



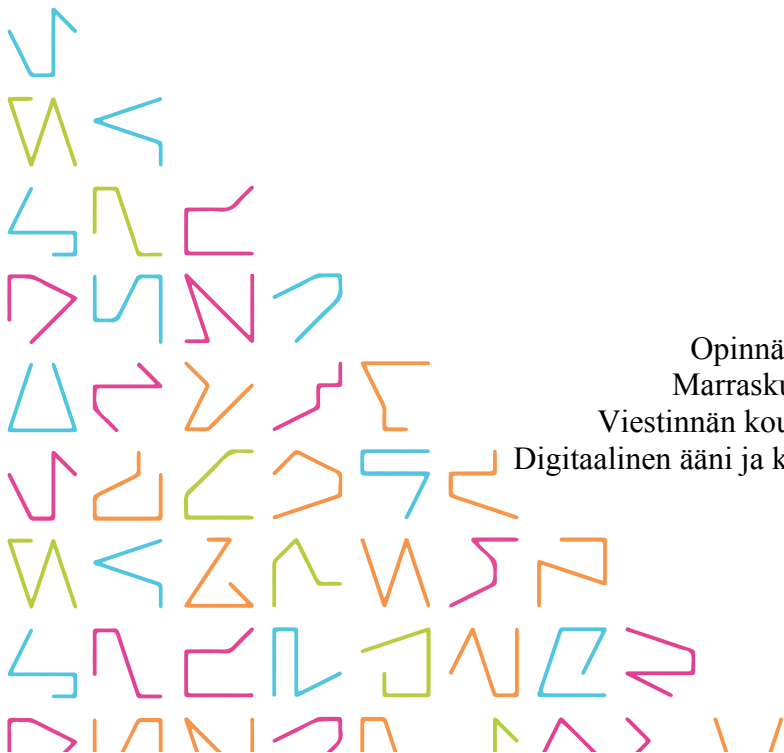
TAMPEREEN
AMMATTIKORKEAKOULU

HIPHOP-MUSIIKIN TUOTTAMISEN ESTE- TIikka

Leo Luxxxus : LXXXIV LP & Chydeone

x Leo Luxxxus : FORCE100 LP

Leo Leinonen



Opinnäytetyö
Marraskuu 2016
Viestinnän koulutusohjelma
Digitaalinen ääni ja kaupallinen musiikki

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelma
Digitaalinen ääni ja kaupallinen musiikki

LEINONEN LEO:

Hiphop-musiikin tuottamisen estetiikka
Leo Luxxxus : LXXXIV LP ja Chydeone x Leo Luxxxus : FORCE100 LP

Opinnäytetyö 67 sivua, joista liitteitä 2 sivua
Marraskuu 2016

Opinnäytetyö tarkasteli hiphop-musiikkia kronologisesti kyseisen elektronisen musiikin genren syntyajoista aina nykypäivään, erityisesti musiikin tuottamisen näkökulmasta. Tavoitteena oli kuvata kokonaisvaltaisesti hiphop-musiikin estetiikkaa, historiaa ja kehitystä tuotantoprosessin kautta. Koettiin tärkeäksi ottaa tarkasteluun myös hiphop-musiikin kannalta olennaisimmat tuotantovälineet ja studiolaitteet.

Läpi käytiin genren huomionarvoisimmat ja uraauurtavimmat tuottajat. Perehdyttiin hiphop-musiikin kehittymiseen ja fuusioitumiseen kolmen vuosikymmenen aikana. Lisäksi käsiteltiin sitä, miten tuotantolaitteisto on kehittynyt ja osaltaan vaikuttanut genren soundin kehitykseen.

Mediaosana toimivat Leo Luxxxus -taiteilijanimen alla julkaistut kaksi LP-levyä, joiden julkaisijoina toimivat hollantilainen Groove College, sekä suomalainen Monsp -levy-yhtiö. Pitkäsoittoja vertailtiin opinnäytetyön aiheeseen. Kerrottiin niiden tuotantoprosessista, josta esimerkkeinä toimivat liitteiksi valikoidut kappaleet. Hiphop-musiikin ja sen lähigenrejen tuottamista peilattiin henkilökohtaiseen tuotantoprosessiin. Pohdittiin laite- ja soundivalintoja. Miksi päädyttiin juuri tiettyyn soundiin tietyissä kontekstissa, saavuttaen tyylillisesti jotain tiettyä? Estetiikka oli tärkeä tekijä työssä.

Asiasanat: hiphop-musiikki, rytmimusiikin historia, hiphop-tuottaja

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Media
Digital Sound and Commercial Music

LEINONEN LEO:

The Aesthetics in Producing Hip Hop Music
Leo Luxxxus :LXXXIV LP and Chydeone x Leo Luxxxus : FORCE100 LP

Bachelor's thesis 67 pages, appendices 2 pages
November 2016

This Bachelor's thesis studied the musical production of hip hop music and its aesthetics. The thesis examined this particular genre of electronic music chronologically – from the birthplace of hip hop all the way to this day. The focus remained on the music production. The goal was to describe profoundly the aesthetics, history and the development of hip hop, through personal productions. It was important to go through the most essential producers and producing equipment of hip hop music.

The thesis went through the most groundbreaking producers and beat makers of the genre. It also examined the progress and fusion of the hip hop music in the three decades of its existence. Additionally, it viewed the development of production equipment, which has influenced the progression of hip hop sound throughout the years.

The media part was built around two recent albums by the musical alter ego Leo Luxxxus, released by the Dutch label Groove College and the Finnish major label MONSP. These records were compared to the subject of the thesis. The thesis described the working process of these albums and used a couple of tracks from both albums as a reference. The thesis assimilated hip hop and black rhythm music genres in general to the personal working process, and pondered on the choices of equipment and sound, e.g. why a certain type of sound was used in a particular context to reach something style-wise. Aesthetics was a major factor in the work.

Key words: hiphop music, history of rhythm music, hiphop producer

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	8
2	HIPHOP-MUSIIKKI JA -KULTTUURI.....	10
2.1	Hiphop-musiikin historia.....	13
2.2	Hiphop-musiikin instrumentit.....	18
2.2.1	Rumpukone.....	19
2.2.2	Syntetisaattori.....	20
2.2.3	Sekvensseri.....	23
2.2.4	Levysoitin ja mikseri.....	24
2.2.5	Vinyylilevyt ja samplet.....	26
2.2.6	Sampleri.....	27
2.3	Hiphop-musiikin tuottaja.....	32
3	TUOTANTO.....	34
3.1	Tuotantosuunnitelma.....	35
3.2	Esituotanto.....	36
3.2.1	Säveltäminen.....	37
3.2.2	Sovittaminen.....	46
3.3	Nauhoittaminen.....	47
3.4	Miksaaminen.....	48
3.5	Masterointi.....	50
4	LXXXIV ja FORCE100 LP:T.....	52
5	POHDINTA.....	56
	LÄHTEET.....	59
	LIITTEET.....	65
	Liite 1. Leo Luxxxus: LXXXIV LP.....	65
	Liite 2. Chydeone x Leo Luxxxus: FORCE100 LP.....	66

LYHENTEET JA TERMIT

Attack	Äänen alku, eli äänen syttymisääni. Syttymisen pituus tarkoittaa äänen käynnistymisaikaa syttyä täyteen voimakkuuteensa. (Laaksonen 2006, 336; Gibson 2002, 22.)
DAW	Äänityöasema (engl. digital audio workstation) on tietokoneistettu laite tai tietokonesovellus, jossa audiota voi tallentaa, muokata ja siirtää haluttuun muotoon (Laaksonen 2006, 375).
Desibeli (dB)	Suhdeyksikkö, jolla audiotekniikassa ilmaistaan sähköisen tai akustisen signaalin tasoa verrattuna sovittuun vertailu- eli referenssitasoon (engl. reference level) (Blomberg & Lepoluoto 1993, 33).
DJ	Lyhenne sanoista disc jockey. DJ soittaa musiikkia äänilevyiltä yleisötapahtumissa, ravintoloissa ja radiossa. DJ käsitteään myös vinyylisoittimia ja DJ-mikseriä soittavaksi muusikoksi. (Brewster & Broughton 1999, 7-10.)
Dynamiikka	Äänen hiljaisten ja voimakkaiden kohtien välinen voimakkuusero (Blomberg & Lepoluoto 1993, 84).
Kaiku	(engl. reverb) Laite tai liitännäinen, jolla jäljitellään saleissa, huonetiloissa ja muissa tiloissa syntyvää äänen jälkikaiuntaa. (Blomberg & Lepoluoto 1993, 92; Laaksonen 2006, 360–361.)
Kompressor	Dynamiikan supistin. Fyysinen laite tai tietokoneohjelma, jolla äänen dynaamista aluetta - hiljaisimman ja kovimman äänen desibelimäärän suhdetta - kavennetaan (engl. compressor). (Blomberg & Lepoluoto 1993, 248; Laaksonen 2006, 335; Gibson 2002, 11.)

Liitännäinen	Tietokoneohjelma, jota käytetään yleensä vuorovaikutuksessa äänityöasemien kanssa, lisäten niihin uusia toimintoja. Äänityöasemissa liitännäisiä (engl. plug-in) käytetään fyysisten laitteiden sijaan. (Tweakheadz 2010; Techterms 2016, Digital Hymnal 2010; Macdonald, 2015, 16.)
Mono-sopeutuvuus	(engl. mono compatibility) tarkoittaa sitä, että kun stereokanavat (vasen ja oikea) summataan yhteen, miksauksen luonne ei ratkaisevasti muutu stereokuunteluun verrattuna (Laaksonen 2006, 164).
Panorointi	Signaalin voimakkuussuhteisiin perustuva sijoittelu äänikuvassa (Laaksonen 2006, 123).
Release	Paluu-aika (engl. release time) määrittää, miten nopeasti laitteen toiminta lakkaa, tai se palaa alkuperäisiin asetuksiinsa (Laaksonen 2006, 336, 340).
Taajuuskorjain	(engl. equalizer) Laite tai liitännäinen, jolla käsiteltävän signaalin taajuusjakaumaa on mahdollista manipuloida. Nykyään myös vakiintuneita termejä ovat ekvalisaattori ja EQ. (Gibson 2003, 19-21; Laaksonen 2006, 316.)
Sidechain	Kompressoititeknikka, jolla vähennetään signaalin voimakkuutta kontrolloimalla sitä toisella signaalilla. Voidaan toteuttaa fyysisillä laitteilla, tai liitännäisillä (Gibson 2002, 27, 31).
Stereokuva	Äänen laaja-alainen suuntavaikutelma, jonka perusteella eritulosuunnista kuuluvat äänet erottuvat toisistaan. Kaksikanavainen stereokuva koostuu vasemman ja oikean kanavan välisistä suhteista. (Laaksonen 2006, 272.)

Viive (engl. echo, delay) Laite tai liitännäinen, jonka avulla ääntä viivästetään ajallisesti, luoden keinotekoinen mallinnus kaiusta. (Blomberg & Lepoluoto 1993, 88; Laaksonen 2006, 360, 366.)

1 JOHDANTO

Tarkastelen opinnäytetyössäni hiphop-musiikin tuottamista ja tuotannon kehittymistä ajan saatossa, kronologisesti genren syntyajoista nykypäivään. Vertailukohtana toimivat kaksi omaa pitkäsoittoani: Leo Luxxxus: LXXXIV LP ja rap-artisti Chydeniuksen, oikealta nimeltään Niko Toiskallion, kanssa tehty Chydeone x Leo Luxxxus: FORCE100 - LP. Käyn läpi näiden kahden julkaisun tuotantoprosesseja. Pysähdyn jälkikäteen myös pohtimaan levyjen tuotantovaiheissa tekemiäni ratkaisuja ja pohdin, mitä olen oppinut niiden kautta.

Selvitän ensin hip hop -musiikin syntyä DJ-kulttuurin kautta. Tämän käsittämiseksi on tehtävä läpileikkaus hip hop -kulttuuriin aina sen syntysijoilta lähtien. Esitän kysymyksiä ja etsin vastauksia seuraavaan: miten tämä alkujaan hyvin alkukantainen, DJ:den funk-kappaleiden breikkiosuuksia hyödyntävä ja breakdance-yleisölle soitettu musiikki on kehittynyt ensin musiikkityyliksi ja sittemmin levittäytynyt maailman suosituimmaksi nuorisokulttuuriksi. Tutkin hip-hopin tietä sen syntysijoilta New Yorkin Bronxista ensin muualle Yhdysvaltoihin, siitä Eurooppaan ja lopulta aina omaan tietoisuuteeni.

Esittelen eri aikakausien tärkeimmät ja urauurtavimmat tuottajat, jotka ovat osaltaan muovanneet hiphop-musiikin soundia eteenpäin ja toimineet omina vaikuttajinani. Lähempään tarkasteluun ovat valikoituneet esimerkiksi hiphop-tuottajat Marley Marl, Pete Rock, RZA, Dr. Dre, DJ Premier, J Dilla, Onra, Dam-Funk, Kanye West ja Diplo.

Käyn läpi edellämainittujen hiphop-muusikoiden tuotantotekniikoita, sekä tuotannollisia ratkaisuja. Keskityn myös siihen, miten laitteisto (levysoitin, DJ-mikseri, rumpukone, sampleri, syntetisaattori, sekvensseri) on aikojen saatossa kehittynyt ja vaikuttanut musiikkiin. Tarkastelen hiphop-musiikin tuottamisen ja uusiutumisen kannalta olennaisimpia laitteita, kuten esimerkiksi Roland TR-808, E-MU SP1200, Akai MPC2000 ja Native Instruments Maschine. Pohdin myös näiden laitteiden käytön estetiikkaa ja tuotantomethodien kehittymistä vuosien varrella.

Tarkoitukseni on opinnäytetyöni ja mediaosuuden tarkastelun kautta ennen kaikkea selkeyttää ajatuksiani omista tuotantotekniikoistani ja tiedostaa ne paremmin. Mitä opin

omasta hiphop-musiikin tuotannostani opinnäytetyötä tehdessäni? Mitä voin tehdä jatkossa paremmin? Mihin suuntaan haluan musiikkiani tulevaisuudessa viedä?

2 HIPHOP-MUSIIKKI JA -KULTTUURI

Sanotaan, että hiphop on enemmän elämäntyyli kuin pelkkä musiikkityyli (Waugh 2000, 12). Musiikillisesta näkökulmasta katsottuna hiphop on elektronisen musiikin tyylilaji, joka syntyi New Yorkin Bronxissa afroamerikkalaisen nuorison keskuudessa 1970- ja 1980 -lukujen taitteessa. Hiphop-kulttuuri on sittemmin establistoitunut voimakkaaksi ja kansainväliseksi liikkeeksi, joka yhdistää ihmisiä ympäri maailmaa. Usein kuulee epäselvyyksiä hiphopin ja rapin välisten käsitteiden rajanvedon välillä. Rääperi KRS-1 ilmaisee asian lyhyesti ja selkeästi Hiphop vs. Rap -kappaleessaan. Hän räppää vapaasti suomennettuna: ”rap on jotain, mitä teet, hiphop on jotain, mitä elät”. (Van Beers 2016.) Hiphop-kulttuuri pitää sisällään neljäksi elementiksi yleisesti kutsutut taiteenmuodot, jotka ovat DJ, MC, b-boy ja graffiti. Hiphop-musiikkia sen sijaan kutsutaan myös yleisesti hiphopiksi tai rapiksi. (Chang 2005, 12.)

Clive Campbell, taiteilijanimeltään DJ Kool Herc, alkoi vuonna 1973 soittaa etelä-bronxilaisten puistojen juhlissa erityisesti disco- ja funk -kappaleiden instrumentaaliväliosia vuoron perään kahdella levysoittimella. Nämä breikeiksi kutsutut kappaleiden usein pelkistä rummuista tai rytmisoittimista koostuvat perkussiiviset osuudet, joita pidennettiin vuorotellen kahden saman levyn avulla hiphop-tanssijoiden ja muun juhlakansan tanssiessa, muodostavat hiphop-musiikin perustan. (Nives 2014, 21.) Erityisesti DJ Kool Hercin suosimia kappaleita olivat belgialaisen Michael Viner's Incredible Bongo bändin ”Apache” ja ”Bongo Rock”, Jimmy Castor Bunchin ”It’s Just Begun”, sekä Rare Earthin ”Get Ready”. Kool Herc opetteli toistamaan näitä break-kohtia liki loputtomiin tanssijoita miellyttääkseen - hän käytti kahta levysoitinta ja samaa levyä valitakseen mieleisen kohdan aina uudestaan (Hilamaa & Varjus 2000, 140-143). Hiphop-pioneeri Afrika Bambaataa taas määrittelee breikin kappaleen kohdaksi, joka saa ihmiset villiintymään. Bambaataan mukaan tämä kappaleen kohokohta on usein liian lyhyt, joten kuuntelija haluaa kuulla sitä lisää. Tämän takia hiphop-DJ:t alkoivat pidentää näitä kappaleiden osioita, jotta tanssikansa pääsi irroittelemaan kappaleen huippukohdassa pitkän kaavan mukaan. Bambaataan mukaan tiettyjen kohtien soitto ei ollut siis poliittinen, vaan puhtaasti esteettinen valinta – breikkejä soitettiin yksinkertaisesti sitä syystä, koska ne kuulostivat hyvältä tanssijoiden ja DJ:den mielestä. (Waugh, 2000, 12-13; Brewster & Broughton 1999, 208-213; Chang 2005, 11, 90; Edwards 2015, 141-143.)

Bronxin levysoittajien ympärille kehittyi oma tanssikulttuuri, jonka juuret olivat 1960-luvun lopun mustissa tanssivillityksissä. Kehittyessään koko vartalon hallintaa vaativaksi tanssi sai nimen breakdance. Ensimmäisiä Bronxin puistoissa nimeä hankkineista ryhmistä oli tanssiduo The Nigger Twins. Herc alkoi kutsua miespuolisia tanssijoita nimellä b-boys, joka tarkoitti eri selitysten mukaan break boyta, beat boyta tai Bronx boyta. Heille Herc huuteli levysoittimiensa takaa kehoituksia ikäänkuin koreografian ominaisuudessa, kuten DJ:t soundsystemeissa hänen kotisaarellaan Jamaikalla aikoinaan. (Chang 2005, 88.) Herc vietti nuoruutensa reggae-musiikin keskittymässä Kingstonissa (Aarnio & Vuorinen 2008, 378). Sieltä hän muutti New Yorkiin 13-vuotiaana, vuonna 1967. Herc koelikin aluksi myös Jamaikalta lähtöisin olevien musiikkityylien, danchehallin ja reggaen soittamista, mutta ne eivät kiinnostaneet bronxilaista yleisöä. Niinpä hän rakensi ohjelmansa funkille, jota hän väritti ja elävöitti lisää muilla musiikkityyleillä. (Hilamaa, Varjus 2000, 142; Chang 2005, 90-92.)

Tämä alkujaan DJ-vetoinen musiikin ilmaisumuoto, eli hiphop, sai 1970-luvun lopun tienoilla uuden merkityksen ja kontekstin. Kool Hercin levyjen käsittely monimutkaistui hänen kehityessään ja DJ:lle jäi vähemmän aikaa suunsoitolle levyjen tahdissa. Tätä varten hän palkkasi seremoniamestareiksi kaksi nuorta miestä, Clark Kentin ja Coke La Rockin, antamaan äänellisen antinsa soittamansa musiikin päälle. Tarkemmin sanottuna he saivat työkseen tunnelman kohottamisen ja Hercin kehumisen. Pian he alkoivat ottaa haltuunsa kokonaisia kappaleita, kuten jamaikalaiset DJ:t kotisaarellaan aikanaan. Newyorkilainen ulosanti oli kuitenkin nopeampaa ja vähemmän rentoa. Hercin sound systemille Herculordsille mikrofonimiehineen alkoi pian ilmaantua jäljittelijöitä, kuten Grandmaster Flash And The Furious Five. Tällä tavoin hiphop-musiikin ydin, eli kahden levysoittimen ja mikrofonin välinen vuoropuhelu, alkoi löytää keskinäisen dynamiikkansa. (Hilamaa & Varjus 2000, 142-143.) Itse hiphop-käsitteen syntyisestä on erinäisiä tarinoita ja versioita. Grandmaster Flashin ryhmään kuuluvan mikrofonistin Kid Creolen tarinan mukaan oli vuosi 1975 ja heidän ystävänsä Billy oli lähdössä suorittamaan asepalvelustaan ja Etelä-Bronxissa oli järjestetty juhlat viimeisenä viikonloppuna ennen Billyn lähtöä. DJ:n soittaessa Keith Cowboy toisteli mikrofoniin armeijasta tunnettua marssilaulua itse keksimällään riimiparilla hip/hop/hip/hop ja ihmiset villiintyivät. (Edwards 2015, 11.) Tällä tavoin termi hiphop teki tulemisensa näissä juhlissa, joissa muutkin, myöhemmin MC:ksi (lyhenne englannin kielen sanoista master of ceremony) tai räppäreiksi (rappers) kutsutut henkilöt alkoivat viljellä termiä ja se alkoi leviämään ensin ympäri New Yorkin kaupunkia ja sittemmin yli sen rajojen (Edwards 2009, xii).

