



**SANCHO LOPEZ**

Esikoisalbumin tuotantoprosessi

Nikita Semenkov

Opinnäytetyö  
Huhtikuu 2011  
Viestintä  
Digitaalinen ääni ja kaupallinen musiikki  
Tampereen ammattikorkeakoulu

## TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Viestinnän koulutusohjelma  
Digitaalisen äänen ja kaupallisen musiikin suuntautumisvaihtoehto

NIKITA SEMENKOV: Sancho Lopez  
Esikoisalbumin tuotantoprosessi

Opinnäytetyö 45 s., liitteet 1 s.  
Huhtikuu 2011

---

Tämä opinnäytetyö käsittelee esikoisalbumini tuotantoprosessia ja pitää sisäl-  
lään kolme albumilta valittua elektronista musiikkikappaletta. Työn tarkoituksena  
on kuvailla näiden kappaleiden tuotannon eri vaiheita sävellyksestä masteroin-  
tiin asti ja antaa informatiivisen kuvan samplepohjaisen elektronisen musiikin  
tuottamisesta moderneja työvälineitä käyttäen. Työni tavoitteena oli hyödyntää  
opiskeluni aikana oppimaani sekä itsenäisesti opittua tietotaitoa ja luoda albumi,  
joka täyttää kaupallisen tason laatuvaatimukset.

Olen toiminut albumin tuotannossa säveltäjänä, artistina, tuottajana, miksaajana  
sekä masteroijana. Tämän lisäksi olen vastuussa albumin julkaisemisesta ja  
sen markkinoinnista. Kaikki tuotantoprosessin työvaiheet on suoritettu omassa  
kotistudiossani käyttäen pääosin digitaalisia työkaluja.

Käyn työni kirjallisessa osuudessa pintapuoleisesti läpi myös elektronisen mu-  
siikin ja samplauksen historiaa sekä niihin liittyviä peruskäsitteitä. Työn loppu-  
osassa käsittelen albumin kaupalliseen hyödyntämiseen liittyviä strategioita ja  
analysoin projektin onnistumista ja sille asettamani tavoitteiden täyttymistä.

## ABSTRACT

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

NIKITA SEMENKOV: Sancho Lopez  
The Production Process of a Debut Album

Bachelor's thesis 45 pages, appendices 1 page  
April 2011

---

This Bachelor's thesis is about the production process of my debut album and it consists of three electronic music compositions. In this thesis I describe all the different stages of the production process from composing to mastering, providing the reader with an informative view on the production of sample-based electronic music using modern tools. My goal was to produce an album that would meet the commercial quality standards, exploiting the knowledge and skills I obtained during my studies.

In the production process of the album I acted in the role of a composer, artist, producer, mixing engineer and mastering engineer. I am also responsible for the commercial release and marketing of the album. All the stages of the production process took place in my home studio and involved the use of tools that were mainly digital.

In my thesis I also discuss some of the basic concepts of electronic music and sampling including some history. In the final chapters I deal with some strategies regarding the commercial use of the album, and I also analyze the results of the whole project.

---

Key words: electronic music, music production, audio sampling.

## SISÄLLYS

1 JOHDANTO .....	6
2 VIITEKEHYS .....	8
2.1 Artistin esittely .....	8
2.2 Sancho Lopez .....	9
2.3 Tuotannon lähtökohdat ja tavoitteet .....	10
3 ELEKTRONINEN MUSIIKKI .....	12
3.1 Elektronisen musiikin juuret ja kehitys .....	12
3.2 Samplaaminen .....	15
3.2.1 Samplaaminen ilmiönä .....	15
3.2.2 Samplaamisen juuret ja kehitys .....	15
4 SÄVELLYS JA TUOTANTO .....	18
4.1 Tuotantovälineet ja -tilat .....	18
4.1.1 FL Studio .....	20
4.1.2 Pro Tools .....	21
4.1.3 Melodyne .....	22
4.2 Esivalmistelut .....	22
4.3 Coulrophobia .....	22
4.4 My Voice .....	24
4.5 Red As A Rose .....	26
4.5.1 Tausta .....	26
4.5.2 Vokaalit .....	27
5 MIKSAUS .....	28
5.1 Käytetyimmät työkalut .....	29
5.1.1 Ekvalisaattori .....	29
5.1.2 Kompessori .....	29
5.1.3 Kaiku ja viive-efektit .....	30
5.2 Kappaleiden miksaus .....	30
5.2.1 Coulrophobia .....	32
5.2.2 My Voice .....	32
5.2.3 Red As A Rose .....	33
6 MASTEROINTI .....	35
6.1 Masterointi käsitteenä .....	35
6.2 Albumin masterointi .....	36
7 ALBUMIN MARKKINOINTI JA KAUPALLINEN HYÖDYNTÄMINEN .....	38
7.1 Albumin markkinointi .....	38
7.2 Albumin kaupallinen hyödyntäminen .....	40

