

Olli Äkräs

Yhden miehen impro-orkesteri

Muusikon rooli ja monipuolinen soundien käyttö viihteellisessä improvisaatioteatterissa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Muusikko (AMK)

Musiikin tutkinto

Opinnäytetyö

18.11.2015

Tekijä Otsikko	Olli Äkräs Yhden miehen impro-orkesteri – Muusikon rooli ja monipuolinen soundien käyttö viihteellisessä improvisaatioteatterissa
Sivumäärä Aika	39 sivua + 2 liitettä 18.11.2015
Tutkinto	Muusikko (AMK)
Koulutusohjelma	Musiikin tutkinto
Suuntautumisvaihtoehto	tuottaja-teknologi
Ohjaajat	Lehtori Jukka Väisänen Lehtori Ari-Pekka Korhonen
<p>Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on selvittää, miten kosketinsoittaja voi käyttää soundejaan monipuolisesti viihteellisessä improvisaatioteatterissa ja millaisia haasteita siihen liittyy.</p> <p>Käyn teoriaosuudessa läpi improvisaatioteatterin monimuotoisuutta, viihteellisen impron tavoitteita ja esittelen impropyryhmä Kolinan. Teatterimuusikkoutta käsittelevä jakso tarkastelee musiikillisen vuorovaikutuksen perusteita, teatteritekniikoita, improvisoidun kappaleen luomista sekä muuta soundien käytölle olennaista pohjateoriaa.</p> <p>Tulososiossa analysoin vuorovaikutuksellista soundien käyttöä ja laitteistoon liittyviä haasteita aihe kerrallaan. Näitä aiheita ovat esimerkiksi rumpusoundien käyttö, genre-tietous ja kosketinsoittimen spontaani ja joustava käyttö. Opinnäytetyö on soveltava tutkimus, joka hyödyntää haastattelumetodia. Esitän ratkaisumalleja, jotka perustuvat omaan kokemukseeni ja kahden impromuusikon haastatteluun.</p> <p>Opinnäytetyön perusteella soundien monipuolinen käyttö rikastaa improvisaatioteatterin musiikillista ilmaisua ja energiaa ja yksittäisilläkin soundeilla on voima muuttaa koko kohtauksen luonne päälaelleen. Työstäni on eniten apua impromuusikoille, joilla on tahtoa laajentaa soitannollista ja soundillista ilmaisuaan. Lopuksi kiteytän mitä opin työn aikana, ja pohdin, kuinka voisin kehittää omaa laitteistoani tulevaisuudessa.</p>	
Avainsanat	Improvisaatioteatteri, impro, viihdeimpro, impromuusikko, soundit, kosketinsoitin, pianisti, kosketinsoittaja

Author Title	Olli Äkräs One-man Improv Band – Musician’s Role and Versatile Keyboard Sounds in Improvisational Comedy
Number of Pages Date	39 pages + 2 appendices 18. Nov. 2015
Degree	Bachelor of Music
Degree Programme	Music
Specialisation Option	Music Production and Engineering
Supervisors	Jukka Väisänen MMus, Ari-Pekka Korhonen, MMus
<p>This study explores the ways in which a keyboardist can utilize the equipment and sounds to the fullest in improvisational comedy.</p> <p>In the theoretical part I explore the versatility of improvisational theater and the objectives of improvisational comedy. I also introduce the Finnish improv group Kolina and discuss musical interaction, improv games, song making on the fly and other related subjects in a section about working as an improv musician.</p> <p>The findings about the usage of the keyboard sounds are presented and analyzed one issue at a time. These areas include the drum sounds, studying genres and spontaneous and flexible operation of the keyboard. Results are based on my own experience and two interviews with fellow improv musicians.</p> <p>I conclude that diverse operation of keyboard sounds enriches the musical potential of the show and brings energy into improvisational theater. Even one sound has the power to change the whole essence of the scene. This final project is targeted mainly at theater musicians who seek to expand their sonic vocabulary.</p> <p>In the last chapter I summarize the learning experience and reflect on how my keyboard setup could be improved in the future.</p>	
Keywords	Improvisational theater, improv, improvisational comedy, theater musician, sounds, keyboard, pianist, keyboardist

Sisällys

1	Johdanto	1
1.1	Opinnäytetyön tarkoitus	1
1.2	Tutkimusmateriaali	1
1.3	Keskeisiä sanoja	2
2	Improvisaatioteatteri	6
2.1	Kolina ja viihdeimpro	6
2.2	Videoesimerkki	8
3	Teatterimuusikkous viihdeimproesityksessä	10
3.1	Improvisaatioteatterimuusikon rooli	10
3.2	Keinot tunnelmanluomiseen	11
3.3	Imrotekniikat	12
3.4	Biisien improvisoiminen	14
3.5	Muusikon tietoperusta	15
3.6	Esiintyminen toisen muusikon kanssa	16
4	Soundit keikkatilanteessa	18
4.1	Soundien merkitys esitykselle	18
4.2	Keyboardien eroista	20
4.3	Soundien kategorisointi ja koskettimiston jako	22
4.4	Roland FP-2	22
4.5	Soundit genreissä	23
4.6	Soundit neutraaleissa kohtauksissa	26
4.7	Soundit juontomusiikissa	27
4.8	Joustava ja nopea käyttö	28
4.9	Rytmielementit	29
4.10	Äänitehosteet	31
4.11	Tietokone- ja midi-järjestelmät	33
5	Pohdinta	36
	Lähteet	38
	Liitteet	
	Liite 1. Haastattelu: Hannu Risku	
	Liite 2. Haastattelu: Juhana Lehtiniemi	

1 Johdanto

1.1 Opinnäytetyön tarkoitus

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on tutkia kosketinsoittajan roolia viihteellisessä improvisaatioteatterissa ja selvittää, miten improvisaatioteatterimuusikko voi käyttää soundejaan monipuolisesti. Keskeisiä kysymyksiä ovat, millaisia vuorovaikutuksellisia keinoja ja taitoja impromuusikon työhön liittyy, miten erilaisia tyylejä voi toteuttaa sisällöllisesti ja teknisesti, ja millaisia haasteita soundien ja kosketinsoittimien käyttöön liittyy. Esitän aiheisiin ratkaisumalleja jotka perustuvat omaan kokemukseeni improryhmä Kolinassa ja kahteen haastatteluun. Avaan teoriaosuudessa improvisaatioteatterin määritelmää, impromuusikon roolia ja esittelen improryhmä Kolinan luonteen, jotta soundien käyttötarkoitus ja konteksti ovat ymmärrettävissä. Tämän jälkeen käyn aiheittain läpi soundien monipuoliseen käyttöön liittyvää teoriaa, haasteita ja tuloksia. Lopuksi pohdin, mitä prosessin aikana opin, ja kuinka voisin kehittää omaa soundikirjastoani ja laitteistoani tulevaisuudessa.

Työstäni on eniten apua teatterimuusikoille, joilla on tahtoa laajentaa soitannollista ja soundillista ilmaisuaan. Koska Kolina on viihteeseen pyrkivä improryhmä, painottuu omakohtainen analyysini ratkaisuihin, joita tarvitaan yleisön nopeaan viihdyttämiseen. Mikään ei kuitenkaan estä soveltamasta näitä keinoja myös taiteellisempaan ja kokeilevampaan improon tai jopa teatterin ulkopuolelle. Keskityn kosketinsoittajan näkökulmaan; en käsittele tässä esimerkiksi kitaristin roolia, vaikka osa aihepiiristä on sovellettavissa soittimelle kuin soittimelle.

1.2 Tutkimusmateriaali

Opinnäytetyö on luonteeltaan soveltava tutkimus. Käytän soundien käytössä tutkimusmateriaalina pääasiassa omaa kokemuspohjaani improryhmä Kolinassa, sekä lisäksi kahden muun impromuusikon haastattelua aihepiiristä. Hyödynnän teoriaosuudessa aiempia opinnäytetöitä. Hannu Risku ja Silja Kuoppala ovat kumpikin tehneet impromuusikon roolia pohtivat opinnäytetyöt. Miiko Toiviainen käsittelee improon viihteellisyyttä ja Suvi Ahoniemi improryhmä Kolinan toimintamallia työssään.

Toteutin haastattelut kirjallisesti yksityisviesteillä. Haastateltavakseni valitsin Stella Polariksessa vuodesta 2004 muusikkona toimineen Hannu Riskun ja Kolinassa vuodet 2014-2015 toimineen Juhana Lehtiniemen, joilla kummallakin on ainutlaatuisen kiinnostavat ratkaisunsa musiikin tuottamiseen improvisaatioteatterissa. Risku on koulutukseltaan rumpu- ja lyömäsoittimien musiikkipedagogi ja hänellä on kattava kokemus sekä lyhyestä, että pitkästä improsta. Hän on perustanut liro Ollilan kanssa musiikki-improduon Kaksi Pitkää Miestä vuonna 2011. Risku kertoo ryhmiensä harjoittavan kaikenlaista improvisaatioteatteria sisältäen niin taiteellisia kuin viihteellisiä esityksiä ja kaikkea sekaisin. Lehtiniemi on opiskellut yhtye- ja orkesterimuusikoksi Jyväskylässä, säveltäjäksi Birminghamissa, ja eläkuvasäveltämisen maisteriksi Tukholmassa. Lisäksi hän on toiminut muusikkona Kipinässä vuonna 2015. Lehtiniemi kertoo tähänastisen kokemuksensa pohjautuvan enemmän lyhyeen sketsimäiseen improon, mutta taiteellisempi pitkä impro kiinnostaa häntä enemmän. (Risku 2015 haastattelu; Lehtiniemi 2015 haastattelu.) Haastattelukysymyksissä on painotettu teknisiä ratkaisuja ja soundien käyttöön liittyviä seikkoja. Haastattelut ovat luettavissa kokonaisuudessaan liitteinä.

1.3 Keskeisiä sanoja

Käytän opinnäytetyössä puhekielisiä termejä tapauksissa, joissa ilmaisu on vakiintunut ja kuvaa ilmiötä paremmin. On esimerkiksi mielekästä puhua ”improsta”, käyttämättä aina pitkää ilmaisua ”improvisaatioteatteri”. Sana ”soundi” on taas musiikkialalla niin yleisessä käytössä kuvaamaan joko ääntä musiikillisessa kontekstissa tai kosketinsoittimen instrumenttivalintaa, ettei sen korvaaminen yleismaailmallisemmilla ja vähemmän vierasperäisillä sanoilla kuten ”ääni” tai ”instrumenttivalinta” ole luontevaa. Improvisaatioteatteriin, musiikkiin, elektronisiin soittimiin ja soundeihin liittyy erikoissanoja, joista osalla ei ole vakiintuneita suomennoksia tai edes kohtaa sanakirjassa. Avaan oheisessa listassa opinnäytetyössäni esiintyvien erikoissanojen merkityksiä improteatterin kontekstissa osin oman kokemuspohjani perusteella:

Ambient / Ambianssi

Äänisuunnittelullisessa yhteydessä taustaelementti kuten kahvilan melu. Ambient-musiikilla viitataan elektroniseen musiikkityyliin, jossa luodaan rauhallisia äänimaisemia (”ambient music”, MOT Englanti; englanti-suomi 2015).

Atmosfääri	Ilmapiiri, tunnelma (MOT Gummerus Uusi suomen kielen sanakirja 2015). Teatterissa illuusio ympäröivästä tilanteesta ja paikasta.
Atonaalinen	Sävellajiton (MOT Gummerus Uusi suomen kielen sanakirja 2015).
Beatbox	Hip hop -musiikin alalaji (MOT Englanti; englanti-suomi 2015). Rumpujen äänien tuottaminen suun avulla.
Combi	Monen erillisen <i>patchin</i> yhdistelmä tallennettuna omaksi kokonaisuudeksi.
Delay	Elektroninen laite, jossa signaali toisinnetaan viiveellä alkuperäisen päälle ("digital delay", Grove Music Online 2007-2015).
Drone	Pitkä ja monotoninen ääni, joka jatkuu koko musiikillisen osan läpi. usein perusääni tai kvintti. (Grove Music Online 2007-2015.)
Fillteri	Laite, joka muokkaa äänen taajuusvastetta esim. päästämällä vain matalat äänet läpi ("filter", Grove Music Online 2007-2015).
General Midi	Midi-spesifikaatio, joka määrittää rajallisen määrän standardinmukaisia soundeja (Midi Manufacturers Association 1995-2015).
Genre / tyylilaji	Kategoria, lajityyppi, esim. elokuvallinen (kauhu, sci-fi) tai musiikillinen (rock, barokki)
Groove	Rytmiikan tyylinmukainen tuntuma ja olemus musiikissa tai musiikillisessa elementissä. Groove syntyy, kun tasaista rytmikkaa rikotaan siirtämällä iskujen keskinäistä sijaintia. Kun siirtymät perustuvat muusikon subjektiiviseen aika-käsitykseen, tulee rytmistä eläväistä eikä mekaanista. (Grove Music Online 2007-2015.)
Gägi / Gägeily	Juonenkuljetusta torppaava irtovitsi / huumorityrmäys improvisaatioteatterissa. (Routarinne 2004, 88)
Kiippari / keyboard / kosketinsoitin	Yleisnimitys soittimelle, jota soitetaan koskettimistolla, kuten piano tai urku ("keyboard", Grove Music Online 2015). Elektroniset kosketinsoittimet tuottavat joko synteettistä tai samplattua (nauhoitettua) ääntä.

Layer	Kerros, taso (MOT Englanti; englanti-suomi 2015). Kosketimissa koskettimiston alue, jolle voidaan kerrostaa tietty soundi.
Lead / leadi	Yksiääninen melodinen syntetisaattorielementti.
Looppi / luuppi	Silmukka ("loop", MOT Englanti; englanti-suomi 2015). Toistuva musiikillinen nauhoitus. Reaaliajassa loopeja nauhoittavaa ja toistavaa laitetta kutsutaan <i>loopperiksi</i> .
Lyhyt impro	Improvisaatioteatterin alamuoto, joka perustuu lyhyisiin sketsimäisiin tekniikoihin (Jones 2013).
Modulointi	Elektronisessa musiikissa moduloinnilla viitataan usein yleisesti signaalin ominaisuuksien, kuten äänenvärin muunteleluun ajassa. ("modulation", Grove Music online 2007-2015)
Neutraali	Improssa neutraalilla viitataan peruskohtaukseen, jolla ei ole ennalta määritettyä tyylilajia.
Pad / padi	Hidasliikkeinen sointusyntetisaattori. Samalla sanalla voidaan viitata myös <i>rumpupadiin</i> .
Patch / bank	Yksittäinen valittavissa oleva soundi keyboardissa ("synthesizer", Grove Music Online 2007-2015).
Pitkä impro	Improvisaatioteatterin alamuoto, jossa pyritään luomaan kokonainen näytelmä ilman käsikirjoitusta. (Jones 2013.)
Riffi	Lyhyt melodinen aihe, jota toistamalla tuetaan harmoniaa. ("riff", Grove Music Online 2007-2015).
Rumpupad / rumpupadi / padi / sampling pad	Elektroninen sampleja toitava rumpukone, jonka kenttiä soitetään kapuloilla.
Sample	Yksittäinen ääninauhoitus, jota voidaan toistaa ("sampling", The Oxford Companion to Music 2007-2015). Laitetta, joka toistaa sampleja kutsutaan <i>sampleriksi</i> .
Setup / set-up	Systeemi, välineet (MOT Englanti; englanti-suomi 2015). Laitteistokokonaisuusratkaisu eli esim. muusikon lavalla olevat soittimiet ja laitteet
Soundi	Sointi, äänen erityissävy (MOT Gummerus Uusi suomen kielen sanakirja 2015). Äänikokonaisuus ja sen laatu, esim. nostalginen pianosoundi tai hyvä yleissoundi. Kosketinsoitimissa yksittäisen instrumentin tallennuspaikka eli <i>patch</i> .
Split	Koskettimiston jako usealle soundille (usein kahdelle).