1970-luvun lopussa ja 1980-luvun alussa hiphop-musiikki ja -kulttuuri nousi ensi kertaa valtavirtaan ja establiisoitui varteenotettavana kulttuurimuotona suhteellisen nopeasti. Hiphop levisi tiedotusvälineiden kautta nopeasti jokaiseen maailmankolkkaan ja vakiinnutti paikkansa universaalina kielenä, jota voi ilmaista musiikin, maalaamisen, tanssimisen, sekä ylipäänsä estetiikan kautta. (Waugh, 2000, 12-13; Bradley 2000, 6-7, 9-11.)

Kuten jo aiemmin mainitsin, genren syntyvaiheista on erinäisiä versioita, mutta myös kulttuurin kummisetänä tunnetun (joidenkin lähteiden mukaan nimi on virheellinen) Kevin Donovanin, alias Afrika Bambaataan mukaan käsite syntyi alunperin juuri Keith Cowboy'n käytettyä termiä hiphop omissa riimeissään. Median kysyessä Bambaataalta, millä nimellä tätä uutta nuorisoliikettä tulisi nimittää, hän aikoi ensin sanoa vaikkapa ”go-off” tai ”jim-jam”; mitä hänen mielessään silloin pyörikään. Bambaataa muisti kuitenkin Keith Cowboy'n riimit, joten hän sanoi, että mustat nuoret kutsuvat koko kulttuuria hiphopiksi. Häneltä vaadittiin termille lisäselvitystä. Bambaataa vastasi lyhyesti: kulttuurimme on ”hip”, eli trendikäs ja sinun tulee ”hopata,” eli hyppiä biitin tahtiin. (Edwards 2015, 13.) Afrika Bambaataan lyhyt ja hieman humoristinen määritelmä sisältää kuitenkin paljon asiaa ja on ajankohtainen ja relevantti edelleen. Hiphop-musiikin ydin on sen rytmi eli biitti, jonka ominaispiirteenä on erityisesti hidas ja laiska tunnelma, tempon liikkua 90 bpm:n tienoilla. Biitit ammentavat paljon esimerkiksi soul, -funk ja rnb -vaikutteista. Hiphop-kappaleet kietoituvat usein minimaalisten samplejen ja looppien ympärille. (Waughn 2000, 13.) Biitti voi olla pelkästään instrumental-kappale, tai se voi sisältää vokaalit räppäämisen tai laulun muodossa. (Hilamaa & Varjus 2000, 153; Chang 2015, 109-111.)

Hiphop-biitit ovat useimmiten 4/4-tahtilajissa. Rytmisenä elementtinä niissä usein hyödynnetään swingiä, joka on tyypillistä erityisesti jazz-lyömäsoittimille. Kappaleiden rakenne pohjautuu myös varhaisempaan mustaan rytmimusiikkiin, kuten souliin, funkiin ja discoon, jossa rytmejä ja kappaleiden tematiikkaa toistettiin koko kappaleen ajan. Jo 1960- ja 70 -luvuilla hiphopin esi-isänä pidetty funk-muusikko James Brown puhui, lauloi ja huusi, kuten räppärit seuraavilla vuosikymmenillä New Yorkissa. Brownin kappaleet rakentuivat rytmisten ja melodisten osioiden toistolle. Tämän tyylinen lähestyminen musiikkia kohtaan oli tärkein alusta, jolle hiphopin viitekehys rakentui. (Chuniq 2013.)

Hiphop-musiikki sai kehitysvaiheessaan paljon vaikutteita myös disco-musiikista: ensimmäiset hiphop-levytykset tehtiin disco- ja funk-kappaleiden cover-instrumentaaliversioihin taustayhtyeiden soittamina. (Hilamaa, Varjus 2000, 147-148.)



KUVA 1. Kool Herc (oikealla) soittamassa levyjä puistossa Etelä-Bronxissa (Bruno 2013)

2.1 Hiphop-musiikin historia

Afroamerikkalainen rytmimusiikki on toiminut koko 1900-luvun ajan populaarimusiikin suunnannäyttäjänä. Yhdysvaltain mustan musiikin historia on myös ollut 1900-luvulla jatkuvaa vallankumousta. Mustat ovat aikojen saatossa perinteisesti aina ensimmäisinä kehittäneet uusia tyylejä, joita valkoiset ovat myöhemmin kopioineet. (Hilamaa & Varjus 2000, 139.) Mustat tyylit ovat kuitenkin seuranneet toisiaan nopeammin kuin valkoiset ovat oppineet niitä kopioimaan. Myös viihdeteollisuus on lähes poikkeuksetta adaptoinut nämä uudet tyylit jossain muodossa rattaidensa kyytiin, popularisoinut ne ja valjastanut musiikkityylit rahantekemisen välineiksi. Mustat ovat aina olleet ensimmäisinä hyödyntämässä uusimpia soitinkeksintöjä, sekä keksineet innovatiivisia käyttötapoja uusille soittimille. Esimerkiksi Chicagon blueskitaristit yhdistivät 1950-luvulla sähköisen soinnin etelän peltojen perinteisiin. Samanlainen, vaikutukseltaan mittavampi ilmiö koettiin 1980-luvun taitteessa Yhdysvaltojen New Yorkissa hiphop-musiikin instrumenttien kanssa. Huomionarvoista on myös, että hiphopin peruselementit ja lieveilmiöt – rehentelevät räpit, toisistaan mittaa ottavat poikaporukat, näiden kilpailevien porukoiden yhteenotot, sekä poliittinen kritiikki - noudattavat ylipäänsä mielenkiintoista perinnettä ja kaaavaa laajemmassakin mittakaavassa. Edellämainitut asiat ovat nimittäin kaikki olleet

kautta aikain läsnä juurikin afroamerikkalaisten musiikkityylien syntyhistoriassa. (Chang 2005, 39.)

1970- ja 80 -lukujen taitteessa urbaani kulttuuri ja musiikkityyli hiphop alkoi kehittyä Etelä-Bronxin kaupunginosassa New Yorkissa. Mustilla nuorilla ei ollut usein riittävästi rahaa käydä hienoissa diskoissa kantakaupungissa tai edes kotikulmien tanssipaikoissa, joissa soittivat Eddie Cheeban ja DJ Hollywoodin kaltaiset suurta suosiota nauttivat DJ:t. Näinollen Bronxissa oli tilausta juhlille, joissa nuoriso voisi tanssia ja pitää hauskaa. Kool Herc alkoi ensimmäisenä järjestää puistobileitä, joiden esikuvina toimivat hänen sukujuuriltaan lähtöisin olevat sound system -tanssit. Sound systemit olivat alkujaan maata kiertäviä ulkoilmadiscoja, joiden voima perustui valtaviin kaiutinvuoriin. Ne soittivat yhdysvaltalaisista soulia ja jamaikalaisista reggaeta. Alunperin reggae oli erityisesti sound systemejä varten tehtyä musiikkia, jonka juuret olivat yhdysvaltalaisessa mustassa musiikissa, mutta rytmit erosivat hiukan esikuvistaan (Hilamaa, Varjus 2000, 140.) Alkujaan Kool Hercin asunnossa 1520 Sedgwick Avenuella järjestetyistä juhlista liike levisi myöhemmin koko Etelä-Bronxin kaupunginosaan. Tarinat hiphopin alkuaikojen Bronxista kertovat, kuinka DJ:t laittoivat levysoittimensa autojen lavoilta ja kytkivät ne mihin tahansa vapaana olevaan kadunkulmaan, sisäpihaan tai liikuntasaliin; sinne missä juhlamilloinkin olivat. Näissä paikoissa DJ:t soittivat, b-boy tanssivat ja newyorkilainen nuoriso ylipäänsä kokoontui. (Resident Advisor 2014; Chang 2005, 86.)

Seuraava hiphopin-kulttuurin syntymän avainhenkilö oli Barbadoselta New Yorkiin lapsena muuttanut Joseph Sadler, taiteilijanimeltään Grandmaster Flash. Hän adaptoi Kool Hercin idean soittaa breikkejä ja kehitti sen varsinaiseksi DJ-tekniikaksi. Flash mullisti DJ-kulttuurin näyttämällä, kuinka DJ voi käyttää LP-levyjä tehdäkseen uusia kompositioita sisältävää musiikkia (Brewster & Broughton 2010, 177, 182). Sen lisäksi, että Flash loi perusteet hiphop-musiikille, hän rikkoi käsitykset muusikon määritelmästä ja siitä, mitä tarkoittaa alkuperäisen musiikin tekeminen ns. perinteisillä instrumenteilla. Flash DJ-tekniikoinen oli avainhenkilö, joka mahdollisti levytetyn hiphop-musiikin biitintekijöiden, vaikkakaan hän ei DJ:nä sitä varsinaisesti tehnytään. Vaikka Grandmaster Flash arvosti suuresti Kool Hercin tyyliä, häntä häiritsi sen kömpelyys ja epämusikaalisuus, sekä ns. arviokauppa breakbiittien ja kappaleiden miksaamisen rytmiikassa. Hän oli nähnyt mentorinsa Pete Jonesin venyttävän diskolevyjä kahden soittimen ja levyn avulla saumattomasti ja päätti kehittää tuota tyyliä eteenpäin breikkien soittamiseen. Flashin tavoite

oli päätellä ja omaksua tekniikka, jolla soittaa kappaleiden funkkaavimmat tahdit ja toistaa niitä - pitäen koko ajan tahtia yllä. (Nives 2014, 21.) Toisinsanoen hänen tavoitteensa oli manuaalisesti samplata osa musiikkia ja loopata se heittelemättömäksi taustabiitiksi, jonka päälle b-boyt voisivat tanssia ja räppärit riimitellä. Tähän tarkoitukseen hän kehitti quick mixiksi nimittämänsä tekniikan. Sen filosofia on jotakuinkin seuraava: otetaan kaksi kappaletta samaa levyä ja laitetaan teipillä merkki molempiin levyihin, jotta nähdään, mistä kohdasta haluttu kappaleen osa alkaa. Toisen kappaleen soidessa toinen kelaan takaisin ja laitetaan soimaan teipatusta kohdasta toisen loppuessa. Flash hioi kotoaan uutta tyyliänsä kahdella levysoittimella noin vuoden ajan. Kun hän tunsu ”clock theory” –nimellä kutsumansa biittimiksausfilosofiansa olevan valmis, alkoi hän itsekin soittaa Etelä-Bronxin puistoissa levyjä, vallankumouksellista tekniikkaansa hyödyntäen (Chang 2015, 133-134.) Tämä tekniikka on DJ-tekniikoiden, kuten miksaamisen ja juggleamisen, sekä myös musiikin tuottamistekniikkana tuntemamme looppaamisen kivi-jalka. Myöhemmin tekniikan harjoittaminen on tehty DJ:lle helpommaksi kuulokkeiden ja miksereiden cue-ominaisuuden myötä, mutta Grandmaster Flash kehitti tekniikan huippuunsa melko alkukantaisella laitteistolla. (Ritz, 2008, 53; Edwards 2015, 143-145; Brewster & Broughton 1999, 213-217.)



KUVA 2. Grandmaster Flash scratchaamassa klubilla New Yorkissa (Brewer 2011)

Huomionarvoista on myös, että Grandmaster Flashin oppipoika Theodore Livingstone, alias Grandwizard Theodore, kehitti scratchaamiseksi kutsutun, vinyylilevyn edestakai-

sesta liikutuksesta syntyvää ääntä hyödyntävän tekniikan. Scratchaaminen on kenties tunnistettavin yksittäinen hiphop-musiikin elementti. Se kuulostaa hieman raapimisesta, josta myös nimen etymologia juontuu. Musiikkitermistöllä ilmaistuna scratchaaminen synnyttää rytmisiä kuvioita. Theodore keksi tekniikan 1980-luvun alussa sattuman kautta. Hän soitti levyjä huoneessaan, kun hänen äitinsä tuli yht'äkkiä huoneeseen valittamaan liian kovasta melusta. Äidin antaessa nuoren DJ:n kuulla kunniansa pelästynyt Theodore pysäytti levyn kädellään ja liikutti sitä vahingossa edestakaisin. Hän piti kuulemastaan ja alkoi kehittää tekniikkaa eteenpäin yhdessä Grandmaster Flashin kanssa (Hilamaa, Varjus 2000, 143-144). Sittemmin scratchaaminen on integroitunut tärkeäksi osaksi hiphop-musiikkia ja levyjen manipulointi on myös synnyttänyt oman alagenrensä, turntablismmin. Tämän genren ominaisuus on kaikkien musikaalisten elementtien luominen pelkästään levysoittimilla ja mikserillä. (Nives 2014, 21.) Vuodesta 1985 lähtien on järjestetty myös vuosittain maailmanlaajuiset DMC (lyhenne sanoista Disco Mix Club) -maailmanmestaruuskilpailut, joissa DJ:t ympäri maailman ottavat toisistaan mittaa esittämällä kuuden minuutin rutiinin levysoittimilla ja mikserillä. (Edwards 2015, 143-145; Brewster & Broughton 2010, 184.)

Hiphop-musiikin tuottaminen mullistui toden teolla Afrika Bambaataan myötä. Nuori etelä-bronxilainen kapinallinen Bambaataa koki aikoinaan, että hänen elämäntehtävänänsä oli tuoda hiphopin välityksellä henkiset arvot kaduille. Tämä entinen pahamaineisen Black Spades -jengin jäsen soitti myös alkujaan puistoissa ja diskoissa, sekä perusti väkivaltaa vastaan taistelevan Zulu Nation -ryhmittymänsä, joka sittemmin on kasvanut maailmanlaajuiseksi liikkeeksi ja ilmiöksi. (Chang 2005, 109.) Hiphop otti harppauksen eteenpäin ja määritteli itsensä uudelleen vuonna 1982, kun Afrika Bambaataa & Soul Sonic Force julkaisivat electro-funk -vaikutteisen kappaleensa Planet Rock. Aiemmat hiphop-kappaleet, kuten Chickin Good Times -kappaletta lainannut Sugarhill Gangin Rapper's Delight, olivat lainanneet looppeja disco-kappaleista ja soitattaneet ne studiobändeillä. Nyt Bambaataa ja tuottaja Arthur Baker loivat kokonaan uudenlaisen elektronisen soundin, joka hyödynsi Rolandin TR-808 -rumpukonetta ja samplasi saksalaisen electropop-yhtye Kratwerkin Trans Euro Express- ja Numbers -kappaleita. Samplaamisen tekee tapauksessa mielenkiintoiseksi se, että tähän aikaan ei ollut vielä käytössä sampleereita, vaan samplet nauhoitettiin sellaisenaan Bambaataan LP-levyiltä, eikä niitä prosessoitu enempää (Brewster & Broughton 2010, 191, 212). Planet Rockia pidetään yleisesti käännekohtana hiphop-musiikille; electron ja hiphopin yhdistäminen loi kokonaan

uuden genren, joka on poikanut sittemmin aina uusia genrejä. Muita vuonna 1982 julkaistuja urauurtavia, Planet Rockin hengessä tehtyjä kappaleita olivat esimerkiksi Grandmaster Flash & The Furious Five'n *The Message*, Man Parrishin *Hip Hop*, *Be Bop (Don't Stop)*, sekä muustakin urauurtavasta taidetoiminnasta tunnetun Malcolm McLarenin populaarikulttuuria koskettava *Buffalo Gals*. (Chang 2005, 116, 126-127, 187, 202-204; Brewster & Broughton 1999, 217-223.)



KUVA 3. Afrika Bambaataa kaupungin vuokratalojen edustalla New Yorkin Bronxissa (Rio On The Radio 2014)

Graffiti, räppääminen, levyjensoitto ja breakdance - eli hiphop - vakuutti asemansa valitsevana kulttuurisena liikkeenä vähemmistökulttuurien urbaaneissa yhteisöissä 1980-luvulla. 80-luvulla monet artistit tekivät hiphop-musiikin kautta sosiaalisia kannanottoja. Yhtyeet, kuten Chuck D:n johtama Public Enemy, toivat musiikkinsa kautta julki kokemiaan yhteiskunnallisia epäkohtia ja saivat osakseen huomiota ympäri maailmaa kaikissa yhteiskuntaluokissa (Hilamaa & Varjus 2000, 162-168). Tällöin kehittyi myös suuta instrumenttina hyödyntävä tekniikka ja hiphop-musiikin alagenre beat boxing, eli beatboxaus. Beatboxing-pioneerit, kuten Doug E. Fresh ja Biz Markie, tekivät biittejä, rytmejä ja soittimia jäljitteleviä musikaalisia ääniä pelkästään suullaan. He hyödynsivät myös huulia ja kieltä, manipuloiden ääntä näiden ruumiinosien avulla. Hiphop-kulttuurin leviämisen kannalta tekniikka oli tärkeä, koska nuoret pystyivät helposti matkimaan tätä televisiosta näkemäänsä ja kuulemaansa tyyliä, ilman varsinaisia instrumentteja. Nykyään tämä tekniikka on establiroitunut maailmanlaajuisesti ja synnyttänyt oman alagenrensä. Musiikkivideot muuttivat osaltaan länsimaisen musiikin viitekehystä ja toivat hiphopin

suuren yleisön tietoisuuteen. Usein videot glorifioivat urbaaneja asuinalueita, eli kansankielellä ghettoja. Planet Rockin musiikkivideo esitteli hiphop-muusikkoja, graffitiartistejä ja break-tanssijoita. Myös hiphop-aiheisia elokuvia julkaistiin runsaasti vuosien 1982-1985 välillä. Tunnetuimpia näistä ovat Beat Street, Wild Style, Krush Groove, Breakin, sekä graffitidokumentti Style Wars. Nämä elokuvat yhdessä tiedotusvälineiden kanssa levittivät hiphopin vetovoimaa New Yorkin rajojen ulkopuolelle. Vuoden 1984 tienoilla nuoret ympäri maailman alkoivatkin ottaa omakseen tämän tuohon aikaan uuden kulttuurin. Alkoi tyylillinen ja maantieteellinen laajeneminen, johon hiphop-kulttuuriin myöhempi kaupallinen ja kulttuurinen menestys pitkälti perustuu. (Edwards 2005, 121-123; Chang 2005, 261-262.)

2.2 Hiphop-musiikin instrumentit

Samaan tapaan kuin vaikkapa rock-bändi käyttää vokaaleita, kitaraa, bassoa ja rumpuja, tai jazz-bändi omaa kokoelman perinteisiä soittimia, hiphopiin kuuluvat omat standardisoittimensa. Jotkut näistä tuottavat ääntä reaaliajassa, kuten vokaalit ja DJ:n scratchaaminen ja miksaaminen. Nämä toteutetaan toisin sanoen perinteisten soittimien tapaan. Jotkut instrumentit taas ohjelmoidaan vaikkapa rumpukoneeseen tai syntetisaattoriin hiphopkappaleiden musiikillisia ja rytmisiä pohjia luotaessa - toki näitäkin voi soittaa ns. reaaliajassa. Joka tapauksessa monet hiphop-musiikin tekemisen toimintatavoista käyttävät laitteistoa, josta ei ajan saatossa välttämättä ole aina käytetty nimitystä instrumentti. (Edwards 2005, 120.)

Hiphop-sanastossa biittien tekeminen käsittää kappaleiden ei-lyrikaalisen osuuden luomisen. Tämä on tehtävissä monin tavoin: tuotantolaitteilla (eli hiphop-instrumenteilla), beatboxaamalla (eli luomalla rytmisiä ja melodisia ääniä suulla), live-bändin kanssa, tai manipuloimalla vinyylilevyjä levysoittimilla ja DJ-mikserillä. Hiphop-musiikin tärkeimmät instrumentit voidaan ryhmitellä samplereihin, rumpukoneisiin, levysoittimiin, mikseihin, syntetisaattoreihin ja sekvenssereihin. Lisäksi huomionarvoista tässä sample-veitoisessa genressä on käsitellä vinyylilevyjen tuntemusta ja tätä kautta hyödyntämistä sample-lähteinä. (Edwards 2005, 17, 123-132.)