8 POHDINTA .....	42
LÄHTEET	
LIITTEET	

## 1 JOHDANTO

Käsittelen opinnäytetyössäni esikoisalbumini tuotantoprosessia, jossa toimin säveltäjänä, artistina, tuottajana, miksaajana sekä masteroijana. Valitsin albumin teon työni aiheeksi, koska se oli minulle muutenkin ajankohtainen projekti, joka tuntui sopivan haastavalta. Se myös antoi minulle mahdollisuuden opiskeluaikana oppimani tietotaidon esittelyyn.

Opinnäytetyöni mediaosa sisältää kolme albumilta valitsemaani elektronista musiikkikappaletta, jotka perustuvat vahvasti samplaukseen. Valitsin kyseiset kappaleet siksi, että ne antavat yhdessä laajan kuvan tuottamastani musiikista, työtavoistani sekä käyttämistäni työkaluista ja menetelmistä.

Työn kirjallisessa osiossa käyn yksityiskohtaisesti läpi valitsemieni kappaleiden tuotantovaiheet aikajärjestyksessä sävellyksestä aina masterointiin saakka. Kerron samalla myös työtavoistani sekä käyttämistäni työvälineistä ja -tiloista. Lisäksi esittelen itseni artistin roolissa ja käsittelen elektronista musiikkia ja samplausta sekä käsitteinä että historialliselta kannalta. Kirjallisen osion loppupuolella käsittelen albumin markkinointia ja kaupallista hyödyntämistä sekä pohdin ja analysoin opinnäytetyöni onnistumista ja sille asettamieni tavoitteiden toteutumista.

Opinnäytetyöni tavoitteena on lisätä osaamistani tuotantoprosessin eri osa-alueilla ja osoittaa, että pystyn tuottamaan musiikkia, joka täyttää kaupalliset laatukriteerit. Tarkoituksena on, että pystyn käyttämään albumia myös eräänlaisena käyntikorttina tulevaisuuden tuotantotöitä hakiessani.

Haluan myös antaa aiheesta kiinnostuneille selkeän kuvan musiikinteosta, joka eroaa lähtökohdiltaan perinteisistä työtavoista, eikä esimerkiksi perustu varsinaisesti instrumenttien soittamiseen. Tämän lisäksi haluan tuotantoprosessin ohella syventää tietämystäni elektronisesta musiikista ja samplauksesta sekä niiden juurista.

TAULUKKO 1. Ajankäyttösuunnitelma.

Työvaihe	Suunniteltu aika (h)	Käytetty aika (h)
Kirjallisuuteen tutustuminen	60	50
Tuotannon esivalmistelut	20	30
Sävellys, tuotanto ja äänitys	140	145
Miksaus	40	45
Masterointi	20	10
Markkinoinnin ja kaupallisen hyödyntämisen suunnittelu	20	20
Opinnäytetyön kirjallisen osion tekeminen	100	115
Yhteensä	400	415

## 2 VIITEKEHYS

### 2.1 Artistin esittely

Fanaattisen levykeräilijän sekä musiikin suurkuluttajan poikana musiikki on ollut vahvasti läsnä elämässäni heti sen alkumetreiltä. Merkittävä musiikillinen käännekohta elämässäni tapahtui kuitenkin vasta vuonna 1996 ollessani 10-vuotias. Tällöin kaverini isoveljeltä hienon kansikuvan takia lainatun CD-levyn sisältö tarjosi yllättäen jotakin, mitä en ollut löytänyt mistään aikaisemmin kuuntelemastani musiikista tai muustakaan taidemuodosta.