Split point	Koskettimiston kohta, jossa split-jako tapahtuu.
Stage-piano	Kosketinsoitin, jonka ominaisuudet painottuvat keikkailevan pianistin tarpeisiin.
Syntetisaattori / syna	Monipuolisia ääniä tuottava elektroninen soitin, jossa on usein koskettimisto ("synthesizer", Grove Music Online 2007-2015). Soundista puhuttaessa syntetisaattorilla viitataan usein synteettisiin äänilähteisiin, vaikka syntetisaattori toistaisi myös <i>sampleja</i> .
Tarjous	Kohtausta eteenpäin vievä ehdotus tai ratkaisu improvisaatioteatterissa. Esimerkiksi "Tanssitaan auringonlaskuun!". (Routarinne 2004, 75-76)
Tyrmäys	Tarjotun ehdotuksen hylkääminen tai ohittaminen improvisaatioteatterissa. Esimerkiksi "Vihaan tanssimista" (Routarinne 2004, 75-76)
User patch / user bank	Käyttäjän muokattavissa oleva soundikokonaisuuden tallennuspaikka.
Variaatio	Muuntelu, vaihtelu, poikkeama (MOT Gummerus Uusi suomen kielen sanakirja 2015). Muutos teoksen osaan sitä toistettaessa.
Workstation / työasema	Monipuolinen kosketinsoitin, jossa on usein myös sekvensseriominaisuuksia.

2 Improvisaatioteatteri

Improvisaatioteatteri eli impro on käsikirjoittamatonta teatteria. Jokainen esitys on ainutlaatuinen teos, jossa ideat syntyvät tässä ja nyt. (Stella Polaris, 2015.) Keskeisintä improssa on hyväksyvä vuorovaikutus joka johtaa virtaavaan tilaan, jossa yksilöt muodostavat kollektiivisen tajunnan. Tästä voi syntyä lauluja, tarinoita tai kokonaisia näytelmiä, fiktiota, jossa kaikki on mahdollista. (Routarinne 2004, 9.) Jotta impro ei olisi kuitenkaan täysin satunnaista, käytetään tekemisen lähtökohtana ja apuna yleensä erilaisia tekniikoita, sekä yleisön esittämiä impulsseja. Yleisö osallistetaan pyytämällä esimerkiksi hahmojen ammatteja, musiikkityylejä tai mitä vaan sanoja inspiraatioksi. Improvisaatioteatteri voidaan karkeasti jakaa lyhyeen ja pitkään. Lyhyessä improssa erilaisiin tekniikoihin perustuvat kohtaukset saattavat kestää tyyppillisesti muutamia minuutteja, kun pitkässä improssa voidaan rakentaa yhdestäkin sanasta tai ehdotuksesta useamman tunnin näytelmä. Molempia saatetaan käyttää näyttelijäntyöllisinä harjoituksina tai itsenäisinä esityksinä. (Jones 2013.)

Moderni improvisaatioteatteri on lähtöisin Italian Commedia dell'artesta, josta sitä kehittivät merkittävästi eteenpäin Viola Spolin ja Keith Johnstone (Stella Polaris, 2015). Suomessa impro voi tällä hetkellä hyvin niin lukuisten ammatti- kuin harrastajaryhmien harjoittamana. Lajin suosio näkyy keikkojen kysynnässä ja niiden yleisömäärissä, mutta myös erilaisissa TV-formaateissa ja yritysvalmennuksissa (Yle 2013).

2.1 Kolina ja viihdeimpro

Improryhmä Kolina on vuonna 2007 Helsingissä perustettu improvisaatioteatteriryhmä, jonka tavoitteena on tehdä energistä, hauskaa ja helposti lähestyttävää improa. Ryhmä keikkailee aktiivisesti ympäri Suomen ravintoloihin sijoittuvilla ns. improklubeilla, kiertueilla ja erilaisilla yksityiskeikoilla. Ryhmä on saanut tunnustusta voittamalla ensimmäisen palkinnon useissa improkilpailuissa. (Improryhmä Kolina, 2015). Kolinassa toimii tällä hetkellä 16 näyttelijää, kolme muusikkoa ja valomies. Itse olen toiminut ryhmässä muusikkona perustamisesta saakka yli 200 keikalla.

Kolina kutsuu itseään viihdeimproryhmäksi. Impron viihteellisyys ei sinänsä ole alalla mitenkään harvinaista, vaan pikemminkin se mihin ihmiset saattavat impro-sanan helposti yhdistää mm. TV-formaattien kautta (Toiviainen 2013, 8). Kolina pyrkii kuitenkin myös

tällä viihteellisellä kentällä erottamaan brändinsä muusta tarjonnasta. Ryhmän taiteellinen johtaja Roope Salminen toteaa Toiviaisen haastattelussa, että impro assosioidaan sanana usein näyttelijäntyöllisiin harjoituksiin tai Nyhjää tyhjästä –tyyppiseen ”vähän pölyttyneeseen meininkiin”. Hän täsmentää, että viihdeimpro-termi otettiin Kolinan markkinoinnissa käyttöön tarkoittamaan sitä, että teatteria ja musiikkinumeroita sisältävillä esityksillä pyritään tauotta ja anteeksipyytelemättä viihdyttämään. (Toiviainen 2013, 30.) Toisessa haastattelussa Salminen ja toinen ryhmän jäsen Sasu Paakkunainen kiteyttävät:

Kohtaukset ovat vauhdikkaita ja musikaalisia. Perinteisemmästä improteatterista se [viihdeimpro] eroaa suvantokohtien välttämällä, jolloin katsojalta ei vaadita pitkää keskittymistä tai uppoutumista. (Aho Nieminen 2013, 5.)

Vaikka nopeuteen ja räjähtävyyteen pyrkivä viihteellisyys tarkoittaisi sitä, että hahmojen rakennus jää verrattain löyhäksi, on Salmisen mukaan kysymys kuitenkin edelleen improvisaatioteatterin peruslainalaisuuksista. Kuuntelun ja toisen tukemisen keinoin vain pyritään huumoriin, eikä johonkin toiseen tavoitteeseen. (Toiviainen 2013, 32.)

Viihdeimpron tavoitteet ovat mielenkiintoisessa ristiriidassa joihinkin improvisaatioteatterin ohjenuoriin. Routarinne (2004, 6-7, 10) kirjoittaa, että jotta improvisaatio voi onnistua, on luovuttava ennakkovaatimuksista ja rajoituksista, kuten siitä, että esityksen on oltava erityisen hauska tai taidokas. Tällaisten ehtojen asettaminen johtaa hänen mukaansa epäonnistumisen pelkoon, joka on taas este kaikelle luovalle toiminnalle. Toisaalta hän mainitsee, että vuorovaikutteiset esitykset ovat usein jo itsessään koomisia, jopa silloin kun kohtauksen repliikeissä ei ole itsessään mitään hauskaa.

Kolinan keikoilla tähdätään kärjistään siihen, että yleisö nauraisi vähintään kahden minuutin välein. Koko ryhmän markkinointi perustuu tähän lupaukseen, että esitykset ovat hauskoja. Kahlitsevatko tällaiset tavoitteet sitten luovuutta? Kokemukseni perusteella viihteelliset tavoitteet eivät johda epäonnistumisen pelkoon, kun ryhmän jäsenillä on tarpeeksi luottamusta itseensä ja toisiinsa, ja hauskuuttaminen on enemmän takaraivossa toimiva kipinä kuin jokaisen teon aktiivinen motiivi. Tällöin viihdettä ei rakenneta suinkaan pakkopaineella, vaan sillä, että mennään pitämään yhdessä hauskaa, jolloin kysymys on sittenkin ulospäinsuuntautuvasta leikistä. Komedia voi olla moniulotteista ja sisältää synkkiä ja surullisiakin hetkiä. Toiviainen esittää asian diplomaattisesti:

Viihdeimpro eroaa lähtökohtaisesti draamaimprovisaatiosta, mutta se ei tee siitä päätöntä hulluttelua. Lajit edustavat ehkä improkentän ääripäitä, mutta kummasakaan ei pidä unohtaa näyttelijäntyötä tai kanssanäyttelijän kuuntelemista. Kummassakin on omat sääntönsä ja haasteensa. (Toiviainen 2013, 41.)

Koska Kolinan keikoilla tarinan hienovaraisuus jää viihdyttävyydelle toissijaiseksi, on myös tyypillistä, että ns. neljäs seinä voidaan rikkoa. Tämä tarkoittaa sitä, että hahmon voi hetkellisesti pudottaa ja kommentoida esimerkiksi vastaanäyttelijän tahatonta tyrmäystä tokaisemalla: ”Luulin, ettei improssa kuulu tyrmätä, mutta okei, ei sitten!”. (Toiviainen 2013, 32.) Mielestäni ilmiössä on kysymys siitä, ettei tietyissä impron muodoissa tarinaan tarvitse suhtautua aivan niin vakavasti. Joku voisi pitää kyseistä repliikkiä tarinan roolihahmojen epäkunnioittamisena ja vieläpä kanssanäyttelijän virheen korostamisena. Routarinne (2004, 88) selventää, että toisen tarjousta vesittävää irtovitsiä kutsutaan gägeilyksi. Näitä gägejä pitäisi välttää, sillä ne eivät kehitä tarinaa eteenpäin. Kolinassa asia nähdään osittain toisin. Juonellinen tyrmäys on tarinalle haitallista, mutta kun viihde on asetettu tarinan etusijalle, ei välttämättä haittaa, vaikka silloin tällöin irrallinen irtovitsi tai toisen ehdotuksen naurunalaiseksi asettaminen keskeyttäisi hyvässä hengessä tarinankuljetuksen. Toiviainen analysoi seuraavasti:

Aloin ymmärtää, että virheisiin viittaaminen ei välttämättä kieli siitä, että kanssanäyttelijä saatettaisiin huonoon valoon. Kyse on ehkä enemmän siitä, että virheet hyväksytään osaksi jokaista esitystä ja esiintyjää. Ne voidaan tuoda esiin ja niille voidaan nauraa yhteisesti, koska niissä ei ole mitään hävettävää. (Toiviainen 2013, 32.)

Näyttelijät eivät Kolinan harrastamassa viihdeimprossa siis aina esitä roolihahmoaan, vaan myös omaa itseään tiedostaen vahvuutensa ja heikkoutensa ja ottamalla ne osaksi komiikkaa. Tämä koskee myös muusikkoa, joka voi saada hyvähenkistä kuittailua osakseen vaikka kesken kohtauksen. Esimerkiksi jos minulla kestää vaihtaa soundia, saattaa näyttelijä tokaista toiselle ”odotahan hetki, kerron heti kun musiikki alkaa”.

2.2 Videoesimerkki

Improvisaatioteatterin konseptia ja Kolinan tyylin luonnetta on hankalaa lähestyä lukeamalla. Kun esitys syntyy hetkessä yleisön määreiden pohjalta, hahmottaa tilanteen spontaaniuden parhaiten näkemällä esitys paikan päällä. Videoesimerkki on kuitenkin paras keino päästä aiheesta perille nopeasti. Ohessa YouTube-linkki tyyllilajit-tekniikkaan Kolinan esityksessä 8.10.2015 Virgin Oilissa:



<https://youtu.be/DsrTKg2HYqw>

3 Teatterimuusikkous viihdeimproesityksessä

3.1 Improvisaatioteatterimuusikon rooli

Hannu Risku toteaa opinnäytetyössään (2006) haastattelujensa pohjalta, että muusikko on yksi improvisoiva teatterin jäsen ja tärkeä osa kokonaisuutta. Improvisoinnin luonne eroaa merkittävästi perinteisestä musiikillisesta improvisaatiosta, sillä muusikolla ei ole improteatterissa sen enempää etukäteistietoa kohtauksen suunnasta kuin näyttelijälläkään. Tarkan tehtävänsä muusikko voi määrittää itse, sillä ei ole yhtä oikeaa tapaa toimia. Improa voi toki tehdä myös ilman muusikkoa, mutta musiikki tuo teatteriin ammattimaisuutta, täyteläisyyttä ja viimeistelyä. (Risku 2006, 20, 22.)

Silja Kuoppala kuvailee opinnäytetyössään impromuusikon erilaisia esityksen luonteesta riippuvia rooleja. Esimerkiksi yksittäisiä kappaleita soitettaessa muusikon tehtävä on toimia säestäjänä näyttelijöille, kun taas pitkissä näytelmissä tunnelman luonti on pääosassa. Tunnelman luomisessa elokuvamusikista lainatut keinot ovat suuressa roolissa ja sillä on tietoinen tai alitajuinen vaikutus näyttelijöihin ja esityksen rytmiin. Juuri tunne ja tunnelma ja niiden välittyminen toiselle ihmiselle ovat keskeisimpiä asioita improssa. (Kuoppala 2011, 35-36.) Oman kokemukseni mukaan tunnelman luominen on lyhyessä improssa yhtä lailla tärkeää. Muusikko voi toki valita tehtäväkseen vain musiikkiesitysten säestämisen, mutta lyhyitäkin sketsejä ja kohtauksia voi rikastaa huomattavasti musiikillisella tai äänisuunnittelullisella sisällöllä.

Impromuusikkoutta voi mielestäni lähtökohtaisesti harjoittaa kuka tahansa instrumentti- tai laulutaitoinen henkilö, sillä improssa ainoa vaatimus on kyky heittäytyä. Heittäytymisen edellyttämä mielikuvitus ja spontaanius taas ovat Keith Johnstoneen mukaan asioita, joita kaikilla meistä on. Sen sijaan koulutus ja arjen kulttuuri usein pyrkivät aktiivisesti kätkemään ihmisen synnynnäisen inspiraation ja tasapäistämään luovan ajattelun sosiaalisesti hyväksytyyn muottiin. Mielikuvituksettoman ihmisen voi muuttaa hetkessä mielikuvitukselliseksi, hänet täytyy vain saada luottamaan omaan lapsenmielisyyteensä. (Johnstone 1979, 74-77.) Juuri leikkimielisyydessä piilee mielestäni tärkeä salaisuus kykyyn olla spontaani. Tämän takia lavalle astuminen tuntuu vielä satojen keikkojen jälkeen hyvällä tavalla jännittävältä, siltä että pääsee leikkimään ilman hajua siitä mitä tulee tapahtumaan.

Vaikka Kolina on viihdeimproryhmä, ei se tarkoita, että musiikin täytyisi olla aina hauskaa. Viihde ja huumori ovat moniulotteisia ilmiöitä, ja kohtauksissa kaivataan laajan tunneskaalan musiikkia. Yleisön viihtyvyyden painotus kuitenkin vaikuttaa muusikon tehtäviin, myös ilmaisua rajoittavasti. Kärjistettynä esimerkkinä voisin halutessani soittaa kokonaisen keikan vaikkapa synkkää kohina-metallia, mutta tällöin arvottaisin taiteellisen tutkivat intressini yleisen viihtyvyyden edelle, mistä ei ole kysymys viihdeimprossa. Kolinan brändistä on jo muotoutunut myytävä tuote, jolle asetetaan tiettyjä laadullisia odotuksia. Kolinassa muusikolta edellytetään energistä soittoa, nopeaa reagointikykyä, kykyä seurata näyttelijöiden tunnetasoja ja laulunumeroita, monipuolista musiikillista ilmaisua, laajaa tyyllillistä tietoutta, ajankohtaista musiikkitietämystä, kykyä säveltää musiikkia lennosta, ja ennen kaikkea luottamusta itseensä ja ryhmäläisiinsä. Keikoilla tarvitaan myös energiaa pysyä lavalla positiivisena, vaikkei takana olisi se kaikkein paras päivä. Tämä on harvemmin ongelma, sillä mikä olisi sen piristävämpää kuin mennä pitämään hauskaa luovien ystäviensä kanssa.

Muusikko voi myös osallistua esitykseen ulkomusiikillisin keinoin, kuten näyttelemällä omaa hahmoaan tai juontamalla lajeja. Itselläni on kokemusta lähinnä ajoittaisista juontotehtävistä ja minimaalisen pienistä sivuhahmollisista vierailuista osaksi kohtausta. Kerran olen esimerkiksi Aki Kaurismäki –tyylilajissa viitonnut näyttelijän sytyttämään minulle miimisen tupakan samalla kun jatkoin aneemista soittoa. Yritän välttää juontotehtäviä mahdollisimman paljon, koska musiikin samanaikainen soitto on haastavaa, ja taas ilman musiikkia tunnelma laskisi hetkellisesti. Lisäksi en ainakaan tällä hetkellä koe, että verbaalinen ilmaisu keikoilla olisi itselleni kovin luontevaa. Joskus on kuitenkin välttämätöntä, että muusikko esimerkiksi kerää yleisöstä määreitä, joita näyttelijät eivät saa kuulla, erityisesti silloin, kun keikalla on vain yksi tai kaksi näyttelijää.