2.2.1 Rumpukone

Rumpukone on kohdelaite, johon on tallennettu perkussiosoundeja (Hirvi & Tuominen 1995, 190). Rumpukoneet ovat syntetisaattoreihin verrattavia laitteita, jotka käyttävät digitaalisia äänitteitä, tai vastaavasti oikeiden rumpujen ja lyömäsoittimien sampleja. Rumpukonetta soitetään painamalla nappeja, jotka triggeröivät niille ohjelmoidut samplet. Kokonaisia patterneja ja kappaleita voi usein ohjelmoida rumpukoneen muistiin samalla tavoin kuin sekvensserissä. Rumpukoneen ääniä on mahdollista ohjelmoida sekvensseiksi, luoden tällä tavoin erilaisia rytmejä. (Hirvi & Tuominen 1995, 126.) Varsinaiset rumpukoneet eroavat myöhemmistä samplays- ja sekvensointilaitteista siten, ettei rumpukoneisiin pysty nauhoittamaan sisään haluamiaan ääniä, vaan käytettävissä on ainoastaan laitteen mukana tulevat valmiit äänet. Varhaisten rumpukoneiden rajoituksista huolimatta hiphop-tuottajat tekivät jo genren syntyaikoina niiden likaisista soundeista taidetta, jotka kestävät aikaa edelleen. Nämä laitteet ovat myös edelleen relevantteja analogisen ja autenttisen ominaissoundinsa takia. (Edwards 2015, 128; Friedman 1985, 83.)

Yksi käytetyimmistä rumpukoneista hiphop-musiikissa on ollut kautta aikojen Roland TR-808, jota kutsutaan yleisesti elektronisen musiikin piireissä pelkästään 808:ksi. Pelkästään tämä kertoo laitteen establisoitumisesta ja integroitumisesta hiphop-musiikkiin ja -kulttuuriin enemmänkin käsitteenä, kuin pelkästään mekaanisena laitteena. Laitteen rumpusoundeja ei aluksi pidetty realistisina, mutta siitä tuli sittemmin osa laitteen vahvuutta: 808 omaa uniikit ja tunnistettavat äänet, kuten hand clapin, lehmänkellon ja basso kickin, muiden klassikoiksi muodostuneiden äänien joukossa. Afrika Bambaataan & Soul Sonic Forcen vuoden 1982 Planet Rock mullisti hiphop-musiikin tuottamisen ja tuottajat alkoivat käyttämään rumpukoneita studiosoittajien sijaan. Tuohon aikaan ei käytetty vielä sampleja. Pian tämän jälkeen oli muutaman vuoden ajan varsin yleistä käyttää kappaleissa komboa Roland TR-808, Fairlightin Orchestral Hit ja Emulator-sampleri. Planet Rock inspiroi lukemattomia artisteja ja kappaleita, hyvänä esimerkkinä Mantronixin hittikappale ”Fresh Is The Word”. kaltaiset tuottajat käyttivät TR-808:aa rumpujensa pääasiallisena lähteenä ja ylipäänsä perustivat kappaleensa rumpukoneen äänille. Myöhemmät hiphop-artistit samplasivat usein näiden kappaleiden 808-soundeja sen sijaan, että olisivat nauhoittaneet ne laitteesta itsestään. On edelleen varsin yleistä käyttää TR-808:n basso kick-rumpua korostamaan muuten samplesta koottuja hiphop-kappaleita, tuoden tällä tavoin lisäpotkua kappaleen sub-bassotaajuuksille (Gibson 2003, 33). Mantronixin

tuottaja Kurtis Mantronik historioi 808:sta ja sen filosofiasta seuraavasti. (Micallef, 2008.)

En ollut koskaan kuullut mitään sellaista, kuin (Afrika) Bambaataan 'Planet Rock'. Hän todella käytti TR-808:a. Oma ideani oli käyttää 808:aa paljon hitaammalla tempolla saadakseni sen soimaan todella isosti ja bassovoittoisesti. 'Fresh Is The Word' on todella 808-soundin määritelmä. Pidän sen rapeudesta, kick-rummun lihavuudesta ja koska se oli hitaampi, siinä oli enemmän liikaista fiilistä. En kuullut kenenkään käyttävän 808:aa tuolla tavoin silloin, pitäen sitä tarkoituksenmukaisesti raakana, loopaten sitä ja hidastaen tempon matalalle. 'Planet Rock' käytti kaikenlaisia tuottamistempuja, mutta 'Fresh Is The Word' oli pelkästään 808:a. En ajatellut tekeväni mitään uutta tai erilaista, se vain tuntui minusta hyvältä. (Edwards 2015, 130.)



KUVA 4. Roland TR-808 (Roland US 2014)

2.2.2 Syntetisaattori

Syntetisaattori on kohdelaite, jossa sähköisesti tuotettuja aaltomuotoja muokkaamalla saadaan luotua äänitapahtumia (Hirvi & Tuominen 1995, 191). Syntetisaattori on erityisesti elektroniseen musiikkiin kehitetty laite, joka tuottaa ääntä, jota ei ole mahdollista saavuttaa perinteisillä musiikki-instrumenteilla (Friedman 1985, 1). Puhuttaessa syntetisaattorista tarkoitetaan ennen kaikkea ohjelmoitavaa, elektronista instrumenttia. Syntetisaattoria ohjataan yleensä keyboardilla eli ohjauslaitteella, joka sallii tietyn määrän äänenmuokkausmahdollisuuksia. Syntetisaattoria voidaan myös kutsua välineeksi, joka

tuottaa ääntä määrittäen perustavanlaatuisia sävelkorkeudellisia, äänensävylisiä ja äänenvoimakkuudellisia elementtejä. (Russ 2004, 5.) Tämä on välttämätöntä erotettaessa syntetisaattori uruista ja sähköpianosta, jotka ovat periaatteessa syntetisaattoreita, mutta omaavat vain muutamia parametreja äänien muokkaamiseen ja muunteluun. Syntetisaattoria ei tule myöskään sekoittaa keyboardiin, joka on nimenomaan ohjauslaite, jota voi verrata vaikkapa tietokoneen näppäimistöön. Syntetisaattori voi olla myös pelkkä moduli, jota ohjataan ulkoisella laitteella. Myös modulaariset syntetisaattorit on tärkeää mainita. Ensimmäiset syntetisaattorit olivatkin modulaarisia ja valtavan kokoisia laitoksia, ennen kuin Moog toi ensimmäisen koskettimiston omaavan ja paremmin liikuteltavan syntetisaattorinsa, Minimoogin, vuonna 1970 markkinoille. (Burucs 2016; Crombie 1982, 7; Future Music 6/2016, 50.)

Syntetisaattorit voidaan jakaa karkeasti analogisiin ja digitaalisiin syntetisaattoreihin, jotka molemmat muodostavat ääntä eri tavoin. Analogisyntetisaattoreissa ääni muodostuu suoraan sähkövirrasta, joka kuljettaa sen erilaisten syntetisaattorin rakenneosien kautta. Ääni ei ole täysin tasaista ja siinä on mukana säröä, vääristymiä ja satunnaisia ääniä. Myöskään äänen vire ei ole välttämättä stabiili, vaan se saattaa hieman vaihdella. Nämä yksityiskohdat tuovat syntetisaattoreiden ääneen yllätyksellisyyttä ja luonnetta. (Waugh 2000, 1-2; Russ 2004, 8-9.) Hiphop-musiikissa varsinkin analogisyntetisaattorit ovat olleet aina suuressa roolissa. Tunnetuin ja historiallisesti tärkein esimerkki tästä ja lienee losangelesilaisen tuottajan Andre Youngin, alias Dr. Dre:n, Moog Minimoogin käyttö hänen 1993 ilmestyneellä *The Chronic* -levyllään (Burgess 2012). Dr. Dre toi katukielissä ns. west coast -vingutuksena tunnetun korkean, yksiäänisen lead-syntetisaattori-soundin hiphop-musiikkiin. Tämä tunnistettava tyyli soittaa Minimoogia - tai ylipäänsä syntetisaattoria - levisi sittemmin myös muualle Yhdysvaltoihin, ja lopulta kaikkialle maailmaan. Minimoogin lisäksi myös Sequential Circuitsin Prophet-5 oli Dr. Dren suosikki. Myös esimerkiksi oaklandilainen rappari-tuottaja Too \$hort käytti Prophet-5:a (Roland TR-808 rumpukoneen ohella) luodessaan esikoisalbumiaan *Born To Mack*, joka määritteli 90-luvulla Bay Areaan hiphop-soundin. Ylipäänsä juurikin näiden lead-melodioiden, sekä bassolinjojen luominen analogisyntetisaattoreilla on ollut hiphop-musiikille ominaista varsinkin 1980 - ja 90 -luvulla. Edellämainittujen soittimien lisäksi hiphop-musiikin kannalta tärkeimpiä syntetisaattoreita ovat Rolandin SH-101 ja Juno-60, sekä Korg MS-20. (Twells 2014; Future Music 6/2016, 48.)

Digitaaliset syntetisaattorit tarjoavat laajan otannan tekniikoita. Jotkut näistä ovat hyvin tehokkaita, mutta samanaikaisesti monimutkaisia ja vaikeita omaksua. Suurimpana erona analogiseen ääneen on musiikillisesti katottuna se, että digitaalisissa syntetisaattoreissa ei ole analogisten virtapiirien epätäydellisyyttä, eikä täten tietynlaista arvaamattomuutta. Tätä voidaan pitää tietenkin genrekohtaisesti joko hyvänä tai huonona asiana. Digitaaliset syntetisaattorit käyttävät digitaalista signaalin prosessointitekniikkaa (DSP) äänen luomiseen. Digitaalisynteesissä syntetisaattorit käyttäytyvät jossain määrin samoin kuin tietokoneet. Digitaalisynteesi tuottaa virran numeroita tasaisella näytetaajuudella. Tämän jälkeen ääni muunnetaan D/A -muuntimella digitaalisesta analogiseen muotoon. Digitaalisyntetisaattoreiden suurin ongelma niiden alkuaikoina, eli 1980- ja 90 -luvulla, oli niiden käyttöliittymien monimutkaisuus. Esimerkiksi kaikkien aikojen kaupallisesti suosituin digitaalisyntetisaattori, vuonna 1983 markkinoille tuotu Yamahan DX-7, oli kaikilta ominaisuuksiltaan muuten erittäin pätevä – ainoastaan todella hankala käyttää (Darter 1985, 144-147). Analogisyntetisaattoreissa äänenmuokkausfunktiot olivat aikoinaan usein käsillä napinpainalluksella tai potikan pyöräytyksellä. Digitaalisissa syntetisaattoreissa valikoita ja parametreja taas piti kahlata monien valikoiden takaa. Nykypäivänä käyttöliittymiä on tietenkin parannettu ja digitaalisyntetisaattorit ovat käyttöliittymiltään selkeämpiä. 2000-luvulla markkinoille tulleet virtuaalianalogiset syntetisaattorit, kuten Korgin Microkorg, ovat yleistyneet myös hiphop-tuottajien keskuudessa (Baccigalubbi 2005). Analogimallintavat syntetisaattorin, eli VA-syntetisaattorit, tuottavat perinteistä analogista ääntä käyttäen DSP-komponentteja ja software-algoritmeja. Analogimallinnus yrittää siis simuloida analogisten syntetisaattoreiden elektronisten virtapiirien käyttäytymistä jäljitelläkseen niiden soundin digitaalisesti. Tietyt näiden laitteiden mahdollistamat preset-soundit, eli valmiiksi syntetisaattorin muistiin tallennetut äänet, ovatkin establisoinneet nykypäivän hiphop-tuottamisessa. (Russ 2004, 9-10; Waugh 2000, 2.)



KUVA 5. Yamaha DX-7 (Vintagesynth 2016)

Nykyään myös tietokoneohjelmistopohjaiset syntetisaattorit ovat yleistyneet. Ne ovat paljon fyysisiä instrumentteja halvempia – useat niistä jopa täysin ilmaisia. Lisäksi niiden käyttö on verrattain helppoa. Ohjelmistopohjaiset syntetisaattorit ovat digitaalisyntetisaattoreita, jotka toimivat liitännäisinä audiotyöasemissa. Useat nykyajan tuottajat, kuten vaikkapa supertähtituottaja Diplo, suosivat näitä software-syntetisaattoreita jopa enemmän kuin fyysisiä kanssakilpailijoitaan (Alexander 2013). Monet näistä ohjelmistopohjaisista instrumenteista yrittävät mallintaa vanhoja, musiikkipiireissä jo aikoinaan establistoituneita laitteita. Yleinen mielipide on, etteivät vst-instrumentit kuulosta verrattaen samoilta kuin hardware-esikuvansa, vaan liian digitaalisilta ja kliinisiltä. Tähän on syynä edellä käsittelemäni analogisen ja digitaalisen äänen ero. Pähkinänkuoressa ilmaistuna puhtaasta digitaaliäänestä on yksinkertaisesti vaikeaa tehdä epäpuhdasta analogiääntä. (Waugh 2000, 4-5; Russ 2004, 11, 70-71.)

2.2.3 Sekvensseri

Sekvensseri on MIDI-tiedon tallennus- ja muokkausohjelma tai -laite (Hirvi & Tuominen 1995, 191). Sekvensseri nauhoittaa, ohjaa ja toistaa muita elektronisia musiikkilaitteita, ja on näin ollen olennainen osa myös hiphop-musiikin tuotantoa. Se on laite, joka nauhoittaa ja toistaa informaatiota. Nykyaikainen sekvensseri on useinmiten software-muodossa DAW:n sisään rakennettu. Monia tämän päivän DAW:eja kutsutaankin yleiskielessä harhaanjohtavasti sekvenssereiksi, vaikka se on ainoastaan yksi niiden toiminnoista. (Waugh 2000, 4.) Sekvensseri ei itsessään tuota ääntä, vaan se lähettää esimerkiksi samplerille, syntetisaattorille tai rumpukoneelle käskyn soittaa tiettyä ääntä. Moniin elektroniisiin musiikkilaitteisiin, kuten ns. workstation-keyboardeihin, on tosin rakennettu sekvensseri itseensä, mahdollistaen musiikkikappaleiden tekemisen kokonaan näiden laitteiden sisässä. Sekvensseriin menevän ääni-informaation voi soittaa esimerkiksi koskettimistolla ja sitä on mahdollista sen jälkeen käsitellä lähes rajattomasti. Se myös toistaa kaikki sinne syötetyt elementit saman määritellyn tempon mukaisesti. Sekvensseriä voidaankin pitää hiphop-musiikin yhtenä tärkeimmistä työkaluista, jota ilman hiphop-musiikin tallentaminen ei olisi mahdollista. Sekvensseri mahdollistaa instrumenttien soittamisen ohjelmoimisen kautta, eikä instrumenttia tarvitse välttämättä osata soittaa ns. perinteisin menetelmin. Elektronisen musiikin tekijän on edes jollain tavalla ymmärrettävä sekvensserin toimintafilosofia ja integroida sen käyttö omiin tarkoituksiin. Sekvensseri onkin osaltaan muokannut elektronisen musiikin tekemistä ja esittämistä. (Friedman 1985, 73.)

Varhaiset hiphoptuottajat, kuten Marley Marl, ammensivat hiphop-musiikin alkuaikoina vaikutteensa monenlaisesta musiikista; vertailukohtia hiphop-musiikin sisällä itsessään ei tietenkään vielä sen pioneerivaiheessa ollut. Marley Marl oli suuri elektronista musiikkia säveltävän ja tuottavan konemuusikko Giorgio Moroderin fani. Hän omaksui jo varhain syntetisaattoreiden käytön ja erityisesti sen, miten elektronisien laitteiden sekvensiointiominaisuudet laajentavat niiden nauhoitusmahdollisuuksia valtavasti. Marley Marl perehtyi bassolinjojen ja rumpukoneiden ohjaamiseen sekvensserin avulla, joka erotti hänet muista aikansa tuottajista. Monet Marley Marlin kehittämistä tuottamistekniikoista loivat pohjan nykyisille elektronisen musiikin tuotantotyyleille ja ovat edelleen ajankohtaisia ja relevantteja. (Muhammad & Kelley 2013; Frederick 2015.)

2.2.4 Levysoitin ja mikseri

Hiphop-DJ on tietyllä tavalla hiphop-tuottajan esiaste ja siten olennainen osa hiphop-musiikkia. Ensimmäiset hiphop-DJ:t, kuten Kool Herc, Grandmaster Flash ja Afrika Bambaataa, loivat breakbeateillaan pohjan, jolle koko hiphop-musiikkityyli on rakennettu. DJ:n instrumentit ovat levysoitin (useimmiten kaksi kappaletta) ja mikseri, jotka mahdollistavat levyjen soittamisen ja niiltä tulevan äänen muokkaamisen. Levysoitin on laite, joka toistaa pääosin 7, 10- ja 12-tuumaisia vinyylilevyjä ja DJ-mikseri vastaavasti laite, jolla levysoittimesta tulevaa ääntä voi käsitellä. (Edwards 2015, 127.) Useimmiten hiphop-DJ:den suosimat mikserit (ja DJ-mikserit ylipäänsä) ovat kaksikanavaisia. Tämä tarkoittaa sitä, että mikseriin on kytkettynä kaksi levysoitinta, joka mahdollistaa näiden soittamisen samanaikaisesti, sekä manipuloimisen cross- ja linjafeidereillä. Mikserillä voi säätää soivien levysoittimien signaalin tasoa. Useimmiten DJ-miksereissä on kolmikanavainen taajuudenkorjaus, joka on jaettu ala, keski ja -ylätaajuuksiin. DJ-mikserin cross- ja linjafneiderit, sekä kuulokkeiden cue-toiminto mahdollistavat levysoittimista sisään tulevan äänen manipuloimisen ja useamman äänilähteen soittamisen samanaikaisesti. Tällöin on mahdollista myös kuunnella toista levyä toisen soidessa, miksata levyjä keskenään ja aikaansaada scratch-ääniä. Levysoittimella DJ taas voi säätää levyn sointinopeutta. Tämän tempoalueen laajuus vaihtelee levysoittimittain, mutta useimmat hiphop-DJ-levysoittimet mahdollistavat vähintään ± 8 askeleen kierrosnopeuden hienosäädön. Levyjä voi soittaa joko 33- tai 45 kierrosnopeuden vauhdilla. Hiphop-musiikki venytti musiikkityyleistä ensimmäisenä näiden laitteiden käsitettä pelkistä audiolaitteista instrumenteiksi. (Chang 2005, 132-135.)

DJ-levysoittimien standardi on koko modernin DJ:n olemassaolon ollut suoravetoinen Technics SL1200MK2- soitin. Sen tehokas moottori, äänenlaatu, tarkka levyn kierrosnopeuden säätö, sekä kestävä rakenne ovat taanneet sen aseman DJ-vinyylisoittimien johtavana mallina aina tähän päivään asti; mallin valmistus kuitenkin lopetettiin hiljattain kustannusten noustessa liian suuriksi. (Hilamaa, Varjus 2000, 144.) Käytetystä Technics SL1200-soittimesta joutuukin nykyään maksamaan moninkertaisen summan, kuin aikoihin uutena. Nykyään markkinoilla onkin SL1200/1210 -sarjalle varteenotettavia kilpailijoita, kuten Stanton str8 150, Vestax PDX ja Numark TTx1. Technicsin 1200-sarjan levysoittimesta tuli jossain vaiheessa osa hiphop-kulttuuria, joten se on tietyllä tavalla enemmän kuin pelkkä levysoitin. Tämä soitin, tai paremminkin on syytä puhua kahdesta tässä asiayhteydessä, antoivat ensimmäisenä uuden kontekstin musiikille ja toivat DJ:n käsien kautta instrumentaalisen ja musikaalisen kosketuksen levylautasen ja käsien välille. Hiphop ei olisi koskaan syntynyt ilman tätä kyseistä levysoitinta, joka ensimmäisenä mahdollisti vinyylilevyjen kokonaisvaltaisen manipuloinnin. Myös tuntemamme tanssilattiakulttuuri olisi todennäköisesti ilman Technicsin 1200-sarjan soittimia hyvin erilainen. (The Vinyl Factory, 2016; Technics 2016.)



www.vinylengine.com

KUVA 6. Technics SL-1200 MK2 (Vinyl Engine 2008)

Miksereissä laitestandardit vaihtelevat soittotyylin- ja genren mukaan, arvostettujen mikserivalmistajia ovat esimerkiksi Rane, Pioneer, Allen & Heath, Vestax, Formula Sound, Bozak ja Elcer. Erityisesti Rane, Ecler ja Vestax ovat vakiinnuttaneet DJ-miksereilläään paikkansa hiphop-musiikissa. Miksereitä on olemassa pääosin 2-4 -kanavaisia,

tarkoittaen että jokaiseen kanavaan on mahdollista liittää äänilähde. Erityisesti hiphop-musiikin soittoon tarkoitettut DJ-mikserit ovat yleensä kaksikanavaisia ja niissä on panostettu erityisesti cross- ja linjafeidereiden hyviin leikkausominaisuuksiin. Erityisesti cross-feiderin leikkausominaisuuden laadukkuus on tärkeä tekijä scratchaamiseen suunnittelussa mikserissä. Tämä levysoittimessa vinyylilevyn edestakaisin hankaamisesta syntyvä ääni, jota muokataan DJ-mikserillä, on hiphop-musiikin kenties tunnistettavin elementti. (Cross 2003, 8-9; Rane 2016.)

