kan ein difor legge titelen "The Explorer" til namnet sitt. Utforsking er for nye spelarar ein del av spelegleda då verda byr på mange spanande og vakre omgivningar. For å

forsterke desse vert det brukt passande musikk som på lik line med bileta kan vere både spanande og vakker. Musikken ein høyrer når ein kjem til eit nytt land blir difor som ei løn for å avansere i spelet. Samstundes fungerer musikken som ei påminning av at ein bør kome seg vidare i spelet fordi dersom ein blir på den same staden for lenge vil musikken byrje å bli meir irriterande enn lønande. Når ein avanserer til dei nye musikkspora i Outland og Northrend er dei difor gode å høyre då dei fortel at ein endeleg er komen eit stykke i spelet.

Ein annan type lønmusikk er den vesle fanfaren ein får når ein går opp i level. Saman med eit lysglimt over skjermen og ei ”ding”-lydeffekt gir denne ein ei kjensle av å ha utretta noko, nådd eit mål og samstundes ei kjensle av at ein no har fått meir krefter og er klar for nye utfordringar. Etter Utvidingspakka *WotLK* vart det innført ”achievements”, altså oppnåingar. Når ein oppnår ein slik kjem det ei liknande musikkfanfare og lysglimt over skjermen som gir kjensla av å ha utretta noko.

I raid-instansar i originalspelet er det mykje gjenbruk av musikk. Til dømes nyttar Zul Gurub den same musikken ein finn elles i Stranglethorn Vale, landet instansen ligg i. Det same gjeld for Molten Core, som er sett saman av musikk henta frå dungeonen Shadowfang Keep, Orgrimmar, alliansebossar, battlegrounden Arathi Basin og musikk frå områda Burning Steppes og Searing Gorge som instansen ligg mellom. I utvidingspakkane vert spelarar som kjem langt nok til å gå i raidinstansar derimot løna med musikk ein ikkje kan høyre andre stadar i spelet. Musikk fungerer i den samanhengen som ein motivasjon for å halde fram å spele når ein har nådd den høgaste levelen. Musikken i dei nye instansane er mykje meir tilpassa instansen sin karakter enn kva musikken i instansar på lågare nivå er. Til dømes er det ei kollasj av skrekkfilmklisjear i spøkelsesraidinstansen Karazhan. Musikken ein høyrer der virkar dermed som ei ekstra løning for spelarane som etter mange oppdrag og lang tids oppsamling av det naudsynte utstyret endeleg kan gå i gong med ”raiding”. Same prinsipp gjeld etterkvart som ein så skaffar seg bra nok utstyr til å raide instansane etter utgivinga av *WotLK*. Lønmusikken i raidinstansen Naxxramas kan heller ikkje høyrast nokon annan stad. Musikken er forskjellige typar skremselsmusikk, til dømes er det musikk som minnar om den ein finn i science fiction horrorfilmar som *Alien* (Scott 1977) ved edderkoppene i delen kalla Arachnid Quarter, medan delen kalla Construct Quarter der samansydde ”vederstyggelege” monster spring rundt har meir ”vanleg” skrekkfilmmusikk med stingarar. Naxxramas var opprinneleg ei raidinstans lagt til før den første utvidingspakka, som viser at dei allereie då hadde starta med lønmusikk i raidinstansar.

Ein annan form for lønmusikk oppstår når ein kjem attende til byar etter å anten ha questa lenge eller vært i ein instans. Når ein då høyrer bymusikk kan ein puste letta ut over at

ein anten klarte utfordringane eller at ein kom seg unna utan å døy for mange gonger. Det at byane ikkje har monster i seg og at dei er fulle av andre spelarar gjer saman med musikken at dei kjennest som ”folkelege” tilfluktshammer der ein kan slappe av, selje varene ein fant og eventuelt byte bevis for at ein har drept ein boss inn i episk utstyr.

Det episke

Ei episk historie har jamføre Crowther å gjere med ei lang historie med modige handlingar og spanande eventyr, medan noko episk er verdt å bli lagt merke til og beundra pga målestokken og vanskegradane som er involvert (1995:387). Då *WoW* er eit spel som aldri tar slutt og som inneber å drepe dragar, må det kunne kallast ei episk historie. På same måten som at spelet dreier seg mykje om å skaffe seg episk utstyr, har også episk musikk ei viktig rolle i spelet. Episk musikk vert ofte oppfatta som tidløyst og noko som alle kan forstå og ha eit forhold til. I spelet gir den samstundes ei kjensle av at ein utrettar noko fantastisk og noko som kjem til å bestå.

Wagner hadde likt komponistane i den romantiske perioden ei tendens mot det episke der ein ved å rapportere den prehistoriske verda også salutterer den med musikken (Adorno 1981:60). *WoW* er basert på ei slik prehistorisk verd der alvar, dvergar og troll eksisterte. For å gjere denne verda truverdig som ei prehistorisk episk verd vert musikken på same måten brukt for å saluttere dei forskjellige rasane. Lik Wagner brukte musikken sin til å akkompagnere handlingane i musikkdramaa sine og på denne måten gav musikken ein episk karakter (jf Adorno 1981:61), får musikken i *WoW* ein episk karakter av å akkompagnere desse rasane og hendingane. Dette episke vert dermed etablert gjensidig ved at musikk gir karakterane og handlingane meining og dei igjen gir musikken meining, jamføre DeNora (2000:26).

Det første møtet med det episke får ein i introen til spelet. Introduksjonslåta til spelet er prega av pompøse og episke kor og orkestre. Låta tar med motiv frå spelet og dannar til saman ei veldig fin beskriving av det eventyraktige spelet, sjølv om somme aspekt forblir utelatne for å unngå at spelet virkar stillestående. Låta gir assosiasjonar til *LotR*-filmane og *Braveheart* (Gibson 1995), men det storslåtte vert til tider litt for mykje og det minnar difor også om temaet frå ei eller anna pompøs og tåredryppande historieforfalsking frå Hollywood. Nattalvtemaet frå låt 4 i *Shadowglen* er dessutan fletta inn og utbrodert endå meir klimatisk enn kva det er i spelet, eit tema som faktisk då også gir meg tårer i augo. Musikken dannar slik forhåpningar om noko stort som skal kome. For dei fleste er likevel det første møtet med episk musikk inni spelet inga stor hending, då det er musikken ein høyrer når ein døyr. Ein

høyrrer då ei slags kormessing som forsterkar kjensla og det faktum at dauden ikkje er slutten men snarare ei ny sjanse. Ein vert også fortalt at det er noko meir mellom liv og daud då ein kan få hjelp av ein daudsengel til å bli gjenoppliva. Musikken skal moglegvis også fortelje ein at det er noko som ventar ein etter dauden, men at tida eins enno ikkje er komen og at ein difor må finne tilbake til liket sitt og fullføre dei oppgåvene ein har føre seg. Det episke ved dauden går igjen på dei fleste kirkegårdar då dei har dødsmusikk.

Den verkeleg episke musikken får ein når ein kjem fram til hovudbyane til dei forskjellige rasane. Som eg nemnte ovanfor er musikken i dvergbyen Ironforge klassisk tysk fanfarenemusikk og marsjmusikk, og det er lett å sjå paralellar til det episke i musikken til korleis også Wagner nytta fanfarar for å skape ei kjensle av det episke i sine musikkdrama. Også Stormwindlåta startar med ei fanfare som fortel at menneska, altså ein sjølv, er noko storslått. Når låta når eit av høgdepunkta og me høyrrer eit mannskor som syng ein slags stolt marsjmusikk vert den også full av patos og me får bånd knyta til både menneska og dei andre rasane på alliansesida. Også nattalvane har ei fanfare i hovudbyen sin Darnassus, og på same måten som med dei andre to byane skapar den ei episk stemning i spelaren. Gnomane og Draenei har ikkje slik episk musikk, men dei nyttiggjer seg dei tre andre rasane sine for å få den same stemninga og stoltheita over å vere ei del av den episke alliansen.

Sjølv om Horde i utgangspunktet skulle vere meir primitive enn alliansen, har dei også episk musikk. Silvermoon City, hovudbyen til blodalvane startar med ei fanfare som også vart nytta i introduksjonen til *WoW* før *WoTLK* vart utgitt, sjølv om denne er i noko mørkare register enn hjå alliansen for å gi assosiasjonar om at dei er vonde i høve til nattalvane. I Thunder Bluff spelar ei litt roligere musikk, likevel kan ein ikkje unngå å leggje merke til patosen som vert brukt, slik at det episke vert framheva på ei meir sympatisk måte enn den bombastisk episke måten i alliansehovudbyane.

Også Orgrimmar er prega av fanfarar av blåsarar, og også desse føregår i mørkt register for å vise ei meir tøffare fortid og kultur. Det er dessutan mørke kor i bakgrunnen som forsterkar den episke kjensla om noko tidlaust og mektig som ein får lyst til å bidra med å hjelpe dersom ein spelar som horde. Dei vandaude har også ei fanfare. Etter eit rytmisk ”knokkelintroduksjon” spelar mørke blåsarar ei lita fanfare på tre fallande intervallar. Troll har som nemnt musikk knytt til andre troll som dei som bur i raidinstansen Zul Aman, og også der får me fanfarar med mørke blåsarar. Fanfarar gir såleis også hordesida eit episk preg.