3.2 Keinot tunnelmanluomiseen

Muusikon tehtäviin kuuluu seurata, tukea ja määrittää kohtauksen tunteellista latausta. Muusikko rakentaa tunnelmia ja miljöitä, tekee rytmivaihdoksia ja vie tunnelmaa eri suuntiin (Risku 2006, 22). Musiikilla on näyttelijöihin vahva vaikutus. Risku (2015 haastattelu) kuvaa musiikin voiman saavan näyttelijät helposti rakastumaan tai tappamaan. Kun muusikko vie tarinaa tai tunnelmaa johonkin suuntaan, kutsutaan toimintaa tarjouksen tekemiseksi. Muusikko tekee tarjouksia siinä missä näyttelijäkin (Risku 2006, 22). Oli musiikki, tai musiikin puute, millaista tahansa, määrittää se väkisinkin tunnetilaa ja tyyli-

lajia jotenkin. Muusikolla on valtaa tehdä hyvinkin aktiivisia muutoksia kohtauksen sisältöön. Selkeä esimerkki tällaisesta tarjouksesta on äkillinen herkkä musiikki (kuvio 1). Tunnereaktio tällaiseen tunnelmanmuutokseen on yleensä niin vahva, että se aiheuttaa kuuluvan yleisöreaktion ja näyttelijän täytyy olla hyvin tahditon, jos hän ohittaa tai tyrmää tarjouksen. Tarjous menee kuitenkin helposti ohi, jos sitä ei esitä rohkeasti.

The image shows a musical score for piano. It is divided into two sections. The first section is titled 'HAHMOT RAKASTUVAT' and is marked 'PIANO' with a tempo of 60. The second section is titled 'YLLÄTTÄVÄ ITRUKOHTAUS' and is also marked 'PIANO' with a tempo of 60. The score is written on a grand staff with treble and bass clefs. The first section starts at measure 17. The second section begins with a double bar line and a key signature change to D major.

Kuvio 1. Esimerkki muusikon reagoinnista tai tarjouksesta lavalla tapahtuvaan tunnemuutokseen

Yhtä tärkeää on kuitenkin tarinan seuraaminen ja tarjousten vastaanottaminen, kuunteleminen. Jos esimerkiksi sirkuksessa tapahtuvassa kohtauksessa klovnin kertoo yllättäen traagisesta rakkaudenmenetyksestään, on muusikolta mielestäni tahditonta jäädä omilla ajatuksillaan soittamaan iloista sirkusmusiikkia, ellei se ole sitten perusteltu tietoinen valinta. On siis hyvä tiedostaa, että muusikko voi tyrmätä näyttelijöiden tarjouksia ja muusikon tarjouksia voidaan vastavuoroisesti tyrmätä (Risku 2006, 24-25). Tämän voi välttää vuorovaikutuksen voimalla. Seuraamalla tai määrittämällä lavan tunnemuutoksia muusikko sitoo kohtauksen musiikin näyttelijöiden työskentelyyn niin, että ne välittyvät katsojalle kokonaisvaltaisena elämyksenä. Mistä sitten tietää, minkälainen musiikki välittää oikeanlaisen tunteen katsojalle? Mielestäni asiassa kannattaa seurata empaattista intuitiota. Kulttuuriimme sidottu tunteiden säestyksellinen kieli on nimittäin suureksi osaksi tuttua niin muusikoille kuin yleisöllekin, sillä koko yleisö nähnyt kenties esimerkiksi satoja samoja elokuvia ja tv-sarjoja kuin muusikko.

3.3 Improteknikat

Lyhyt impro perustuu yleensä erilaisiin improteknikoihin tai lajeihin (englanniksi improv games), jotka määrittävät raamit esityksen osalle. Tekniikat voivat juontaa juurensa esim. Keith Johnstonin harjoituksiin tai olla vaikka ryhmien itsensä kehittämiä. Erilaisia

toteutustapoja on niin paljon, että samanniminen tekniikka voi olla jollakin toisella ryhmällä aivan erilainen. Olen havainnut, että impropiireissä ei yleensä ajatella tekniikoiden olevan kenenkään omaisuutta. Ryhmät inspiroituvat muiden harjoittamista tekniikoista ja tuntuvat ottavan niitä omaan ohjelmistoonsa ilman mustasukkaisia tunteita siitä, kenen keksintö se alun perin oli. Kysymys on kuitenkin vain raameista, joiden sisällä luovuus toteutuu joka kerta uudella tavalla. Ohessa tyypillisiä Kolinan harjoittamia toteutustapoja muutamasta tekniikasta, ja selvennys muusikon roolista niiden puitteissa:

Musikaali	Kokonaisen pienoismusikaalin rakentaminen. Musikaalin voi koostaa useasta erillisestä biisistä, joiden väliin tulee puhuttuja taukoja, tai se voi olla yhtenäinen musiikillinen teos. Joka tapauksessa muusikon kannattaa varioida tyyliä ja tunneskaalaa. Esim. balladit, suuret big band -numerot, tai yllättävät tyylilajin muutokset toimivat hyvin. Muusikko määrittää biisien rytmityksen yhdessä laulajien kanssa. Muusikon kannattaa kuitenkin aloittaa musiikkiosuudet, jottei sävellajissa mennä rishtiin. Yleisöltä voidaan pyytää musikaalin raamiksi esimerkiksi musikaalin nimi.
Pikakelaus	Ensin tehdään kohtaus normaalisti joidenkin yleisön määreiden pohjalta. Tämän jälkeen sama kohtaus uusitaan mahdollisimman identtisesti tähdäten tiettyyn keston. Lopulta kohtaus voidaan tiivistää vaikka muutama sekuntiin. Tarvitaan ajanottaja selvittämään, onnistuivatko ajalliset tavoitteet. Muusikon kannattaa ensimmäistä kohtausta tehdessään painaa mieleen soittamansa musiikki. Uusintakerroilla musiikin ei silti tarvitse olla aivan identtistä ja esimerkiksi sävellajin nosto on omiaan nostamaan kisatunnelmaa.
Tyyllilajit	Ensin tehdään kohtaus normaalisti joidenkin yleisön määreiden pohjalta. Tämän jälkeen sama kohtaus toistetaan toisissa tyylilajeissa, jotka kysytään yleisöltä. Tyyllilajit voivat olla esim. kirjojen tai elokuvien genrejä kuten romanttinen komedia tai splatter, tiettyjä teoksia kuten Kainiit ja rohkeat tai Kalevala, tai täysin absurdeja kuten ”horjuva”. Muusikon tehtävä on toteuttaa tyylilajit mahdollisimman tyylinmukaisesti, kuitenkin rikkomatta alkuperäisen kohtauksen rakennetta. Tekniikan voi toteuttaa myös yhtenä kohtauksena niin, että tyylilajit kerätään etukäteen ja niitä vaihdetaan lennosta. Vaihtojen rytmityksen voi tällöin hoitaa erillinen juontaja tai muusikko.

3.4 Biisien improvisoiminen

Improvisaatioteatterissa varsinaiset musiikkinumerot syntyvät yleensä yhteistyössä näyttelijän ja muusikon kanssa. Laulaja on vastuussa päämelodiasta ja tekstistä. Tällöin muusikon tehtäväksi jää säestys. (Kuoppala 2011, 22.) Muusikon ei siis tarvitse säveltää melodioita laulettuun musiikkiin, mikä yksinkertaistaa lennossa tapahtuvaa sävellys- ja sovitusyötä. Riittää, että muusikko rakentaa kappaleille taustan, mielellään sellaisen jonka päälle on helppo laulaa. Monille näyttelijöille improvisoitu laulaminen saattaa olla se pelottavin ja vierain laji, eikä ihme, sillä heidän täytyy samanaikaisesti luoda melodia ja sanat, pysyä sävellajissa ja rytmissä, seurata harmoniaa, rakennetta, vastaanäyttelijää, juonta ja mielellään vielä viedä tarinaa eteenpäin ja hallita kehollista ilmaisuaan. Muusikko voi helpottaa tätä taakkaa suosimalla helposti omaksuttavia ja loogisia sointukierroja ja näyttelijän laulutaidolliselle tasolle sopivaa tempoa. Käytännössä tämä tarkoittaa esimerkiksi sitä, että kannattaa ainakin aluksi pysytellä yhdessä sävellajissa tai moodissa ja mahdollisia modulaatioita tehdessään ennakoida niitä selkeillä kuljetuksilla tai dominanteilla.

Ryhmän hitsauduttua yhteen vuosien varrella olen kuitenkin uskaltanut käyttää yhä enemmissä määrin sävellajin ulkopuolisia lainasointuja ja muita harmonisia erikoisuuksia. Jos ne kuulostavat loogisilta ja intuitiivisilta, saa hieman kokeneempi improlaulaja niistä useimmiten kiinni, vaikkei hän teoreettisella tasolla ymmärtäisikään mitä harmoniassa tapahtuu. Olen vasta viime aikoina tajunnut, etten koskaan ole kiinnittänyt huomiota siihen, sopiiko sävellaji laulajan laulurekisteriin. Yleensä valitsen sävellajin melko satunnaisesti. Ehkäpä sävellajilla ei olekaan niin paljoa väliä, koska laulaja määrittää kuitenkin melodian hänelle sopivalle korkeudelle.

Sekä muusikko, että näyttelijä voi määrittää milloin musiikki alkaa tai loppuu. Pidän kuitenkin yleensä huonona ratkaisuna, jos muusikon ollessa soittamatta näyttelijä puhkeaa yllättäen lauluun. Tällöin muusikko, jolla ei ole absoluuttista sävelkorvaa, joutuu arvaamaan ja kokeilemaan sävellajin uudessaan mukaan. Kaikin puolin toimivampi ratkaisu on, jos näyttelijä alustaa kappaleen vaikkapa tokaisemalla ”tästä tuli mieleeni eräs laulu” tai ”musiikkia maestro!”. Biisin lopettamisessa täytyy taas kuulostella tilannetta. Onko tarpeellinen tullut sanottua? Onko kappale jatkunut riittävän pitkään? Tarvitaanko C-osaa? Kertosäkeet ovat haaste itsessään. Usein muusikon tarjous kertosäkeestä saattaa mennä täysin ohi laulajilta heidän jatkaessa säkeistöä. Allekirjoitan Juhani Valkaman toteamuksen siitä, että esitystilanteessa biisin rakenne on usein hajonnut sekasotku, joka

joko toimii tai ei toimi (Kuoppala 2011, 24). Helpoin, mutta kenties hieman tylsä ratkaisu on tässä mielessä sellainen, että kertosäkeessä on sama sointukierto, ja laulajat voivat siirtyä kertosäkeeseen itsenäisesti niin tahtoessaan. Myös esimerkiksi rumpufillejä voi hyödyntää ilmaisemaan laulajille osanvaihdosta.

3.5 Muusikon tietoperusta

Jos improkeikoilla aikoo toteuttaa erilaisia tyyllilajeja tai musiikillisesti rikasta ilmaisua, on erittäin suotavaa kehittää tyyllillistä tietoperustaansa aktiivisesti. Impromuusikon on hyvä tietää ja osata soveltaa vähintäänkin pintaa raapaisevat pääpiirteet yleisimmistä musiikkityyleistä, eikä haittaa, jos osaa muutaman erikoisemmankin. Esimerkiksi dubstep-tyylin jonkinasteisen karikatyyrin esittämiseen riittää, että tietää sen olevan elektronista musiikkia, jossa syntetisaattoribasso on isossa roolissa, ja jonka kompissa on puolitempoi-nen tunnelma. Musiikin, elokuvien ja TV-sarjojen seuraamisesta on välitöntä hyötyä, varsinkin jos tyyllisiin yksityiskohtiin kiinnittää huomiota analyttisesti, eikä vain mediaa kuluttavasti. On oleellista sekä seurata ajankohtaisia ilmiöitä, että tutkia vanhoja klassikoita. Pidimme Kolinan alkuaikoina erilaisia teemailtoja, joissa katsoimme vaikkapa lännenelokuvia ajatuksen kanssa, kiinnittäen huomiota siihen, millaisia kliseitä näyttelijäntyössä, musiikissa ja juonellisissa sisällöissä saattoi piillä. Ilmiselvätkin alitajuntaan syöpyneet piirteet eivät usein muistu mieleen ennen huomioivaa analyysia: ”Äh, tietenkin kauhussa tulee hiljainen hetki ennen pelästytystä”. Liian syvälle yksityiskohtiin ei tarvitse mennä, vaan kannattaa keskittyä tyypillisiin seikkoihin, joihin viittaamisen yleisö saattaisi käsittää.

Usein improkeikalla tulee myös tarve osata soittaa olemassa oleva melodia. Esimerkiksi eräällä keikalla arvaustekniikassa näyttelijän piti arvata toisen näyttelijän miimikoinnista, että hän oli laulanut vastustajansa suohon. Päätin tovin jälkeen auttaa pinteeseen joutunutta arvaajaa soittamalla Kalevala-teemaa. Yleisö tiesi oikean vastauksen ja musiikki vinkkasi arvaajan oikeaan suuntaan. Jotkut tietyt teemat tulevat tarpeeseen usein. Esimerkiksi Star Wars, Taru Sormusten Herrasta, Titanic ja Harry Potter lukeutuvat moderneihin elokuvaklassikkoihin, joiden musiikkiteemoihin viittaaminen herättää aina vahvan tunnereaktion yleisössä. Viitaan näihin teemoihin yleensä vain silloin, kun tyyllilaji on ulkopuolelta määritelty. Tuttujen teemojen perusteetonta käyttöä tarinan keskellä voidaan pitää eräänlaisena musiikillisena gägeilynä, irtovitsinä, joka ei välttämättä tuo juoneen mitään sisältöä. Muusikoiden periaatteelliset valinnat vaikuttavat siihen, kehtaako teemoja lainata nuotista nuottiin, vai tahtooko pitää kaiken musiikin ”omakätisenä”. Päädyn

itse usein jonkinnäköiseen kompromissiin ja aloitan viittaamalla teemaan, josta yleisöreaktion jälkeen uin pikkuhiljaa johonkin omaan mukaelmaan tai toiseen tunnelmaan.

Teemojen osaamista on itselläni helpottanut, että olen pienestä asti soittanut paljon musiikkia ilman nuotteja. Sen on täytynyt olla avaintekijä siihen, että osaan soittaa kuulemaani musiikkia melko hyvin korvakuulolta. Saatan ottaa keikalla riskin soittaa esimerkiksi tuoretta radiohittiä sopivaan kontekstiin ilman, että olen koskaan ennen yrittänyt soittaa sitä. Korvakuulolta soittaminen vaatii korvan, muistin ja sormien yhteistyötä, ja sitä voi kehittää kuuntelemalla biisejä tarkasti ja opettelemalla soittamaan niitä turvautumatta nuotteihin.

3.6 Esiintyminen toisen muusikon kanssa

Improvisaatioteatterissa voi toimia yhtäaikaaisesti myös kaksi muusikkoa, tai vaikka kokonainen yhtye. Ongelmaksi muodostuu kuitenkin välittömästi, ettei telepatiaa ole olemassa, eivätkä muusikot ole samassa käsityksessä siitä, mikä sointu tai biisinosa tulee seuraavaksi. Tätä mahdotonta yhtälöä olen kokeillut kiertää muutamilla keinoilla:

- Määrittämällä kuka johtaa ja ketkä seuraavat
- Sopimalla sanattomia tai sanallisia viestejä joilla rakennetta voidaan kommunikoida lennosta
- Soittamalla niin tuttujen muusikoiden kanssa, että kommunikaatio on intuitiivisesti helpompaa
- Sopimalla useita runkoja ja sointukiertoja etukäteen. Näitä voi keikkatilanteessa kommunikoida esim. seuraavasti: "Kierto 12 E-duuri".
- Jakamalla musiikilliset roolit toisiaan täydentäviksi elementeiksi, esim. harmonia + rytmi.