DJ levysoittimiseen ja mikserineen on nykyään verrattavissa vaikkapa rock-musiikin soolokitaristiin (Nives 2014, 21). Esimerkiksi 90-luvun Amerikan itärannikon hiphopille oli ominaista DJ-vetoiset scratch-kertosäkeet. Tämä tyyli, jonka DJ Premier kehitti huippuunsa, yhdistelee eri kappaleiden pätkiä scratchaamalla kokonaisuudeksi luoden niistä oman kollaasinsa. Kyseinen leikkaa ja liimaa -tyylinen musiikillisten palasten yhdistäminen on itsessään vienyt hiphop-musiikin tuottamista uudelle tasolle esitellen monien äänilähteiden hyödyntämisen samassa kappaleessa. (Tingen 2007.) Useimmat tunnetut biitientekijät ovatkin aloittaneet uransa DJ:nä ja valjastaneet lahjakkuutensa tiskijukkana myös biittien tekoon. Tämä on järkeenkäypää myös siksi, että DJ:nä toimiessa saa kokemuksen kautta perustavanlaatuisen tietämyksen levyihin, musiikkiin ja yleisön reaktioihin. Äänenmuokkaus levysoittimella, eli miksaaminen, scratchaaminen ja jugglaaminen kehittävät myös osaltaan kappaleiden hahmottamisen taitoja, joita tarvitaan musiikin luomiseen hiphop-tuottajana. (Edwards 2015, 127, 143-145.)

2.2.5 Vinyylilevyt ja samplet

Hiphop-musiikin tekniikka, joka perustuu musiikin osien, eli samplejen, lainaamiseen pääosin muista kappaleista (sampleja otetaan lukuisista muistakin äänilähteistä), leimataan usein muiden tekemän musiikin varastamiseksi (De Furia & Scacciaferro 1987, 15-16). Saatetaan myös kokea, että hiphop-tuottajat samplaavat, koska he eivät ole halunneet opetella soittamaan itse soittimia. On kuitenkin vaikeaa tuottaa laadukasta hiphop-musiikkia, ellei omaa edes jonkinlaista soittotaustaa. Useimmat hiphop-tuottajat soittavatkin itse monia instrumentteja, mutta samplaavat silti (monet myös soitattavat sampleja uudelleen perinteisillä instrumenteilla). Vinyylilevyiltä samplaaminen tehdään yleensä nimenomaan esteettisistä syistä – samplaaminen synnyttää tietynlaisen soundin ja tunnelman, mitä ei pysty jäljittelemään muilla tavoilla. (Edwards 2015, 43-45; Brewster & Broughton 1999, 245-246.)

Vinyylilevyä voidaankin pitää eräänlaisena hiphop-musiikin instrumenttina, koska vinyyliformaatilta on peräisin lukematon määrä hiphop-tuottajien käyttämistä sampleista; aina pitkistä puolen minuutin Jackson 5- sampleista Kanye Westin tapaan lyhyisiin, sekunnin murto-osan rumpuiskuihin. Myös muita äänilähteitä, kuten cd:tä ja nykypäivänä vaikkapa Youtubea (heikosta äänenlaadustaan huolimatta) käytetään, mutta hiphop-kulttuurissa vinyyliltä samplattu, etenkin afroamerikkalainen musiikki, on luonut yhden sen kivijaloista. (Carter 2015.) Hiphop-musiikin tyylejä on nykyään monia, mutta voidaan sanoa, että hiphop-musiikin tuottaminen on edelleen pitkälti sidoksissa sample-kulttuuriin ja tätä kautta myös vinyylilevyihin. Hiphop-tuottajat samplaavat tietenkin kaikenlaista musiikkia genreistä riippumatta, mutta vinyylisamplaamisen fundamentaalinen pohja lepää soul, r&b, funk- ja disco -vinyyleiltä lainatuissa sampleissa ja breikeissä (tarkoittaen ainoastaan pääosin perkussioita sisältävää samplea), sekä näistä edelleen leikellyissä lyhyissä soundeissa, sekä niistä koostetuissa loopeissa. Kaikkien aikojen käytetyin sample on James Brownin Funky Drummer, jossa rumpali Clyde Stubblefield on takonut kappaleen noin 20 sekunnin breikkiosuuteen palan hiphop-musiikin historiaa. (Billyjam 2010.)

2.2.6 Sampleri

Sampleri on kohdelaite, jolla voidaan tallentaa ja muokata ääninäytteitä (sampleja) sekä soittaa niitä esim. MIDI-ohjauslaitteen avulla (Hirvi & Tuominen 1995, 190). Samplerit ovat digitaalisia nauhureita, joilla voi nauhoittaa myös ulkoisia äänilähteitä (yleensä levyjä), muokata näitä ääniä, sekä soittaa ääniä tämän jälkeen ohjauslaitteella, esimerkiksi koskettimistolla. Samplerit muistuttavat käyttötavaltaan syntetisaattoreita ja rajanveto näiden välillä onkin hämärtynyt. (Friedman 1985, 1.) Samplerien pääasiallinen tehtävä on kuitenkin äänien muokkaus. Monet eivät silti edelleenkään näe sampleria musiikillisenä instrumenttina. Tämä johtunee siitä, että monet rap-hitit vuosien varrella käyttivät sampleria mielikuvituksetta ja persoonattoomasti alkuperäisiä kappaleita suoraan lainaten – mielikuvallisesti ilmaistuna siis enemmänkin kuin kopiokonetta. Wu-Tang Clanin tuottajan RZA:n samplaysfilosofian mukaan esimerkiksi neljän kokonaisen tahdin tunnistettavasta kappaleesta samplaaminen on pelkästään kopioimista. RZA:n mukaan sampleria olisi syytä lähestyä enemmänkin kuten kuvataiteilija käyttää palettiaan - kopiokoneen sijaan. Esimerkiksi Raekwonin ”Knowledge God”-kappaleessa RZA on pilkkonut osia noin seitsemältä eri vinyylilevyiltä tehdäkseen kahden tahdin loopin. (Norris 2005, 191-

192; Brewster & Broughton 1999, 245-246; De Furia & Scacciaferro 1987, 15-16, 54-57.)

Sampleri on ollut perinteisesti hiphop-musiikin tekemisen pääväline, joka usein onkin hiphop-tuottajien studioiden keskipiste, jonka kautta kaikki kulkee. Laitteen pääasiallinen käyttötarkoitus on siis samplata ääntä nauhoittaen sitä levyiltä, TV:stä, tai mistä tahansa audio-inputista ja tämän jälkeen käyttää sitä näiden samplettujen äänien sekvensoimiseen. Tämä tapahtuu usein naputtamalla rytmejä ohjauspadeilla - jokainen pad soittaa tietyn samplatyn äänen. Ylipäätään tapoja samplerin käyttöön on lukemattomia, kuten vaikkapa newyorkilaisen tuottajan Easy Mo Bee:n tekniikka leikkellä samplet manuaalisesti, ilman minkäänlaista sekvensointia. (Barrow 2009.) 80- ja 90-lukujen hiphop-tuottajat myös käyttivät parhaan luovuutensa mukaan niitä laitteita, joita ylipäänsä oli saatavilla. Hyvä esimerkki tästä on Marley Marl, joka keksi alati innovatiivisia tapoja käyttää hiphop-tuotantovälineitä hakiessaan tunnettua ominaissoundiaan. (Hicks 2015.) Kaksi tunnetuinta ja yleisimmin käytettyä sampleri-sekvensseriä ovat E-mu SP-1200 ja Akai MPC. Otan nämä kaksi uraaurtavaa sampleri-sekvensseri -työasemaa swing-ominaisuuksiineen seuraavassa lähempään tarkasteluun. (Edwards 2015, 130-132.)

E-MU SP-1200

E-mu:n 1987 markkinoille tuoma SP-1200 (lyhenne englannin kielen sanoista sampling percussion) oli pääinstrumentti lukuisten hiphopin golden eran, eli vuosien 1987-1989 julkaistujen kappaleiden tuotannossa. Se on päivitetty versio saman valmistajan SP12:sta, joka julkaistiin 1986 ja joka myös saavutti suosion biitintekijöiden parissa. Erona näillä laitteilla on lähinnä se, että SP-1200 omaa enemmän sampleaikaa kuin edeltäjänsä, joten siihen voi varastoida enemmän ja pidempiä ääniä. (Top Ten Classic Drum Machines 2012.) Legendaarinen 1990-luvun newyorkilainen hiphoptuottaja Buckwild kertoo SP-1200:n käyttökokemuksistaan.

SP-1200 oli mahtava laite, jolla pystyi tekemän niin paljon. Jotkut sen ominaisuuksista tekivät siitä ultiimaattisen työkalun rumpujen tekemiseen. Hiphop oli aina rumpuvetoinen musiikin muoto. Mitkä tahansa rummut ikinä leikkelitkään palasiksi, kierrättäessä ne SP:n kautta ne kuulostivat todella raaoilta. Yksi suosikkikappaleeni oli Pete Rockin & C.L. Smoothin 'They Reminisce Over You (T.R.O.Y.)'. Kuullessani, miten kappaleen rummut oli chopattu ja miten ne soivat kuulosti todella hullulta. Song mode, patternit, ominaisuudet.. SP-1200:n täytyy olla uskomattomin laite, tai vä-

hintään hiphopin kivijalka. Laitteella pystyi tekemään niin paljon asioita, ettei se ole enää edes hauskaa. (Buckwild Interview From SP-1200 2011.)

Buckwildin mukaan SP-1200:lla työskennellessä rummuista tuli aina erittäin rajut sen 12-bittisyyden vuoksi. 12-bittisyys tarkoittaa sitä, että laite nauhoittaa äänet matalammalla, rosoisemmalla laadulla. On tiettyjä SP-1200:n ominaisuuksia, joita Buckwild toivoisi löytyvän myös nykypäivän samplereista. Hänen mukaansa SP-1200:ssa oli vähemmän ominaisuuksia, mutta nämä rajoitteet laittoivat Buckwildin mukaan hiphop-tuottajat tekemään enemmän luovaa työtä. Lähemmin tarkasteltuna tämä tarkoittaa, että vaikka SP-12/1200 ovat itsessään taideteoksia ja aikansa kehittyneimpiä laitteita, on niissä hyvin vähän sampleaika nykypäivän laitteisiin verrattuna (esimerkiksi laitteeseen nauhoitettavan äänen sekuntimäärä on suhteellisen rajattu). Tämä johti siihen, että hiphop-tuottajien täytyi olla luovempia. Heidän tuli miettiä tarkasti, mitä he samplaavat ja miten he näitä sampleja käyttävät, sillä he eivät voineet sampleajallisten rajoitusten vuoksi vain nauhoittaa sampleja eri levyiltä rajattomasti, kuten nykypäivänä käytännössä on mahdollista. (Edwards 2015, 132-136; De Furia & Scacciaferro 1987, 12.)



KUVA 7. E-mu SP-1200 (Vintage Synth 2008)

Akai MPC-sarja

Vuonna 1988 Akai julkisti ensimmäisen SP-1200:n seuraajan, Roger Linnin suunnitteleman MPC 60:n. (Lyhenne englannin kielen sanoista Midi Production Center, joka on tänä päivänä laitteiden digitalisaation myötä muuntunut myös Music Production Controlleriksi). MPC:ssä on enemmän sampleaikaa kuin SP-1200:ssa ja siinä on näppäimet eli padit, joihin monet biitintekijät ovat mieltyneet. Tuottaja Pete Rock Käytti MPC 60:a ensi kerran Soul Survivor II -levyllään. Hän sanoo ajatelleensa aluksi, että MPC:ssä on huompi, Pete Rockin sanojen mukaan ohuempi äänenlaatu kuin SP-1200:ssa. Pete Rock sanoo MPC:n eduksi juurikin suuremman sample-ajan. Hän suosii nykypäivänä sekä SP-1200:sta, että eri MPC-sarjan malleja tilanteesta riippuen. (Detrick 2007.) Tuottaja Alchemistin mielestä taas MPC-sarja on toimintatavoiltaan paras vaihtoehto hiphop-tuottamiseen. Hänen mielestään MPC:ssä on kaikki, mitä hiphop-biittien tekemiseen tarvitsee. MPC establiisoituikin hiphop-piireihin nopeasti heti ensimmäisen mallin julkaisun jälkeen ja sittemmin periaatteessa määrittelikin laitestandardin hiphop-biittien tekemiselle. (The Alchemist 2016.) Tämä johtuu osittain MPC-sarjan laitteiden swing-ominaisuudesta. Termillä swing on erilaisia merkityksiä viitekehyksestä riippuen. Esimerkiksi jazz-rumpalille swing merkitsee eri asiaa kuin elektronisen musiikin kontekstissa. Elektronisessa musiikissa swing siirtää nuotteja eteen ja taakse automaattisesti, tarkoituksenaan luoda rytmistä enemmän livenä soitetun kuuloinen. Myös termiä ihmismäisempi käytetään kuvaamaan swingiä. (Waugh 2000, 46.) Swing-toiminto, alkuperäiseltä nimeltään shuffle, oli käytössä ensi kertaa Roger Linnin suunnittelemassa vuonna 1979 markkinoille tullessa LM-1-rumpukoneessa. Linn keksi, että hän oikean rumpalin soittoa muistuttavan, elävän rytmin voi saavuttaa kvantisoimalla jokaista rumpuiskua seuraavaa iskua kohti, samaan aikaan viivästäen joka toista sekvensserin iskua. (DAW & Drum Machine Swing 2013.)



KUVA 8. Akai MPC 2000XL (Vintage Synth 2008)

Hiphop-tuottajat, kuten J Dilla ja Dr. Dre suosivat eritoten Roger Linnin käsialaa olevaa MPC 3000:a juuri sen persoonallisen swing-ominaisuuden vuoksi. Laitteessa on esimerkiksi suoraan valittavissa 50%:n ja 75%:n swing-määrä. Tämä tarkoittaa, että 50% swing-määrä soittaa joka toisen nuotin suoraan ja joka toisen puolella välissä kahta ympäröivää nuottiaan ja 75%:n määrällä nuotit ovat vielä enemmän nyrjähtäneesti. Nimenomaan MPC3000:a pidetään hiphop-tuottajien keskuudessa tästä syystä, sekä sen AD-konversio mahdollistaman samplatyn äänen raakuuden ansiosta jollain tavalla jopa maagisena. MPC 3000:n legendastatus johtuu paljolti myös siitä, että esimerkiksi edellä mainitsemani arvostetut tuottajat ovat käyttäneet laitetta klassikkolevyjensä tekoprosessissa, luoden laitteen ympärille tietynlaisen imagon. (Future Music 1/2016, 78-79.) MPC-swingiä on ylipäänsä kuultu paljon tuottajien rummuissa ja sekvensseissä vuosien varrella. Alchemistin mukaan aikoinaan tiesi automaattisesti hiphop-kappaleen rumpuswingistä, jos se oli tehty juurikin MPC:llä. Kun Alchemist vihdoinkin sai MPC:n ja omaksui swing-ominaisuuden, hän tajusi etsineensä juuri tuota ominaisuutta vuosia. Hän ei voi kuvitellakaan tekevänsä enää hiphop-musiikkia muulla samplerilla. Alchemist myös mainitsee, että suuri osa nykypäivän samplerista jäljittelee MPC-sarjan laitteita toimintatavoiltaan ja ulkoasultaan. (The Alchemist 2016; Barrow 2010.)

Akai MPC-sarjaa on olemassa lukuisia malleja ja useita näistä valmistetaan edelleen. Tämä tarkoittaa, että niiden saatavuus tänä päivänä on parempi kuin SP-1200:n, jonka valmistus lopetettiin 1990-luvun lopulla. Eri tuottajat suosivat eri MPC-malleja – yleisesti ottaen uudemmat mallit omaavat enemmän sampleaikaa ja enemmän ominaisuuksia. Vanhempien mallien, kuten MPC 60:n ja 3000:n soundia taas pidetään yleisesti ylivertai-

sena muihin malleihin verrattuna. DJ Premier tutustui MPC-maailmaan 1990-luvulla hänen käyttämänsä studioteknikon esiteltyä hänelle MPC60:n. Teknikko selitti Premierille MPC:n olevan toimintatavaltaan kuin kasettinauhuri ilman kasettia, yrittäen tällä tavoin kuvailta tapaa, jolla laitteeseen nauhoitetaan raidat ja säädetään äänentasot. Premier antoi puheiden perusteella laitteelle mahdollisuuden ja on suosinut MPC-sarjan eri malleja siitä lähtien. (Tingen 2007.) Dr. Dre taas asettaa valmiuteen neljä tai viisi MPC3000:a kerralla, jotta hänen ei tarvitse vaihtaa jatkuvasti diskettejä eri rumpusoundien lataamiseksi. Tämän takia hän pitää samanaikaisesti useampaa eri rumpusoundit omaavaa MPC:tä kytkettynä, ja lisäksi yhtä MPC:tä sekvensoimassa keyboardia. Jotkut tuottajat eivät samplaa ääniä suoraan MPC:hen, vaan käyttävät erillistä sampleria äänien varastoimiseen (tarkoitetaan sampleria, joka vain samplaa, eikä omaa sekvensointiominaisuutta). Tällöin MPC toimii sekvensserinä ja triggeröi äänet erillisestä samplerista eri rytmissä. DJ Premier esimerkiksi kertoo, ettei hän samplaa MPC 60:lla, vaan käyttää sitä ainoastaan rumpukuvioiden ohjaamiseen. Sen sijaan hän samplaa Akai S950-samplerilla ja ohjaa ääniä MPC:ltä MIDI:n avulla. Hänen kaikki studiolaitteensa kosketinsoittimia myöten ovat kytkettyinä MPC:hen. MPC-sarja on nykypäivän hiphop-biittien tekemisen laitestandardi, vaikkakin jäljitteleviä laitteita on runsaasti – mukaan lukien tietokoneohjelmat, jotka matkivat MPC:n ominaisuuksia. Samanlaisen tuloksen saavuttaminen on kuitenkin jäljitelmällä vaikeaa. (Brown 2006, 122.)

2.3 Hiphop-musiikin tuottaja

Hiphop-sanastossa tuottaminen on kappaleiden musiikillisten taustojen, hiphop-sanastossa biittien luomista ja niiden tekijöitä kutsutaan yleisesti biitintekijöiksi tai tuottajiksi. Hiphop-musiikissa kappaleen rytmisen ja melodisen pohjan, jonka päälle räpätään, tekevä henkilö kreditoidaan melkein aina tuottajaksi. On myös olemassa pelkästään musiikillisesta annista, biiteistä, koostuvia julkaisuja. Tätä alagenreä kutsutaan instrumentaalihiphopiksi, tai trip hopiksi. Genren kulmakivi on 1996 ilmestynyt DJ Shadown *Endroducing*-albumi, joka yhdistelee suvereenisti satoja harvinaisia sampleja, prosessoiden ne pelkästään kahdessa Akai MPC 60:ssa. Albumin kappaleessa *Midnight in a Perfect World* esimerkiksi samplataan suomalaisen Pekka Pohjolan "Sekoilu seestyy - The Madness Subsides" -kappaletta (Talvio 2008). (Brewster & Broughton 2006, 225; Dick, 2016.)