Også fiendane i spelet har episk musikk. Den episke fanfara som høyrrte til innloggingssida på *tBC* er The Burning Legion sin musikk, som dermed bidrar til å gi også fiendane episke dimensjonar. Dersom ein overvinn desse fiendane må ein difor ha gjort noko

episk. I *WoW* er dette også ei eiga regelmekanisme, då ein berre kan overvinne dei sterkaste fiendane dersom mesteparten av våpna og utstyret ein har er merka med "epic" på høgste nivå. Dei mest episke handlingane i spelet er der ein drep fiendane som gir ein episk utstyr. Desse har difor gjerne særeigen musikk for å forsterke effekten av å utføre noko episk. Til dømes er den eigne musikken ved siste bossen i Karazhan dermed med på å gjere spelet til ei episk oppleving.

Intertekstuelle samanhengar og likskapar

Musikken i *WoW* har henta mykje frå forgjengarane i *Warcraft*-serien, spesielt frå *Warcraft 3*. Orc brukar mørke blåsarar og sporadiske trommer, menneska har episke kor, strykarar og trompetar. Nattalvane har moglegvis sett ei større endring i musikken sin enn dei andre to rasane då dei før hadde musikk som var meir lik menneska sin. Djembene har dei likevel beholdt i hovudbyen sin Darnassus. Også Undead har beholdt ein del likskapar, som at musikken deira er meir prega av ambiens enn av melodiar. Slutten på den eine låta i Shattrath minner dessutan om eit endå eldre spel frå Blizzard, Tristrammusikken i *Diablo* (Blizzard Entertainment 1996).

Utanom *Warcraft*-universet gir "The Lich King" referansar til Darth Vader, fallen helt av lyset som no omgir seg av mørke. Airstrikemusikken i Isle of Quel Danas minnar om intromusikken til *Psycho*. Det er ei referanse til slutten på *LotR3* då Frodo og Sam blir henta av ørnar i slutten i filmen då det kjem dragar flygande og hamlar opp med "the forsaken" i filmsekvensen i Dragonblight. Trist musikk med strykarar og panfløyte på Ivald's Ruin, ei låt som kan minne veldig om låta Pippin i *LotR3* syng når Faramir ledar ryttarar i eit sjølvmondsangrep frå Minas Tirith. Lothlor woodlands i Dragonblight har eit veldig likt namn som staden Lothlorien i *LotR*. Ein av questgivarane i Outland fortel at "Marshal Isildor" ikkje er til å stole på, noko som er ei referanse til Isildur som beholdt ringen han eigentleg burde kasta i flammene i *LotR1*. Kaskala i Borean Tundra har *LotR* Shire-temaets tre første tonar, deretter blir det meir bakgrunnsmusikkaktig. Også i Boulder Hills i landet Grizzly Hills finn me ein glad *LotR* Shire-aktig musikk som passar til dei landlege omgivnadane. Ein låt i The Storm Peaks, viss fjell heiter K3 og ikkje K2, har musikk som minner veldig om musikk frå anten Moria eller Minas Tirith i *LotR*. Panfløyte, mannskor og strykarar i det snødekte fjellet Dun Argol i Grizzly Hills er veldig *LOTR*-aktig musikk. Desse referansane til *LotR* gir meg lyst til å sjå filmene igjen snarare enn å oppfatte referansane som plagiat. *WoW* legg på ingen måte skjul på at dei har henta mykje frå Tolkien. Ein av vitsane til menneska er til

dømes ei lang historie om ein ide til ein film, "Ruler of the Bracelet" der to gnomar må dra til burning steppes og kaste eit armband i flammegryta.

Mam'toth crate i Zul'Drak har Zul Aman musikk med tribalt mannskorbrøl, som minnar om brøl Mauriopptredingsgrupper på New Zealand brukar. Boksane i explorer's league i Howling Fjord har raude førstehjelpskryss på kvit bakgrunn, og hentar dermed inn vår tids førstehjelpsskrin i middelaldersettinga til *WoW*. Under "Opera Event" i Karazhan får spelarane applaus når dei kjem inn på scena der ein av dei tre eventyrbossekampane raudhette og ulven, trollmannen frå Oz og Romeo og Juliet skal finne stad. Karakterane i spelet må då seiast å vere kjend med opera og underhalding på scene sjølv om det ikkje er nokon utøvarar å sjå nokon stad i spelet.

Konklusjon

Musikken si rolle for grader av affektar og fordjuping

Identifisering med karakterar og minska kritisk avstand

Espen Aarseth argumenterer for at det er noko som ikkje let seg overføre frå film til spel og frå spel til film, som til dømes handlingslaup og hendingar (2005:9). Musikk som akkompagnerer hendingar let seg difor heller ikkje overføre frå film til spel. Noko anna som skil dataspelmusikk frå filmmusikk er at musikken i spel oftare er leiemotiv til personane og områda karakteren møter, og ikkje til karakteren sjølv. Ein av grunnane til dette er at musikk hadde vorte masete dersom den heile tida skulle spele eit tema for karakteren me styrer i spelet. På den andre sida er musikken som møter oss i spel sjeldan høyrte av karakteren (altså kjeldemusikk) men av den som styrar karakteren. Dette forsterkar identifiseringa med karakteren ein styrer, som kan resultere i at rollene spelar/ karakter flyt over i kvarandre. Musikk kan difor seiast å skape sterkare identifikasjon med karakteren i dataspel enn kva den gjer med hovudpersonen i filmar.

Karen Collins ser det som ein viktig grunn til å ha musikk i spel då denne overdøvar lyden av vifta i pc-en (2008:135). Dette samsvarar med måten kinopianisten ofte var meint å skulle overdøve prosjektoren i kinosalen når stumfilmar vart vist (Gorbman 1987:37). Dette er eit godt døme på korleis røynda helst skal forsvinne om ein vil oppnå fordjuping i eit spel eller i ein film. Ein irriterer seg difor over at folk snakkar til ein eller med andre når ein ser ein film. Hovudgrunnen til at musikk fader inn og ut i *WoW* er antakeleg av di harde kutt ved overgangar i musikken bidreg til å minke fordjupinga då spelaren blir bevisst ”tekniske og kulturelle designkomponentar” (Kline, Dyer- Withersford og de Peuter 2004:20).

Det å få spel til å virke som truverdige og realistiske stadar er også viktig for fordjuping. Musikk kan lokalisere spelarane inn i ”kulturelle, fysiske, sosiale og historiske miljø”(Collins 2008:132). Desse miljøa er likevel ikkje grunna i ei realisme i høve til røynda, men i høve til kinorealisme som ”er avhengig av etablerte kinofilm konvensjonar” (Collins 2008:134). Ein vil difor høyre ”arabisk” musikk i ørkenlandet Tanaris og skrekkfilmmusikk i spøkelsesslottet Karazhan då dette er slik ein ørken og ”skrekk” høyrer ut på kino. Andre slike konvensjonar inneber hektisk musikk når hovudpersonen møter hovudskurken til kamp, som me både finn i filmar, til dømes Neo og Mr. Smith i *The Matrix*, og i bossekampar i *WoW* som ved prins Malchezaar i Karazhan.

Ei anna måte å fordjupe spelarar på som også blir brukt i film er å gjere lyden ”fysisk” ved hjelp av basshøgtalarar. I kinosalar kan ein ofte kjenne at det ristar i golvet under

eksplosjonslydeffektar eller ”skremselslydsmellmusikk” som vert mykje brukt i nyare skrekkfilm. Dette vert også brukt i skytespel for å trekke spelarar inn, og fordjupinga oppstår då ved hjelp av dei fysiske effektane like mykje som frå affektane (Collins 2008:136). Dette skjer i mindre grad i (MMO)RPG spel som *WoW*, men ein kan likevel merke at det ”smell” når ein drage i ein bossekamp landar, og noko av bossmusikkane og battlegroundmusikken brukar tuba og pauker for å fordjupe spelarane med basseffektar.

Fordjuping og kroppsleggjering av musikk i spel

Musikken i spel som *Donkey Kong* (Nintendo 1981) auka intensitet med eitt parameter, nemlig at tønnene kom fortare og spelet dermed peip fortare. Pga spelutviklinga er det i dag fleire parametre som melodi, instrumentering, hurtigheit, droner, stingerar, skalaer, dissonans og konsonans. Dette gjer at det er eit spekter av intensitet i musikken som gjer at forskjellige situasjonar kan virke givande for spelarane. Bymusikken i *Dalaran* og *Stormwind* har til dømes ei avslappande oververdenmusikkstemning som kan akkompagnere mindre intense hendingar som reparering, kjøp og sal. Samstundes har den ei vaknande effekt som ei slags løn for strevet og ein velkomst tilbake frå episke slag då den er ei kontrast med den kroppsleggjorte instansmusikken og intense bossmusikken. Den fungerer så og seie som ei konsonans for instansen si dissonans. Slike endringar i musikken er også med på å skape affektar i spelaren som forsterkar kjensla av å verte løna av musikken, lik det Meyer forklarar om at også dur- skalaer kan skape affektar når ein går frå moll (jf Meyer 1956:228).

I motsetning til utanfor instansar er det konstante utfordringar og ”problem” som må løysast i instansar. Ein kan difor gå gjennom ein instans og ikkje hugse kva musikk som var i den. Dette kjem likevel an på korleis musikken vert brukt, om spelarane er konsentrerte om arbeidsoppgåvene sine og om dei kommuniserer saman. Dette er svært likt måten musikk fungerer i film, der handling og lyrikk (quest-tekst, kamplogg, flytande kamptekst i *WoW* sitt tilfelle) konkurrerer med musikken om oppmerksomheita til spelaren (jf Gorbman 1987:20).