Viimeinen kohta on erityisen mielenkiintoinen. Olen kokeillut soittaa keikalla kosketinsoittimia toisen kosketinsoittajan, kitaristin, rumpalin ja kokonaisen yhtyeen kanssa. Yhdistelmä kosketinsoittaja + rumpali on toiminut ehdottomasti luontevimmin, sillä silloin olen voinut säilyttää harmonisen ja melodisen vapauden ja liikkuvuuden rumpalin hoitaessa rytmisen tukirangan ja grooven. Soittoparinani on toiminut noin viidellä keikalla Mikko Saarinen. Hän on hyödyntänyt lavalla sähkörumpupadia ja perkussioinstrumentteja, joilla hän saa monipuolisesti toteutettua monen tyyllilajin biittejä ja rytmisiä lisämausteita. Tässä kombinaatiossa on erityisen hyvää myös se, että se vapauttaa vasemman

käteni rumputehtävistä, joihin sitä yleensä käytän. Tällöin pystyn täydentämään harmoniaa bassosoittimilla, jota en normaalisti pysty tekemään rumpubiittejä sisältävässä musiikissa. Tässäkin tapauksessa oli selkeyden vuoksi tärkeää sopia, kumpi tilannetta milloinkin johtaa. Päädyimme ratkaisuun, jossa toimin pääasiallisena johtajana, mutta rytmipainotteisissa biiseissä ja juontomusiikeissa Mikko johtaa biisin alun soittamalla valitsemaansa groovea.

4 Soundit keikkatilanteessa

4.1 Soundien merkitys esitykselle

Seuratessani muusikoiden toimintaa improkentällä keikoilla ja kilpailuissa, olen huomannut, että impromuusikoilla vaihtelee suuresti se kuinka monipuolisesti he käyttävät erilaisia soundeja. Monen lähestymistapana on käyttää yhtä tai kahta soundia koko keikan ajan. Uskoisin tämän johtuvan ensinnäkin siitä, että kosketinsoittajat ovat usein taustallaan pianisteja ja lähestyvät luomaansa maisemaa nimenomaan piano- tai sähköpiano-soundien kautta. Toisekseen monilla tuskin on tavoitteenakaan muiden soundien toisintaminen. Piano on todella monipuolinen äänilähde. Niissä treeneissä joissa olen jättänyt soittimeni kotiin ja käyttänyt treenitilassa ollutta akustista pianoa, olen huomannut inspiroituneeni tekemään täysin erilaisia ratkaisuja kuin normaalisti. Usein kauneus piilee rajoitteissa.

Kolinan improkeikoilla monipuolisemmat soundit ovat kuitenkin osoittautuneet tärkeäksi pariaksi tavoitellun räjähtävän lavaenergian kanssa. Kolinassa kysymys ei ole monipuolisista nyansseista, joita pianolla voisi tutkiskella, vaan viihteellisestä pikaruoosta: rytmeistä ja dynamiikoista jotka pitävät myös humalaisen yleisön iloisena ja tarkkaavaisena. Vauhdikkaasta äänikuvasta muodostui jo Kolinan alkuaikoina tavaramerkki, ja nyt olisi vaikeaa kuvitella sellaista keikkaa, jossa ei kuulisi rumpubiittejä tai orkesterijousia. Tavaramerkki syntyi tavallaan vahingossa hankkiessani käyttöliittymältään tähän sopivan soittimen ennen kuin koko ryhmää oli perustettu.

Sekä Risku, että Lehtiniemi kertovat niin ikään käyttävänsä laajaa soundikirjastoa esityksissä. Risku mainitsee käyttävänsä lavalla soundikirjaston lisäksi useita akustisia ja elektronisia soittimia, kuten ukulelea, huilua ja rumpupadia ja hyödyntävänsä omaa ääntään beatbox-elementtinä. Hän mitoittaa instrumenttinsa ja laitteensa keikoille tarpeen mukaan ja vaihtelee setupia pitääkseen sen aina tuoreena myös itselleen. Risku kertoo ajautuneensa soittamaan Sloveniassa tapahtuneella improkeikalla pelkkää rumpusettiä ja löytäneensä siitä monipuolisia sävyjä, jännitteitä, teemoja onnistuen silti pitämään kiinnostavuuden kaukana ”luotaantyöntävästä taidehiippailusta”.

Pidän akustisen soundin yhdistämisestä synahommiin. Jos impron ydin on leikkiminen, niin siihen settini inspiroi. Yritän pitää setupin elävänä ja yllättävänä. (Risku 2015 haastattelu.)

Lehtiniemi puolestaan on tuonut elokuvasäveltämiseen tarkoitetun laadukkaan studio-soundikirjastonsa lavalle tietokoneohjeistetusti. Hän kertoo olevansa kiinnostunut teknologian rajojen kokeilusta, siitä miten yksi ihminen voi tuottaa kokonaisen bändin soundin. Toisaalta Lehtiniemi varoittaa, että soundillisessa kunnianhimossa voi mennä myös liian pitkälle, jos se tulee tärkeämmäksi kuin nopea reagoiminen tilanteisiin. Hän kiteyttää, että on parempi reagoida nopeasti yhdellä soundilla, kuin käyttää kömpelösti montaa. Risku on samoilla linjoilla korostaessaan reagoinnin ja esityksen rytmin tärkeyttä. Joskus salamannopeisiin tilanteisiin tulee hänen mukaansa reagoida heti, vaikka väärä soitin kädessä, vaikka sopivamman soundin valitseminen olisikin tutulla kalustolla nopeaa. (Risku 2015 haastattelu; Lehtiniemi 2015 haastattelu.)

Soundit ovat osa huumoria jo itsessään. Kun musiikkityyliksi huudetaan reggae, ihmiset reagoivat useimmiten hörähtäen jo ensimmäisiin iloiisiin urku-sointuihin. Näyttelijä puolestaan saattaa inspiroitua keinuttumaan hieman pöllähtäneeseen olotilaan. Kun kohtausten paikkana on ruotsinlaiva, soittamalla etäistä bassorumpujumputusta saan luotua inspiroivan äänimaiseman humalaisille ja flirttaileville repliikeille. Tällaiset äänimaisemalliset impulssit saattavat olla vahvasti määrittäviä, ja rajaavat näyttelijöiden ilmaisua tiettyyn suuntaan. Kolinan tyyppisessä viihdeimprossa on kuitenkin usein parempi luoda alusta asti vahva ja selkeä efekti haetusta tunnelmasta, kuin lähestyä varovaisesti sitä mitä kohtaus voisi olla.

Mitä laadukkaammat soundit muusikolla on käytössään, sitä uskottavammin hän pystyy toisintamaan tietyn musiikkityylin tai paikan äänimaiseman. Itselläni on käytössä stage-pianossani tällä hetkellä melko keskinkertaiset soundit. Olen kuitenkin huomannut, ettei soundien viitteellisyys ole välttämättä haitaksi. Halvat ja muoviset soundit saattavat joskus päinvastoin jättää hyvin varaa mielikuvitukselle ja sopia impron hieman ”kyhättyyn” tunnelmaan, jossa yleisön toivomaa tyyliä ei toteuteta täydellisen laadukkaasti vaan kotikutoisen sympaattisesti. Kutsuisin tätä ”köpöestetiikaksi”. Ei myöskään haittaa, jos soundivalinnat eivät aina ole täysin tyylinmukaiset. Yleisössä kukaan tuskin hermostuu, jos reggae-tyylilajissa käyttäisikin heavy-rumpusettiä. Mielestäni tärkeämpää on, miten soundejaan käyttää, ja joskus niitä on hyväkin käyttää luovasti ”väärin”. Esimerkiksi rhodes-pianosoundilla saa paremman puutteessa luotua mainiota tietokone-pulputusta scifi-tyylilajiin soittamalla satunnaisia ääniä aivan yläoktaaveista.

Tavoitteenani on kuitenkin kehittää soundieni laatua tulevaisuudessa. Ihanteellisessa tilanteessa tahtoisin käyttööni järjestelmän, jossa soundit olisivat tarvittaessa niin laadukkaita ja elokuvamaiset kuin mahdollista, mutta pysyisivät selkeinä ja ymmärrettävinä. Tuntuu siltä, että joskus soundien laatu ja monimutkaisuus kulkevat käsi kädessä. Tämä on kuultavissa esimerkiksi kehittyneissä syntetisaattoreissa, joissa soundikirjastosta on yritetty saada mahdollisimman vakuuttava äänkeämällä jokaiseen patchiin tusinoittain muuttujia, efektejä ja kaikua. Kutsuisin tätä ”vau-estetiikaksi”. Improkontekstissa tällaisista soundeista saattaa olla mielestäni jopa haittaa, jos epämääräisen tilaa vievä äänivalli häiritsee yleisön keskittymistä kohtauksen sisältöön.

4.2 Keyboardien eroista

Kaikki keyboardit eivät ole soundien käytöltään yhtä soveltuvia improvisaatioteatteriin kuin toiset. Ensinnäkin kosketinsoittimen tulisi kattaa kaikki perussoundit, joka ei ole mitenkään itsestään selvää. Monet valmistajat eivät koe tarpeelliseksi laittaa esimerkiksi rumpukittejä soundikirjastoon, koska yleensä bändissä on rumpali sitä varten. Impromuusikkous yhden soittajan orkesterina on erikoistapaus johon mitään soitinta ei ole varta vasten suunniteltu. Valmiista ratkaisuista lähimmäksi tarvetta osuvat työasemat ja monipuolisimmat stage-pianot.

Roland ja Yamaha valmistavat soittimia moneen tarpeeseen. Suuressa osassa molempien valmistajien stage-pianoja on kuitenkin liian vähän soundeja monipuoliseen käyttöön, kun taas työasemat voivat olla turhan monimutkaisia. Näiden ääripäiden väliltä löytyy kuitenkin loistavia ratkaisuja, kuten Rolandin FP- ja FA-sarjat. Korg on kuuluisa soundiensä laadusta, mutta oman kokemukseni mukaan syntetisaattoripainotteisen historiansa takia joissakin malleissa perussoundeja saattaa olla hankala kaivaa tekstuureillaan leikittelevien erikoissoundien seasta. Korg Kronos on lippulaivatuote, jolla voi toteuttaa melkein mitä tahansa.

Nord valmistaa suosittuja stage-pianoja, joissa on panostettu käytettävyyteen, mutta oman kokemukseni mukaan soundikirjastoissa on panostettu pääasiassa piano-, syntetisaattori- ja urkusoundeihin. Nord tarjoaa kotisivuillaan kuitenkin erilaisia soundilaajenuskirjastoja ja ohjelmistoa, jonka avulla voi suunnitella patcheja omista sampleistaan. Risku (2015 haastattelu) kertoo pitävänsä Nord Stage 2 -soitinta käyttöliittymän vuoksi

omana suosikkinaan. Kosketinsoittimen voi soundikirjastoa ja käyttöliittymää myöten rakentaa myös alusta asti itse, esimerkiksi midi-keyboardin ja läppärin yhdistelmällä. Käsittelen tietokonepohjaisia ratkaisuja luvussa 4.11.

Yksi suurimmista haasteista soittimen valinnassa on käyttöliittymä. Jotta soundeja voi hyödyntää tiukassa tilanteessa, niiden valitsemisen on oltava nopeaa. Kosketinsoittimien käyttöjärjestelmät eroavat paljon toisistaan. Usein käyttöjärjestelmän tavoitteena on jouheva studiokäyttö, jossa valikoita ehtii kaikessa rauhassa selata, tai live-käyttö jossa soundit suunnitellaan etukäteen ja asetetaan haluttuun järjestykseen. Ongelmana kummassakin tapauksessa on usein, että haluttu soundi täytyy etsiä valikoiden syövereistä. Tämän takia improon soveltuvassa käyttöjärjestelmässä pitää mielestäni olla järkevä soundien kategorisointi, sopiva määrä soundeja per kategoria, ja nopea tapa selata kategorioita. Jos esimerkiksi lavalla tapahtuu yhtäkkinen dramaattinen paljastus, jota haluaa korostaa jousi-iskulla, täytyisi asian olla niin helppoa kuin strings-kategorian valitseminen ja sopivan jousisoundin valitseminen muutamasta. Jos täytyisi lähteä etsimään valikosta patchia 254, olisi tilanne jo ohi.

Muita keskeisiä ominaisuuksia ovat koskettimien tuntuma eli ”tatsi”, koskettimien määrä, ja muistin käsittely. On turhauttavaa, jos laite unohtaa missä kohtaa kategoriaa oltiin viimeksi. Kuvitellaan, että soitat piano-kategorian neljännellä soundilla ja vaihdat kertosäkeessä urkukategoriaan. Palatessasi säkeistöön, monet käyttöjärjestelmät aloittavat piano-kategorian selaamisen alusta, joka pilaa nopeiden variaatioiden tekemisen kesken biisin. Hyvä koskettimiston tatsi on pitkälti mielipidekysymys. Nyrkkisääntönä voi kuitenkin ajatella, että piano-tyyppisellä raskaalla täysipainotetulla koskettimistolla saa parhaan dynamiikan hallinnan, ja kevyillä muovilerpuilla saa parhaan ketteryyden. Tältä väliltä löytyy urku-tyyppisiä puolipainotettuja koskettimistoja, joista osa toimii erinomaisesti, mutta huonoimmat löysät ratkaisut eivät mielestäni anna sormille tuntumaa siitä, milloin ja millä voimakkuudella kosketin on painettu pohjaan. Koskettimien määrä on niin ikään makukysymys ja vaikuttaa soittimen kuljettamisen helppouteen. Mielestäni 49 kosketinta loppuu kahdella kädellä äkkiä kesken, mutta täyspitkän 88 koskettimen aivan ylimpiä ja alimpia ääniä tarvitsee harvoin.

4.3 Soundien kategorisointi ja koskettimiston jako

Hyvää soundien kategorisointia improkäyttöön voi lähestyä mielestäni kahdella eri filosofialla. Ensimmäinen vaihtoehto on, että soundit on jaettu peruselementeiksi soitintyypeittäin ja käyttöjärjestelmä tukee niiden luovaa yhdistelyä. Toinen vaihtoehto on jakaa soundiyhdistelmät valmiiksi kokonaisuuksiksi, eli luoda mukautettu kirjasto valmiita tyyllilajeja ja yhdistelmiä. Tällöin käyttöjärjestelmässä täytyy olla tilaa suurelle määrälle user bankeja ja niitä olisi hyvä voida niputtaa omiksi kategorioiksi selauksen nopeuttamiseksi, esimerkiksi kategoria ”tyyllilajit”, patchi ”kauhu”. Ensimmäinen vaihtoehto mahdollistaa enemmän joustavuutta luoviin ratkaisuihin, mutta toinen vaihtoehto lisää nopeutta vaihtaa laajempia kokonaisuuksia.

Näille kahdelle lähestymistavalle on keskeistä se, miten koskettimiston jako on toteutettu. Monissa kosketinsoittimissa on ns. split-toiminto, jolla koskettimiston saa jaettua nopeasti kahdelle eri soundille. Kohtaa koskettimistossa, jossa jako tapahtuu, kutsutaan split pointiksi ja sitä voi yleensä muuttaa itse. Split-järjestelmällä voi spontaanisti keikkatilanteessa yhdistää kaksi soundia, joita ei etukäteen ajatellut yhdistävänsä. Tämä sopii hyvin joustavaan peruselementtien yhdistelyyn. Toisissa laitteissa splittaus on korvattu tai täydennetty monimutkaisella layer-järjestelmällä (myös nimellä combi), jossa soundeja saa monipuolisemmin omille alueilleen ja päällekkäin. Layer-järjestelmät ovat kuitenkin usein hitaita käyttää, ja niissä yksinkertaisen split-jaon tekeminen saattaa edellyttää valikoiden syövereihin sukeltamista. Layer-järjestelmällä pystyy kuitenkin tekemään huomattavasti kehittyneempiä patcheja, kunhan ne valmistele etukäteen. Tällainen ratkaisu toimii hyvin valmiiden kokonaisuuksien filosofiaan, eli tyyllilliseen kategorisointiin.

4.4 Roland FP-2

Olen käyttänyt improryhmä Kolinan keikoilla Roland FP-2 mallista täyspitkää stage-pianoa ryhmän perustamisesta lähtien. FP-2 on melko tavanomainen stage-piano, jonka soundimäärä on kuitenkin sen verran laaja, että se kattaa käytetyimmät maailman instrumentit. Sen ominaisuudet sopivat mainiosti harrastamaani joustavaan soundien käyttöön. Toisaalta harrastamani tyyli kehittyi, koska minulla oli juuri tämä soitin ja olisi varmasti aivan erilainen, jos se olisi ollut toinen. FP-2 tukee tätä tyyliä muutamalla kriittisellä tavalla:

- Soundit on järkevästi kategorisoitu soittimittain
- Soundeja on pääsääntöisesti hallittavissa oleva määrä per kategoria (~10, paitsi viimeisessä yli 200)
- Split-ominaisuuden käyttö on nopeaa, ja alemmaa ja ylempää soundia voi vaihtaa kätevästi
- Kategoria muistaa valitun soundin, jos siihen palaa takaisin
- Käyttäjä voi asettaa 6 user bankia nopeuttamaan soundien vaihtoa



Kuvio 2. Elämää nähneen Roland FP-2 stage-pianon käyttöliittymän keskeinen osio soundin valitsemiselle.