Koko tuottaja-sanon merkitys on hiphop-musiikissa häilyvä ja menettänyt osaltaan merkityksensä. Hiphop-tuottaja tarkoittaa myös instrumentalistia, joka on usein osallinen

kappaleiden kokonaisvaltaiseen luomisprosessiin perinteisemmän musiikintuottajan tapaan. Tämä tarkoittaa muiden soittajien nauhoittamista ja ohjaamista studiotyöskentelyssä, sekä levytyksen yleissoundin ja suunnan valvomista. Moderni hiphop-tuottaja käyttää sampleita, sekvensserejä, rumpukoneita, syntetisaattoreita, levysoittimia ja DJ-mikseriä, kuten myös ns. perinteisiä instrumentteja. Hiphop-instrumentaalia kutsutaan yleiskielellä biitiksi. Vaikkakin termi käsittää kaikki hiphop-musiikin aspektit, käytetään sitä useimmiten kuvaamaan juurikin instrumentaalista, ei-lyrikaalista puolta hiphopissa. Termi tuottaja on myös monisyinen, mutta on myös tärkeää tiedostaa käsitteen vivahteet. Joissain tapauksissa tuottaja-termiä käytetään jostakin henkilöstä, joka on lahjakkaampi kuin geneerinen ja keskiverto biitintekijä. Tämä vastakkainasettelu ei ole tosin niin voimakasta kuin räppäri ja MC -termien vastakkainasettelu. Nykypäivänä hiphop-tuottaminen ulottuu sampleiden ja studioiden ulkopuolelle. Kuka tahansa, joka omistaa tietokoneen tai edes älypuhelimien, voi tehdä radio-soittovalmiin kappaleen ja lähettää sen internetiin miljardien ihmisten ulottuville. Kuitenkin parhaiden kappaleiden tuotantoprosessi harvoin on näin yksinkertainen. Ajattoman hiphop-kappaleen tuottamiseen kuuluu perustavanlaatuisen tietotaito, jonka saavuttamiseksi on hallittava monia aspekteja. Tarkastelen näitä taiteellis-teknisiä vaateita seuraavissa luvuissa. (Edwards 2015, 19-21; Adaso 2016.)

3 TUOTANTO

Tämä osio selventää opinnäytetyön media-osien (LIITE 1, LIITE 2) tuotantoprosesseja käytännön esimerkkien kautta. Käsittelen kahta julkaisuani, Leo Luxxxus -taiteilijanimellä julkaisemaani LXXXIV LP:tä, sekä yhdessä Niko Toiskallion, alias Chydeonen, kanssa julkaisemaani Chydeone x Leo Luxxxus: FORCE100 LP:tä. Tarkastelun kohteena ovat projektien eri työvaiheet: esituotanto, säveltäminen, sovittaminen, nauhoittaminen ja miksaaminen.

Huomionarvoista on, että nämä edellä mainitsemani tuotantoprosessin osat – viitekehykset - rikkoutuvat ja fuusioituvat toisiinsa tuotannoissani. Hiphop-musiikin tuotantoon kuuluu ylipäänsä perinteisesti tietynlainen satunnaisuus ja epäloogisuus; ei ole olemassa yleispätevää ohjetta hiphop-musiikin tuotantoprosessista. Kaikilla hiphop-tuottajilla on oma tyyhinsä, ja myöskään omat työtapani eivät noudata ennalta määriteltyä kaavaa. Jälkikäteen tarkasteltuna tässä on ollut sekä hyvät että huonot puolensa – joka on tietenkin loogista - sillä filosofisesti tarkasteltuna ns. täydellistä musiikkia ei ylipäänsä ole olemassakaan. Joka tapauksessa olen tyytyväinen tuotantoprosesseissa tekemiini virheisiin, koska juuri niistä olen eniten oppinut. (Ball 2010, 355.)

En myöskään voi kategorisoida musiikkiani pelkästään hiphop-kehykseen, vaan siinä kuuluu myös future funk, 80-luvun electro, 80- ja 90 -lukujen house, sekä ylipäänsä vahvasti 80-luvun elektroninen musiikki. Esimerkiksi saksalainen, Euroopan suurin levykauppa HHV on listannut LXXXIV-levyni genreen contemporary funk, hip hop ja electronica alle. Voidaan siis puhua genererajat ylittävästä musiikista. Joka tapauksessa hiphop-musiikki on tärkein vaikuttajani ja tuotoksieni ydin, joten peilaan julkaisujani opinnäytetyössä hiphop-musiikin tuotannon historiaan ja vaikuttajiin. (Brewster & Broughton 1999, 232-236.) Hiphop-musiikkiin kuuluu tiettyjä elementtejä, jotka määrittellään genren kannalta tärkeiksi. Tällaisia ovat esimerkiksi selkeästi erotettava ja groovaava rytmi, (joka usein hyödyntää samplerin tai rumpukoneen swing-ominaisuutta), DJ:lle miksaamisen mahdollistava, useinmiten 8-16 tahdin, rakenne introineen ja outroineen, pelkistetyt ja tarttuvat kertosäkeet, sub-basso- ja bassotaajuuksien korostus, sekä DJ:n skrätääminen ja räppäriin sanojen rytmitys eli flow. (Brewster & Broughton 1999, 226-227; Edwards 2009, 63.)

Hiphop-musiikin estetiikkaan kuuluu rosoisuus, afroamerikkalaisesta musiikkiperinteestä ja elektronisesta musiikista ammentava sounditietoisuus, sekä pelkistyneisyys, jotka pyrin aina erityisesti huomioimaan musiikkia tehdessäni. Nämä detaljit asettivat tuotannoilleni raamit, jotka toki rikoin harkiten tuotantoprosessin eri vaiheissa. Univeraalien, yleispätevien perusasioiden tulee kuitenkin olla kunnossa viitekehyksiä rikottaessa. Tällä tarkoitan, että kuten kaikkeen musiikkiin, myös hiphopiin kuuluvat omat tekniset, sekä tyyllilliset lainalaisuutensa. Tarkastelen näitä tuotannollisesti essentiaaleja - jonkinlaisina kulmakivinä pidettyjä yksityiskohtia seuraavaksi oman tuotantoprosessini kautta. (10 Hip-Hop Production Tips 2011.)

3.1 Tuotantosuunnitelma

Lähestymistapani musiikin tuottamiseen kahden tarkastelemani levyn kohdalla oli luoda mahdollisimman paljon raakamateriaalia; toisin sanoen tehdä demoja. Jossain vaiheessa aloin hahmottelemaan potentiaalisimmista demoista levyihin kokonaisuutta ja muovasinkin asteittain lopulliseen muotoonsa. Tämä toimintatapa mahdollisti täydellisen taiteellisen vapauden ja oli mahdollinen myös sikäli, että minulle ei ollut saneltu levy-yhtiöiden tahoilta oikeastaan minkäänlaisia aikatauluja, saati taiteellisia raameja, kummankaan teoksen tuotantovaiheissa. Ylipäätään ainoa funktio ja tarkoitusperä luomallani musiikilla oli, että se kuulostaisi autenttiselta, 80- ja 90 -lukujen aikalaiskuvasta ammentavalta ja nykypäivään päivitetyltä elektroniselta, sekä fuusioituneelta hiphop-musiikilta. (Laakso 2016.)

Tein kaiken musiikin kotistudiossani - toisin sanoen makuuhuoneessani. Laitteiston puolesta albumeiden koostaminen tapahtui pelkästään elektronisilla soittimilla, joten akustisten soittimien nauhoittamiseen sille tarkoitettuine tiloineen ei ollut tarvetta. Kotioloissa musiikin tekeminen toi pakostakin, jo esimerkiksi akustiikan puutteellisuuden takia, soundiin tietynlaista kotikutoisuutta ja epätäydellisyyttä, joka jälkikäteen mietittynä antoi myös tietynlaista vapautta ja toi huolettomuutta mukaan musiikin yleisfiilikseen. Toisin sanoen se, ettei kaiken tarvinnut olla viimeisen päälle (yli)tuotettua, prosessoitua, ekvalisoitua ja siloiteltua, kuuluu albumeiden soinnissa tietynlaisena raakuutena. Ylipäänsä tämä myös pudotti stressitasojani ja antoi etäisyyttä välillä turhankin täydellisyydenhaikuiseen tekemiseeni ja piti fokuksen tiukasti kiinni oleellisessa; omannäköisen hiphop-musiikin tekemisessä. (Harris 2009, 25-26.)

Aikataulua minulla ei siis oikeastaan ollut, joten tarkasta tuotantosuunnitelmasta ei tässä tapauksessa voida puhua. Olin ainoastaan sopinut kesällä 2013 Amsterdamissa, että julkaisemme seuraavan vuoden kesänä 2014 esikoisalbumini vinyylinä. Samantyylinen suunnitelma päti myös Chydeonen kanssa tekemäni albumin kanssa. Olimme sopineet Monsp Recordsin johtajan Keijo Kiiskisen kanssa, että julkaisemme albumin keväällä / kesällä 2015, riippuen pitkälti vinyyliprässäämön aikatauluista. Masteroinnista ei ollut tässä vaiheessa tarkemmin puhetta, todennäköisin vaihtoehto tähän oli Monspin vakio-masteroija Tommi Langen, joka levyn sekä kasetin lopulta masteroikin. (Jansson 2014.)

3.2 Esituotanto

Esituotanto käsitetään yleensä tuotannon vaiheeksi, jolloin yhtye ja heidän tuottajansa läpikäyvät kappaleiden eri instrumentit, osiot ja tekniset aspektit. Päämääränä on luoda hahmotelma, jonka tavoite on valmis kappale tai laajempi musiikillinen kokonaisuus. Hiphop-musiikin tuotanto ei sen sijaan perustu edellä mainittuun työtapaan, vaan se laajentaa näitä kehyksiä, sekoittaen eri tuotantovaiheita keskenään. Kuten jo aiemmin mainitsin, on lisäksi jokaisella hiphop-musiikin tuottajalla persoonallinen tyylinsä luoda kappaleita, eivätkä ne välttämättä noudata muualta opittuja, perinteisiä työtapoja. Puhuttaessa hiphop-musiikin esituotannosta, puhutaankin melko häilyvästä käsitteestä. Myös eri hiphopin alalajeihin liittyy omanlainen toimintatapansa. Kappaleet luodaan kuitenkin alagenrestä riippumatta yleensä melko sattumanvaraisesti. Näkökannasta riippuen varsinaisesta esituotannosta ei siis voida puhua ja toisaalta taas hiphop-musiikin tekemiseen liittyy jatkuva esituotanto. (Laakso 2016.)

Jatkuvalla esituotannolla tarkoitetaan esimerkiksi alituista samplejen etsimistä ja muokkaamista, omien äänien ja rytmien tekemistä tai syöttämistä sampleriin, syntetisaattoriin ja rumpukoneeseen, sekä näiden soundien ohjelmoimista – joka näkökulmasta riippuen voidaan taas mieltää jo tuottamiseksi (10 Hip-Hop Production Tips 2011). Rajanveto esituotannon ja itse tuotannon välillä onkin häilyvä ja lienee validia sanoa, että hiphop-musiikin esituotanto on symbioosissa sen tuotannon, sävellyksen, ohjelmoinnin ja itse nauhoittamisen kanssa. Visio siitä, millaisen lopputuloksen halusin albumeille - soundivalintoineen, sekä ylipäänsä esteettisine aspekteineen - toimi alkusysäyksenä joillekin kappaleilleni. Sitten seurasi näiden haluamieni äänien metsästyksessä vinyylilevyiltä, sample-pankeista, sekä elektronisista soittimista. Tällä tuotantofilosofialla pystyin melko hyvin vaihe

vaiheelta - ylipäänsä kappaleiden tuotantoprosessin ajan - ohjaamaan niitä soundivalinnoilla ja rytmeillä haluamaani suuntaan. Tarkoitukseni oli näin ajaa kappaleita, ja sitä kautta kokonaisia pitkäsoittoja, tavoittelemaani autenttista tunnelmaa kohti. (Brewster & Broughton 1999, 245-246.)

3.2.1 Säveltäminen

Hiphop-musiikin säveltämiseen on olemassa yhtä monta tyyliä kuin on hiphop-musiikin tuottajaa. Mitään tietynlaista ohjenuoraa, jota olisi syytä noudattaa, ei ole olemassa. Huomionarvoista on kuitenkin, miten myös laitteet ja työkalut muovaavat osaltaan tuottajien ominaistyyliä. Esimerkiksi 90-luvun puolivälin New York -hiphopin tuottajien ominais-soundissa kuuluvat tunnistettavasti E-Mu SP-1200 ja Akai MPC -työasemat. (Tingen 2007.) Ylipäänsä hiphop-musiikin soittimien ytimen luovat levysoittimen, DJ-mikserin, samplerin, rumpukoneen ja syntetisaattorin viisikko, joista kolmea jälkimmäistä ohjataan sekvensserillä. Näistä tulevat rytmit ohjataan joko tietokoneen nauhoitusohjelmaan tai hardware-nauhuriin, jossa lopullinen miksaustyö usein tehdään. Tietokoneet tulivat laajemmalti mukaan musiikin tuottamiseen 90-luvulla ja ne adaptoituivat nopeasti osaksi sen ajan modernia studiota. Nykypäivän uudet tuottajat tekevätkin musiikkinsa pitkälti in the box, eli tietokoneen sisällä. Tällöin käytössä on audiotyöasemien, kuten Ableton Live ja Apple Logic, lisäksi virtuaalisia vst-liitännäisiä, joilla kappaleet voi tehdä alusta loppuun; täysin ilman ulkopuolisia hardware-laitteita. (Giraffage 2015.)

Jotkut tuottajat suosivat edelleen työskentelytapaa, jossa esimerkiksi MPC-sarjan työasemassa kaikki koostetaan alusta loppuun. Tämä tuo kappaleeseen MPC:n raa'an ominais-soundin, joka on muodostunut 90-luvun hiphop-musiikille ominaisen soundin jonkinlaiseksi standardiksi. (Akai MPC 3000, 2016.) Myös elektroniselle musiikille ominainen swing on näissä laitteissa parempi kuin digitaalisissa mallinuksissa, joten monet tuottajat ovat kehittäneet ominaisgroovensa hardware-työasemilla (Attack Magazine 2013). Hyvänä esimerkkinä edellämämainitusta toimii pariisilaisen tuottajan Onran 2012 julkaistu Long Distance -albumi. Kappaleet on tällä albumilla Onran mukaan tehty alusta loppuun MPC1000:lla, masterointia lukuunottamatta. Tällä tavalla Onra on saanut albumilleen ominaissoundin, jota on vaikeaa lähteä muilla laitteilla replikoimaan. (Boex 2016.)

LXXXIV ja FORCE100 -levyjeni sävellys tapahtui kahden eri käyttöliittymän, Native Instrumentsin Maschinen ja Ableton Live 8:n välillä. Edellisen kappaleen Onra-vertaukseen palatakseni, olen itsekin omaksunut ainoastaan MPC:tä säveltämiseen käyttävien tuottajien tavan omaan Native Instrumentsin Maschine MK2 -laitteen käyttöön. Maschinea on siis mahdollista käyttää myös yksinään ns. standalone-ohjelmana kuin MPC:tä, eikä pelkästään liitännäisenä Ableton Liven sisässä. Työtapa on itselleni luontainen vanhana MPC 2000XL-käyttäjänä. Haluan koostaa kappaleiden rungon mahdollisimman valmiiksi Maschinessa, joka on MPC:n käyttöliittymästä melko suoraan mallinettu, digiaikaan päivitetty hard- ja softwarin hybridi. Myös Akai on tuonut markkinoille oman hard- ja software –hybridinsä, MPC Renaissancen, mutta empiirisen kokemukseni perusteella se ei ole onnistunut kilpailevassa mallissaan Native Instrumentsin lailla. (Banks 2013.) Maschine siis yhdistää vanhan ja uuden elektronisen musiikin tuottamisen teknologian hyvät puolet. Tärkein työkalu molemmilla julkaisuillani olivatkin Roger Linnin hengessä toteutetut Maschinen sampleri ja sekvensseri, sekä ohjelman swing-ominaisuus, jolla pystyin tuomaan rytmeihin tarvittavaa inhimillisyyttä. (Attack Magazine 2013.)



KUVA 9. Native Instruments Maschine MK2 (Turntable Lab 2016)

Lopuksi vein audioraidat Maschinesta useimmiten Ableton Liveen, jossa prosessoin niitä vielä eteenpäin. Käytännössä kappaleiden tekoprosessi eteni siten, että aluksi koostin kappaleiden fundamentaalien osuuden Maschinessa. Minulla oli usein sample tai rytmi, jotka

olin ensin koostanut mieleisiksi ja joiden ympärille aloin kappaletta rakentaa. Minulla oli tällaisia projekteja Maschinessa satoja – tein niitä päivittäin yleensä kourallisen. Joskus havahtuin siihen, että joku näistä aihioista toimi jostain syystä erityisen hyvin. Tällöin aloin rakentaa siitä kokonaista kappaletta levyjen teeman ja soundimaailman mukaisesti, ohjaten kappaletta askel askeleelta haluamaani suuntaan. Tällä tavoin etenin siihen saakka, kunnes mielestäni kaikki oleelliset elementit olivat kappaleessa rakenteineen ja ne kuulostivat yksin ja yhdessä hyvältä. Sen jälkeen tallensin audioraidat ja vein ne Ableton Liveen, jossa tein kappaleisiin niiden lopullisen rakenteen ja prosessoitin yksittäisiä raitoja tarvittaessa lisää liitännäisillä, sekä ohjelman omilla efekteillä. Jotkut kappaleet nauhoitin livenä Ableton Liveen yhdeksi stereoraidaksi käyttäen Mashinea liitännäisenä Liven sisällä. (Rothwell 2009.)



KUVA 10. Näkymä Ableton Live 8:n Session View:stä. (Leinonen 2016)

Kuten aiemmin työssäni selitin, hiphop-musiikin säveltämisessä suuressa roolissa on groove. Pidän rytmillisistä persoonallisuutta hiphop-musiikin tuottamisessa henkilökohtaisesti erityisen tärkeänä. Ennen hiphop- ja ylipäänsä elektronisen musiikin todellista tulemistakin afroamerikkalaisen rytmimusiikin visionäärit, kuten Prince, ovat käyttäneet sampleissa ja rumpukoneissa kyseistä toimintoa edukseen (Thorne 2012, 388-389). Tämän tietynlaisen rytmisen nykivyyden, sekä inhimillisyyden hakeminen tapahtui tuotantovaiheessani juurikin Maschinessa, jonka käyttöliittymä swing-ominaisuuksineen on pitkälti mallinnettu Akain MPC-sarjasta. Yleensä myös soitin erinäiset elementit ilman quantize-ominaisuutta. Tämä tarkoittaa, että ohjelman sekvensseri ei automaattisesti suuntaa nuotteja tasaiskuille, vaan ne menevät sekvenssissä juuri siihen, mihin ne itse soitan. Lisäksi Maschinen swing-ominaisuudella voi määrittää, kuinka paljon soitetut

nuotit siirtyvät ohi rytmin tasaiskuista. (Scarth & Curry 2013.) Tällöin minun oli mahdollista pelata jo soittamisvaiheessa omalla ns. luonnollisella swingilläni, lisäten tähän Maschinen koneellisesti tuotettua swingiä. Levyillä tarkoitukseni oli saada elementit soimaan hieman nykivän kuuloisesti. Tämä tyyli on alun perin edesmenneen detroitilaisen hiphop-tuottaja J Dillan huippuunsa kehittämä. Myöhemmin tyyli on integroitunut moniin hiphop-musiikin tyyleihin ja alalajeihin synnyttäen kokonaan uusia alagenrejä, kuten modern/future funkkin ja losangelesilaisen beat-skenen. (Barrow 2010.) Soitin siis kaikki musiikilliset elementit ilman quantize-ominaisuutta ja kun olin tehnyt mielestäni kaiken tarpeellisen Maschine-projektiini, väänsin vielä yleensä melko runsaasti koko projektiin swingiä, jolloin kaikkien raitojen nuotit siirtyivät saman verran rytmin tasaiskuista ohi. (Waugh 2000, 28, 46.)

Kuten aiemmin mainitsin, kappaleeni koostuvat usein erityisesti samplejen manipuloinnista, josta on muodostunut vuosien saatossa jonkinlainen tavaramerkkini. Jossain tapauksissa, pilkottaessa lyhyt sample edelleen pieniksi palasiksi, voidaan puhua jo ns. mikro-samplaamisesta. Terminologiaan liikaa juuttumatta työtapani on seuraavanlainen. Aloitin tuotannon siten, että nauhoitin löytämäni samplen Maschine-sampleriin ja jaoin sen kuudelletoista ohjausnäppäimelle eli padeille, jotka on sijoitettu työasemaan neliön muotoiseen tilaan. Sitten leikkasin osat mieleisikseni ja soitin padeilla näitä samplen eri osia etsien sopivaa rytmikkaa. (Senior 2011.) Tilannekohtaisesti oli huomionarvoista, minkälaista tunnelmaa olin hakemassa ja olinko etsimässä jotain tietynlaista - vai ainoastaan improvisoimassa. Joka tapauksessa tuottamisprosessiani voisi verrata vaikkapa talon rakentamiseen. Käytössäni oli esituotantovaiheessa haalimieni pidempien samplejen, sekä lyhyiden rumpusamplejen muodossa erinäisiä paloja ja mielessäni tietynlainen, valmis lopputulos. Matkan varrella luovoin päämäärätietoisesti läpi erinäisten ongelmatilanteiden, täsmälleen halutun lopputuloksen aikaansaamiseksi. (Said 2013.)