Den einaste musikken eg la merke til då eg leia ei gruppe i dungeonen *Razorfen Downs* var ein merkeleg skrekkfilmmusikk som akkompagnerte dansande skjelett på ein haug med bein. Der vart musikken sett i fokus då den såg ut til å vere ein del av diegesen til dei dansande skjelettene i tillegg til at den skilte seg ut frå den øvrige musikken i instansen slik at musikken kom i forgrunnen av spelaren si oppmerksomheit. I situasjonar som denne der musikken er med og skapar eit syn vil spelaren naudsynleg legge merke til den (jf Gorbman 1987:68). Når eg etterpå gjekk der og bevisst lytta på musikken fann eg ut at RfD nyttar *Tirisfall Glades* lydsporet, dyster stemningsmusikk som nesten ikkje har nokon melodi. Denne

glei dermed saman med instansen sin visuelle del ved å fungere i bakgrunnen av oppmerksomheita mi når eg var der som gruppeleiar, og på den måten la den grunnlaget for at eg kunne konsentrere meg om arbeidsoppgåvene mine samstundes som den gav instansen ei passande spøkjelsesaktig kjensle.

På same måte som at gruppeleiarar sjeldan legg merke til musikken i instansar legg ein generelt ikkje særleg merke til musikk første gong ein er i ein instans. Dette fungerer på same måten som at ein heller ikkje legg merke til assimilerande musikk i filmar første gongen ein ser dei. Alt eg hugsar frå instansen Arcatraz når eg bevisst prøvde å få med meg musikken var at musikken var ”spesiell”. Som ved all lytting av musikk vil ein sjeldan få noko forhold til den den første gongen. Det at musikken var ”spesiell” kan likevel ha noko å gjere med at det ikkje var særleg mange minneverdige melodiar, som ein då også finn mest av utanfor instansar der musikken gjerne skal ligge litt lengre i forgrunnen på oppmerksomheita til lyttaren. I eit anna tilfelle gjekk eg i instansen The Nexus. Første gongen eg var der la eg ikkje merke til noko musikk, antakeleg av di eg var for opptatt av å prøve å finne ut korleis eg skulle unngå å dø. Då eg kom tilbake la eg derimot merke til at musikken har ei særeiga teknostil, noko eg moglegvis burde ha lagt merke til første gongen då denne typen musikk er veldig sjeldan i spelet. Grunnen til at eg ikkje tenkte over musikken første gongen var antakeleg fordi musikken passar godt saman med utsjånaden på instansen som har diskoaktige blinkande lys på eit kaldt islagt område. Då det ikkje er nokon framtrudende melodi i musikken, men snarare trommer med lite variasjon, tenker ein ikkje over at musikken høyrer seg for lite middelalderaktig ut fordi den passar til bileta og dermed blir liggande bak i oppmerksomheita mi og bidrar til å fordjupe meg i spelet sine oppgåver.

Når musikken kjem meir i forgrunnen av oppmerksomheita, som i Gnomeregan der ein ikkje kan unngå å leggje merke til musikken, fargar den innhaldet i instansen. Gnomeregan vert av mange sett på som den verste instansen i spelet, då det ein lett trekk til seg mange fiendar som fører til at heile gruppa vert drepen. Sjølv om ein overlever må ein ofte gi opp om ein ikkje kan vegen. Musikken i Gnomeregan er morosam, men samstundes litt klaustrofobisk då dei to låtane der er svært like og det virkar som om det berre er ein låt. Saman med den einsformige utsjånaden av instansen og den uoversiktlege labyrinten av rom som liknar kvarandre forsterkar musikken kjensla av å gå seg vill, og når musikken heller ikkje varierer ettersom ein beveger seg gir den spelarane kjensla av å gå rundt i sirklar. Musikken er av den grunn med på å gjere instansen så forhatt, då den merkelige og virtouse klarinettspelinga har eit intenst preg som kan gi spelarane sinnsjuke assosiasjonar. Moglegvis var dette ein av grunnane til at ei i gildet mitt sa ho hadde mareritt frå Gnomeregan.

Som ei førebuing på kampar som kjem er det gjerne mørk og intens musikk i landa der bossane held til, til dømes i Icecrown der the Lich King held til i Icecrown Citadel. Det er enno ikkje mogleg å dra på raid for å bekjempe Lich King, men dette skal moglegvis bli den siste bossen i *WoTLK* etter kvart som nye oppdateringar kjem til spelet. Musikken fungerer dermed som eit slag "siste nivå" eller "siste boss" musikk på lik line med intens bossmusikk slik den vart brukt i eldre eventyrspel som *Super Mario Bros*.

Når ein sloss mot ein vanleg fiende i spelet på omtrent den same levelen som ein sjølv er fienden som oftast daud i løpet av 10-15 sekund. Ved bossar i raidinstansar varer kampane mykje lengre, gjerne mellom 5 og 10 minutt. Det er ofte mykje meir å forholde seg til også i høve til å sloss mot vanlege fiendar. Bossen beveg moglegvis på seg, brukar magiar og bomber som spelaren må passe seg for, drep andre spelarar eller tilkallar hjelp av mindre sterke fiendar som ein må drepe før ein kan halde frem og angripe bossen. I tillegg må ein følgje med på å bruke eigenskapane sine i rett rekkjefølgje, og mest av alt unngå å døy. På biletet under, der eg er i eit raid mot bossen Archavon the Stone Watcher, har to i gruppa mi blitt drepne, bossen har flytta seg slik at han er utanfor rekkevidde samt at han har lagt ut skadeleg frostrøyk.



Under bosskampar er det ofte mykje å forholde seg til. Musikken bidrar til å kroppsleggjere kampane. Dette skjermbiletet viser *World of Warcraft* spela med tredjeparts brukargrensesnitt som har blitt modifisert av andre partar enn Blizzard Entertainment.

I tillegg må eg konsentrere meg om rekkjefølgja av eigenskapane mine nedst på skjermen og bruke dei etter kvart som nedkjølingstida deira går over. Dessutan må eg lytte etter signal som fortel meg at eg kan bruke ein eigenskap som ikkje har nedkjølingstid. Alle raidmedlemmer har tilsvarande mykje å forholde seg til i ein bossekamp og kan difor bli like fordjupa. På grunn av at det er så mykje "action" som skjer har somme bossar difor musikk med eit actionfilmpreg. I tillegg til å få spelarane til å skjerpe sansane før bossekampane fungerer musikken dermed som eit passende lydspor under kampen som bidrar til å halde ein fokusert og nervane i høgspenn under kampen.

Då eg gjekk i raidinstansen Obsidian Sanctum for å finne ut kva musikk som var der fann eg ut at også når ein bevisst prøver å konsentrere seg om musikken kan ein verte så fordjupa at musikken blir "uhøyr" (jf Gorbman 1987). Eg la ikkje merke til noko av musikken forutan mellom kampane då eg hadde litt tid til å ta nokre kjappe notat av det eg høyrde der og då. Under sjølve bossekampen, som varte i rundt 10 minutt, forsvann musikken heilt og vart ein del av inntrykket om at dette var eit av dei største slaga i spelet. Dei første forsøka me gjorde på å drepe den store dragebossen merka eg at eg kjende meg hindra av ei slags frykt for dragen og at eg ikkje visste kva den kom til å gjere for å forsøke å gjere kol på meg. Frykta vart antakelegvis forsterka av musikken som minner om musikken ein gjerne høyrer under sluttekstane til ein spaningsfilm. Under kampen flaug store bølger av flammar att og fram og ein måtte heile tida passe på å ikkje bli truffen av dei. Musikken forsterka denne hektiske situasjonen og stresset som oppstod i kroppen av det audiovisuellekinestetiske kaoset som varte i rundt 10 minutt bidro til at eg til slutt gjorde feil eg antakelegvis hadde unngått dersom eg hadde vore roleg og kampen ikkje hadde tatt så lang tid. Me greide ikkje bossen før det tredje eller fjerde forsøket, når alle hadde lært seg taktikken og var blitt



Obsidian Sanctum etter tre lange slag. Skjelett ligg strøyydd rundt etter at raidet på 25 vart utsletta tre gongar.

fordjupa i oppgåvene sine samt blitt litt meir immune mot frykta for dragen. Først etter slaget hørte eg musikken snarare enn å "føle" den i form av nerver og frykt. Desse kroppsleggjorte erfaringane ein får frå musikk i dungeonar og raid gjer også at ein opplever ei slags sitrande rastlause når ein må vente på nokon inni ei instans eller er eit lik og ventar på å bli gjenoppliva. Musikken er dermed med på å førebu kroppen eins på å overvinne fiendar, men når ein ikkje får gjort dette pga venting eller av di andre gjer feil er det med på å resultere i ei slags hindring for den forventa utviklinga av det musikken akkompagnerer, slik at emosjonar som nervøsitet og sinne kan oppstå i spelaren. Desse kan så få utlaup i til dømes hopping rundt med karakteren, utskjelling av medspelarar eller sinne retta mot personar som ikkje er inne i spelet om dei prøver å få kontakt med ein.

Det er grader av kroppsleggjering av musikk. For spelarar som spelar korte periodar på ca ein time mot normale fiendar vil musikken skape hyggjelege eller skumle assosiasjonar samt emosjonar ut i frå dette. Om ein går ut over dette vil musikken til slutt slutte å affekttere ein med assosiasjonar og heller drive kroppen vidare. Musikken i instansar er til dømes med på å legge forholda til rette for å kunne spele fleire timar i strekk. Samspelet mellom musikk, kropp og bilete gjer at ein ofte ikkje merkar kor sliten ein eigentleg er før ein kjem ut av instansen. Dette er også grunnen til at ein sjeldan orkar tanken på å gå i fleire instansar når ein nett har kome ut av ein. Musikken er difor ei viktig faktor for at spelarane er motiverte for å halde ut såpass lenge under press som ein ofte må i dungeonar og raidinstansar. Når ein spelar mindre får dermed meir utbyte av musikken i høve til emosjonar, medan dei som sit lengre føler at dei kan prestere meir enn kva dei eigentleg burde. Når ein kjem til eit visst punkt vil musikken likevel slutte å virke for dei som spelar for lenge som då vil angre på at dei spelte så mykje, og det må difor ny og inspirerande bossmusikk til for at dei skal orke ei siste kraftanstrenging. Dei som spelar lite vil derimot ha eit så positivt og "kroppsbalansert" forhold til musikken at dei vil ønske å spele meir.