Soundien valinta tapahtuu esimerkiksi valitsemalla kategoria ”Organ”, ja valitsemalla ”-” ja ”+” painikkeilla oikea soundi pienestä määrästä urkuja. Vasemman käden soundi valitaan painamalla split-nappia pohjassa ja valitsemalla soundi samaan tapaan. Oikean käden kategoria palaa tällöin punaisena ja vasemman vihreänä. Split pointin voi valita painamalla split-nappia pohjassa ja painamalla haluamaansa kosketinta. (kuvio 2) Setup-moodissa soundin pääsee valitsemaan kuudesta user bankista, joiden tyyllilajit olen merkinnyt tarralla. Mallin huonoimpina puolina mainittakoon, että soundien laatu on peruskelvollinen, eikä niitä pysty moduloimaan mitenkään esimerkiksi filtereillä. Esimerkiksi kaikki syntetisaattorisoundit ovat alkeellisia general midi -ääniä. Soittimesta löytyy muutama perusefekti kuten kaiku, delay ja särö.

4.5 Soundit genreissä

Erialaisten taiteellisten tyyllilajien toteuttaminen ilman käsikirjoitusta on vaikuttava tapa viihdyttää yleisöä. Huumori syntyy usein tyyllillisen viittauksen yhdistämisestä arvaamat-

tomaan kontekstiin, siitä miten edellisen kohtauksen perheriita esitetäänkin nyt Taru sormusten herrasta –tyylissä, tai miten presidentti pitää puheensa poikabändi-musiikkityylissä. Monissa improteknikoissa tyylilaji tai musiikkityyli voidaan kysyä suoraan yleisöltä. Kokemukseni mukaan yleisö tiedostaa tällaisen riskinoton rohkeuden ja on esiintyjien puolella, vaikka musiikki olisi jotain sinne päin ja pelkällä pianosoundilla soitettua. Onnistumisen tunne on kuitenkin suuri, kun onnistuu osumaan lähelle tavoiteltua tyyliä ja saa kokonaisen ihmisjoukon tunnistamaan tietyn tyylille ominaisen soundin tai sävelkulun. Tällöin pääsee kutkuttamaan heidän muistoaan esimerkiksi tietyistä aikakaudesta, samankaltaisesta biisistä tai tv-sarjasta.

Yritän keikkatilanteessa pitää mielen aina avoimena ja kokeilla toteuttaa tyylejä hieman uudesta kulmasta. Tällöin astun hieman ulos turva-alueelta ja soitto pysyy kiinnostavana itselle. En kuitenkaan häpeä soittaa jotain kokonaisuutta tarvittaessa vaikka täsmälleen samankaltaisella toteutuksella kuin jollain aikaisemmalla keikalla. Viihdeimprossa selkeys ja hyväksi havaitut keinot ovat tärkeitä eikä pyörää tarvitse keksiä aina uudestaan, sillä tyylien toteutus perustuu tiedostaen tai tiedostamatta edustamiensa elokuvien ja hit-tibiisien ominaisiin piirteisiin sekä stereotypioihin.

Kun yleisöltä kysytään joko musiikillista tai muuta tyylilajia, eivät toiveet ole täysin satunnaisia, vaan on olemassa yleisempiä ja harvinaisempia tyylejä. On olemassa klassikoita kuten kauhu ja ooppera, jotka yleisön luonteesta riippumatta tulevat koko Suomessa toisia enemmän esiin. Toisaalta osa toiveista on ryhmälle ajan saatossa muodostuneita klassikoita, joiden suosio perustuu siihen, että yleisö on jo nähnyt ne aikaisemmin ryhmän tekemänä. Kolinalla tällaisia ovat esimerkiksi Aki Kaurismäki ja anime.

OOPPERA ♩=150

9 ORKESTERIJOUSET

C G7 C C# Dm F D/F# G(SUS4) G

TIMPANI

Kuvio 3. Esimerkki orkesterisoundien ja klassisille tyypillisen harmonian käytöstä ooppera-musiikkityylissä

Ohessa muutama yleisimmin toivottu tyylilaji ja hyväksi havaitsemiani lähtökohtaisia keinoja niiden soundilliseen ja musiikilliseen toteuttamiseen yhdellä soittimella split-ominaisuutta hyväksi käyttäen:

Kauhu	Atonaalista piano-kilinäa erityisen matalalta tai korkealta. Jännitteen mukana nousevia jousi-droneja, hiljaisuus ennen pelästystä, ja pelästyksen mitä tahansa erityisen lujaa. Kirkkourut
Saippuaoppera	Halpa, mollivoittoinen jousi-padi. Äkilliset dramaattiset soinnut paljastuksiin. Sarjan teemamusiikki esim. saksofonilla (voi olla suora lainaus, esim. Kauniit ja rohkeat, Salatut elämät)
Porno	Blues-henkistä vauhdikasta clavinova-riffittelyä, törkeä urku + sähköbasso
Anime	Orchestra hit ja muut iskut, mahdollisimman oudot äänitehosteet ja melodiset instrumentit. J-pop-tyyliset teemabiisit esim. syntetisaattorisoinnuilla ja nopealla rumpukompilla.
Western	Akustinen kitara, jouset, kuoro vaikka kaikki päällekkäin. Orkesteriperkussiot. Ennio Morriconelle tyypillinen sointukieli
Keskiaika	Cembalo, julistavat trumpetit, fantasia-henkinen jousiorkesteri
Ooppera	Klassismin aikakaudelle tyypillistä notaatiota orkesterijousilla ja –torvilla. Vasemmassa kädessä tehosteena timpani. (kuvio 3)
Räp (gangsta)	Yksinkertaiset riffit pianolla, kitaralla, syntetisaattorileadilla, jousilla tai sähköbassolla. Vasemmassa kädessä elektrorumpukitti. Hi-hatin ja clapin variointi. (kuvio 5)
Reggae	Takapotkut Hammond-urulla, sähkökitaralla tai torvilla. Vasemmassa kädessä basso tai akustinen rumpusetti.
Metalli / Heavy	Särökitarariffit, vasemmassa kädessä metallirumpusetti. Tuplabassorummun käyttö ja avoin hi-hat.
Jazz	Piano, vasemmassa kädessä akustinen basso ride-symbaalituplauksella tai suti-setti.

4.6 Soundit neutraaleissa kohtauksissa

Mitkä sitten ovat hyviä soundeja tukemaan kohtausta, jonka tyyllilajia ei ole erikseen määriteltä? Hiljaisuus tai pelkkä äänitehosteiden käyttö on aina sallittua, jos tyylin haluaa pitää mahdollisimman neutraalina. Jos kohtausta haluaa kuitenkin säestää musiikilla, voi musiikin luonteelle löytää lähtökohdan kohtauksesta itsestään. Usein esimerkiksi kohtauksen paikka tai henkilön ammatti voi antaa kipinän musiikilliselle kielelle. Esimerkiksi jos kohtauksen sijainti on sauna, voi muusikko soittaa vaikkapa kansanmusiikkia haitarilla tai pelkkiä löyly-äänitehosteita. Tällainen valinta voi antaa näyttelijälle kipinän siitä millaisessa saunassa kohtaus tapahtuu. Ohessa listattuna muutama esimerkki yleisistä konteksteista ja eräs tapa niiden säestykseen:

Kaksi hahmoa vaihtaa katseitaan rakastuen samalla	Herkkää, mutta iloista pianoa tai jousiorkesteria suhteellisen korkealta. Maj7-sointu tai lyydynen sävy sopii mainiosti.
Paikkana maatila tai teurastamo	Kantria akustisella kitaralla.
Hahmona tai aiheena vauva	Iloiset kellopelimelodiat.
Dramaattinen tapahtuma, esim. viimeiset sanat.	Jousiorkesterin elokuvallinen käyttö.
Hahmo kertoo shokkipaljastuksen	Orkesterillinen mollisointu täysillä heti repliikin jälkeen. Toimii erityisesti saippuaoppera-tyylilajissa.
Joku juonittelee tai hiiviskelee	Dekkari-henkisiä matalia pianoriffejä. Sutikomppi.
Äkillinen traaginen avautuminen	Mollivoittoista piano-melodiaa suht korkealta.
Hahmo on psykoosissa	Urku-sointuja ja syntetisaattori-padeja esim kaiku- tai flanger-efektin läpi. Inharmonisia pianoklustereita.
Paikkana viidakko	Afrikkalaiset rummut, eksoottiset huilut ja marimba.

Kohtauksen alkuun soitettavan musiikin voi myös lähtökohdista huolimatta pitää mahdollisimman neutraalina, jolloin näyttelijöillä on vapaus valita, mihin tunnetilaan se vie. Lisäksi joskus kohtauksen lähtötilanteessa ei ole mitään musiikkia määrittävää

lähtökohtaa. Ainoana määreenä saattaa olla esimerkiksi, että kohtauksessa täytyy esiintyä jakoavain. Millaista on tällainen ”neutraali” musiikki, joka määrittää tunnetilaa mahdollisimman vähän? Itse käytän tällaisissa tilanteissa usein pianosoundia ja käytän mahdollisimman avointa harmoniaa. Oktaavien ja kvinttien käyttö takaa sen, että siitä voi liukua vielä mihin tahansa suuntaan ilman töksähdystä.

4.7 Soundit juontomusiikissa

The image shows a musical score for a trip-hop style juontomusiikki (background music). The title is "TRIP-HOP JUONTOMUSIIKKI". The tempo is marked as 80. The key signature is one sharp (F#). The score is divided into two staves: the top staff is for Rhodes piano and the bottom staff is for a vintage drum kit. The Rhodes part starts at measure 25 with an Em7 chord, followed by F#m7 and B7(SUS4) chords. The drum kit part features a vintage-style pattern with snare and kick drum hits.

Kuvio 4. Trip-hop tyyppinen juontomusiikki

Juontomusiikkien soundien vaikutus ansaitsee myös oman lukunsa. Kun lajien väleissä tekniikoita selitetään, auttavat erilaiset musiikilliset biitit pitämään tunnelmaa yllä. Juontomusiikin rytmiseksi pohjaksi sopii mainiosti esimerkiksi trip hop –tyyppinen hidas rumpukomppi (kuvio 4), tai vaikkapa nopeahko jazz-sutikomppi. Tällöin esityksen energia pysyy yllä, mutta musiikki ei hyökkää aggressiivisesti puheen päälle. Nopealiikkeisiä melodioita kannattaa mielestäni välttää, sillä ne kilpailevat huomiosta juonnon puheen kanssa. Usein harmoniapainotteiset sointu-elementit maalaavat parhaan alustan puheelle. Juonnot voi myös pitää tarvittaessa täysin hiljaisina antaakseen tilanteen hengittää. Oikea tapa kannattaakin aistia yleisön olemuksesta.

Ilmiötä voisi verrata radiojuontojen taustalla soivaan meteliin, joita harvemmin kuulee Yle Puheella, mutta Yle X:llä jatkuvasti. Kysymys on siis kohderyhmän malttamattomuuden palvelemisesta ja tunnelman petaamisesta. Keikan alku- ja lopputilanne ovat taas erikoistilanteita. Kolina aloittaa usein keikkansa juhlallisella hehkutuksella ja ryhmän esittelyllä, joka jäisi varsin vaisuksi, jos musiikki ei veisi tunnelmaa kattoon. Eepinen räppibiitti tai iloisen jumputtava tekno toimivat mainiosti. Lopussa juhlatunnelmaan voi palata, tai sitten jättää yleisölle iloisen haikean ”nähdään taas” –tunnelman mukavalla balladilla.

4.8 Joustava ja nopea käyttö

Oman soittimen käyttöliittymän tunteminen perinpohjaisesti on ensisijaisen tärkeää toimiessa yhden soittajan orkesterina. Koska FP-2 stage-pianon kategorisointi perustuu yksittäisiin perussoittimiin, pystyn reagoimaan lavalla yllättäviin vaatimuksiin. Kerran yksityiskeikalla muusiikin tyyliin haluttiin sekä reggaeta, että metallia, ja juontaja päätti yhdistää toiveet reggaella, jossa on metalli-kertosäe. Toteutin tyyliyhdistelmän valitsemalla vasemmalle kädelle akustisen rumpusetin ja asettamalla oikealle kädelle valmiiksi urkukategoriaan sopivan reggae-urun, ja kitara-kategoriaan sopivan särökitaran. Koska soitin muistaa kategorian sisäisen valinnan, riitti yksi kategoria-napin painallus tyylin muutokseen kesken biisin. Pidin vasemmassa kädessä saman rumpusetin mutta muutin soittotyyliä mukailemalla kunkin genren ominaista rytmikkaa. Kerran taas lavalla tarvittiin itämaista räppiä, jonka toteutin yhdistämällä kiinalaisen yang qin –soittimen hip hop rumpukittiin. Tällainen spontaani yhdistäminen ei olisi mahdollista kosketinsoittimella, jossa koskettimiston jako olisi hidasta.

HIP-HOP (GANGSTA) ♩=160

The image shows a musical score for a hip-hop track titled "HIP-HOP (GANGSTA)" with a tempo of 160. The score is written in 4/4 time and features four staves. The top staff is for the Piano, showing a series of chords. The second staff is for the Strings, showing a melodic line with accents. The third staff is for the Hip Hop Drum Kit, showing a complex drum pattern with various notes and rests. The bottom staff is for the Clap, showing a simple rhythmic pattern. The score is divided into two sections by a double bar line, with the second section starting with a key signature change to B-flat major.

Kuvio 5. Hip-hop biitti, jossa oikean käden instrumenttia varioidaan.

Split-ominaisuudesta ja kategorioista on apua myös jokapäiväisempään tarpeeseen: variaatioiden tekemiseen. Esimerkiksi hip hop -musiikkityylissä (kuvio 5) pidän usein vasemmassa kädessä hip hop -rumpukitin ja vaihtelen oikeassa kädessä pianoriffiä, jousia ja muita soittimia. Musiikissa on lähes tyyliin riippumatta tyypillistä, että osien välillä tapahtuu joku soundillinen tai soitannollinen muutos. Useimmiten populaarimusiikissa energia kasvaa kertosäkeessä. Kesken biisin tapahtuvat soundivariaatiot pitävät musiikin kiinnostavana ja elävänä.

Olen tallentanut soittimen kuuteen user bankiin oikopoluiksi soundiyhdistelmiä, joita käytän usein, tai joiden kaivaminen olisi liian hidasta. FP-2 soittimen viimeisessä "other"

kategoriassa on muutaman laitteen oman soundin lisäksi koko general midi 2 kirjasto, josta löytyy kattava kirjo maailman soittimia. Esimerkiksi soundi 70, haitari, olisi liian hidasta hakea kesken keikkaa manuaalisesti tyyllilajin vaihtuessa suomifilmiin. Tallentamalla user bankiksi haitari + akustinen basso, pääsen nopeasti kyseiseen tyyllilajiin kiinni, ja lisäksi pääsen nopeasti käsiksi kaikkiin soundeihin jotka ovat haitari-patchin lähettyvillä. Kuusi user bankia ei ole kummoinen määrä, mutta siitäkin on suurta iloa.