KUVA 11. Native Instruments Maschinen 16 padia (Native Instruments 2016)

Samplejen pädeillä soittaminen lähti alunperin Marley Marlin innovaatiosta käyttä useita sampleja kappaleissa päällekkäin. Kehittyneempien samplereiden, kuten Akai MPC 60:n, myötä samplejen pilkkominen eli choppaaminen yleistyi hiphop-musiikissa. Tekniikka on vuosien saatossa hiottu äärimmilleen ja modernit hiphop-tuottajat, kuten Araabmuzik, soittavat kokonaisia live-keikkoja kappaleillaan perustuen tähän tekniikkaan ja kappaleiden liveinä improvisoimiseen MPC:n 16:lla padilla. (Said 2013.) Henkilökohtaisessa työskentelyssäni riippui samplejen anatomia ja tunnettavuudesta se, miten muodostin niillä uuden sovituksen verrattuna alkuperäiseen äänilähteeseen. Esimerkiksi samplen ollessa tunnistettava, soitin sen pienempiin, ei-tunnistettaviin osioihin. Myös samplejen sävelkorkeutta ja tempoa muuntelemalla käsittelin niiden anatomiaa paljon. Ylipäänsä minulle oli tärkeää, etten käytä ilmiselviä, kaikkien tuntemia klassikkosampleja. Toisekseen kunnioitan tekijänoikeuksia, joten haluan käyttää ainoastaan luvallisia sampleja. Toistaiseksi en ainakaan ole kuullut kenenkään tunnistaneeen alkuperäisiä äänilähteitä levyilläni, mikä olikin ideana. Tarkoitukseni on ollut tehdä ns. Leo Luxxus -soundia ja äänet ovat paloja näissä lopullisissa palapeleissä, kahdessa valmiissa albumissa. Samplejen käsittelyn filosofia on historiallisesti essentiaali osa samplays- ja hiphop -kulttuuria. Kaikessa yksinkertaisuudessaan kirjoittamaton sääntö hiphop-tuottajien kesken on seuraavanlainen: mitä tunnetumpi sample on, sitä paremmin se on syytä käsitellä uudenlaiseksi kompositioksi. Juuri tällainen samplejen valikointi ja niiden luova käsittely erottaa hyvän tuottajan keskiverrosta hiphop-tuottajasta. Hyvää hiphop-tuottajaa voikin nykypäivänä verrata orkesterinjohtajaan, jolla on kokonaisen orkesterin tai yhtyeen kaikki soittimet nyansseineen näppäimiensä takana. Hiphop ei myöskään aseta minikäänlaisia käyttörajoitteita näille tekniikoille tai laitteille, joten vain mielikuvitus on rajana. Monet hiphop-tuottajat myös suosivat live-instrumentteja kappaleissaan, joten rajanveto ns. perinteisten tuottajien ja hiphop-tuottajien välillä on veteen piirretty. (Hicks 2015.)

Kun sample oli käsitelty mieleisekseni, koostin sen päälle usein rummut. Rumpusoundeja valitessani pidin tärkeänä sitä, miten ne sopivat yhteen kappaleen pohjana toimivan samplen kanssa. Joissain tapauksissa en tosin käyttänyt kappaleissa sampleja ollenkaan. Myös swingin hakeminen rumpurytmeissä on minulle tärkeää – muuten rumpusovitukselta tulee liian konemaisia ja tylsiä. Rumpujen on kuitenkin syytä toimia sävelkorkeutensa ja sointinsa puolesta yhdessä erityisesti basson kanssa. Niiden roolia onkin syytä miettiä jo kappaleen suunnittelua aloittaessa, tarkoittaen sitä, että miten suureen rooliin kappaleessa

rummut aikoo asettaa. Molemmat levyni on maustettu tuhdisti rummuilla ja perkussioilla, joten halusin niiden ylipäänsä soivan lujaa. Näin ollen jätin lyömäsoittimet miksausvaiheessa tarkoituksella melko kovalle äänenvoimakkuudelle. (Said 2013.)

Seuraavaksi oli useimmiten vuorossa bassolinja. Näissä suosin erityisesti Korgin MS-20 Mini-analogisyntetisaattoria. Laitteen ominaissoundi on likainen ja voimallinen, todella tumma. Tämä monofoninen, eli yhden äänen kerrallaan toistava analogisyntetisaattori loi tarvitsemani alakerran tai lead-yläkerran kappaleisiin, kuten vaikkapa FORCE100 LP:n instrumental-kappaleelle Leo Electronicx. Käytin pitkälti joko sahakuviota g-funk -tyylisten ganstarap-vaikutteisten bassolinjojen tekemiseen, tai aaltokuvioisia sub-bassoja matalilla 30-60 khz taajuuksilla liikkuvien bassolinjojen tekemiseen. Lisäksi käyttössäni oli Korgin Legacy-sarjan Polysix-syntetisaattoria mallintava vst-liitännäinen, jonka preset-äänien parametreja ohjausnupeilla vääntelemällä, eli tweekkaamalla. Lähinnä liitännäisen valmiiden äänien resonanssia, attackia ja releasea säätelällä hain sopivia, lasermaisia ja futuristisia bassoääniä kappaleisiin. (Reid 2013; Said 2013.)



KUVA 12. Korg MS-20 (Korg 2016)

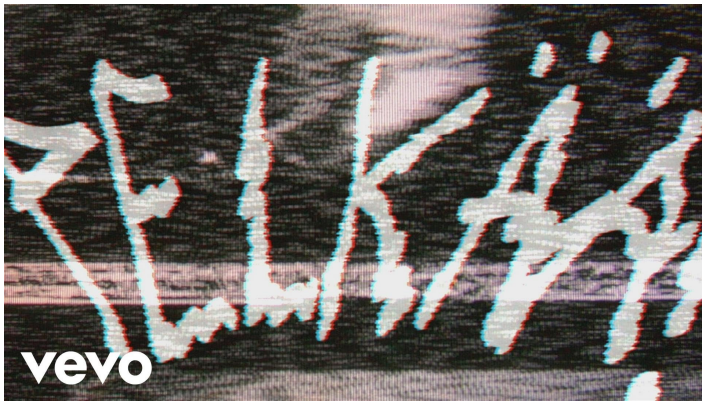
Kun pohja kappaleisiin oli sampleilla, rummuilla ja bassoilla luotu, soitin usein syntetisaattorimattoja- ja melodioita varsinkin Korgin Microkorgilla, MS-20:lla ja Yamahan DX7:lla. Korg MS-20:n voimallinen soundi on esimerkiksi omiaan melko kuivana ja prosessoimattomana lead-melodioihin. Ylipäänsä pidän näiden kaikkien syntetisaattorien ominaissoundista ja käyttöliittymästä, poikkeuksena käyttöliittymältään erittäin hankala FM-synteesiin pohjautuva DX7, jota ohjaan tosin sille luodulla Dexed-editorilla / vst-instrumentilla (Darter 1985, 144-147). Microkorgilla lauloin myös melodioita sen sisään

rakennetulla, ulkoista vertailusignaalia hyödyntävällä vocoderilla, jolla elävöitin kappa-
leita tuoden niihin myös tietynlaista yllättävyyttä ja live-tunnelmaa. Lisäksi suosin Korg
Legacy -sarjan Wavestation-mallinnusta. Ylipäänsä käytin juuri Korg Legacy -sarjan lii-
tännäisiä, koska ne edustavat 80- ja 90-lukujen vintage-soundia, jota nimenomaan näillä
levyillä tavoittelin. Useat muut uudemmat vst-instrumentit kuulostivat yksinkertaisesti
aivan liian digitaalisilta, nykyaikaisilta ja kirkkailta. (Laaksonen 2006, 361.)



KUVA13. Korg Microkorg. (Korg 2016)

Lisäksi tein jonkin verran ääniefektejä syntetisaattoreilla. Esimerkiksi LXXXIV-LP:n
kappaleessa ”Gold Coast” tein lasermaisen, arpeggio-orientoituneen ääniefektin rullaa-
maan taustalle Korg Polysixillä. Leikkasin sen alataajuudet pois 500khz alta ja lisäsin
ääneen attackia 4000 khz kohdalta. Lisäsin myös voimakkaasti viive- ja kaikuefektejä.
Laitoin äänen jotka myös laitoin sidechain-kompressorilla niaamaan kappaleen basso-
rummun ohjaamana, luoden ääneen tällä tavalla dynamiikkaa. Tuloksena oli taustalla
aika-ajoin rullaava, futuristisuutta korostava ja alleviivaava rytmien efekti. FORCE100-
levyn kappaleessa ”Pelkää” taas tein tällaisesta kolmesta tällaisesta laserefektistä - jotka
nauhoitin MS-20:sta - osan rumpupatternia, joka on koko tämän hiphop-biitin ydin. Kap-
paleessa toistuu neljän tahdin kierto, jota seuraa tahdin välibreikki. Näillä osuuksilla 12
räppäriä, aliaksiltaan Chydeone, Ronskibiitti-yhtyeen Sattalite, Klrby ja Klaus Kustaa,
Jussi Kuoma, Killa Knatti, Are, JV, Jodarok, Tommishock, Haamu ja Puppa J räppäävät
4 tahtia aina vuoron perään. (Basso 2015.) Tällainen rakenne on jopa ns. posse-kappa-
leissa, eli useamman räppäriin sisältävissä musiikkikappaleissa, melko harvinainen. (Hä-
tinen 2015.)



KUVA 14. Pelkää! –singlen kansikuva Youtubessa (Leinonen 2016)

Kun kaikki elementit toimivat mielestäni keskenään Maschinassa, vein ne wav-raitoina Ableton Liveen, jossa tein mahdollisen editoinnin, sekä miksaustyön. Lisäsin myös tarvittaessa atmosfäärisiä ääniä ja mattoja tuomaan tarvittavaa tunnelmaa, sekä filteriauto- moituja white noise -ääniä kappaleiden teemojen vaihtokohtien nostatuksiin. Soitin myös tarvittaessa lisää elementtejä kappaleisiin ja tein scratch-osuudet levysoittimilla käyttäen tarvittaessa Korg Kaoss Pad 2:ta efektilaitteena. Kaikki panorointi, stereokuvan hahmot- telu, sekä dynamiikan suhteuttaminen tapahtui myös Ableton Livessä. Tämän jälkeen vuorossa oli rakenteen hiominen, jota seurasi useimmissa tapauksissa vaikein osa-alue: yksinkertaistaminen. Karsin kappaleen kokonaisuuden kannalta epäolennaisia element- tejä pois, samalla korostaen oleellisia. Noudatan musiikinteossa yleensäkin ajatusta, että kappale on silloin valmis, kun en voi enää ottaa siitä yhtäkään elementtiä pois. Tämä kuulostaa yksinkertaiselta toimintatavalta, mutta on käytännössä melko hankala toteuttaa. Toisin sanoen tavoitteenani oli käyttää mahdollisimman minimaalista määrää elementtejä ja saada ne toimimaan mahdollisimman voimallisesti - sekä yksinään, että harmoniassa - muiden elementtien kanssa. (Rothwell 2009.)

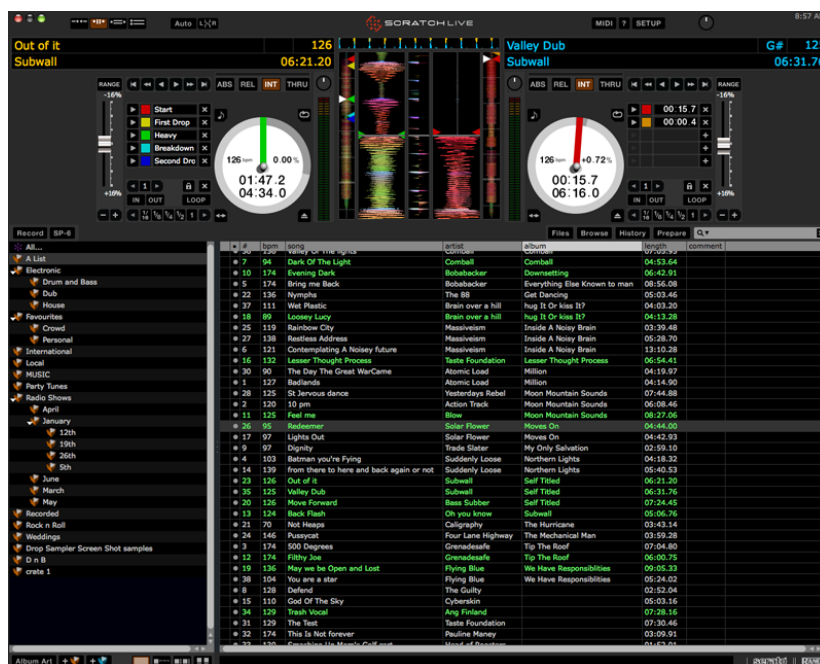
Maschine toimitti minulle siis levyjen tuotannossa enemmän sampleri-rumpukone-sek- vensserin virkaa, Ableton Liven ollessa varsinainen DAW. Tämä kahden ohjelman pro- jektien välillä seilaus vaati aluksi totuttelua, mutta jälkeinpäin ajateltuna kaikki sujui melko funktionaalisesti. Minun ei missään vaiheessa tarvinnut esimerkiksi palata Able- ton-projekteista takaisin Maschine-projekteihin muokkaamaan raitoja, tai soittamaan asi- oita uudestaan. Tein kappaleet sellaisissa tunnelmissa, kuin tuotantohetkillä ikinä tein ja halusin pitää tämän kyseisen tunnelman loppuun asti. Pidän musiikintekemisessä muu- tenkin tärkeänä ratkaisujen tekemistä mahdollisemman aikaisessa vaiheessa tuotantoa. (Giraffage 2015.)

LXXXIV- ja FORCE100 -levyjen työskentelytavat erottaa se, että masterointia lukuun ottamatta tein LXXXIV:in alusta loppuun itse, kun taas FORCE100:n tein osana kolmen ihmisen kollektiivia. LXXXIV:in tekeminen oli siis täysin omissa käsissäni, kun taas FORCE100 syntyi vuorovaikutuksessa Niko Toiskallion ja Antti Sattan kanssa. Tämä toimi oikeastaan tietyllä tapaa molempiin suuntiin. LXXXIV LP:n tekemisessä jouduin itse miettimään kaikki nyanssit, joka toisaalta antoi minulle täyden vapauden tehdä mitä tahansa, mutta oli myös aikaa vievää ja paikoin haastavaa. FORCE100-levyllä taas ratkaisut eivät olleet pelkästään omissa käsissäni, joka taas rajoitti visiotani hieman, mutta yhteisymmärryksen kautta nopeutti albumin tekemistä ja kenties paransi lopputulosta kolmen eri ihmisen mielipiteiden ansiosta. (Laakso 2016.)

3.2.2 Sovittaminen

Sovittaminen on sävellyksen muokkaamista luovalla tavalla. Sovittaja lisää sävellykseen oman persoonallisen kosketuksensa. Muokkaaminen voi olla minkä tahansa musiikillisen elementin muovaamista – rytmin, melodian tai harmonian – musiikkikappaleen eteenpäin viemiseksi. Sovittaja voi myös tuoda sävellykseen mukaan uusia elementtejä, uusia teemoja tai jopa vaihtaa koko sävellyksen tyylilajia. (Lilja 2014.)

Hiphop-musiikissa soveltaminen on prosessi, joka elää tuotantoprosessin varrella tulkinanvaraisesti. Kappaletta on mahdollista muokata jokaisessa tuotantoprosessin vaiheessa; varsinkin kun henkilökohtaisesti tuotat musiikkia pitkälti yksinäni. Olen myös DJ, joten minulla on mahdollisuus nykyteknologian tuomilla digitaalisilla DJ-sovelluksilla, kuten itse suosimallani Rane Serato Scratch Live:llä, ottaa vaikkapa päivällä tekemäni demokappale myöhäisillan keikalle mukaan ja soittaa se aikakoodatuilla vinyylilevyillä, kuten soittaisin aitoa vinyyli -tai cd -levyä (Nives 2014, 27). Tällä tavoin näen ihmisten reaktiot kappaleeseen ja tämän vastareaktion kautta voin tehdä johtopäätökset kappaleen toimivuudesta. Palautteen ollessa positiivista pidän kappaleen sellaisenaan melko raakana, enkä muuta rakennetta enää. Jos taas aistin, ettei yleisö vaikutu kuulemastaan musiikista, on syytä miettiä, mitkä kohdat voisivat kenties vaatia editointia tai jatko-prosessointia. (Chang 2005, 203; Jansson 2014.)



KUVA 15. Rane Seraton Scratch Liven soittonäkymä (Rane 2010)

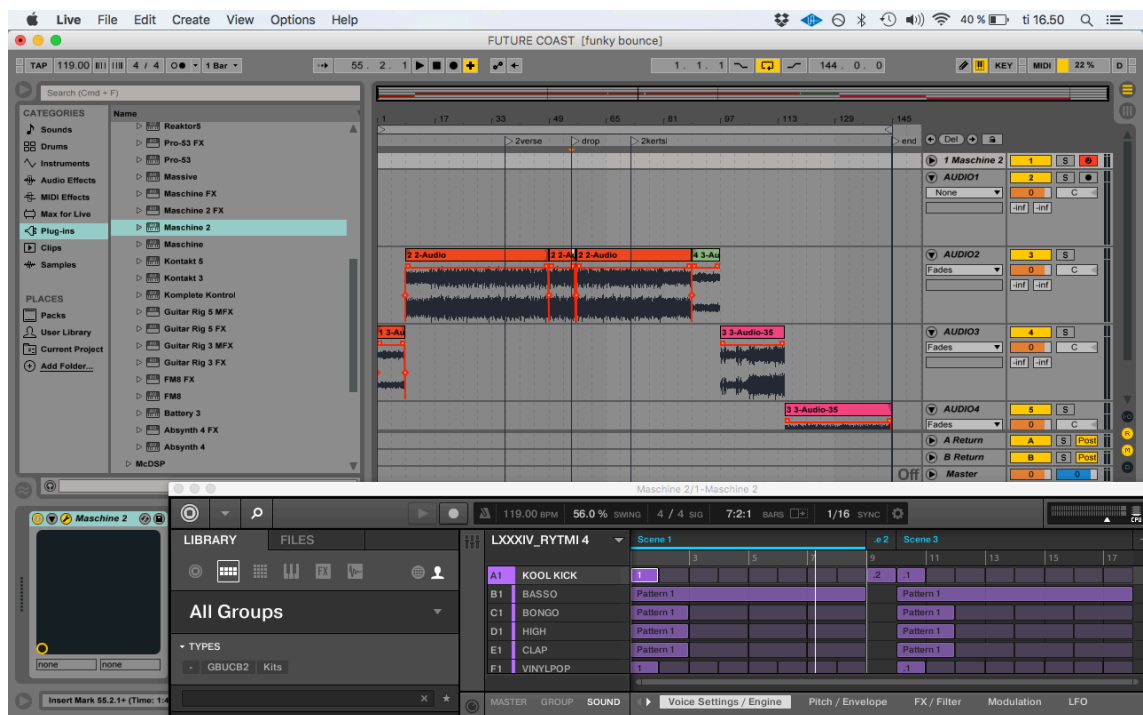
Hiphop-musiikissa on huomionarvoista myös se, miten mahdolliset rap-lyriikat istuvat sovitukseen. Hyvin perinteinen hiphop-kappaleen rakenne on seuraavanlainen: 8 tahdin intro, 16 tahdin verse, 8 tahdin kertosäe, 16 tahdin verse, 16 tahdin kertosäe, 8 tahdin outro. Itse näen tällaisen lähinnä tylsänä ja loppuunkulutettuna kliseenä. Parhaat hiphop-kappaleet venyttävätkin näennäisiä raameja luovalla tavalla, eikä kappaletta kuunnellessa välttämättä kiinnitä huomiota sen eri osioihin. En kuitenkaan tarkoita, etteikö rakenteita tulisi olla - päinvastoin. Lähinnä kysymys on siitä, että ymmärtää pelisäännöt, jotta voi tyylikkäästi rikkoa niitä. Myös hiphop-kappaleen introihin ja outroihin on syytä kiinnittää huomiota DJ:n näkökulmasta. Hiphop-DJ:t suosivat pidempiä ja selkeitä 8-16 tahdin introja ja outroja, jotta he voivat miksata kappaleita pidempään toistensa kanssa. Täten miksaamiseen ja live-editointiin jää lisää pelivaraa. Näissä osioissa on usein jäljellä vain rummut, basso tai molemmat; joka tapauksessa nämä osiot ovat usein tällä tavalla muista elementeistä riisuttuja. Ne muistuttavat hiphop-kulttuurin fundamentalistista perustaa, breakkeja. Monet tekevät myös joko itse tai käyttävät muiden DJ:den tekemiä edittejä kappaleista, joissa näitä osioita on pidennetty. Esimerkiksi stream-palvelu Soundcloud on täynnä tällaisia, tosin usein melko heikkolaatuisia uudelleensovituksia, eli edittejä muiden artistien kappaleista. Digitaaliset DJ-sovellukset, kuten edellä mainitsemani Rane Serato Scratch ja Native Instruments Traktor Scratch, sallivat myös tällaisten ns. extended-osuuksien tekemisen livenä keikan aikana cue-pointtien ja loop-ominaisuuksien avulla. (Nives 2014, 28-29; 10 Hip-Hop Production Tips 2011.)

