

«HIGH-SCORE»

**Spillmusikk med
Stavanger Symfoniorkester**

Introduksjon

Stavanger Symfoniorkester presenterer en skoleforestilling der vi som tilskuere blir dratt inn i en eventyrlig verden, nemlig spillverdenen.

Det handler ikke alltid bare om kjærligheten til spill i seg selv, men at man får øynene opp for en ofte undervurdert kulturform, nemlig spillmusikken. Spillmusikk er laget for å illustrere en handling eller en stemning, men samtidig kan den absolutt stå på egne ben rent musikalsk. Spillmusikken er i dag stadig oftere å høre i konsertsalene rundt omkring i verden.

Filmmusikk i orkesterform kjenner vi alle. Spennende og annerledes blir det altså når Stavanger symfoniorkester tar for seg spillmusikk og gir denne musikkjangeren en klassisk drakt.

Stavanger Symfoniorkester sitter klare for å ta dere med inn i spilluniverset. Gled dere til stor opplevelse som er den første i sitt slag i Rogaland.

Forestillingen

Denne skoleforestillingen er for mellomtrinnet, 5. – 7. trinn. Elevene får oppleve Stavanger symfoniorkester spille et spennende repertoar hentet fra spillverdenen, der i blant musikk fra *Final Fantasy* og *Pokémon*. Vi vil ta elevene med på en musikalsk reise som spenner over hele sjangerens historie, der de får oppleve storslagen musikk fra noen av de største videospillene som har blitt laget, men også mer ukjente stykker som garantert vil gi elevene bakoversveis. Dette blir en fantastisk opplevelse både for innbitte og nybegynnere, både i spill- og orkesterverdenen.

Konserten «High-score» gir elevene en mulighet til fordypelse i spillmusikkjangeren uten tastatur og spillkonsoller, mobiltelefoner eller iPad. Det blir en ren musikkopplevelse, med eller uten erfaring fra spillenes verden.

Kort om dataspill

Dataspill er spill som spilles ved hjelp av elektronisk utstyr, eks. en datamaskin. Det finnes også spill som inneholder både elektroniske og mekaniske komponenter, for eksempel en del spilleautomater som inneholder både fysiske kuler og avansert elektronikk.



De første kommersielle elektroniske spillene var spilleautomater, som ofte stod plassert i eks. fornøyelsesparker. Pong, et stilisert bordtennis-spill som to personer kunne spille mot hverandre, var det første med kommersiell suksess. Spillet ble lansert 1972 av Atari Pong, og i 1975 lanserte Pong den første elektroniske spillmaskinen beregnet for hjemmebruk. Maskinen bestod av en konsoll med to styrespaker som ble koblet til fjernsynsapparatet, og dette ble en salgssuksess.

Rundt 1980 kom de første hjemmedatamaskinene, noe som førte til oppsving i markedet for elektroniske spill. Atari og Commodore, og noe senere Apple, var blant de fremste produsentene. Omtrent samtidig begynte Nintendo å produsere de første håndholdte elektroniske spillene, *Game&Watch*, som var små og billige og ble svært populære.



Nintendo ble en av de dominerende aktørene på markedet for elektroniske spill. Super Mario Brothers var med på å gjøre Nintendo til markedsledende innen spillkonsoller, en posisjon som ikke ble truet før Sony lanserte sin PlayStation ti år senere. Mellom 1995 og 2003 ble det solgt over 350 millioner spillmaskiner i verden.

Sammen med eksplosjonen i hjemmedatamaskinmarkedet har dette ført til at spillindustrien på begynnelsen av 2000-tallet ble større enn filmindustrien, målt i omsetning.

Spill- og filmindustrien har sterk gjensidig påvirkning på hverandre. Elektroniske spill basert på populære filmer er et viktig segment av markedet, og spillene lanseres gjerne samtidig med filmen, for å utnytte markedsføringen maksimalt. I noen tilfeller inneholder spillene handling og dialog som supplerer filmen og er spilt inn samtidig, slik at spillet nærmest må sees som en del av filmen. En interessant utvikling er det at påvirkningen nå også går den andre veien, og at det har blitt produsert flere filmer basert på populære dataspill. *Tomb Raider* og *Final Fantasy* er kanskje de mest kjente.