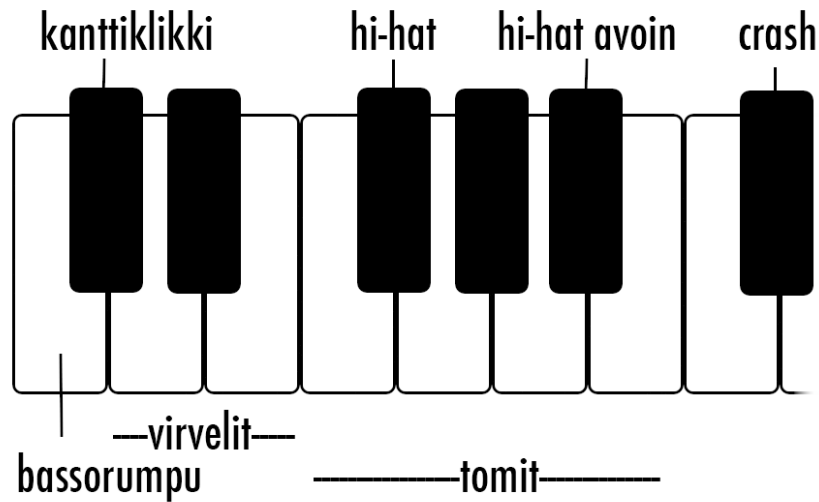
Sekä Risku, että Lehtiniemi kertovat käyttävänsä split-ominaisuutta hyödykseen. Split-jakoja voi Lehtiniemen mukaan vaihtaa sekä tyyllilajia ennakoiden, että kohtauksen kesken. Hän kertoo ennakkoinnin onnistuvan erityisen hyvin tekniikoissa, jossa muusikko pääsee itse rytmittämään tyyllilajinvaihdoksia. Risku kertoo hyödyntävänsä musiikillisissa variaatioissa useimmiten kerroksellisuutta. Kun esimerkiksi kertosaakeeseen tarvitaan lisää energiaa, lisää hän usein soittoonsa lisäkerroksia, kuten syntetisaattoreita, urkuja ja jousia, tai lisää hänen käyttämäänsä loopperiin enemmän looppeja. Lehtiniemi mainitsee lisäksi variaatiokeinoina soittotyylin muutoksen tai esimerkiksi särön päälle kytkemisen kitarasoundiin. (Risku 2015 haastattelu; Lehtiniemi 2015 haastattelu.)

4.9 Rytmielementit

Musiikillisiin rytmielementteihin lukeutuvat mm. rumpukompit, rytmiset loopit ja perkussiosoittimet. Kosketinsoittaja voi toteuttaa niitä esim. jakamalla koskettimiston split-toiminnolla tai käynnistämällä valmiita looppeja. Joissakin kosketinsoittimissa on myös fyysisiä rumpupadeja, joita tähän tarkoitukseen voi hyödyntää. Parhaimmillaan rytmiset elementit saavat tunnelman täysin uudella tavalla lentoon ja tuovat esitykseen dynamiikkaa ja ryhtiä. Rumpuelementtien soitto samanaikaisesti muun soiton kanssa vaatii kuitenkin paljon koordinaatiokykyä ja harjoitusta.

Olen päätenyt Kolinassa ratkaisuun soittaa rummut splittaamalla ne vasempaan käteen. Tällöin pystyn ilmaisemaan tarkasti juuri sellaisia komppeja ja grooveja kuin haluan, lopettamaan ne milloin haluan, ja ajoittamaan iskuja ja fillejä tarkkoihin kohtiin muun musiikin kanssa. Huonoin puoli split-tekniikassa on kuitenkin se, että yleensä vasemmalla kädellä soitetaan sointuharmonian bassotaajuuksia, jotka jäävät tässä ratkaisussa täysin uupumaan. Seikka täytyy huomioida vähintäänkin oikean käden sointujen käänöksissä, ettei soinnun pohjaääni jää epäselväksi ilman bassoa. Lehtiniemi kertoo ratkaisseensa tämän ongelman tietokonejärjestelmällä, joka soittaa bassoa automaattisesti ”kolmantena muusikkona”, tulkitsemalla sävelkorkeuden oikean käden matalimmasta äänestä,

ja rytmin vasemman käden bassorummun käytöstä. (Lehtiniemi 2015 haastattelu.) Tämä on esimerkki erikoisratkaisuista, joita vain kehittyneen tietokoneohjelmiston ja -osaamisen yhdistelmällä voi rakentaa itse. (luku 4.11)



Kuvio 6. Tärkeimmät rummut vasemmalle kädelle yleistä standardia noudattavissa kosketinsoittimissa

Kosketinsoittimien rumpupankeissa rummut on yleensä aseteltu midi-standardin mukaisesti. Tällä asettelulla pelkällä vasemmalla kädellä soittaessa niistä pystyy realistisesti hyödyntämään yhtäaikaaisesti vain ensimmäiselle oktaaville sijoittuvia tärkeimpiä rumpuja (kuvio 6). Tällöin split pointin voi asettaa heti näiden rumpujen jälkeen, jolloin oikean käden instrumenttia voi käyttää mahdollisimman laajasti. Kun soitan rumpuja vasemmalla kädellä, suosin hi-hatin, toimien ja crash-symbaalin soittamista peukulla, bassorummun soittamista pikkurillillä ja virvelin soittamista sormia vaihdellen niin, ettei esimerkiksi nimetön väsy. Käytän samaa perusasentoa tarpeen mukaan erilaisilla rumpusoundeilla, esimerkiksi standardisetillä, jazz-suti-setillä, rock-setillä ja elektronisella setillä. Ajoittain vaihdan sormien asemointia soittaakseni esimerkiksi virvelifillit etusormella ja peukalolla.

Suosittelen aloittamaan harjoittelun peruskompilla, ja ottamaan pikkuhiljaa mukaan oikean käden esimerkiksi pianosoundilla erilaisin säestävin rytmein. Treenatessa rumpujen sijainti siirtyy pikkuhiljaa lihasmuistiin, joka mahdollistaa monimutkaisempien rytmien ja ennalta suunnittelemttomien sointuvaihdosten käytön ilman, että komppi hajoaa. Kannattaa kiinnittää huomiota siihen, että yksinkertaisimmassakin harjoituksissa rytmi pysyy mahdollisimman tarkkana ja ytimekkäänä. Olen huomannut, että tähän auttaa, kun

käyttää hieman enemmän voimaa. Kysymys ei ole välttämättä siitä, että koskettimia soit-
taisi lujempaa, vaan siitä, että käsi tekee isompaa, hallitumpaa ja rumpalimaisempaa
liikettä. Tällöin rytmistä tulee kuin itsestään hieman tarkempaa ja terävämpää. Ilmiö saat-
taa liittyä siihen, että koska stage-pianosani on täysipainotetut koskettimet, kosketti-
mien painaminen pohjaan vie pienen silmänräpäyksen verran aikaa. Kun koskettimia
soittaa suurempaa voimaa käyttäen, tämä aika minimoituu ja rytmi tarkentuu.

Risku ja Lehtiniemi kertovat hyödyntävänsä setupissaan tarpeen tullen loopperia. Tämä
mahdollistaa biisien kerroksellisen rakentamisen niin, että tietty elementti jää toistamaan
itseään ja sen päälle voi soittaa esimerkiksi rytmisiä elementtejä. Risku selostaa kuinka
ensimmäisen elementin on hyvä olla harmoninen, esimerkiksi piano- tai kitarariffi, jotta
sävellaji määrittyy heti alussa laulajalle. Tämän jälkeen hän voi lisätä rytmisiä element-
tejä looppiin perkussioinstrumenteilla, beatboxaamalla tai rumpupadilla. Lisäksi Riskulla
on käytössään valmiita rumpulooppeja, mutta nykyisin hän suosii komppien rakenta-
mista livetilanteessa itse. (Risku 2015 haastattelu, Lehtiniemi 2015 haastattelu.)

4.10 Äänitehosteet

Muusikko voi halutessaan laajentaa rooliaan musiikista äänisuunnitteluun, ja tehostaa
kohtauksia erilaisilla äänitehosteilla. Näitä voivat olla mm. aseensaukukset, räjähdykset,
askelten äänet tai erilaiset ajoneuvot. Sekä Risku, että Lehtiniemi kertovat käyttävänsä
tarpeen vaatiessa selkeitä äänitehosteita kuten ukkosta, kännykän ääniä, studionauruja
ja ovikelloja. Abstrakteja äänitehosteita voi taas käyttää helpommin luovasti moniin tar-
koituksiin. Riskun mukaan tietynlainen kohina toimii niin sukellusveneen kuin mielen
synkkyyttä kuvaavaksi äänimaisemaksi. Itse olen hyödyntänyt avaruusaluksen lähtö-
ääntä kaikkiin mahdollisiin futuristisiin laitteisiin ja aikakoneisiin, joita näyttelijät ovat esit-
täneet käyttävänsä. Näyttelijät ovat joskus jopa pedanneet ääniefektille paikan ”kuunte-
lepas tätä”-tyyppisellä repliikillä. Joskus äänitehosteella voi vaikuttaa myös kohtauksen
sisältöön, esimerkiksi laukaisemalla aseensaukusta ilman, että näyttelijä oli edes ajatellut ampu-
vansa. Lehtiniemi kertoo onnistuneensa käyttämään keikalla karikatyyristä ”turpiinlyönti”-
soundia keskeisenä vitsinä kungfu-kohtauksessa, jonka varaan näyttelijät koko kohtauk-
sen sitten rakensivat. (Risku 2015 haastattelu, Lehtiniemi 2015 haastattelu.)

Ambiensi-tyyppisillä äänitehosteilla voidaan maalata tunnelmaa tai illuusio tilanteesta
tai tilasta. Lehtiniemi toteaa niiden roolin olevan samankaltainen kuin musiikilla. Jos so-

piva ambienssi löytyy, se voi antaa impulsseja kohtaukselle. Lehtiniemi selventää ambienssin joskus kantavan koko kohtausten läpi sellaisenaan tai musiikin kanssa, joskus taas siitä on hyvä luopua häivyttämällä, kun kohtaaminen on käynnistynyt ja maisema luotu. (Lehtiniemi 2015 haastattelu.) Oma kokemukseni on samankaltainen. Ambiansseilla voidaan tehokkaasti luoda illuusion paikasta, mutta niiden käytössä tulee käyttää harkintaa siitä, kuinka pitkään ne ovat tarpeellisia. Mielestäni on yleensä tärkeämpää, mitä kohtausten henkilöahmojen välillä tapahtuu, ja miten äänimaailma tukee sitä. Jos tapahtumapaikkana on esimerkiksi puisto, sopii lintujen laulu-ääniefekti mainiosti kohtausten alkuun maalaten kuvaa miljööstä, mutta kun fokus siirtyy näyttelijöiden väliseen vuorovaikutukseen ja tarinaan, saattaa viserrys olla vain ylimääräinen häiriötekijä, ja äänimaailma ja musiikki voisi siirtyä tukemaan kohtausten sisältöä. Kuoppala toteaa, että äänitehosteet ja –maisemat sopivat harvoin käytettäväksi päällekkäin musiikin kanssa (Kuoppala 2011, 38).

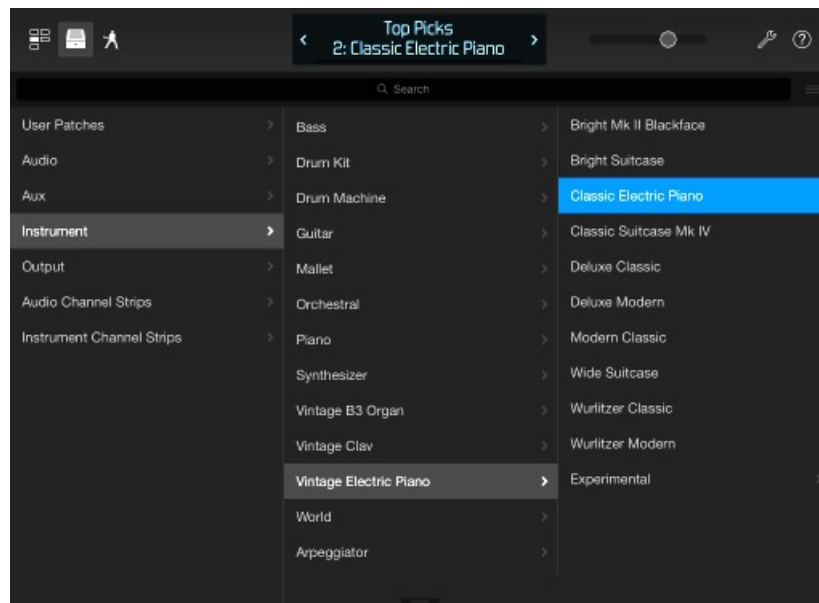
Joistakin kosketinsoittimista löytyy valmis general midi –efektipankki, tai kehittyneempi ratkaisu tyyppillisille äänitehosteille. Efekti-patchin etsiminen toiminnan keskellä saattaa kuitenkin olla käyttöliittymästä riippuen hidasta, ja se keskeyttää väkisin musiikin. Itse olen kuitenkin tyytynyt toistaiseksi käyttämään Kolinassa tätä stage-pianon omaa ääniefektipankkia. Koska äänitehosteiden paikkoja koskettimistolla on hankalaa muistaa ulkoa, olen teipannut valkoista teippiä koskettimiston yläpuolelle ja piirtänyt tussilla ääniefektejä kuvaavia symboleja niiden kohdalle. Parempi ratkaisu on joistain soittimista (kuten Roland FA 08) löytyvät rumpupadit, joiden soundivalinnat eivät ole riippuvaisia koskettimistolle valitusta patchista.

Ääniefekteille voi myös harkita täysin omaa laitettaan, esimerkiksi omaa koskettimistoa, rumpupadia tai sormin käytettäviä padeja sisältävää ohjainta kuten Maschine. Risku kertoo käyttävänsä setupissaan tietokoneella käytettävää ääniefektikirjastoa Main Stage -ohjelmassa, jota hän ohjaa sille varatulla erillisellä midi-koskettimistolla. Tästä aiheutuu kuitenkin ylimääräistä roudattavaa, joten hän käyttää efekti-kirjastoa lähinnä pitkissä näytelmissä ja omassa teatteritilassa. Kirjaston puuttuessa hän kertoo hyödyntävänsä luovasti muita soittimia äänitehosteiden luomiseen. Lehtiniemi on taas integroinut äänitehosteiden laukaisemisen virtuaalinapeiksi iPad-käyttöliittymään, jolloin koskettimiston patchia ei tarvitse muuttaa eikä soittoa keskeyttää. (Risku 2015 haastattelu; Lehtiniemi 2015 haastattelu.)

4.11 Tietokone- ja midi-järjestelmät

Kenties kehittyneimmän improteatterisoittimen voi rakentaa itselleen tietokoneen ja midi-laitteiston avulla. Tällainen setup koostuu esimerkiksi kannettavasta tietokoneesta ja siihen kytkettävästä midi-kosketinsoittimesta. Tällöin kaikki soundit, tavat tuottaa ääntä ja käyttöliittymä ovat määritettävissä itse, ja riippuvaisia vain siitä millaista ohjelmistoa käyttää ja millaisia fyysisiä ohjaimia midi-laitteistossa on.

Käytän itse tietokonepohjaista ratkaisua Roope Salminen & Koirat, sekä Scandinavian Music Group yhtyeiden livekokoontenpanoissa, mutta improssa en ole sitä vielä kokeillut, sillä soundien vaihtoon ja yhdistelemiseen liittyvät erityistarpeet ovat vähintään yhtä haastavia toteuttaa tietokoneohjelmistolla kuin itsenäisellä kosketinsoittimella. Esimerkiksi bändiympäristössä käyttämäni Reason 7-ohjelmisto ei tarjoa joustavia työkaluja soundien kategorioiden nopeaan selaamiseen tai patchien yhdistelemiseen live-käytössä. Paremmiin improvisaatioteatterin tarpeisiin sopivia ohjelmistoja ovat esimerkiksi Ableton Live ja Apple Main Stage. Apple tarjoaa Main Stage ohjelmiston Logic Remote applikaatiota iPad-laitteelle, joka tarjoaa valmiin ratkaisun soundien kategorisointiin ja nopeaan valintaan (kuvio 7). Patchien luova yhdistäminen split-toiminnolla ei kuitenkaan ole toistaiseksi mahdollista, vaan koskettimien jako täytyy suunnitella jokaiseen patchiin etukäteen.



Kuvio 7. Logic remote -applikaatio tarjoaa vikkeläkäyttöisen soundikategorisoinnin. Kuvan lähde: <https://help.apple.com/logicremote/ipad/1.2.2/mainstage/>

Tietokonepohjaisissa ratkaisuissa on erityisesti otettava huomioon, että ohjelmiston kaatuminen keikan aikana on huomattava riski, joka kasvaa mitä enemmän ns. plug-in soitimia ja efektejä on käytössä. Jokainen eri yhtiön valmistama plug-in saattaa sisältää koodivirheen, joka kaataa tietystä tilanteesta koko ohjelmiston. Esiintyessä vaikkapa tuhannelle ihmiselle, tällaista riskiä ei yksinkertaisesti voi ottaa, ainakaan ilman varalaitteistoa. Itse olen bändikäytössä uskaltanut viedä Reason-ohjelmiston sadoille keikoille ja isoillekin festivaalilavoille, sillä se on osoittautunut täydellisen vakaaksi. Poikkeuksena moniin muihin ohjelmiin se käsittelee plug-in laitteita ns. sandbox-tilassa, jolloin niiden kaatuminen ei voi kaataa koko ohjelmistoa.