3.3 Nauhoittaminen

Hiphop-musiikissa kappaleen osat nauhoitetaan usein – varsinkin käytettäessä ulkoisia hardware-laitteita – jo sävellysvaiheessa. Myös software-työskentelyssä nauhoitan itse usein vst-liitännäiset DAW:n sisällä audioraidoiksi, sillä tämä helpottaa niiden editoimista ja liitännäisinstrumentit saattavat usein esimerkiksi lakata jossain vaiheessa toimimasta. (Giraffage 2015.)

Nauhoitin albumeja tehdessäni raitoja monessakin vaiheessa. Ensin nauhoitin jo mainitsemani hardware-syntetisaattoreita, sekä Rolandin TR-8, Korgin Volca Beats, sekä Bossin DR-770 -rumpukoneita Maschineen. Maschinesta siirsin raidat joko Albeton Liveen, tai kuten LXXXIV LP:n kappaleessa Future Coast, nauhoitin koko kappaleen suoraan Maschinesta Liveen. Tämä tapahtui niin, että laitoin Maschinen plug-in -tilaan Ableton Livessä ja harjoittelin soittamaan kappaleen rakenteen. Sen jälkeen nauhoitin kappaleen

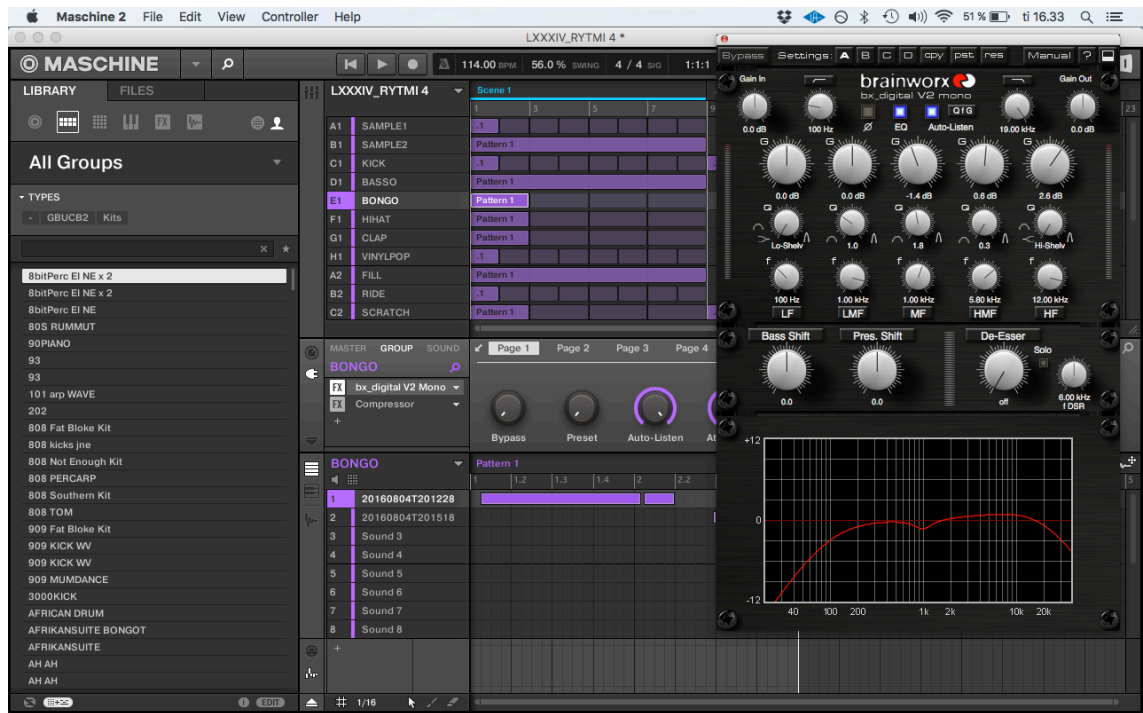
livenä stereoraidalle Maschinesta, käyttäen sen mute-toimintoa eri raitojen kontrolloimiseen. Tämä mahdollisti myös kappaleen rakenteen spontaanin varioinnin. Olen erittäin tyytyväinen lopputulokseen ja tämä on työskentelytapa, johon muutenkin pyrin sen toimivuuden, yllätyksellisyyden ja miellyttävyyden takia. Tällöin on kuitenkin oltava selvillä edellisestä tuotantovaiheesta jonkinlainen rakenne, jota improvisoida ja raitojen on oltava valmiiksi hyvin miksattu, koska asioita ei juurikaan pysty jälkeinpäin käsittelemään. Joka tapauksessa tällainen, perinteisemmistäkin bändinauhoituksista tuttu live-nauhoittaminen toimii minulle parhaiten. (Kirn 2014.)



KUVA 16. Native Instruments Maschine liitännäisenä Ableton Liven sisällä (Leinonen 2016)

3.4 Miksaaminen

Miksaaminen on esoteerisin, teknisin ja luovasti palkitsevin musiikin tuottamisen prosessin vaihe (Macdonald 2015). LXXXIV-LP:n tuotantovaiheessa miksasin Maschinesta tuodut audioraidat lopulliseen muotoonsa Ableton Livessä. Raitojen välisen dynamiikan ja äänentason lisäksi keskityin stereokuvan muokkaamiseen ja mono-sopeutuvuuteen. Tällä tarkoitetaan sitä, ettei stereoraitoja summatessa niiden välille tule vaihevirhettä, jolloin ne eivät soi validisti esimerkiksi klubiäänentoistossa, jonne tekemäni musiikki on myös suunnattu. Suurimmaksi osaksi miksaaminen tapahtui Brainworxin liitännäisillä, sekä ja Ableton Liven omilla efekteillä. (Waddell 2013, 91-92.)



KUVA 17. Brainworx Digital oli pääasiainen taajuuskorjaimeni tuotantoprosessissa. (Leinonen 2016)

FORCE100-levyä tehdessä minun ei tarvinnut keskittyä aivan niin suurissa määrin lopullisiin miksaamiseen liittyviin seikkoihin, sillä Antti Satta vastasi loppumiksauksesta. Toki pidin huolta siitä, että koostamani biitit oli miksatu sellaisiksi, että ne kuulostivat omaan korvaani hyviltä ja isoilta ja että niissä oli kaikki perustavanlaatuiset äänelliset aspektit kunnossa. Satta kuitenkin huolehti jatkoprosessoinnista, jos raidoissa oli jotain ns. väärää. Kaikki meni kuitenkin melko hyvin, sillä hän ei ainakaan lähettänyt mitään projekteja tai raitoja takaisin. Ylipäänsä tällainen ulkopuolisen miksaajan käyttö oli minulle uutta ja antoi vapauden keskittyä pelkästään musiikin luomiseen ja haluaisinkin toimia näin myös vastaisuudessa. Tällainen työskentely on varsinkin amerikkalaisessa hiphop-musiikissa yleistä. Esimerkiksi legendaariset tuottajat DJ Premier, J Dilla ja Kanye West käyttävät aina ulkopuolisia studioinsinöörejä ja miksaajia. (Tingen 2007; Ness 2013.)

3.5 Masterointi

Masterointi, viimeinen askel, on audioäänitteen viimeistelyä ja valmistelua sen lopulliseen muotoon ja kokoon. Kun miksaamisessa työskennellään yksittäisten raitojen kanssa, masteroinnissa työskennellään yleensä ainoastaan stereoraidan vasemman ja oikean kanavan kanssa. Masterointiin kuuluu kolme ensisijaista prosessia: ekvalisointi, kompressointi ja limitointi. (Waddell 2013, 1.)

Masterointi tapahtui LXXXIV-levyn kohdalla saksalais-ruotsalaisessa Ebony Cuts -firmassa Lynn Petrinin toimesta. Kartoitimme levy-yhtiöni Groove Collegen kanssa eri vaihtoehtoja, jotka olisivat hinta-laatu -suhteeltaan mahdollisimman hyviä. Pian kävikin selväksi, että kansainvälisellä tasolla mitattuna esimerkiksi suomalaiset masterointifirmat ovat suhteessa melko kalliita. Tämä on ymmärrettävää, kun mietitään suomalaista hintatasoa yleisesti. Joka tapauksessa vaihtoehtoja oli muutama ympäri maailmaa. Lopulta saimme Ebony Cutsilta melko hyvän tarjouksen koko LP:n masteroinnin paketista, johon tartuimme.

Tähän pakettiin sisältyi vinyyli- ja digimasterointi. Voin sanoa, etten olisi voinut olla tyytyväisempi lopputulokseen. Myös artisti-masteroija -vuorovaikutus toimi saumattomasti. Petrin nimittäin paljastui hänen kanssaan masterointivaiheessa vaihtamieni sähköpostien aikansa kovan luokan musiikkimieheksi, jonka kanssa pystyin käymään avoimesti keskusteluja, sekä esittämään korjausehdotuksia. Minuun teki erityisesti vaikutuksen hänen laaja-alainen musiikkitietämyksensä, joka heijastui todellisena tyyliäjä. Petrin todellakin siis tiesi, millaista soundia olin hakemassa. Hän ekvalisoi ja muokkasi hardware-laitteistollaan hieman stereokuvaa, varsinkin vinyylimasteriin - kajoamatta kuitenkaan liikaa kappaleiden dynamiikkaan. Lähetin hänelle myös referenssiraitoja haettavasta soundista, kuten Dam-Funkin Killdat aka Killdatmuthafu*ka -kappaleen. Petrin ymmärsi hyvin, mitä olin hakemassa ja ainoastaan muutaman kappaleen kohdalla palautin niiden masterin hänelle pieniä korjauksia toivoen. Nämä muokkaukset hän toteuttikin mieltymyksen mukaisesti. (Groove College 2014.)

FORCE100-levyn masteroi Monsp-recordsin luottomasteroija Tommi Langen. Myös Langenin työskentely oli kaikin puolin mainiota ja ammattimaista. Tunnen hänet pitkän ajan takaa, joten vuorovaikutuksemme toimi luonnostaan mainiosti ja hän omaa laajan tuntemuksen hiphop-musiikista. Langenin tyyli masteroida on hillitty, eikä hän tavoittele

liiallista kovaäänisyyttä dynamiikan kustannuksella. Muistan kuunnelleeni molemmat viinyli- ja digimasterin peräkkäin ne käsiin saatuani ja olleeni todella vaikuttunut. Langen oli korostanut erityisesti toivomiani subbasso-taajuuksia, saaden levyn kuulostamaan erittäin isolta. (Waddell 2013, 2.)

Ainoastaan T.P.R. -kappaleen kohdalla minua ihmetytti Wavesin PAZ-analysointia katsellessani, koska äänikuva oli jostain syystä käännetty täysin monoksi. Mainitsin asiasta viestiketjussamme asianosaisille levyn tekemisessä mukana olleille tahoille ja paljastui, että miksaajalle Antti Sattalle oli miksausaiheessa käynyt inhimillinen erehdys ja masterkanavaan oli jäänyt mono-nappula päälle, joka muutti koko kappaleen monoksi. Tämä saatiin kuitenkin nopeasti korjattua ja levy oli jo seuraavana päivänä valmis lähtemään painoon. Myös tämän LP:n kohdalla masterointivaihe sujui siis erinomaisesti. (Tingen 2009.)

4 LXXXIV ja FORCE100 LP:T

Tein molemmat pitkäsoitot tietyllä tavalla epäkaupallisista lähtökohdista. Tekemäni hiphop-musiikki on ns. fuusioitunutta ja underground-tyylistä. Se ei siis ole rakenteellisesti sitä, mitä esimerkiksi formaattiradiot ottavat soittolistoilleen, ja sitä kautta suuremmat massat eri medioista kuulevat ja omaksuvat. Tein musiikkia näillä levyillä vain ja ainoastaan sillä filosofialla, että saan tehdä omaa musiikkiani; täysin riippumattomasti ulkoisista tekijöistä. Minulla ei henkilökohtaisesti ole mitään minkään tyylistä tai muotoista, kaupallista tai epäkaupallista, musiikkia vastaan; tämä oli täysin individualistinen mielihalu. Toisissa konteksteissa olen tehnyt hyvinkin tietoisesti musiikkia esimerkiksi rahallisista lähtökohdista. Joka tapauksessa nämäkin julkaisut menestyivät kaikesta huolimatta kaupallisesti melko hyvin – huomioon ottaen rajallisen kohdeyleisön, sekä markkinoinnin rajallisen volyymin.



KUVA 18. LXXXIV LP:n levynjulkaisutapahtuman juliste. (Galocha 2014)




LXXXIV LP:n painos oli 300 kappaletta vinyyliä, sekä digi. Vinyylit myytiin melko nopeasti loppuun. Niitä oli myynnissä ympäri maailmaa – New Yorkista Tokioon, Pariisiin, Berliiniin, Lontooseen, Amsterdamiin, Helsinkiin ja vaikkapa San Franciscoon, sekä Los Angelesiin. (Independent Grand 2014; Disk Union 2015.) Tarkoituksena oli nimenomaan saada levyä myyntiin erityisesti arvostettuihin musiikkialan kauppoihin. Näin tapahtui ja tämä onkin poikanut korvaamattomia kontakteja ympäri maailmaa ja ulkomaan keikkoja, sekä vierailuja radio-ohjelmissa ja radiosoittoa vaikkapa MoFunk-kollektiivin ohjelmassa Kaliforniassa ja arvostetussa nettiradio WEFUNK Radiossa (WEFUNK Radio 2014; The Cavi 2015.) On ollut hämmäntävää lukea positiivisia levyarvioita erimaalaisten levykauppojen nettisivuilta. Tämä oikeastaan oli koko pitkäsoiton tarkoitus, sillä debyyttijulkaisunani se myös toimi ikään kuin käyntikorttina, pysyen samalla tietoisesti pienemmän kuulijakunnan juttuna. Levy soi Radio Helsingillä kesällä 2014 eri ohjelmissa, kuten arvostetussa Musiikin Lahjassa, lukuisia kertoja ollen kesän yksi soitetuimmista julkaisuista. Myös Basso Radiossa soittoa kertyi tasaiseen tahtiin.



KUVA 19. LXXXIV LP kansi (Weinestad 2014)

FORCE100-levy ylitti myös oikeastaan kaikki sille asetetut kaupalliset odotukset - mikäli sellaisia edes oli. Henkilökohtaisesti minulle tärkeintä oli edellisen levyn lähtökohtien lisäksi itse levyntekeminen Toiskallion ja Sattan kanssa, sekä tätä kautta tekemisen kautta

kehittyminen ja oppiminen. Olin kuitenkin ennen tehnyt musiikkia pääsääntöisesti yksin, joten muiden kanssa tekeminen oli minulle uutta ja äärimmäisen mielenkiintoista.

19.	(7.) 	The Prodigy ↓ The Day Is My Enemy Take Me To The Hosp
20.		Chydeone X Leo Luxxxus Force100 Monsp/Sony
21.	(31.) 	Matti ja Teppo ↑ 45 V. Juhlalevy MTR Music

KUVA 20. FORCE100 Suomen virallisella listalla sijalla 20. (Leinonen 2016)

FORCE100 meni julkaisuviikollaan Suomen virallisen listan sijalle 20., sekä Rumban listan sijalle 3. (Suomen Virallinen Lista 2015; Hilden 2015.) Se pääsi Basso Radion Asoittolistalle ja sai julkaisunsa aikaan hyvin soittoa YleX:llä. Olipa se arvostelussa viime vuoden kevään eduskuntavaalien alla Ylen Vaaliradiossakin. Oli varsin hauskaa kuulla poliitikkojen mielipiteitä Pelkää! -kappaleesta, joka oli silloin (ja on edelleen) varsin ajan-kohtainen. LP oli Monspin myydyimpiä julkaisunsa aikoihin ja sen vinyyli / kasettipainos liikkuikin varsin nopeasti. Vielä 2016 kesän lopulla levy pomppasi takaisin MONSPin kolmanneksi myydyimmäksi albumiksi, mukaan lukien digitaaliset ostot. Pitkäsoitolta Youtubeen lohkaistulla Pelkää! musiikkivideolla on Youtubessa noin 38 000 katselukertaa, mikä on esimerkiksi pitkän linjan artisti Toiskallion tekeleistä eniten koskaan. Joka tapauksessa se on tämän markkinointiluokan underground-videolle melko hyvin. Parasta on kuitenkin ollut positiivinen palaute, mitä levystä on tullut. Oikeastaan vuorovaikutus muiden artistien, sekä kuuntelijoiden kanssa on syy, miksi ylipäänsä haluan julkaista omaa musiikkiani. (Hätinen 2015; Basso 2015.)



KUVA 21. FORCE100 LP kansi (Heinonen 2015)



KUVA 22. FORCE100 Monsp-levy-yhtiön myydyimpänä äänitteenä maaliskuussa 2015 (Leinonen 2016)

5 POHDINTA

Tutkimusaihe oli itselleni entuudestaan tuttu ja sitä kautta luontainen – tarkemmin asiaa pohtiessani tajusin olleeni hiphop-kulttuurin, sekä hiphop-musiikin tuottamisen parissa suurimman osan elämästäni. Hiphop-musiikin viitekehys on ylipäänsä häilyvä, joten sen osioiminen ja rajanveto osoittautui paikoittain hankalaksi; musiikki on loppupeleissä ääntä ja sen ylenpalttinen kategorisoiminen välillä turhaa. Myös hiphop-musiikin alalajeja, sen lähigensijä ja innoittajia on lukuisia, ja ne ovat muovautuneet symbioosiin keskenään. Luetellessani peräkkäin vaikkapa musiikkigenret hiphop, soul, funk, jazz, disco, house, drum'n'bass, electro, r'n'b, new jack swing, juke, bmore, moombahton, trap – esimerkiksi kaikki nämä musiikkityylit ovat lopulta samaa rytmimusiikin perimää. Jokaisesta edellä mainitsemastani genrestä on vielä johdettu lukuisia alagenrejä. Musiikkia on siis lokeroitu periaatteessa loputtomiin. Joka tapauksessa tarkastelin opinnäytetyöni aiheita nimenomaan hiphop-musiikin tuottamisen näkökulmasta, joka tietysti toi problematiikkaa rajanvetoon. Yritin rajata tutkimusaluetta järkevästi, sopivasti läpileikaten, samalla liikaa yleistämättä.

Keskityin siis hiphop-kulttuurin ja -musiikin historiaan, siihen vaikuttaneisiin tekijöihin, sekä erityisesti hiphop-musiikin tuotantolaitteisiin. Hiphop-genre alkulähteillään ei ollut vielä niin pirstaloitunutta, että pystyin rajaamaan tutkimuskohteen selvästi hiphop-nimikkeeseen alle. Etenin hiphop-musiikin syntyajoista kronologisesti kohti nykypäivää. Mediaosuudessa yritin peilata omia levytyksiäni tähän kehityskaareen. Miten asiat ovat kehittyneet ja mihin suuntaan?

Keskityin paljolti tuottamislaitteistoon (samplerit, rumpukoneet, syntetisaattorit, levysoittimet), sillä ne ovat hiphop-musiikin tuottamisen oleelliset instrumentit. Näin olen niiden tuntemus, sekä hallinta ovat osaavan hiphop-tuottajan tärkein osaamisalue estetiikantajun ohella. Keskityin varsinkin myös hiphop-musiikin tuottamisen estetiikkaan – siihen, miksi tietynlaiset valinnat tuotantovaiheessa erottavat osaavan hiphop-tuottajan huipputuottajasta. Tärkeintä musiikissa on kuitenkin tyylijäsenen omaksuminen, joka tulee ainoastaan musiikin tuntemuksen ja lahjakkuuden, sekä musiikille omistautumisen kautta tutuksi.