Kyseinen levy oli brittiläisen The Prodigyn tuotantoa, joka edusti eurooppalaisen elektronisen tanssimusiikin uutta aaltoa ja samalla elektronisen tanssimusiikin nousua suurien massojen tietoisuuteen. Tästä levystä alkoi jo useita vuosia kestänyt ja edelleen jatkuva matka elektronisen tanssimusiikin halki, jonka aikana olen ehtinyt tutustua lähes kaikkiin kyseisen musiikkityylin tunnettuihin genreihin.

Yläasteen loppupuolella mukaan tuli myös valtava kiinnostus DJ-kulttuurista, jossa DJ:t yhdistelevät monien eri artistien kappaleita äänilevyjä fyysisesti manipuloimalla ja luovat tällä tavalla omia musiikillisia kokonaisuuksia (Broughton & Brewster 2002, 12). Tämän kiinnostuksen myötä aloitin itsekkin DJ-toiminnan ja myös levyjen keräyksen. Näihin aikoihin tapahtuivat myös ensimmäiset tietokonepohjaiset sävellys- ja tuotantoyritykseni, jotka kuitenkin päättyivät ilman sen kummempia tuloksia.

Lukion lopussa alkanut kiinnostus muitakin musiikkityylejä kohtaan vahvistui entisestään aloitettuani digitaalisen äänen ja kaupallisen musiikin opinnot Virroilla vuonna 2007. Tuolloin kiinnostuin enemmän myös samplepohjaisesta rap-musiikista, jonka tuotannossa käytetään usein elementtejä toisten artistien kappaleista (Schloss 2004, 35). Lisäksi aloitin musiikinteon entistä vakavammalta pohjalta.



Sooloprojektini ja jonkinlainen alter egoni ”Sancho Lopez” syntyi puolivahingossa vuoden 2010 alussa kun olin työstämässä melko perinteistä samplepohjaista rap-taustaa. Kesken prosessin sain kuitenkin idean kokeilla rapille ominaisen lähestymistavan vaihtamista kokeellisempaan tapaan, jossa yhdistelen useiden kuuntelemieni musiikkityylien elementtejä.

## 2.2 Sancho Lopez

Sancho Lopez oli menestynyt vapaapainija meksikolaisessa pikkukaupungissa, kunnes hänen rakastettunsa traaginen kuolema sai hänet luopumaan painiurastaan ja vetäytymään maan alle jälkeäkään itsestään jättämättä.

Keväällä 2010 ilmestyi yllättäen kuin tyhjästä Sanchon nimeään kantava omakustanne-EP nimeltä *Forgotten Love Songs*. Julkaisu sisälsi neljä tyyliltään melko erilaista elektronista musiikkikappaletta, jotka kuitenkin yhdessä muodostivat toimivan kokonaisuuden. Vaikka EP:n promootio oli melko pienimuotoista, se sai osakseen positiivista huomiota, ja osa sen sisältämistä kappaleista soi useaan otteeseen muun muassa Helsinkiläisessä Bassoradiossa.



KUVA 1: Kuvassa Sancho Lopez (Kuvaaja: Andrei Kipahti 2011)

Sanchon musiikkia on hyvin vaikea lähteä lokeroimaan johonkin tiettyyn tyyliin tai genreen, eikä hän sitä tavoittelekaan. Hän lainaa ja sekoittelee elementtejä kaikesta kuuntelemastaan musiikista pitäen kuitenkin aina kiinni hänelle ominaisesta yleissoundista. Selkeimmin havaittavat vaikutteet hänen tuotannossaan ovat peräisin breakbeat-, trip hop-, downtempo-, dubstep- sekä rap-tyylisestä musiikista.

### 2.3 Tuotannon lähtökohdat ja tavoitteet

Idea albumin tekemisestä syntyi vuoden 2010 loppukesästä. Siihen vaikutti suuresti esikois-EP:n positiivinen vastaanotto ja sen kautta vahvistunut usko siitä, että musiikillani saattaisi olla kysyntää.