Lehtiniemen oma ratkaisu koostuu midi-kosketinsoittimesta, pöytämallisestä tietokoneesta, ulkoisesta äänikortista, iPad-tabletista, ja lisälaitteista, joilla kaikki laitteet saadaan liitettyä toisiinsa. Hän käyttää Ableton Live –ohjelmistoa koko järjestelmän pohjana ja hänellä on käytössään erittäin laadukkaat elokuvasävellykseen tarkoitettut äänikirjastot. iPad-tablettia Lehtiniemi kertoo käyttävänsä ohjaamaan Ableton-ohjelmistoa. Se toimii siis käyttöliittymänä kaikkien valintojen ohjaamiselle, kuten soundien valitsemiseen, split-toimintoon ja äänitehosteiden ajamiseen. Tällöin midi-koskettimistossa ei tarvitse olla mitään fyysisiä midi-painikkeita, joiden ohjelmointi esimerkiksi kategoria-valintoihin olisikin haastavaa. Split-käyttöliittymästä muodostui kuitenkin käytännön syistä samankaltainen kuin valmiissa kosketinsoittimissa, eli siinä koskettimisto jaetaan kahteen tai kolmeen osaan. (Lehtiniemi 2015 haastattelu.) Mielestäni vaikuttaa kuitenkin erittäin suurelta nopeuteen liittyvältä edulta, että haluamansa soundin voi valita koskettamalla sitä suoraan kosketusnäytöltä valikon selaamisen sijaan.

Lehtiniemi luettelee järjestelmänsä eduiksi lähes rajattoman laajennusmahdollisuuden, tinkimättömän äänenlaadun ja kekseliäät ohjelmointiratkaisut. Yksi esimerkki näistä ohjelmointiratkaisuista on genre-generaattori, joka soittaa kokonaista Hollywood-orkesteria käyttäjän painaessa vain kolmea nuottia. Orkesteri koostuu kerroksista kuten jouset, kuoro tai vasket, joista jokainen soittaa instrumentilleen tyypillistä riffiä, ja joita pystyy kytkemään päälle ja pois kosketusnäytöltä. Tällaisia generaattoreita käyttämällä koneen keskusmuistin rajat tulivat kuitenkin äkkiä vastaan, jonka vuoksi Lehtiniemi joutui keskeyttämään niiden kehityksen. Muina haittapuolina Lehtiniemi mainitsee tietyt ohjelmointilliset ratkaisut, jotka johtivat tyylien toteuttamiseen aina samoista sävellajeista ja samalla tavalla, sekä raskaan kaluston kuljetettavuuden ja komponenttien suuren määrän. Hän on harkinnut päivittävänsä järjestelmän tulevaisuudessa Microsoftin Surface Book –lappariin, jolloin tietokone ja kosketusnäyttö yhdistyisivät samassa laitteessa tehden

setupista kompaktimman. Keskusmuisti- ja konetehovaatimukset laadukkaiden kirjastojen yhtäaikaiselle käytölle ovat kuitenkin suuret, eikä siksi Lehtiniemen nykyistä järjestelmää saisi toimimaan sellaisenaan kyseisellä laitteella. (Lehtiniemi 2015 haastattelu.)

5 Pohdinta

Kävin opinnäytetyössä läpi, millaisia seikkoja muusikon tulee ottaa huomioon viihteellisessä improvisaatioteatterissa ja käyttäessään soundeja laajamittaisesti osana esitystä. Keskeisiksi teemoiksi osoittautuivat impron luonne ja tavoite, reagoiminen ja tarjoaminen, erilaiset tyyllilajit, musiikkityylit ja niiden tunteminen, äänitehosteet, soittovälineiden tekniset ominaisuudet ja rajoitteet ja niiden tunteminen. Improvisaatioteatterikenttä on laaja ja jokaisen ryhmän tavoitteet ja tavat eroavat toisistaan. Pitkän impron musiikissa on usein pääasiassa kyse tunnelman luomisesta, kun taas lyhyessä improssa on kyse sopivista tyyllillisistä säestysjaksoista ja musiikkinumeroista. Viihdyttämiseen tähtäävässä improssa on huomioitava yleisön tunnelman nostattaminen esimerkiksi välispiikeissä. Rumpuelementit ovat mielestäni kriittinen osa energistä musiikkia.

Muusikko kykenee intensiivisempien tarjouksien tekemiseen ja jyrkempiin tyyllilajinmuutoksiin, jos hän hyödyntää erilaisia soundimahdollisuuksia ja tyyllillistä tietotaitoaan. Soundit itsessään kykenevät herättämään katsojissa ja näyttelijöissä tunteita ja muuttamaan koko kohtauksen tunnelmaa. Vikkelä reagointi on kuitenkin tärkeämpää kuin soundillinen nappiosuma, jottei soundeista tule rasite kohtauksen rytmille. Niin muusikoille kuin näyttelijöillekin on fiksu idea opiskella erilaisia tyylejä ja teoksia imemällä analyyttisesti vaikutteita esim. ympäristöstä, musiikista ja elokuvista. On myös hyvä pitää musiikkitietämyksensä ajankohtaisena ja seurata aikaansa. Stereotyyppiset ja kliseiset tyyllitöteutukset ovat omiaan erityisesti viihdeimprossa, jossa sketsin, kohtauksen tai biisin ei tarvitse olla taiteellisesti erityisen syväluotaava tai omalaatuinen. Kun muusikko pystyy tuottamaan laajan kirjon erilaisia tyyllisuuntia ja tunnetiloja, voi lyhyt improesitys kasvaa monipuoliseksi elämykseksi, jossa seikkaillaan läpi kuvitteellisten elokuvien, biisien ja musikaalien.

Äänitehosteet voivat tuoda teatteriin ulottuvuuden maalata sekä konkreettista että abstraktia maisemaa ja tehdä tarjouksia kohtauksen sisältöön. Ambiansseilla voi rakentaa vahvoja illuusioita, jotka inspiroivat näyttelijöitä tilan ja tunnelman kautta. Äänitehosteiden käyttö tekee muusikosta samalla äänisuunnittelijan, ja tähän tehtävään voi varustautua sille varatulla omalla laitteistolla.

Haastattelujen pohjalta voin todeta, että laitteistolliset ja soittimelliset ongelmat ja ratkaisut ovat tärkeässä roolissa soundien käyttöä ajatellen. Soittimen tunteminen on ensiarvoisen tärkeää, mutta soittimen päivittäminen voi tuoda myös sopivaa vaaran tuntua ja

tuoreutta. Koskettimiston jako oli minulle ja molemmille haastateltaville tärkeä keino hyödyntää molempia käsiään soundilliseen monipuolisuuteen. Minä ja Lehtiniemi hyödynämme koskettimistoa rumpuelementtien tuottamiseen, kun taas Risku muodostaa niitä beatbox-tekniikalla, lisäsoittimilla ja loopperilla. Loopperi toimii kätevänä luovana apuvälineenä, joka mahdollistaa kerroksellisen musiikin tuottamisen.

Kaikilla kolmella muusikolla on hyvin erilaiset laitteistot ja tavat tuottaa soundeja. Kummankin haastatteleman teatterimuusikon setup on huomattavasti kehittyneempi kuin omani, mikä herättää minussa inspiraatiota kehittää omaa soitintani eteenpäin. Lehtiniemen midi-pohjainen soitin opettaa, että laadusta tinkimättömimmät kosketinsoitinratkaisut saa aikaan tietokonepohjaisesti, joskin se vaatii suurta panostusta, tietotaitoa ja siinä on omat riskinsä. Risku taas edustaa erilaisten keinojen monipuolista yhdistäjää, joka pitää useita soittimia ja laitteita käsiensä ulottuvilla vaihtelevin kokonaisuuksin. Itse uskon onnistuneeni viemään keskinkertaisen stage-pianon monipuolisen käytön ääri rajoilleen joustavalla split-mekanismilla ja laitteen tuntemisella, mutta alkaa olla aika siirtyä setupissani eteenpäin.

Olen haaveillut Main Stage –ohjelmiston kokeilemisestä mac-ympäristössä iPad-laitteen toimiessa nopean soundivalinnan kosketusnäyttönä. Olen kuitenkin huolissani sekä setupin monimutkaisuudesta, spontaanin soundiyhdistelyn mahdollisuudesta, sekä ohjelmiston stabiiliudesta. Ehkä ensimmäinen askel omien soundieni parantamiseen voisi olla mieluummin modernimman kosketinsoittimen hankkiminen. Kaupassa kokeilemani Roland FA 08 vaikutti siltä, että se voisi laajentaa huomattavasti soundieni määrää ja laatua, pysytellen kuitenkin samankaltaisessa käyttöliittymässä, mitä nyt käytän. Lisäksi laitteen omat rumpupadit voisivat toimia täydellisenä alustana ääniefekteille. Minun täytyy testata tarkemmin, soveltuuko käyttöliittymä improtilanteisiin hyvin.

Oli improvisaatioteatterin tavoitteena sitten pitkän näytelmän rakentaminen, taiteellinen kokeilu tai yleisön naurattaminen, täytyy musiikin palvella päämäärää ja toimia yhdessä muun esityksen kanssa. Joka tapauksessa soundien käyttö ja tyyllinen ymmärrys laajentavat muusikon ilmaisullista palettia ja tuovat esityksiin laadukkuutta, tyyllisiä keinoja, tunteita ja sävyjä.

Lähteet

Ahoniemi, Suvi 2013. Esiintyjien keikkamyynnin ja ravintolayhteistyön parantaminen: Case Improvisaatioteatteriryhmä Kolina. Opinnäytetyö. Helsinki: Haaga-Helia ammatti-korkeakoulu.

Grove Music Online 2007-2015. Oxford University Press. Hakusanat: "digital delay", "drone", "filter", "groove", "keyboard", "modulation", "riff", "synthesizer". [viitattu 9.12.2015] Saatavissa: <http://www.oxfordmusiconline.com.ezproxy.metropolia.fi/subscriber/>

Improryhmä Kolina 2015. Ryhmän kotisivut. [viitattu 8.11.2015] Saatavissa: <http://www.kolina.fi/>

Improvisaatioteatteri Stella Polaris 2015. Ryhmän kotisivut. [viitattu 14.11.2015] Saatavissa: <http://www.stella-polaris.fi/>

Johnstone, Keith 1979. Impro- Improvisoinnista iloa elämään ja esiintymiseen. Helsinki: Yliopistopaino

Jones, Joel. 2013. What's the Difference between Long and Short Form Improv?. Big Blue Door. [viitattu 15.11.2015] Saatavissa: <http://bigbluedoor.org/2013/02/18/whats-the-difference-between-long-and-short-form-improv/>

Kuoppala, Silja 2011. "Soita ihan mitä vaan!". Opinnäytetyö. Tampere: Tampereen ammattikorkeakoulu.

Lehtiniemi, Juhana 2015. Improvisaatioteatterimuusikko. kirjallinen haastattelu 31.10.2015.

Midi Manufacturers Association 1995-2015. General MIDI 1, 2 and Lite Specifications. [viitattu 9.12.2015] Saatavissa: <http://www.midi.org/techspecs/gm.php>

MOT Englanti; englanti-suomi 2015. Kielikone Oy. Hakusanat: "ambient-music", "beat-box", "layer", "loop", "set-up". [viitattu 9.12.2015] Saatavissa: <https://mot-kielikone-fi.ezproxy.metropolia.fi/mot/metropolia/netmot.exe?motportal=80>

MOT Gummerus Uusi suomen kielen sanakirja 2015. Kielikone Oy. Hakusanat: "atmosfääri", "atonaalinen", "soundi", "variaatio". [viitattu 9.12.2015] Saatavissa: <https://mot-kielikone-fi.ezproxy.metropolia.fi/mot/metropolia/netmot.exe?motportal=80>

The Oxford Companion to Music 2007-2015. Oxford University Press. Hakusanat: "sample". [viitattu 9.12.2015] Saatavissa: <http://www.oxfordmusiconline.com.ezproxy.metropolia.fi/subscriber/>

Risku, Hannu 2015. Improvisaatioteatterimuusikko. kirjallinen haastattelu 2.11.2015.

Risku, Hannu 2006. Improvisaatioteatterin metodit muusikon vinkkelistä. Opinnäytetyö. Helsinki: Stadia

Routarinne, Simo 2004. Improvisoi!. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Toiviainen, Miiko 2014. Täytyykö tälle edes nauraa?. Opinnäytetyö. Lahti: Lahden ammattikorkeakoulu.

Yle 2013. Imroteatteri saa yleisön kiljumaan. Yle Uutiset. [viitattu 15.11.2015] Saatavissa: http://yle.fi/uutiset/imroteatteri_saa_yleison_kiljumaan/6872351

Haastattelu: Hannu Risku 2.11.2015

Haastatteluvastauksien puhekielisiä ilmauksia on muokattu.

1. Kerro lyhyesti impromuusikkotaustastasi (missä ryhmissä, miten kauan, koulu- tus)

Olen ollut muusikkona Stella Polariksessa vuodesta 2004 ja perustanut liro Ollilan kanssa musiikki-improduon Kaksi Pitkää Miestä vuonna 2011. Musiikkikoulutukseni on musiikkipedagogi AMK (pääsoittimena rummut ja lyömäsoittimet) ja improon olen kouluttautunut useilla kursseilla maailman gurujen johdolla.

2. Painottuuko tekemisesi viihteelliseen (sketsimäiseen) vai taiteellisempaan (pitkä) improon?

Molempiin ja kaikkea sekaisin. Stella Polariksessa tehdään ihan kaikenlaista improa. Kaksi Pitkää Miestä esittää improvisoituja lauluja ja musaa pyrkimyksenään olla viihdyttävän taiteellisia ja taiteellisen viihdyttäviä.

3. Kuvaile käyttämäsi soundillisen valikoiman laajuutta (pelkkä piano vs. laaja soundikirjasto)

Laaja soundikirjasto kosketinsoittimissa ja käytän paljon myös akustisia soittimia.

4. Miten tuotat / tuotatko rytmisiä elementtejä (rumpukompeja ym.)?

Käytän luupperia, johon teen kompeja perkussioilla tai esim. beatboxaillen. Olen ohjelmoinut luupperiin myös valmiita rumpuluuppeja (lähinnä klassikko-break beattejä vanhoilta soul-levyiltä), mutta käytän niitä nykyään aika harvoin, koska on kiva luoda musiikki alusta alkaen liveinä. Monesti ensimmäinen luuppi on piano- tai kitararytmi, johon lisäilen rumpuja ja bassoa yms. vasta myöhemmin (jolloin laulajilla on mukavampaa laulella alusta alkaen).

5. Minkälaista kosketinsoitinta/laitteistoa/lisälaitteistoa käytät ja mihin tarkoituksiin?

Tykkään pitää homman tuoreena ja vaihdella settiä aika paljon. Tässä settini laajimmillaan (josta valitsen tilanteen tullen sopivat kamat):

-peruskosketinsoitin (suosikkini on Nord Stage 2 orgaanisen käyttöliittymänsä vuoksi, Stella Polariksessa käytössä Yamaha MOX-8, joka ei ole minulle vielä kovin tuttu). Nord Stage 2:ssa on sämpleri (erona muihin Nordeihin), jossa on kitaroita, torvia, jousia ja mellotron yms.

-ääniefektikirjasto midi-kosketinsoitin, jota ohjaan MainStagella.

-analogisyntetisaattori Arturia MiniBrute ja siihen liuta efektipedaaleja härömpään avaruus-ilmaisuun (tässä vehkeessä ei ole muistipaikkoja ja se on mahdollisimman epäkäytännöllinen improiluun ja siksi niin ihana)

-Boss RC-300 Loop Station, jonka läpi useimmat jutut menee

-Roland SPD-SX rumpupadi

-akustinen kitara, ukulele, sähkökitara

-lukematon määrä perkussioinstrumentteja

-huilu, klarinetti, melodika, haitari, balafon

6. Mitä erityisiä etuja omassa laiteratkaisussasi on?

Se on hyvin monipuolinen. Pidän akustisen soundin yhdistämisestä syntetisaattorihommiin. Jos impron ydin on leikkiminen, niin siihen settini inspiroi. Yritän pitää setupin elävänä ja yllättävänä.