Näitä tärkeitä tekijöitä peilasin omaa tuotantoani vasten. Tarkastelin pitkäsoitoilla tekemiäni laitevalintoja, sekä miksausellisia ja tyylijäsenjullisia ratkaisuja. Näin jälkikäteen

asiaa pohtiessani huomasi hakeneeni usein tiettyjä soundeja, sekä kokonaiskuvaa nimenomaan hiphop- ja elektronisen musiikin alkulähteiltä 80-luvulta. Hain vaikutteita etenkin siis ajoilta, jolloin musiikki on ollut omasta mielestäni parasta. Tämä johtuu varmasti siitä, että tietyn kauden musiikin estetiikka on piirtynyt mieleeni voimakkaasti jo lapsena, joten minun on luontaista ammentaa sieltä vaikutteita.

En voisi kuvitella ottavani liian alleviivaavia vaikutteita esimerkiksi uudesta trap-musiikista, vaikkakin sen tekeminen minulta luonnistuu ja sitä jonkin verran myös tuotan. Omaksun kyllä nykypäivän hiphop-musiikin tyyllilliset nyanssit, mutta ne eivät ole juurtuneet mieleeni alitajuisesti. Puhun nyt siis nimenomaan vaikuttimista, enkä itse musiikin tekemisestä. Yritän sanoa, että musiikin historian tuntemus oli lopulta se, mikä määritteli eniten tekemiäni ratkaisuja käsittelemieni levyjen tuottamisvaiheessa.

Muovasin LP-levyjeni soundit, miksaukset ja sitä kautta kokonaiset kappaleet myös teknisillä ratkaisuilla haluttuun suuntaan. Tässä vaiheessa laitevalinnoilla oli suuri merkitys, mikä juonsi taas estetiikkaan – tietyt laitteet tunnetaan tiettyjen genrejen ominaisuudesta. Tällä tavoin määritin useita kappaleitani; esimerkiksi Korg MS-20 -syntetisaattori on suuressa roolissa molemmilla pitkäsoitoillani. Myös vaikkapa scratchaaminen on näillä levyillä esillä tyylitietoisesti ja tuo niille 80-luvun old school hiphopin ja -electron henkeä. Joku muu voi toimia levyjen arvostelijana, mutta tunnen saaneeni niiden tekemisen välityksellä uutta näkemystä hiphop-musiikin kokonaisvaltaiseen käsittämiseen. Mikä ei tietenkään koskaan toteudu lähimainkaan ja samalla tekeekin musiikin tuottamisen polusta sellaisen, että sillä haluaa pysyä. Aina voi oppia jotain uutta ja se toimii itselleni eteenpäin vievänä voimavarana. Levyjen tekeminen oli siis ylipäätään erittäin antoisa kokemus, joka auttoi hiphop-tuottajan kehityskaartani ainakin muutaman askeleen pidemmälle.

Etsin tutkielmaa varten kosolti lähteitä, tavoitteenani hahmottaa useita näkökulmia hiphop-musiikin tuottamiseen ja sen eri tuotantovaiheisiin. Minulla oli käytössäni melko laaja kirjallinen aineisto, sekä tietysti rajaton internetin lähde. Ammensin lähdemateriaalia molemmista, ja lisäksi hyödynsin e-kirjoja. Esimerkiksi Paul Edwardsin *The Concise Guide To Hip-Hop Music* -kirjassa käydään kattavasti läpi hiphop-musiikin alkuvaihtimet ja esitellään tärkeimmät varhaiset tuottajat. Tämä teos oli hyvin inspiroiva siinä mielessä, että ymmärsin sitä lukiessani entistä paremmin, että hiphop-musiikki on loppu-

peleissä tuottajan korvien välissä. Käsitys siitä, että kirjassa esitellyt ikoniset hiphop-tuottajat käyttivät vaikkapa pelkästään hyvin rajallisia E-Mu SP-1200, tai Akai MPC60 -samplereita - ja tekivät niillä edelleen tänä päivänä tuotannollisesti relevanttia hiphop-musiikkia – vahvisti entisestään ajatustani siitä, että toiminnoiltaan melko rajallisenkin laitteen läpikotainen tuntemus ja sen tyylijauinen käyttö ovat hyvän hiphop-tuottajan tärkein määrittäjä.

Lopulta tähän päivään palatakseni, olenkin viime aikoina lähinnä yksinkertaistanut studiolaitteistoani. Olen jättänyt esimerkiksi monimutkaiset reititykset, kiiltävät uudet syntetisaattorit ja suurimman osan vst-instrumenteista unholaan. Soittiminani toimivat nykyään pitkälti vinyylilevyt, levysoittimet ja mikseri, Native Instruments Maschine MK2, Akai MPC 2000XL, Korg MS-20 ja M1, Yamaha DX-7 ja muutama muu hyväksi toteamani laite, joilla pyrin tekemään pelkistetyä toimivaa musiikkia. Opinnäytetyöprosessiani opinkin ainakin sen, että turha monimutkaisuus niin tuotannollisissa, kuin tyyllillisissäkin asioissa on usein turhaa ja vaikeuttaa asioita. Olen kenties havahtunut opinnäytetyöni välityksellä tiedostamaan tämän. (De Mello, 2011.)

LÄHTEET

- 10 Hip-Hop Production Tips. 2011. Computer Music. Luettu 5.9.2016. <http://www.musicradar.com/tuition/tech/10-hip-hop-production-tips-431654>
- Kirn, P. 2014. NI Maschine Studio Reviewed. Keyboard Mag. Luettu 2.10.2016. <http://www.keyboardmag.com/gear/1183/ni-maschine-studio-reviewed-the-ultimate-groove-based-nerve-center/29673>
- Aarnio, P. & Vuorinen, P. 2008. Helsinki: Fi-reggae.
- Adaso, H. 2016. Top 25 Hip-Hop Producers. About Entertainment. Luettu 26.10. 2016. <http://rap.about.com/od/toppicks/ss/Top50Producers.htm>
- Akai MPC 3000. Tammikuu 2016. Future Music. Lontoo: Future Publishing.
- Alexander, J. 2013. Super-Producer Diplo on Creating Hits With UAD Plug-Ins. UAUDIO. Luettu 27.9.2016. <http://www.uaudio.com/blog/artist-interview-diplo/>
- Attack Magazine. 2013. Roger Linn On Swing, Groove & The Magic Of The MPC'S Timing. Luettu 28.10.2016. <https://www.attackmagazine.com/features/interview/roger-linn-swing-groove-magic-mpc-timing/>
- Baccigalubbi, J. 2005. Korg: microKORG Synth/Vocoder. Tape Op. Luettu 22.10.2016. <http://tapeop.com/reviews/gear/47/microkorg-synthvocoder/>
- Banks, C. 2013. Maschine Studio vs. MPC Renaissance: My Advice To You... Bboytechreport. Luettu 28.10.2016. <http://www.bboytechreport.com/2013/11/17/maschine-studio-vs-mpc-renaissance/>
- Ball, P. 2010. The Music Instinct: How Music Works And Why We Can't Do Without It. Lontoo: Bodley Head.
- Barrow, J. 2009. Back Tracking With Easy Mo Bee. Nodfactor. Luettu 15.9.2016. <http://www.nodfactor.com/2009/07/14/back-tracking-with-easy-mo-bee/>
- Barrow, J. 2010. Still Lives Through: J-Dilla's Last Interview. Nodfactor. Luettu 29.8.2016. <http://www.nodfactor.com/2010/02/07/still-lives-through-j-dillas-last-interview/>
- Basso. 2015. Basson Viikon Nostot: Uutta Musiikkia Darudelta Sekä Chydeonelta Ja Leo Luxxukselta! <http://www.basso.fi/basson-viikon-nostot-uutta-musiikkia-darudelta-seka-chydeonelta-ja-leo-luxxuselta/#.VRU-GxyJp74>
- Billyjam. 2010. The Track That Built Hip-Hop: James Brown Band's Clyde Stubblefield's Funky Drummer. Amoeba. Luettu 27.10.2016. <http://www.amoeba.com/blog/2010/06/jamoeblog/the-track-that-built-hip-hop-james-brown-band-s-clyde-stubblefield-s-funky-drummer.html>
- Boex, L. 2016. Onra Interview. Los bangeles. Luettu 19.9.2016. <http://losbangeles.com/articles/onra-interview/>

Bradley, L. 2000. Bass Culture. Lontoo: Viking.

Brewster, B. & Broughton, F. 1999. Last Night A DJ Saved My Life. The History of the Disc Jockey. Lontoo: Headline Book Publishing.

Brewster, B. & Broughton, F. 2010. The Record Players: DJ Revolutionaries. Lontoo: DJ History.

Brown, J. 2006. Dr. Dre In The Studio: From Compton, Death Row, Snoop Dogg, Eminem, 50 Cent. Lontoo: Colossus Books.

Buckwild Interview From SP-1200. 2011. The Lost Tapes. Luettu 26.10.2016. <http://claaa7.blogspot.fi/2011/08/buckwild-interview-from-sp1200.html>

Burgess, O. 2012. Moog Music Celebrates 10th Anniversary With Gold Minimoog Contest. HiphopDX. Luettu 10.10.2016. <http://hiphopdx.com/news/id.21868/title.moog-music-celebrates-10th-anniversary-with-gold-miminoog-contest>

Burucs, A. 2016. Modular Synthesis Explained. Tutsplus Music & Audio. Luettu 12.9.2016. <https://music.tutsplus.com/articles/what-is-modular-synthesis--cms-26896>

Carter, T. 2015. Shaking Off The Dust – Sampling Vinyl. DJTechTools. Luettu 26.10.2016. <http://djtechtools.com/2015/03/12/shaking-off-the-dust-sampling-vinyl/>

Chang, J. 2005. Can't Stop Won't Stop : Hiphopsukupolven Historia. Helsinki: Like.

Chunig. 2013. Remembering James Brown And His Influence On Hip Hop Culture. Luettu 21.4.2016. <http://thesource.com/2013/12/26/remembering-james-brown-and-his-influence-on-hip-hop-culture/>

Cross, D. 2003. A History Of The Development Of DJ Mixer Features. http://blog.60works.com/wp-content/uploads/2010/11/DJ_Mixer_History.pdf

Darter, T. 1985. The Whole Synthesizer Catalogue. Milwaukee: Hal Leonard Publishing Corporation.

DAW & Drum Machine Swing. 2013. Attack Magazine. Luettu 26.10.2016. <https://www.attackmagazine.com/technique/passing-notes/daw-drum-machine-swing/>

De Furia, S. & Scacciaferro, J. 1987. The Sampling Book. Milwaukee: Hal Third Earth Publishing.

De Mello, A. 2011. Havahtuminen. Helsinki: Like.

Detrick, B. 2007. The Dirty Heartbeat Of The Golden Age. Village Voice. Luettu 12.9.2016. <http://www.villagevoice.com/music/the-dirty-heartbeat-of-the-golden-age-6419329>

Dick, K. 2016. DJ Shadow on Why Hip-Hop No Longer Exists, 'Endroducing.....' at 20. Rolling Stone. Luettu 23.9.2016. <http://www.rollingstone.com/music/news/dj-shadow-on-why-hip-hop-no-longer-exists-endroducing-at-20-20160714>

Digital Hymnal. 2010. Glossary Of Electronic Music Terms. Luettu 6.10.2016.
http://digitalhymnal.org/glossary_m-z.html#P Luettu 25.10.2016

Disk Union. 2015. LXXXIV LP. http://diskunion.net/portal/ct/detail/1006631207?dss_mode=pc

DJ Akalepse. Show 784. 2014. We Funk Radio. <http://www.wefunkradio.com/show/784>

Edwards, P. 2009. How To Rap: The Art & Science Of The Hip-Hop MC.

Edwards, P. 2015. The Concise Guide To Hip-Hop Music. New York: St. Martin's Griffin.

Frederick, B. 2015. The Future Is Now: Giorgio Moroder Predicted Today's Pop Music 40 Years Ago. Complex. Luettu 9.10.2016. <http://www.complex.com/music/2015/06/giorgio-moroder-interview-june-july-2015>

Friedman, D. 1985. The Complete Guide to Synthesizers, Sequencers & Drum Machines. New York: Amsco Publications.

Friedman, D. 1986. The New Complete Guide to Synthesizers, Sequencers & Drum Machines. New York: Amsco Publications.

Future Music. Kesäkuu 2016. 20 Greatest Synths In The World. Lontoo: Future Publishing.

Gibson, B. 2002. Developing Your Home Studio. Vallejo: ProAudio Press.

Gibson, B. 2002. Sound Advice on Compressors, Limiters, Expanders & Gates. Vallejo: ProAudio Press.

Gibson, B. 2003. Sound Advice on Equalizers, Reverbs & Delays. Stamford: Cengage Learning.

Giraffage: Sweet Details. 2015. Ableton. Luettu 22.10.2016.

Green, H. 2014. Watch and Learn: 10 Producers Explain How They Made Your Favorite Beats. Complex Magazine. Luettu 1.10. 2016. <http://www.complex.com/music/2014/03/how-to-make-hip-hop-beats/>

Groove College. 2014. Band Camp. <https://groovecollege.bandcamp.com/album/lxxxiv-lp>

Harris, Ben. 2009. Everything You Need To Know From Equipment To Acoustics. Burlington: Elsevier.

Hicks, L. 2015. How Marley Marl Brought Sampling To Hip Hop. The Hip Hop Foundation. Luettu 12.10.2016. <http://www.thehiphop-foundation.com/how-marley-marl-brought-sampling-to-hip-hop/>

Hilamaa, H. 2000. Musta Syke: Funkin, Diskon & Hiphopin Historia. Helsinki: Like.

Hilden, M. 2015. Nightwishin Endless Forms Most Beautiful Toista Viikkoa Rumban Listan Ykkösenä. Rumba. Luettu 31.10.2016. <http://www.rumba.fi/listat/nightwishin-endless-forms-beautiful-toista-viikkoa-rumban-listan-ykkosena/>

Hirvi, J. & Tuominen, A. 1995. Uusi MIDI Kirja. Helsinki: Painatuskeskus Oy.

Hätinen, J. 2015. 12 kotimaista räppäriä klikkiotsikoita vastaan – katso video! Rytmi. Luettu 31.10.2016. <http://www.rytmi.com/uutiset/12-kotimaista-rapparia-klikkiotsikoita-vastaan-katso-video/>

Independent Grand. 2014. LXXXIV LP. <http://www.independentgrand.com/product/leo-luxxxus-lxxxiv>

Jansson, P. 2014. Monsp Records – Suomalaisen HIP HOPIN ISTITUUTIO. City. Luettu 26.10.2016. <http://www.city.fi/kulttuuri/monsp+records+suomalaisen+hip+hopin+instituutio/7717>

Jansson, P. 2014. DJ Valitsee, Reagoi Ja On Läsna. City. Luettu 29.10.2016. <http://www.city.fi/kulttuuri/dj+valitsee+reagoi+ja+on+lasna/7739>

Laakso, M. 2016. Esituotanto Ja Demottaminen: Haastattelussa Khid/DJ Kridlokk. Rytmimanuaali. Luettu 25.10.2016. <http://www.rytmimanuaali.fi/esituotanto-ja-demottaminen-haastattelussa-khiddj-kridlokk/>

Laaksonen, J. 2006. Äänityön Kivijalka. Helsinki: Riffi-julkaisut.

Lilja, E. 2014. Sovittaminen. Rytmimanuaali. Luettu 18.10.2016. <http://www.rytmimanuaali.fi/musiikin-sovittaminen-esa-lilja/>

Micallef, K. 2008. Respect: Kurtis Mantronik. Emusician. Luettu 22.9. 2016. <http://www.emusician.com/gear/1332/respect-kurtis-mantronik/39831>

Nives, M & Esko, I. 2014. DJ-Kirja. Helsinki: Iina Esko Foto & Image.

Norris, C. 2005. The Wu-Tang Manual. New York: Riverhead Books.

Macdonald, R. 2015. Mixing For Computer Musicians. Lontoo: Flame Tree.

Muhammad, A. & Kelley, F. 2013. Marley Marl On The Bridge Wars, LL Cool J And Discovering Sampling. Microphone Check. Luettu 1.9.2016. <http://www.npr.org/sections/microphonecheck/2013/09/11/221440934/marley-marl-on-the-bridge-wars-ll-cool-j-and-discovering-sampling>

Ness, J. 2013. Questions In A Form Of An Answer. Passion Of The Weiss. Luettu 29.10.2016.

Rane. 2016. Products. Luettu 7.10.2016. <http://dj.rane.com/products/ttm56s-mixer>

Reid, G. 2013. Korg MS-20 Mini. Sound On Sound. Luettu 27.10.2016. <http://www.soundonsound.com/reviews/korg-ms20-mini>

- Resident Advisor 2014. Industry Standards: Technics SL-1200. Resident Advisor. Luettu 15.5. 2016. <http://www.residentadvisor.net/feature.aspx?1909>
- Ritz, D. 2008. The Adventures of Grandmaster Flash: My Life, My Beats. New York: Broadway Books.
- Rothwell, N. 2009. Ableton Live Suite 8. Sound On Sound. Luettu 29.10.2016. <http://www.soundonsound.com/reviews/ableton-live-suite-8>
- Russ, M, 2008. Sound Synthesis And Sampling. USA: Focal Press.
- Said, A. 2013. Chopping Samples. The Art Of Sampling. Luettu 21.10.2016.
- Basso. 2015. Rappäri Chydeone. Luettu 29.10.2016 <http://www.basso.fi/rappari-chydeone-median-harjoittama-peloilla-rahastaminen-on-konkreettisiksi-koettu-uhkia-huolestuttavampaa/>
- Scarth, G. & Curry, O. 2013. DAW & Drum Machine Swing. Attack Magazine. Luettu 20.11.2016. <http://www.attackmagazine.com/technique/passing-notes/daw-drum-machine-swing/>
- Senior, M. 2011. How To Build Tracks Around Sampled Tunes. Sound On Sound. Luettu 30.10.2016. <http://www.soundonsound.com/techniques/how-build-tracks-around-sampled-tunes>
- Suomen Virallinen Lista. 2015. IFPI. <http://www.ifpi.fi/tilastot/virallinen-lista/albumit/2015/15>
- Talvio, O. 2008. Muistokirjoitus. Helsingin Sanomat. Luettu 26.10.2016. <http://www.hs.fi/muistot/a1364355738071>
- Technics. 2016. Introduction. Luettu 26.10.2016. <http://www.technics.com/global/introduction/hifi-direct-drive-turntable-system-sl-1200gae/>
- Techterms. 2016. Plug-in Definition. Luettu 17.9. 2016. <http://techterms.com/definition/plugin> Luettu 19.10.2016
- The Alchemist. 2016. Akai Pro. Luettu 21.10.2016. <http://www.akaipro.com/artist/alchemist>
- The Cavi. 2015. Hip Cast. <http://www.hipcast.com/podcast/Hd38Jb>
- The Vinyl Factory. 2016. The Evolution of The Technics SL-1200 Turntable – An Interactive Timeline. Luettu 26.10.2016. <http://thevinylfactory.com/vinyl-factory-releases/the-evolution-of-the-technics-sl-1200-turntable-an-interactive-timeline/>
- Thorne, M, 2012. Prince. Helsinki: Tammi.
- Tingen, P. 2007. DJ Premier: Hiphop Producer. Sound On Sound. Luettu 21.11.2016. <http://www.soundonsound.com/people/dj-premier>

- Tingen, P. 2009. Secrets Of The Mix Engineers: Fraser T Smith. Sound On Sound. Luettu 19.10.2016. <http://www.soundonsound.com/people/secrets-mix-engineers-fraser-t-smith>
- Top Ten Classic Drum Machines. 2012. Attack Magazine. Luettu 28.8.2016. <https://www.attackmagazine.com/reviews/the-best/top-ten-classic-drum-machines/3/>
- Tweakheadz. 2010. What Are Software Plugins? Luettu 19.10.2016. <http://tweakheadz.com/software-plugins/>
- Twells, J. 2014. The 14 Synthesizers That Shaped Modern Music. The Vinyl Factory. Luettu 15.10.2016. <http://www.thevinylfactory.com/vinyl-factory-releases/the-14-synthesizers-that-shaped-modern-music/>
- Van Beers C. 2016. Rap Is Something You Do, Hip Hop Is Something You Live. Luettu 26.10.2016. <http://hiphopgoldenage.com/hhga-is-live/>
- Waugh, I. 2000. Quick Guide To Dance Music. Kent: PC Publishing.
- Waugh, I. 2000. Quick Guide To Analogue Synthesis. Kent: PC Publishing.
- Waddell, Gebre. 2013. Complete Audio Mastering. New York: McGraw-Hill.

LIITTEET

Liite 1. Leo Luxxxus: LXXXIV LP. (Audio-CD)

Liite 2. Chydeone x Leo Luxxxus: FORCE100 LP. (Audio-CD)