I battlegroundar verkar musikken litt annleis enn både ved questing og i instansar. Der er den med på å halde ein svært "gira" over ei kortare tid, då desse ofte er over i løpet av mellom 5 minutt og ein halvtime. Når ein kjem ut av ein slik er ein difor motivert for å ta til på ein ny rett etter, som også er naudsynt då ein treng å gå i svært mange for å få nok ærepoeng til å kunne kjøpe PVP-utstyr. Den "gira" musikken gjer at ein kan bli svært fordjupa i battlegroundar og at musikken fungerer på ein måte til å forsterke konsentrasjonen eins og kjensla av å vere i kamp. Av di musikken merkast meir kroppsleg enn kva ein legg merke til kan ein ofte ikkje hugse musikken på same måte som ein hugsar melodiose tema frå mellom anna Elwynn Forest.

Spøkelsesinstansen Karazhan har eit veldig fordjupande musikkspor som er eit av dei eg likar best i spelet. Musikken består av droner som spelar "faretruande" små sekundar, deretter eit slags skrekkfilmharpisikord eller klaver som utbroderer dette temaet, før det går over til ein slags vals med orkesterinstrumentering i banketthallen der spøkelses dansar ei slags linedans henta ut av ein 1800-tals film eller ballscena i *Tre Nøtter til Askepott*. Musikken, og då spesielet det som vert spela på klaveret, er av ei slags skjelvande karakter som gir eit inntrykk av at det er vandaude som sit og spelar, og gjer difor bruk av mange klisjéar frå spøkelseshus og skrekkfilmmusikk som til saman likevel utgjer eit spanande lydspor. Når ein er ferdig med dei første 4 bossane går ein over til kuratoren der musikken er meir prega av kyrkjeorgel og moglegvis litt meir tremolo. Etter å ha drepe kuratoren startar harpsikordet igjen. Når ein så avanserar heilt til hovudbossen Prince Malcheezar startar ein eigen musikk som for å vise at dette er der ein verkeleg bør skjerpe seg. Ved bossen Netherspite startar også eit kor, som avrundas av ein trommevirvel på slutten. Musikken i instansen er dermed veldig variert, noko som både held interessa oppe samt at den passar til instansen og dermed fordjupar spelarane. Lydsporet elles er også med på å fordjupe meg i den spøkelsesaktige stemninga, til dømes dei knirkande dørene i instansen samt klokker som slår i det fjerne kvar heile time.

Grunnen til at eg set så stor pris på lydsporet er antakeleg av di eg berre høyrer det når eg er i Kharazan, noko som etter utgivinga av *WotLK* no skjer altfor sjeldan då det ville vere både meiningslaust i høve til at både kvaliteten på utstyret ein får der samt utfordringa er for lita når ein har nådd level 80. Når ein går der som level 70 er det gjerne første gong ein er i ei gruppe på meir enn 5, første gong ein møter skikkelige bossar samt første gong ein høyrer den ironisk skumle musikken der. Når ein høyrer denne musikken føler ein også at ein har kome til toppen av spelet, og lydsporet blir difor også forbunde med status. Eg fann likevel ut at konteksten har mykje å seie for kor fordjupande musikken er då eg gjekk saman med ei gruppe som prata italiensk så og seie konstant på "voice chat". Den skumle Karazhanstemninga vart då øydelagd og erstatta av ei kakofoni av ord eg ikkje forstod. Då musikken skrust ned når nokon snakkar vart eg heile tida trekt ut av fordjupinga musikken prøvde å gi meg, slik at spelet til slutt berre handla om å drepe bossar utan å få nokon estetisk oppleving.

Musikksporet til Karazhan er no gått over til å gi ei melankolsk stemning som til dømes Dun Morogh- lydsporet gir meg, då det ikkje lenger er musikk som akkompagnerer "notida" i spelinga mi men minner frå ei tid då dette var ein ny og spanande stad. Det er difor eit sagn forbunde med musikken, eit sagn av ei tid ein aldri får tilbake. Dette er ei melankoli

ikkje heilt ulik den lyttarar ofte har til minner om musikk frå ungdomen og andre tider ein har gode minner frå, men då konteksten for spelmusikk er mykje meir spesifikk enn minner ein har frå ungdomen får ein ei meir presis gjenkjenning av spelmusikk. Karazhanmusikken kan no, om ein ikkje er i eit level 70 raid, høyrast mellom anna på internett (<http://www.youtube.com/watch?v=XR7bqc2mheA>, funne 04.05.09). Tilgjengeligheten fjernar difor litt av statusen til musikken då den ikkje lenger berre er for spesielt innvidde eventyrarar. For spelarar som har opplevd musikken i instansen, og korleis den fekk ein til å le, bli fasinert samt byrje å skjelve av frykt samstundes, har den likevel ei anna betydning.

Fråvær av musikk skapar tomheit

For å finne ut korleis spelet er utan musikk gjekk eg i instansen Gnomeregan med musikksporet slått av. Eg tenkte ikkje over at musikken mangla medan eg var i instansen, då eg hadde mykje å gjere som leiar av gruppa. Når eg logga ut høyrde eg derimot med ein gong den ubehagelege stillheten på innloggingssida der det normalt er musikk. Dette kjem av at når ein loggar av eller på er musikken i fokus i motsetning til kva den er når ein spelar. Eg fekk då ei klaustrofobisk stemning og sakna musikken som plar gjer innloggingsventetida mykje meir tåleleg samt at den gjer spelet meir levande. I dungeon er ofte spelarane sjølve med på å gjere spelet levande då ein snakkar med dei og planlegg strategiar saman. Når ein så spelar åleine er det musikken som skapar illusjonen av liv. Musikken i instansar vil likevel forsterke kjensla av liv i spelet, samt fordjupe spelaren meir enn om det berre er spelarar som snakkar saman. Når spelarane til slutt veit kva taktikkar dei skal følgje og dermed kuttar ned på kommunikasjonen, vil spelet igjen få eit preg av å vere ”dautt” om det ikkje er musikk innimellom til å skape dynamikk og driv samt underhaldning. I tillegg er musikk som nemnt ei løning for å spele i seg sjølv.

Dataspelestetikk

I artikkelen sin ”The Myth of the Ergodic Videogame. Some Thoughts on Player-Character Relationships in Videogames” skriv James Newman at sjølve spelfornøyelsen er kinestetisk, og difor har ikkje grafikken noko å seie. Den veldreide Lara Croft i *Tomb Raider*-spela kunne difor like gjerne kunne vore ein strekfigur som karakteren Vibri i *Vib Ribbon* (NanaOn-Sha 1999). For James Newman er det to grunnar til at det vert fokusert på grafikk i spel. Den første er markedsgrunnar som at spelprodusentar må *vise* det dei skal selge då dei ikkje kan ”selge interaktivitet”. Den andre er at “den audio-visuelle rikskapen til spelverdenen tenar potensielle andrehandsspelarar” (Newman 2002:5). Med andrehandsspelarar meiner han folk

som ser på at andre spelar. I tilfellet *WoW* må eg sei meg ueinig til den grad at musikk og bilete også tenar sjølve spelarane, då ein, med jamne mellomrom, ikkje kan unngå å legge merke til grafikken rundt ein eller musikken.

I Henry Jenkins artikkel "Game design as narrative architecture" der han prøver å vise at spel har narrative aspirasjonar, seier han at dei i det minste gjer nytte av emosjonelle "restar" av tidlegare narrative erfaringar hjå spelaren (Jenkins 2004:2). Sjølv om han ikkje nemner det spesifikt, må musikk kunne seiast å vere ein av desse emosjonelle restane. Når ein høyrer musikk ein har høyrte før, til dømes popmusikk i filmar, kan musikken gjenkalle minner hjå lyttaren, jamføre Kassabian sin idé om affilerte identifiseringar (2001:3). Dersom ein høyrer assimilerandes musikk fleire gonger vil likevel også desse gå over til å bli affilerte musikk. Første gong ein høyrte musikken i *WoW* var den med på å få spelaren til å identifisere seg med karakteren, for ikkje å snakke om heile spelet (Newman 2002:9). Etter kvart går musikken over til å bli affilert med minner frå spelet. I *WoW* gjer til dømes Dun Morogh-låta meg litt av den same effekten Schubert sin *Impromptus* gav kvinna DeNora hadde intervjuet (sjå side 41). Den minner meg om når eg var ny i spelet og Dun Morogh sine fjell låg som ein trygg mur rundt meg inni spelet, samstundes som at spelet var ei slags trygg mur som haldt røynda på avstand når den vart for hektisk. Låten minner meg spesielt om ein kveld då eg kika opp på stjernene som glitra ned på meg og høyrde denne musikken. Blandinga av at musikken var ny og spanande men samstundes også litt kjend, då eg underbevisst hadde høyrte den medan eg hadde gjort questar tidlegare på dagen, sett til det vakre og endelaust utsjåande universet som låg inni denne verda, gjorde at eg kjende ei ro eg ikkje hadde kjend i noko anna spel. Av di låten har eit roleg men samstundes eventyrleg preg gjer saman med tilstanden i spelet og forventningane til det at musikken får meg til å kjenne ei ro med forventningar (DeNora 2000:18,20). Dette stemmer også i høve til at musikk skapar emosjonar ut ifrå korleis eg tolkar den (Terada:2001:92). Kjenslene eg får frå musikken når strykartemaet startar gir låta eit affektklimaks som på grunn av ei slags fornektingsprosess ikkje heilt kan forklarast og difor vert gjenoplevd igjen og igjen (1956:74). Ved å addere musikken ein høyrer, måten mottakaren høyrer musikken, minner og assosiasjonar knytt til musikken, og sist dei lokale omstendene for høyringa av musikken får ein som nevnt ovanfor den totale effekten av musikk (DeNora 2000:43). Når eg høyrer musikken her igjen blir eg difor minna på denne trygge og forventningsfulle stemninga, noko som gjer at eg blir rørt. Også når musikken sluttar å ha slik ei emosjonell virkning på meg kan eg sørgje over at den ein gong så affekterande musikken no har fått ei manglande evne til å framkalla emosjonar, slik musikken kan påverke meg emosjonelt også utan affektar (Terada 2001:13). I kombinasjon med bileta,