7. Kuvaile, kuinka jouhevaa soundien vaihtaminen on tiukassa tilanteessa?

Tutulla kalustolla hyvin jouhevaa. Mutta ajattelen niin, että esityksen rytmi on tärkeämpää kuin soundini, joten jos on salamannopeita leikkauksia ja ihan väärä soitin kädessä, niin mennään sävelten alukkeet millä soundilla vaan ja vaihdellaan sitten kun keritään.

8. Miten toteutat nopeita soundivariaatioita esimerkiksi kertosäkeeseen?

Riippuu täysin biisistä. Eniten käytän luupperia kasvattaakseni biisiä (esim. kertosäkeessä enemmän luuppeja). Lisäilen myös soundeihin kerroksia, esim. piano/rhodes-biisiin lisäksi ihan perusratkaisuja: syntetisaattoria, urkuja, jousia.

9. Onko soundien spontaani yhdisteleminen (split) keikkatilanteessa mahdollista ja harrastatko sitä?

Nord Stagellahan se on helppoa ja harrastan sitä. Yamahasta ei vielä hajuakaan.

10. Millaisia heikkouksia / kehittämisen kohteita setupissasi mahdollisesti on?

Stella Polariksen Yamaha ei ole oma syntetisaattori ja se pitäisi ottaa paremmin haltuun, että sitä voisi käyttää orgaanisesti ja nopeasti. Nyt tulee käytettyä siitä aika suppeaa valikoimaa soundeja ja kaikki erikoisemmat soundit muilla kamoilla. Kehitän setuppia koko ajan enkä tykkää lukita sitä johonkin tiettyyn, joten se on ainainen kehittämisen kohde.

11. Kuvaile hauska onnistumisen hetki impro-uraltasi

Kamoihin liittyvä onnistumisen hetki: Slovenian festareilla 2014 olin muusikkona ranskalaisten showssa nimeltä Slow Impro. Näyttelijät kysyivät, että mikä soitin on minulle kaikista läheisin ja rakkain ja vastasin, että rumpusetti on ykkössoittimeni ja he vaativat, että soitan esityksen sitten pelkällä rumpusetillä (joka teatterista löytyikin). Otin haasteen vastaan ja ei muuta kuin syntetisaattorit ja luupperit ja kitarat lavalta pois ja rummut tilalle. Ei tulisi heti ensimmäisenä mieleen tarjota improesityksen taustalle pelkkää rumpusettiä, mutta se toimikin älyttömän hyvin. Oli pakko löytää kaikenmoisia sävyjä ja tunnelmia setistä ja sitä tuli soitettua hyvin luovalla tavalla menemättä kuitenkaan luotaantyöntäväksi taidehiippailuksi. Suurin onnistumisen kokemus ja äijäfilis tuli siitä, kun sai luotua esitykseen jännitteitä, musiikillisia teemoja ja kommunikaatiota näyttelijöiden kanssa pelkällä rumpusetillä.

12. Minkätyyppisiä äänitehosteita käytät ja minkälaisiin tilanteisiin? Ovatko ambient-äänimaailmat mielestäsi oleellisia lyhyessä tai pitkässä improssa?

Käytän tekemääni äänikirjastoa pitkissä näytelmissä. Siinä on pyssyjä, ukkosta, ovikello, kirkonkello, kännyköitä, tekstareita, auton ääniä ja vaikka mitä. Myös abstraktimpia piipityksiä ja kohinoita, joita voi käyttää moneen tarkoitukseen,

vaikka sukellusveneeseen, avaruusalukseseen tai mielen synkkiin maisemiin. Lyhyen impron keikoilla muualla kuin omassa teatteritilassa en käytä juurikaan ääniefektejä, koska en jaksata roudata toista syntetisaattoria ja läppäriä niitä varten. Toki teen niitä sitten ihan soittimilla, jos tarvitsee. Tarkoitatko ambient-äänimaisemilla esim kohtausten taustalla olevaa soundtrackia? se on pitkissä näytelmissä todella isossa osassa. Niillä on hyvä tukea eri tunnetiloja ja luoda niitä. Musiikilla saa helposti näyttelijät rakastumaan tai tappamaan toisensa. Mutta ei saa sählätä liikaa, mielellään tulisi käyttää musiikkia toisena tasona näyttelijäntyön parina. Esimerkiksi, jos viaton tyttö kävelee autioon taloon, musiikki tekee siitä kauhua, ei tytön oma tunne. Musiikilla voi tehdä yhden hahmon sisäisen tunteen tai tilan fiiliksen. Kauhumusiikki on selkeä esimerkki, mutta kaikilla genreillä ja tunnetiloilla voi leikkiä. Ambient-äänitehosteita löytyy niitäkin ja käytän niitä paljonkin.

Haastattelu: Juhana Lehtiniemi 31.10.2015

Haastatteluvastauksien puhekielisiä ilmauksia on muokattu.

1. Kerro lyhyesti impromuusikkotaustastasi (missä ryhmissä, miten kauan, koulu- tus)

Impromuusikkokokemus:

- Improryhmä Kolina 2014-2015
- Improteatteri Kipinä 2015

Koulutus:

- Yhtye- ja orkesterimuusikko POP/JAZZ-piano, toisen asteen tutkinto 2004-2007 (Jyväskylän AO Konservatorio)
- Säveltäjä, Bachelor with Commendation 2007-2008 (Birmingham City Conservatoire)
- Elokuvasäveltämisen maisteri 2008-2010 (Dramatiska Institutet ja KMH, Tukholma)

2. Painottuuko tekemisesi viihteelliseen (sketsimäiseen) vai taiteellisempaan (pitkä) improon?

Olen tehnyt enemmän lyhyttä sketsimäistä, mutta pitkä taiteellisempi kiinnostaa enemmän.

3. Kuvaile käyttämäsi soundillisen valikoiman laajuutta (pelkkä piano vs. laaja soundikirjasto)

Minua kiinnosti eniten ajatus tuoda elokuvasäveltämisen yhteydessä keräämäni studiosoundikirjasto lavalle ja tehdä vaikutus ennen kaikkea äänien laadulla. Vein pöytäkoneeni mukanaani keikalle, koska kannettavani ei pystynyt pyörittämään soundikirjastoani. En tiedä kertooko tämä mitään, mutta live-setin koko ladattuna vei 8 gigaa keskusmuistia. Tämä oli tietenkin vain virtuaalisoitimien puskurin osuus, suurin osa sampleista lataa itse kirjaston suoraan levyllä soittamisen yhteydessä, joten todellisen kirjaston koko on paljon suurempi.

4. Miten tuotat / tuotatko rytmisiä elementtejä (rumpukomppeja ym.)?

En tee enää niin paljon impromusiikkijuttuja, kyseessä oli ehkä vain hetken ko-keilu. Käytin iPadia ohjaimena, koska tällöin oli mahdollisuus rakentaa oma käyt-töliittymä. Tämä muotoutui käytännön syistä kuitenkin enemmän tai vähemmän vastaavaksi kuin "kaupan kosketinsoittimissa": kosketinsoitin jaettiin 2-3 osaan, esim. vasemmalla kädellä rummut, oikealla joku muu soitin ja mahdollisesti yl-häällä vielä kolmas soitin. Käytin iPadia ohjaimena myös äänitehosteille. Setissä oli mukana loopperi, eli oli mahdollista rakentaa isoja sektioita soitin kerrallaan, stemma kerrallaan nauhoittamalla. Tämän lisäksi aloin loppuvaiheessa rakentaa genre-generaattoreita, joiden idea oli tuottaa jokin genre tuotantotasoisena vain kolmisointua soittamalla. Tästä konseptitestinä tein Hollywood-generaattorin, jossa kuuden eri kytkettävän kerroksen avulla pystyi rakentamaan Hollywood-seikkailusoundtrackin vain kolmea nuottia soittamalla. Kerrokset saattoivat olla esimerkiksi huilut, jouset, rytmit, kuoro, vasket jne. ja kukin kerros soitti soittimelle tyylinomaista riffiä. Näiden lisäksi ohjelmoin systeemin, jossa vasemman käden soittaessa rumpuja ja oikean soittaessa esim. pianoa, tietokone soittaa "kolman-tena muusikkona" bassoa pianon nuottien ja rumpujen tahdin perusteella. Minua kiinnostaa todella paljon nimenomaan teknologian rajojen kokeileminen ja se, mi-ten yksi ihminen voi tuottaa kokonaisen bändin soundin. Nyt jälkikäteen ymmär-rän, ettei se ole ehkä ihan se tärkein juttu impromusiikissa vaan paljon tärkeäm-pää on nopea reagoiminen tilanteisiin. Ennemmin hyvä reagointi vaikka yhdellä soundilla kuin monien soundien liiallinen ja kömpelö käyttäminen. Siitä tajusinkin, ettei paikkani ole lavalla vaan studiossa.

5. Minkälaista kosketinsoitinta/laitteistoa/lisälaitteistoa käytät ja mihin tarkoituksiin?

Käytössäni on midi-kosketinsoitin (mahdollisimman yksinkertainen ja napiton), pöytäkone, ipad sekä pöytäkoneen ja ipadin välissä midimuunnin. Lisäksi tieten-kin audio interface. Kaikki äänentuotanto tapahtui Ableton Liven kautta, iPad oli kontrolleri kaikelle.

6. Mitä erityisiä etuja omassa laiteratkaisussasi on?

Loputon (tai koneen keskusmuistin rajoittama) laajennusmahdollisuus, äänien laadusta tinkimättömyys sekä vain ideoiden rajoittamat ohjelmointimahdollisuudet (kuten esim. nuo genre-generaattorit).

7. Kuvaile, kuinka jouhevaa soundien vaihtaminen on tiukassa tilanteessa?

Osaksi harva keikkailuni aiheutti sen, ettei (jatkuvasti muuttuva) soittimeni ollut tarpeeksi tuttu. Tämän lisäksi huomasin loppuvaiheessa joitakin tiettyjä asioita, jotka olisin voinut ohjelmoida nopeammaksi live-tilannetta ajatellen.

8. Miten toteutat nopeita soundivariaatioita esimerkiksi kertosäkeeseen?

Pääasiassa bändin soittotyylin muutoksilla, osaksi myös esim. särön päällekytkemisellä kitaraan tms.

9. Onko soundien spontaani yhdisteleminen (split) keikkatilanteessa mahdollista ja harrastatko sitä?

Kyllä, paljon. Yritin aina vähän etukäteen miettiä, millä tyylillä kohtaus mennään, mutta jonkin verran niitä ehtii myös vaihdella välissä. Tyylilajit-tekniikassa oli hausointa, kun sai itse valita tulevan genren ja ajoittaa katkaisut, niin ehti miettiä ja rakentaa kunnon splitin seuraavaa tyylilajia varten. Tässäkin hidasti tosin oman setin huono tuntemus, koska se oli koko ajan muuttuva ja kokeiluasteella.

10. Millaisia heikkouksia / kehittämisen kohteita setupissasi mahdollisesti on?

Isoin puute on pääasiassa jatkuva muuttuvuus ja sen kautta oman setupin huono tunteminen. Suuri heikkous on liialliset mahdollisuudet ja myös tietyistä ohjelmoinneista johtuva pääasiassa C-duuriin rajoittuva ilmaisu (esim. basso-osuuden split sisältää oktaavin liikkumisvaraa, jolloin on edullisinta aloittaa C-duurista). Tämä aiheutti usein sen, että lähti tekemään tiettyjä genrejä aina samalla tavalla ja tällöin myös rajoitti itsensä turhan usein samoihin ratkaisuihin ja omissa korvissa ratkaisut kuulostivat aina samoilta. Olisi pitänyt keksiä keino siihen, että osaa lähteä aina tarpeeksi eri näkökulmasta jokaiseen kohtaukseen ja jokaisella

keikalla eikä mennä samoilla turvallisilla ratkaisilla. Tällöin mielenkiinto olisi pysynyt paremmin yllä. Toinen iso heikkous on (tällä hetkellä) setin komponenttien määrä, kuten esim. midi-sovittimet, iLok, iPad, jne. Myös se on huono, että mukaan pitää ottaa oma pöytäkone, eli purkaa oma työpiste jokaista keikkaa varten ja sen jälkeen taas kasata. Olen nyt katsellut esim. Microsoftin Surface Book -läppäriä, jolloin kosketusnäyttö yhdessä keikkakoneen kanssa poistaisi monen komponentin tarpeen. Tällöin keikalle tarvitsisi vain MIDI-kosketinsoittimen, sille telineen, kannettavan ja äänikortin. Tämä pienentäisi setupia jo huomattavan paljon. Tosin tämänkään kannettavan keskusmuistin määrä tai teho ei riitä edes tämän hetken setupiini saati sitten sen laajentamiseen. Ehkä tulevaisuudessa. Luulen kuitenkin, että oma setupini olisi parhaimmillaan kosketusnäytöllisellä kannettavalla tietokoneella. Olen löytänyt ohjelmiston, jolla tällaiselle kannettavalle voisi rakentaa oman käyttöliittymän live-setupia varten, samoin kuin nyt teen iPadin kanssa. Kehittämistä olisi löytänyt. Joitakin ohjelmoinnillisia juttuja olisi voinut tehdä (esim. parin on/off-kytkimen yhdistäminen ja siten napinpainallusten vähentäminen live-tilanteessa). Tämän lisäksi uusien rajojen rikkominen, niiden genre-generaattorien kehittäminen jne. Genre-generaattorien kehitys pysähtyi siihen, että pöytäkoneeni keskusmuisti loppui kesken enkä voinut tehdä setistä enää suurempaa. Jouduin jäädä odottamaan uutta pöytäkoneostoa ja lopulta kehitys jumiutui ja sitten lopetinkin jossakin määrin improkeikkailun. Mutta ideoita oli ja jatkan projektia ihan kokeilumielessä, kun joku päivä saan uuden pöytäkoneen, jossa resurssit eivät enää rajoita.

11. Kuvaile hauska onnistumisen hetki impro-uraltasi

Riku Nieminen ja Antti Holma olivat vieraina Thilia Thalia -show'ssa LeBonkissa. Muistaakseni Rikulle ja jollekin toiselle tuli kohtaaminen, jossa oli sensei ja oppilas. Kohtaaminen liittyi jotenkin kung fu:hun ja oppilaalla tuli eteen taidonnäytteen aika. Minulla sattui olemaan "turpiinlyönti"-ääni ja kun oppipoika teki pieneksi tarkoitettua kung fu -liikkeen, laitoin siihen lyönti-efektin. Riku nappasi kiinni siitä ja kohtaaminen jatkui useilla lyönti-aidonnäytteillä ja loppui hurjaan ilmaan potkimiseen. Tässä tuli sellainen tunne, että onnistui istuttamaan koko kohtaamisen vitsin ääniefektillä ja näyttelijät rakensivat koko kohtaamisen sen varaan. Yleisökin naurooi, myös itse ääniefektille.

12. Minkätyyppisiä äänitehosteita käytät ja minkälaisiin tilanteisiin? Ovatko ambient-äänimaailmat mielestäsi oleellisia lyhyessä tai pitkässä improssa?

Sen aikaisessa setissäni käytin efektejä (askelet, studionaurut, nyrkiniskut), jos ne jotenkin erityisesti istuivat kohtauksiin. Ambiansseille löytyi sen sijaan käyttöä useammin. Niiden rooli oli vähän sama kuin musiikilla: jos kohtaus oli navetassa ja sopiva ambienssi löytyi, se saattoi olla hyvä paikkamäärittely tilanteelle ja joskus näyttelijät kommentoivat paikan ääniä ja se antoi impulsseja kohtaukselle. Joskus tunnelman määrittelyyn saattoi sopia lisäksi musiikkia, joskus pelkkä ambienssi riitti. Käytin ambiensseja sekä jatkuvasti kohtauksen läpi, että joskus taas feidasin ne pois, kun kohtaus oli käynnistynyt ja maisema luotu. Aluksi pidin koko kohtauksen päällä, myöhemmin aloin feidailemaan.