Spillmusikk

Musikken har alltid vært en viktig del av videospill siden den spede begynnelsen på 80-tallet. I begynnelsen dreide dette seg om enkle digitale melodier som ikke tok opp for mye minne i spillene, men utviklingen har gått fort, og i dag er det like vanlig å bruke orkestermusikk til spill, som det er til film og tv-serier. Ja, faktisk lages det nå mer orkestermusikk til videospill enn til film!

Spillmusikk er ganske enkelt musikk man kan høre og oppleve i for- og bakgrunnen i et spill. Spillmusikk har mange likhetstrekk med filmmusikk, både når det gjelder stilart og bruk. Bruk av ledemotiv (et musikalsk tema som knyttes til en bestemt rollefigur eller stemning) er for eksempel mye brukt både i film- og spillmusikkbransjen. Samtidig er det mye som gjør at spillmusikk markerer seg om en egen undersjanger. En av de mest tydelige forskjellene er at spillmusikk gjerne er skrevet for å gjentas i uendelige runder, for eksempel dersom man befinner seg på bestemte steder, byer eller verdener i et spill.

God spillmusikk er viktig og kan ofte være med på å utgjøre forskjellen på en god spillopplevelse og en fantastisk en. Å spille spill som *Final Fantasy*, *Super Mario*, *The Legend of Zelda* eller *Angry Birds* uten lyd og musikk føles umiddelbart som en trist opplevelse.



Hans Zimmer



Hans Zimmer er en tysk filmkomponist og musikkprodusent. Han har skrevet musikk til over hundre filmer og er å regne som en av de mest innflytelsesrike filmkomponister i Hollywood gjennom de siste 30 årene. Blant hans mest kjente filmpartiturer er *The Lion King* (1994), *Gladiator* (2000) *Sherlock Holmes* (2009) og *Inception* (2010). Zimmers produksjon spenner over en rekke ulike filmsjangere, fra drama til animasjon, og han er kjent som en av de første filmkomponister til å kombinere synthesizere og andre elektroniske instrumenter med tradisjonelle orkesterarrangementer. Han har samarbeidet med og fungert som mentor for yngre film- og dataspillkomponister, og har selv laget musikk til blant annet det kjente videospillet *Call of Duty*.

Ari Pulkkinen



Ari Pulkkinen, født 1982 i Helsingfors, er en finsk spillmusikkkomponist, musiker og lyddesigner. Han er mest kjent for musikken til spillet *Angry Birds*. Pulkkinen begynte å spille piano som seksåring, og komponerte sin første sang når han var 12 år. 2. september 2011 ble *Angry Birds*-kjenningmelodien fremført av London Philharmonic Orchestra. Dette var første gang Pulkkinens musikk ble spilt av et fullt orkester. 4. oktober 2011 vant han *Best Finnish Game Developer in 2011 Award* for sine bidrag til den finske spillindustrien.



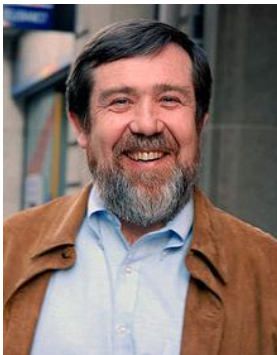
Koji Kondo



Koji Kondo, født 13. august 1961, er en japansk komponist og musiker. Han er best kjent for sitt arbeid med musikken til flere videospill utgitt av Nintendo. Kondo ble ansatt av Nintendo i 1983. Koji Kondo har blant annet komponert spillmusikken til *The Legend of Zelda – Ocarina of Time* og *Super Mario Bros.*



Alexej Pajitnov



Aleksej Leonidovitsj Pazjitnov, født 14. mars 1956 i Moskva, er en russisk-amerikansk matematiker og videospilldesigner som fant opp det populære videospillet *Tetris* i 1985.



Garry Schyman



Garry Schyman, født 1954, er en amerikansk film, TV og spillmusikk-komponist. I 1993 skrev han musikken til TV-spillet *Voyeur*, men siden det var så dårlig kvalitet på TV-spill på denne tiden tjente han dårlig på dette. Han fortsatte å skrive musikk til TV-industrien bare for å gå tilbake til å komponere musikk til TV-spill i 2005. I hans fravær av komposisjonen til spillindustrien hadde kvaliteten på spillene økt betraktelig, og etter det skrev han musikken til flere spill, blant annet til spillet *Bioshock*. Gjennom hele sin karriere har han komponert musikk til over 25 TV-serier, 10 filmer og 13 TV-spill.