som ofte er vakre i seg sjølv, gjer musikken, anten gjennom affektar eller ved melankoli, at spelopplevinga vert mangedobla ved å gi spelet ein estetisk dimensjon.



Vakre bilete som solnedgang i Dun Morogh gir saman med musikken spelet ein estetisk dimensjon.

Grader av affektar og fordjuping

Som me har sett er musikken med på å etablere empati med karakteren, slik at ein til slutt identifiserer seg med den og sjølv får minner knytt til musikken i spelet. Spelaren kan så få emosjonar av musikken som forsterkar denne empatien og identifiseringa. Musikken har då ei affilierande virkning. Det er likevel mest i dauidtsituasjonar som ved reising ein er oppmerksom på musikken og bileta. Musikken vil då i tillegg verke som eit tidsfordriv. Den same musikken vil kunne ha ei anna funksjon i ein meir hektisk situasjon. Dette er det første nivået av fordjuping der affektane framkallar emosjonar i spelaren.

Det neste nivået av fordjuping er der musikken delvis blir latt merke til av spelaren og delvis ikkje. Tilstanden kan oppstå i dei fleste situasjonar, men gjerne når spelaren gjer handlingar som berre krev delvis konsentrasjon, som til dømes fiskeing, kjøp og sal på auksjonshuset, questing og liknande. Musikken vil då virka assimilerande og hjelpe til med å skape identifisering med karakteren eins. Musikken kan i tillegg verte assosiert med desse handlingane slik at spelaren legg denne meininga til musikken si meining. Sjølv om denne speltilstanden kan hende ikkje gir ein dei største estetiske opplevingane, kan den få keisame oppgåver i spelet til å virke som om dei går fortare utan at spelaren er heilt klår over det.

Det siste nivået av affektar og fordjuping er når spelaren er inni ein kamp som krev høg konsentrasjon, til dømes ei bosskamp i ei dungeon eller eit raid eller kriging i ei battleground. Då er ikkje spelaren like oppmerksom på musikken som under korkje dauidt eller delvis oppmerksemd. Spelaren kan faktisk gå gjennom ei heil dungeon og ikkje hugse noko av musikken som vart spela der. I slike situasjonar er likevel musikken med på å gjere

det mogleg for spelaren til å fordjupe seg i spelet sine mekansismar og meiningar (jf Salen og Zimmerman 2004:452). Den er då gjerne kort og utan melodiar. Likevel er det affektar i musikken som gjer at spelaren beheld konsentrasjonen oppe. Ein kan på ei måte seie at kroppen høyrer musikken utan at ein legg merke til det, slik at ein til dømes kan få ei kjensle av frykt og stress i kroppen ved at ein høyrer musikken på eit underbevisst plan når ein kjempar mot ein vanskeleg boss.

Det er med andre ord ei variasjon i signalstyrken til bilete og det auditive som gjer at ein går frå kroppsleggjorte erfaringar i instansar til til assimilerande musikklytting ved questing til musikklytting medan ein gjer lite konsentrasjonskrevande ting som å reise frå stad til stad. Det er sjølvsgagt flytande grenser mellom desse tre stadia. Somme instansar, til dømes Karazhan, har til dømes musikk som spelaren legg merke til og kan like undervegs og som i tillegg fordjupar spelaren pga si skremmande atmosfære i samanheng med at ein er i mykje større fare for å døy der om ein gjer ei feil enn utanfor instansar. Fordjuping kjem og går dessutan som følgje av sinnstilstanden til spelaren (Collins 2008:134), noko opplevinga mi med det italienske raidet i Karazhan nemnt ovanfor er eit godt døme på.

Kva musikken har å seie for spelopplevinga mi og om eg kjem tilbake til spelet

Viss ein ser på kva landskap som møter ein i starten på spelet, er desse stort sett landskap som brukar roleg og melodiøs musikk. Unntaket er Tirisfall Glades som brukar ambiens. Spelarane får difor ei roleg start på spelet og høyrer musikk dei også kan hugse og nynne på når dei ikkje spelar, jamføre DeNora (2000:7). Den rolege og melodiøse musikken blir dermed i starten som ei invitasjon til å kome tilbake og som nærast ønskjer ein velkomen når ein så kjem inn i spelet igjen.

Når ein kjem vidare i spelet endrar musikken seg litt til å bli mindre melodiøs. Likevel har omtrent halvparten av landa mellom level 1 og 60 melodiøs musikk som ein finn i til dømes Dun Morogh og Elwynn Forest. Omtrent halvparten har så delvis melodiøs musikk slik ein finn i land som Tanaris og Burning Steppes. Ein liten del har lite melodiøs musikk, men land med umelodiøs ambiens mellom level 1 og 60 er svært få: Tirisfall Glades 1-10, Silverpine Forest 10-20, og Duskwood 18-30. Også mellom level 60 og 80 er fleire av lydspora melodiøse, til dømes dei i nagrand, sholazar, grizzly hills. Ein brukar difor meir tid i land med melodiøs musikk i høve til den ein brukar i land med ambiens og mindre melodiøs musikk. Då den melodiøse musikken er fordelt i høve til forskjellige levlar vil spelarar nesten på alle levlar hugse musikk frå spelet også etter dei har gått ut av det.

Musikken hjelp spelaren med å identifisere seg med karakteren. På trass av at tekstane til kora i noko av musikken er sunge på eit språk frå ei virtuell verd bidrar musikken til at spelarar på tvers av landegrenser i røynda identifiserer seg med musikken og karakterane sine. I eit spel er det mogleg for spelaren å identifisere seg med kven som helst, det er til og med mogleg å identifisere seg med ein strek (jf Newman 2002)! Filmusikkonvensjonar gjeld difor ikkje i spel på same måten som dei gjeld i filmar, så ein kan til og med identifisere seg med det "Andre". Likevel er det berre delar av musikken som høyrer til det "Andre", så identifiseringa med desse rasane går difor stort sett føre seg ved at ein høyrer stereotyp vestleg assimilerande musikk både når ein spelar som alliansen og horden, jamføre måten ein identifiserer seg med indianarane i *Dances with Wolves* (Gorbman 2000:249).

Det er likevel ei skilnad på å spele på dei to sidene. Musikken i byar til sida eins vil representere ein sjølv og gi ein ei slags stolt kjensle når ein høyrer den, på lik line med nasjonalsongar i røynda. Musikken i byar til sida ein spelar mot vil derimot fungere som ei åtvaring og representere karakterar ein drep og blir drepen av i spelet og som ein difor gjerne hatar. Dersom ein spelar på alliansesida vil ein difor hate det "primitive" og "Andre" ved horderasane sin musikk, lik ein som oftast vert oppfordra til i filmar, medan dersom ein spelar på hordesida vil ein hate det "kultiverte" og "imperialistiske" ved alliansen sin musikk. Det blir såleis danna eit samhold og eit imaginært samfunn der spelarar på den same sida hjelp kvarandre med å forsvare ein by dersom den vert angripen av den andre sida. Dette samholdet gjer også at ein etter kvart utviklar venskap med somme av spelarane, som igjen er ei grunn til at ein gjerne går online for å møte vener.

Måten musikken har ein slags roande effekt kan også vere ein av grunnane til at spelaren kjem tilbake til spelet. Dei fleste brukar spelet som ein avveksling til jobbing, og det å kunne slappe av med spelet og verte roa av musikken er nok ein viktig faktor for mange. Om musikken hadde vore konstant stressande, også når ein ikkje var i stressande situasjonar, hadde ein sannsynleg hatt mindre utbytte av spelet. Noko av musikken er også morosam og livleg, som dansemusikken i vertshus, noko som kan gjere at spelarar får meir energi. Musikken er med og fordjupar spelaren i spelverda og fortel historier om landa og karakterane i tillegg til at den let spelaren ha eigne tankar og førestellingar om spelverda.

Noko av musikken, til dømes slangetemjarsongen i Coleridge Valley, er også med på å skape mystikk og nyfikne hjå spelaren. På den måten får spelaren lyst til å utforske meir. I tillegg bidrar musikken som nemnt til å gi spelet ein estetisk dimensjon som assosiasjonar og minner knyttest opp mot. Musikken kan deretter nynnast på også etter ein har gått ut av spelet.

Musikken i raidinstansar kan i tillegg vere med på å ”lokke” spelarane tilbake om dei bestemmer seg for å ta ein pause. Eg har i mange veker hatt musikk frå raidinstansen ”Karazhan” på hjernen, og når eg så tok ein pause frå spelet merka eg at denne musikken fortsatte å kverne rundt i hodet mitt og på ei måte ikkje lot meg gløyme spelet. Karazhan er ikkje lenger ei aktuell instans når karakteren min er level 80, men likevel er musikken med på å fortelje meg at det er mange ting eg skulle ha gjort i spelet, som å levle opp andre spelarar og bruke dei i Karazhan når dei når level 70. Musikken skapar i tillegg forventningar om liknande musikk i høgare raidinstansar som eg kan få oppleve om eg berre legg nok tid ned i spelet.

Alt i alt bidrar musikken til å få spelaren til å ville spele spelet igjen. Den skapar eit univers som kjennast levande for spelaren når ein loggar på, i motsetning til om musikken er slått av. Dette er sjølv sagt levande i høve til filmmusikkonvensjonar, men desse konvensjonane vert då også brukt som metaforar samt som estetiske val i tillegg til å høyrast ”meir verkelege enn verkelege” ut (Collins 2008:135).

Oppsummering og svar på spørsmål stilt i prosjektbeskrivinga

Musikken fortel at alliansen er dei gode heltane i spelet. Rasane som har melodiar er stort sett å finne på alliansesida. I hovudbyen Stormwind er det pompøs og helteaktig musikk som fortel at dette er dei ”gode” i spelet, då musikken reflekterer musikkbruk i filmar der heltane har trompetar og syngbare tema. I dvergebyen Ironforge er det bombastisk marsjmusikk som viser eit målretta og barskt folkeslag. Nattalvane har vakker og tåredryppande musikk som fortel kor sårbare dei gode er, men kor mykje vakkert som kan bli skapt ved å følgje den gode vegen. Gnomane sin musikk er eit komisk lettande innslag for å lette på trykket i høve til dei andre tre pompøse, målretta og inderlige. Samstundes er musikken deira prega av virtuositet på klarinett og musikkteknologi, som gir dei eit preg av å vere dåtidas nyskapande teknoprodusentar, som lik i vår verd har makt til å utnytte ”primitive” folkeslag sin musikk, som mellom anna Deep Forest gjorde med pygmeane på ”reinskogsalveteknoplata”⁸ *Deep Forest* (1992) som selde fleire millionar eksemplar (Feld 1996:26).⁹ Sist er det Draenei, ein outsider i gruppa, men samstundes har dei ein fredelig new age musikk som prøver å fortelje

⁸ Teksta i coveret hevda at musikken var vevd med bilete av menn, kvinner, born, dyr og sist men ikkje minst alvar frå regnskogen.

⁹ På trass av at produksjonsselskapet deira Passionate Entertainment hevda dei hadde eit fond som skulle motta delar av inntektene frå sal av plata for å ha bidratt med songane Deep Forest hadde (mis)brukt på plata auka ikkje fondet i det heile etter utgivinga av plata. Det auka heller ikkje då Deep Forest i tillegg fekk folk til å kjøpe eit bilete av eit pygmeborn for 5 amerikanske dollar som skulle gå dirkete til fondet.

noko om ei fredelig verd i fortida men som samstundes berre eksisterer i musikken deira då dei måtte flykte frå heimplaneten sin og no bur i romskip klare til å flykte vidare om dei må.

Hordesida derimot har musikk som set dei i eit dårlig lys i høve til alliansen. Tauren har triste melodiar som gir dei eit preg av ei rase som er i ferd med å gå under pga sitt gamle og umoderne levesett. Troll har ein rytmisk musikk utan melodi, noko somme vil kalle ”primitivt” med meininga at det er ”rå” musikkglede, som også viser igjen i korleis NPC troll plutselig bryt ut i dans, men samstundes heng det konnotasjonar som barnslig, enkelt og ukultivert ved ordet primitivt, som igjen kan tolkas vidare til ”dårleg” musikk. Orc har den mest brutale musikken av horde. Synkoperte trommer, tuba og andre ”mørke” instrument gir eit inntrykk av ei barsk gruppe. Dei vandaude er prega av det same ekstreme stempelet som orc, og spelar då også luftgitar og viser ”djevleteiknet” når dei dansar. Musikken deira har liknande trommene som orc i hovudbyen deira Undercity, samt stingerar med glissando for å gi dei eit spøkelsesaktig preg. Sist er det blodalvane, som på trass av at instrumenteringa deira er prega av ”kultiverte” instrument som strykarar, blåsarar og kor, spelar musikken triste låtar ungdom gjerne høyrer på når dei skal ta livet av seg sjølv som i *Fucking Åmål* (Moodyson 1998), eller bombastisk og dissonant musikk som blackmetalgrupper som Dimmu Borgir og Satyricon gjerne tyr til når dei skal prøve å ”kultivere” musikken sin.

Resultatet blir dermed at alliansen står som det ”gode”, ”vestlege” og ”kultiverte” mot horden som representerer alt det ”vonde” og ”opprørske”, ”utanlandske” og ”primitive”. Det å spele på alliansesida er difor som å vere ein del av ei ”overklasse”, medan spelarar på hordesida vert framstilla som å tilhøyre ei underklasse. Det at det er mogleg å spele som horderasane i *WoW* kan vere eit forsøk på å prøve å fjerne fordomane og hatet mot ikkje-vestlege grupper, men slik dei er representert gjennom musikken samt utsjånad og ting dei seier får dei til å virke stygge, dumme og primitive uansett kor mykje ein måtte like musikken deira. Dei fleste land nyttar dessutan assimilerande vestleg musikk for å få spelarane til å identifisere seg med horden. Det er difor merkbart at *WoW* opprettheld eit stereotyp syn på musikk og kultur som vart avleggs etter 2. verdskrig i etnomusikologiske kretsar, men som altså diverre framleis heng igjen elles i samfunnet og i populærkultur.

På lik line med i film er musikk med på å beskrive geografi og historie ved til dømes bruke arabisk musikk i ørkenen Tanaris. Vikinglandet Howling Fjord har vikingaktig musikk medan Grizzly Hills som kan minne om norsk fjellheim har hardingfelemusikk. Ved bossar skiftar ofte musikken om til skrekk- eller kampmusikk som er liknande musikk vert brukt i skrekk- og slagscenar i filmar. Motiv vert dermed brukt til å skape passande stemningar til dei rette situasjonane, som må seiast å vere musikk si oppgåve i høve til bilete. Samstundes er

musikken mindre bunde til spesielle hendingar men heller til generelle situasjonar. Det kan difor sjå ut til at det er større komposisjonsfridom i spel enn i film då musikken ikkje treng å følge bestemte bilete men snarare situasjonar og område.

Musikken som vert brukt i spelet fortel at kvart land og kvar rase gjerne har eigen musikk knytt til seg. Dette er eit romantisk syn på musikk der musikk er statisk og ikkje blir påverka av andre stilartar. Dette er sjølv sagt feil. Sjangrar og stilartar har vorte forandra og påverka av kvarandre så lenge menneske har eksistert og spelt musikk for kvarandre. Dei som høyrer musikken til andre tek til seg idear frå det dei høyrer og blandar det inn i si eiga stilart slik at stilartar er i konstant forandring. I *WoW* er det til dømes ikkje berre vikingland som har ”norskaktig” musikk, ein finn seljefløyte ved ”Furbolgane” i Stillpine Hold i Azuremyst Isle. Om desse har sniklytta på vrykulane i Howling Fjord eller vært på ei slags wowmusikkfestival er uvisst, men musikken, også den elles i *WoW*, er likevel eit godt døme på korleis ”World Music” i dag er grenselaust og høyrer til alle, også oppfunne pelsballar i eit dataspel.

Musikken endrar seg når ein går frå eit land til eit anna, Inn i ein by, båt eller vertshus, når ein kjem i nærleiken av ein boss og når ein går inn i ein instans, anten det er arena, battleground, dungeon eller raid. Musikken er i så måte adaptiv og forandrar seg i takt med der spelaren beveger seg. Den endrar seg likevel ikkje etter kva handlingar spelaren føreteik seg, så den forandrar seg ikkje om til discomusikk sjølv om menneske brått bryt ut i dansing henta frå *Saturday Night Fever* (Badham 1977), og den endrar seg heller ikkje om til eit klimaks om ein spelar brukar den beste cooldownen¹⁰ i ein jamn bossekamp. Likevel er det små hendingar i spelet som viser eit tilløp til at musikken kan bli endå meir adaptiv i framtida, til dømes harpemusikken ein høyrer når ein blåser eit slengkyss til NPC- ar under misteltein rundt juletider samt midtsommarmusikken som startar idet ein begynn å danse rundt eit bål ved sankthanstider. I eit spel som *WoW* der samarbeid og konsentrasjon er særskild viktig til tider er det likevel ikkje naudsynt, men snarare forstyrrande å ha musikk til å følge handlingar ein utfører. Det er difor ikkje eit mål å ha passande musikk til kvar handling då ein bossekamp ikkje først og fremst er eit ”gesamtkunstwerk” men også ei arbeidsoppgåve for å oppnå eit resultat der døden til fienden og plyndringsgjenstandane som ”droppar” er målet. Musikk som ikkje forstyrrar spelaren i konsentrasjonen men snarare fordjupar han/ ho i arbeidsoppgåvene samstundes som den fortel noko om handlinga er difor det som passar best i i dungeonar og

¹⁰ Alle slosseigenskapane til spelarane har ein cooldown. Vanlige har rundt 5-10 sekund medan spesielle kan ha frå 3 minutt til ein halvtime. Dei fleste har likevel blitt korta ned slik at ein slepp å spare like mykje på dei no som før.

raid. For spel som *World of Warcraft* vil eg difor seie at musikk som held seg relativt konstant, som knyter stadar saman ut frå utsjånad, og som hjelper til med å gi imaginære rasar som troll, orc og draenei ei kultur samstundes som den gir spelaren ei fortid og historie å forholde seg til fungerer betre enn om musikken heile tida skulle endre seg. At musikken i tillegg kan veksle mellom framgrunn og bakgrunn etter omstendene er ei god løysing, sjølv om å finne den rette balansen mellom desse to ytterpunkta ikkje alltid let seg gjere då grad av fordjuping i spelet varierer frå situasjon til situasjon og frå spelar til spelar. Andre spelsjangrar er antakeleg betre tent med både adaptiv musikk og låtar henta frå pop-artistar i røynda, så musikken i *WoW* er på inga måte eit perfekt eksempel andre spel bør følgje, men for å få ei alternativ verd som Azeroth til å virke truverdig er det naudsynt med musikk som ikkje er frå vår verd men frå ei verd parallell med vår eiga, der historie, kultur og og geografi har innverknad på musikk, og omvendt, lik den har, eller i alle fall hadde, i verda utanfor *World of Warcraft*.