Nobuo Uematsu



Nobuo Uematsu, født 21. mars 1959, er en japansk videospillmusikk-komponist og musiker, best kjent for å ha alene lagd musikken til *Final Fantasy*-spillserien i en lang årrekke. Han er en av de mest kjente og respekterte komponistene innen videospill. Uematsu er en selvopplært musiker. Han lærte å spille piano da han var 11 år gammel, med Elton John som sin største innflytelse.

Pedagogisk materiell

Ved siden av informasjon om selve konserten og fakta om spillmusikk og spillmusikk-komponistene, finner du også i dette kompendiet lærerveiledning med forslag til oppgaver og aktiviteter knyttet til innholdet i denne skoleforestillingen. Det er forslag til hva som kan være lurt å forberede elevene på før forestillingen, og forslag til hva dere kan gjøre som etterarbeid. Opplegget baserer seg på nasjonale læreplaner og kan også knyttes til den generelle musikk- og kunst og håndverkundervisningen i grunnskolen. Det er ikke nødvendig å gjennomføre alle oppgavene i dette kompendiet, men det kan være smart å forberede elevene på hva spillmusikk er, hvilken betydning den har og bli litt bedre kjent med enkelte komponister. Det at elevene har litt kjennskap til dette, gjør det lettere for elevene å engasjere seg under selve konserten.

Forarbeid i klasserommet

Kompetansemål etter 7. årstrinn

Musikk

Lytte

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- gjenkjenne klangen til og benevne de ulike instrumentgruppene



Før elevene skal på skolekonsert er det lurt å gå gjennom de ulike instrumentgruppene som finnes i et symfoniorkester.

- Hvilke instrumentfamilier finner vi i et symfoniorkester?
- Hvilke instrument hører til hvilken familie?
 - Hvordan får musikerne lyd i de ulike instrumentene?
 - Hva er en dirigent, og hva er dirigentens oppgave?

Tips til side om orkesterinstrumenter:

<http://www.aarhussymfoni.dk/da-DK/For-børn-og-unge/Om-instrumenterne.aspx>

Kompetansemål etter 7. trinn

Musikk

Lytte

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

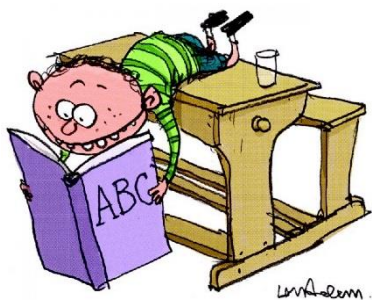
- samtale om hvordan musikk både er et kunstnerisk uttrykk og en kommersiell vare
- gi uttrykk for egne vurderinger om hvordan musikkens bruk og funksjon har endret seg gjennom tidene

Diskuter med elevene:

- Hva er spillmusikk, og hvorfor er det musikk i TV-spill?
- Hvordan hadde det vært å spille et spill uten musikk?
- Hvordan tror dere musikken var i eldre spill i forhold til musikken i dagens spill?

Etterarbeid

I klasserommet



Diskuter sammen med elevene:

- *Hadde dere hørt noe av musikken som ble spilt på konserten før?*
- *Hvilke spill kjente dere igjen?*
- *Hvordan er dagens spillmusikk i forhold til tidligere?*

Kompetansemål etter 7.årstrinn

Visuell kommunikasjon

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- bruke fargekontraster, forminsking og sentralperspektiv for å gi illusjon av rom i bilder både med og uten digitale verktøy
- skille mellom blanding av pigmentfarger og lysfarger
- bruke egenskygge og slagskygge i tegning
- bruke ulike grafiske teknikker i eget arbeid



Be elevene tegne sin egen dataspillfigur.

- *Er det en mann eller dame? Eller kanskje et dyr?*
- *Har denne figuren superkrefter?*
- *Har figuren din et eget kjennetegn, eks. en bokstav, et sverd eller en partner?*

Når elevene er ferdig med sine figurer, be dem sette seg ned ved en PC og utforske den klassiske musikken på YouTube eller Spotify. Elevene velger til slutt det verket/sangen/satsen som skal være sin dataspillfigurs spillmusikk.

Tips til komponister: Gustav Mahler, Anton Bruckner, Ludwig van Beethoven, Sjostakovitsj. Her er det mye å velge i, be elevene dykke ned i den klassiske verdenen for å finne den perfekte komponisten og verket.