Musikken affekterer spelaren på to måtar i spelet, der den på den eine sida dreg spelaren inn i spelet ved å la spelaren bevisst høyre og reflektere over musikken, medan den på den andre sida dreg spelaren inn i spelet ved å bruke musikk som er så tilpassa bileta at spelaren knapt legg merke til at det vert spela musikk og ubevisst vert påvirka av den til å faktisk føle at han/ho til dømes oppheld seg i ei hule eller ei hektisk kamp.

I forhold til kjensler og minner forbunde med å kome tilbake til spelet er det den første typen musikk som er det viktigaste. Den andre typen er viktig for at spelaren ikkje skal skru av musikken fordi den er plagsom i situasjonar der spelaren må konsentrere seg ved til dømes instanssamarbeid og store og lange bossekampar. Musikken i det første tilfellet har lange melodiar som spelaren kan nynne på. I det andre tilfellet er låtane kortare, nesten utan melodiar og dermed lite nynnbare og også difor meir ambiensprega.

Alvemusikk kan sjå ut til å ha melankolske affektar knytt til seg. Det same har anna melankolsk musikk som ein knyt minner til. Når musikken blir for melankolsk kan den derimot bli uuthaldeleg som blodalvmusikken vart for meg. Dette er likevel også knytt opp til korleis ein har det før ein går inn i spelet. Dersom ein har problem som ein tenker på medan ein spelar vil desse problema også knyte seg opp til musikken som dermed vil vekke dårlege minner i staden for gode som dei mest antakeleg var meint å vekkje. Affektar frå musikken heng også saman med om ein har høyrte den mykje. Dersom ein til dømes ikkje har høyrte musikken til tauren kan ein få meir affektar av di den då ikkje er vorten så kjend at musikken ikkje har affektar lenger, jamføre det Meyer skriv om affektar frå det uventa og bruk av moll (1956:13,227).

Sjølv om *WoW* kan kritiserast for mykje pga stereotypar den brukar i musikken er det viktig å hugse på at spel krev at spelarane tar på seg reglane for at dei skal kunne fungere (jf Salen og Zimmerman 2004:93). Også musikken er underlagt slike reglar og kan difor ikkje utan vidare blande seg når ei fantasirase reiser frå eit fantasiland til eit anda og oppnår kontakt med ei anna fantasirase. For at slike rasar skal kunne eksistere treng dei faktisk stereotyp musikk då færre ville forstå bakgrunnen deira og relasjonar til andre rasar om dei ikkje hadde slik musikk. Å freiste å forklare noko med musikk utan å bruke stereotypar er umogleg då det nett er slike stereotypar som bærer meining. Ein må berre håpe at publikum tar stereotypane for det dei er og ikkje trur at musikken er autentisk, då autentisk musikk ikkje finst.

DeNora meiner musikk er ei ressurs som forsyn ein med stemningar, budskap, energinivå og situasjonar (2000:44). Dette kan igjen brukast til å byggje verder, identifisere menneske, i tillegg til å brukast som ein referent, slik at musikk kan vere med å klårgjere ting som prøver å klårgjere musikk. Nett slik vert musikk brukt for å byggje verda i *WoW*.

Kjelder

Bibliografi

- Aarseth, Espen. 2005. "Meet Death Jr.: The Culture and Business of Cross- Media Productions". Artikkel presentert på DIGRA 2005, Simon Fraser University, Burnaby, BC, juni 2005.
- _____. 2008. "A Hollow World: World of Warcraft as Spatial Practice". I *Digital Culture, Play and Identity: A World of Warcraft Reader*, redigert av Hilde G. Corneliussen og Jill Walker Rettberg, 111-122 . Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Adorno, T.W. 1981 [1952]. *In Search of Wagner*. Omsett av Rodney Livingstone. London: NLB. [Originalt utgitt som *Versuch über Wagner*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.]
- Adorno, T.W. og Hanns Eisler. 1947. *Composing for the Films*. New York: Oxford University Press.
- Anderson, Benedict. 1983. *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. London: Verso.
- Belinkie, Matthew. 1999. "Videogame Music: Not Just Kid Stuff". Videogame Music Archive. <http://www.vgmusic.com/vgpaper.shtml>. Funne 04.05.08.
- Bhabha, Homi K. 1994. *The Location of Culture*. London: Routledge.
- Bohlman, Philip V. 2007. "Ethnomusicology: Development since 1945", kapittel III. I *Grove Music Online*. <www.grovemusic.com>.
- Born, Georgina og David Hesmondhalgh (red.). 2002. *Western Music and its Others: Difference, Representation and Appropriation in Music*. Berkeley California: University of California Press.
- Brandon, Alexander. 2004. "Adaptive Audio", rapport frå *Interactive Audio Special Interest Group*. <http://www.iasig.org/pubs/features/adaptaudio/adaptiveaudio.htm>. Funne 14.03.08.
- Carlsson, Anders. 2008. "Chip Music: Low Tech Data Music Sharing". I *From Pac- Man to Pop Music: Interactive Audio in Games and New Media*, redigert av Karen Collins, 153-162. Aldershot: Ashgate.
- Clifford, James. 1997. *Routes: Travel and Translation in the Late Twentieth Century*. Cambridge Mass: Harvard University Press.
- Collins, Karen. 2008. *Game Sound: An Introduction to the History, Theory and Practice of Videogame Music and Sound Design*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Cook, Nicholas. 2004 [1998]. *Analyzing Musical Multimedia*. Oxford: Oxford University Press.
- Corneliussen, Hilde. 2008. "World of Warcraft" as a Playground for Feminism". I *Digital Culture, Play and Identity: A World of Warcraft Reader*, redigert av Hilde G. Corneliussen og Jill Walker Rettberg, 63-86. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

- Crowther, Jonathan, Kathryn Kavanagh and Michal Ashby (red.). 1995. *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. 5th edition. Oxford: Oxford University Press.
- Deleuze, Gilles og Félix Guattari. 2004 [1980]. *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Omsett av Brian Massumi. London: Continuum.
- DeNora, Tia. 2000. *Music in Everyday Life*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Erlmann, Veit. 1993. "The Aesthetics and Politics of Transnational Music". I *The World of Music* 35(2): 3-15.
- Ermi, Laura og Frans Mäyrä. 2005. "Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion." Artikkel presentert på the Digital Games Research Association Conference. www.digra.org/dl/db/06276.41516.pdf. funne 28.04.09.
- Feld, Steven. 1996. "Pygmy POP: A Genealogy of Schizophonic Mimesis". I *Yearbook for Traditional Music* 28: 1-35.
- Frank, Manfred. 1989 [1984]. *What Is Neostructuralism?* Omsett av Sabine Wilke og Richard Gray. Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Giddens, Anthony. 1990. *The Consequences of Modernity*. Cambridge: Polity Press.
- Gilroy, Paul. 1991. *'There Ain't no Black in the Union Jack': The Cultural Politics of Race and Nation*. Chicago: University of Chicago Press.
- Gorbman, Claudia. 1987. *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. London/ Bloomington: Indiana University Press.
- _____. 2000. "Scoring the Indian: Music in the Liberal Western". I *Western Music and its Others: Difference, Representation and Appropriation in Music*, redigert av Georgina Born og David Hesmondhalg, 234-253. Berkeley California: University of California Press.
- Grau, Oliver. 2003. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Hagen, Earle. 1989 [1971]. *Scoring for Films. Updated edition*. Los Angeles, California: Alfred Publ. Co.
- Hobsbawm, Eric og Terence Ranger, red. 1983. *The Invention of Tradition*. Cambridge UK: Cambridge University Press.
- Jenkins, Henry. 2004. "Game Design as Narrative Architecture". I *First Person. New Media as Story, Performance and Game*, redigert av N. Wardrup- Fruin og P. Harrigan. Cambridge Massachusetts: MIT Press.
- Juul, Jesper. 2002. "The Open and the Closed": Games of Emergence and Games of Progression". I *Computer Game and Digital Cultures Conference Proceedings*, redigert av Frans Mäyrä. Tampere: Tampere University Press.

- _____. 2004. "Introduction to Game Time". I *First Person. New Media as Story, Performance and Game*, redigert av N. Wardrup- Fruin og P. Harrigan. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Jørgensen, Kristine. 19.06.2005. "Lyd i dataspill: et viktig element eller bare fluff?" <http://www.dagbladet.no/weblogg/blog.php/lycitea>. Funne 30.04.2009.
- _____. 2007. 'What are Those Grunts and Growls Over There?' *Computer Game Audio and Player Action*. Doktorgradsavhandling. København Universitet.
- Kassabian, Anahid. 2001. *Hearing Film: Tracking Identifications in Contemporary Hollywood Film Music*. New York: Routledge.
- Kerr, Aphra. 2006. *The Business and Culture of Digital Games: Gamework/Gameplay*. London: Sage Publications.
- Kittler, Friedrich. 1993. "World- Breath: On Wagner's Media Technology". I *Opera Through Other Eyes*, Redigert av David J. Levin, 215- 235. Stanford: Stanford University Press.
- Kline, Stephen, Nick Dyer-Witheford og Greig de Peuter. 2003. *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. Montreal Quebec: McGill-Queen's University Press.
- Langer, Jessica. 2008. "The Familiar and the Foreign: Playing (Post)Colonialism in *World of Warcraft*". I *Digital Culture, Play and Identity: A World of Warcraft Reader*, redigert av Hilde G. Corneliusen og Jill Walker Rettberg, 87-108. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press
- Larsen, Peter. 2005. *Filmmusikk: Historie, Analyse, Teori*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Lindholm, Magne. 2006 [2001]. *Lyd 2.0*. Oslo: GAN forlag A/S.
- Merriam, Alan P. 1960. "Ethnomusicology: Discussion and Definition of the Field", *Ethnomusicology* 4(3): 107-114.
- Meyer, Leonard B. 1956. *Emotion and Meaning in Music*. Chicago og London: The University of Chicago Press.
- Middleton, Richard. 2000. "Work-in(g)- Practice: Configurations of the Popular Music Intertext". I *The Musical Work: Reality or Invention?* Red. Michael Talbot. Liverpool: Liverpool University Press.
- Nettl, Bruno. 1956. *Music in Primitive Culture*. Cambridge: Harvard University Press.
- Newman, James. 2002. "The Myth of the Ergodic Videogame. Some Thoughts on Player-Character Relationships in Videogames". *Game Studies* 2 (1). <http://www.gamestudies.org/0102/newman/>. Funne 02.05.09.
- Salen, Katie og Eric Zimmerman. 2004. *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Schafer, R. Murray. 1994 [1977]. *The Soundscape: Our sonic Environment and the Tuning of the World*. Rochester, Vermont: Destiny Books.

- Solomon, Robert C. 1980. "Emotions and Choice". I *Explaining Emotions*, redigert av Amélie Oksenberg Rorty, 251-281. Berkeley: University of California Press.
- Stilwell, Robynn J. 1997. "Collage and Subversion in the Score of Die Hard", i *Music and Letters* 78(4): 551-580. Oxford: Oxford University Press.
- Stokes, Martin. 1994. "Introduction: Ethnicity, Identity and Music". I *Ethnicity, Identity and Music: The Musical Construction of Place*, redigert av Martin Stokes, 1-27. Oxford: Berg.
- _____. 2007. "Ethnomusicology: Contemporary Issues", kapittel IV. I *Grove Music Online*. <www.grovemusic.com>.
- Terada, Rei. 2001. *Feeling in Theory*. Harvard University Press: Cambridge, Massachusetts og London, England.
- Taylor, Timothy D. 2004. "Bad World Music". I *Bad Music, The Music we Love to Hate*, redigert av Christopher J. Wasburne & Maiken Derno, 83-103. London: Routledge.
- Taylor, T.L. 2008. "Does *World of Warcraft* Change Everything?". I *Digital Culture, Play and Identity: A World of Warcraft Reader*, redigert av Hilde G. Corneliussen og Jill Walker Rettberg, 187-201. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Theesa.com. 2009. *Industry Facts*. <http://www.theesa.com/facts/index.asp>. Funne 24.04.09.
- Tolkien, J.R.R. 1954/1955. *The Lord of the Rings*. London: George Allen & Unwin.
- Tonkin, Elizabeth, Maryon McDonald og Malcolm Chapman (red). 1989. *History and Ethnicity*. London: Routledge.
- Van Geelen, Tim. 2008. "Realizing Groundbreaking Adaptive Music". I *From Pac-Man to Pop Music: Interactive Audio in Games and New Media*, redigert av Karen Collins, 93-102. Aldershot: Ashgate.
- Walser, Robert. 1993. *Running With the Devil: Power, Gender, and Madness in Heavy Metal Music*. Middletown, Connecticut: Wesleyan University Press.
- Weske, Jörg. 2000. "Digital Sound and Music in Computer Games", i *Neue Medien im Alltag* prosjektet, Tu-chemnitz.de. <http://www.tu-chemnitz.de/phil/hypertexte/gamesound/index.html>. Funne 14.03.08.
- Whalen, Zach. 2004. *Play Along: Video Game Music as Metaphor and Metonymy*. Mastergradsoppgåve, University of Florida.

Diskografi

- Ancient. 1994. *Svartalvheim*. Listenable Records/ Osmose Productions.
- Burzum. 1993. *Det Som Engang Var*. Cymophane Productions.
- Bloodhound Gang. 1996. "Fire, Water, Burn", henta frå albumet *One Fierce Beer Coaster*. Jimmy Franks Recording Company.
- Darkthrone. 1994. *Transilvanian Hunger*. Peaceville Records.
- Drowning Pool. 2001. "Bodies", henta frå albumet *Sinner*. Wind-up Records.

Enslaved. 1994. "Frost", henta frå albumet *Frost*. Osmose Productions.

Filmografi

Badham, John. 1977. *Saturday Night Fever*. Paramount Pictures.

Bergstrøm, Kåre. 1958. *De Dødes Tjern*. Norsk Film AS.

Bornedal, Ole. 1994. *Nattevagten*. Warner Bros.

Cassar, Jon. 2003. *24- Season 2*. 20th Century Fox.

Cooper, Merian C. og Ernest B. Schoedsack. 1933. *King Kong*. RKO Pictures.

Costner, Kevin. 1990. *Dances With Wolves*. 20th Century Fox.

Craven, Wes. 1996. *Scream*. Dimension Films.

Crosland, Alan. 1927. *The Jazz Singer*. Warner Bros.

Demme, Jonathan. 1991. *Silence of the Lambs*. Orion Pictures.

Gibson, Mel. 1995. *Braveheart*. Paramount Pictures.

Hitchcock, Alfred. 1960. *Psycho*. Paramount Pictures.

Jackson, Peter. 2001. *The Lord of the Rings- the Fellowship of the Ring. Special extended DVD edition*. New Line Cinema.

_____. 2003. *The Lord of the Rings: The Return of the King*. New Line Cinema.

Lucas, George. 1977. *Star Wars: A new hope*. 20th Century Fox.

McTiernan, John. 1988. *Die Hard*. 20th Century Fox.

_____. 1995. *Die Hard with a Vengeance*. Buena Vista.

Moodyson, Lukas. 1998. *Fucking Åmål*. Sonet Film.

Moore, Michael. 2004. *Fahrenheit 9/11*. Lions Gate Films.

Ritchie, Guy. 2000. *Snatch*. Columbia Tri-Star.

Ruggles, Wesley. 1931. *Cimarron*. RKO Pictures.

Scott, Ridley. 1979. *Alien*. 20th Century Fox.

Spielberg, Steven. 1975. *Jaws*. Universal Pictures.

_____. 1993. *Schindler's List*. Universal Pictures.

Vorlíček, Václav. 1973. *Drei Haselnüsse für Aschenbrödel*. DEFA- Studio für Spielfilme.

Wachowski, Andy og Larry Wachowski. 1999. *The Matrix*. Warner Brothers.

Spel

3D Realms. 1996. *Duke Nukem 3D*. Apogee Software.

ArenaNet. 2005. *Guild Wars*. NCsoft.

Blizzard Entertainment. 1995. *Warcraft II*. Blizzard Entertainment.

_____. 1996. *Diablo*. Blizzard Entertainment.

_____. 1998. *StarCraft*. Blizzard Entertainment.

_____. 2002. *Warcraft III: The Reign of Chaos*. Blizzard Entertainment.

_____. 2004- 2009. *World of Warcraft*. Blizzard Entertainment.

_____. 2007- 2009. *World of Warcraft: The Burning Crusade*. Blizzard Entertainment.

_____. 2008- 2009. *World of Warcraft: Wrath of The Lich King*. Blizzard Entertainment.

Bushnell, Nolan. 1971. *Computer Space*. Atari.

Capcom. 1988. *Mega Man 2*. Capcom.

_____. 2000. *Mega Man Legends 2*. Capcom.

_____. 2004. *Resident Evil 4*. Capcom.

id Software. 1992. *Wolfenstein 3D*. Apogee Software

Konami. 1987. *Contra*. Konami.

Linden Lab. 2003. *Second Life*. Linden Research, Inc.

NanaOn-Sha. 1999. *Vib- Ribbon*. Sony Computer Entertainment.

Nintendo. 1981. *Donkey Kong*. Nintendo.

_____. 1985. *Super Mario Bros*. Nintendo.

_____. 1987. *Zelda 2: The Adventure of Link*. Nintendo.

Rare. 2000. *Perfect Dark*. Rare.

Russel, Steve, J. Martin Graetz og Wayne Witanen. 1962. *Spacewar!*. MIT.

Taito. 1978. *Space Invaders*. Midway.

Technos Japan. 1989. *Street Gangs*. Infogrames.