Kyseinen EP sisälsi keskenään hyvin erilaisia kappaleita, jotka eivät varsinaisesti lokeroituneet mihinkään genreen. Tästä johtuen albumin tuotannon lähtökohdat olivat erittäin hyvät ja ne antoivat minulle vapaat kädet tulevan materiaalin äänimaailmojen suunnitteluun ilman minkäänlaisia rajoituksia.

Tavoitteenani oli kehittää Sanchon musiikkityyliä entistä monipuolisemmaksi, sekä saada siihen huomattavasti enemmän luonnetta ja asennetta, unohtamatta sen rentoa yleisilmapiiriä. Halusin, että asenne näkyy ennen kaikkea kappaleiden perkussioissa ja muissa rytmielementeissä, sillä jälkikäteen tarkasteltuna ne kuulostavat melko kesyiltä vanhoissa kappaleissani.

Esikois-EP:n ollessa lähes kokonaan instrumentaalinen halusin albumille myös vokaaleja laulun ja rapin muodossa. Tällä halusin luoda kappaleiden välille enemmän kontrastia ja rikastaa niiden sisältöä. Minulla oli jo tässä vaiheessa mielessä muutamia potentiaalisia artisteja, joita suunnittelin lähestyvänä aiheen tiimoilta. En kuitenkaan halunnut käyttää vokaaleja vain perinteisessä muodossa vaan tarkoitukseni oli kehitellä myös joitakin erikoisempia ja innovatiivisempia ratkaisuja.

Pidemmän aikavälin tavoitteenani on saada albumi kaupallisesti julkaistua ja sitä kautta saada Sancholle artistina enemmän näkyvyyttä. Tämä saattaisi mahdollisesti poikia myös live- ja DJ-esiintymisiä sekä remiksauspyyntöjä. Halusin projektin avulla saavuttaa itselleni näkyvyyttä myös tuottajana, jotta tulevaisuudessa saisin enemmän tuotantoprojekteja esimerkiksi erilaisten rap-artistien kanssa.

### 3 ELEKTRONINEN MUSIIKKI

Jos elektroninen musiikki käsitteenä pitäisi määritellä yhdellä lauseella, se kuuluisi seuraavasti: Se on musiikkia, jossa äänet ovat tuotettu tai muokattu elektronisesti (Holmes 2002, 6).

Elektroninen musiikki voidaan jakaa kahteen pääryhmään: täysin elektroniseen ja elektroakustiseen musiikkiin. Täysin elektronisella musiikilla tarkoitetaan musiikkia, joka on tuotettu luomalla ääniaaltoja ainoastaan elektronisista lähteistä, kuten syntetisaattoreista tai tietokoneista. Elektroakustisessa musiikissa taas maailmassa luonnollisesti esiintyviä ääniä muokataan elektronisilla menetelmillä joko äänittämällä ja jälkikäsittelemällä tai suoraan reaaliajassa. Tämä tekee elektroakustisen musiikin käsitteestä erittäin laajan muun muassa siksi, että esimerkiksi perinteisten akustisten soittimien elektroninen vahvistaminen on myös määritelty yhdeksi sen muodoista. (Holmes 2002, 6–8.)

Havaintojeni mukaan elektronista musiikkia tuotetaan pelkästään elektroakustisesti tai täysin elektronisesti suhteellisen vähän, ja yleensä pyritään hyödyntämään samanaikaisesti molempia musiikkimaailmoja. Tämä samanaikainen hyödyntäminen ilmenee esimerkiksi siten, että muilta osin elektronisesti tuotetut kappaleet sisältävät usein myös laulua ja niissä saatetaan käyttää erilaisia akustisia soittimia.

#### 3.1 Elektronisen musiikin juuret ja kehitys

Elektronisen musiikin konseptin pystyy mielestäni sisäistämään huomattavasti paremmin perehtymällä ainakin jonkin verran sen historiaan ja ymmärtämällä miten riippuvaista se on teknologisesta kehityksestä. Haluan kuitenkin huomauttaa, että elektroninen musiikki, kuten mikä tahansa muukin suosittu taidelaji, on vuosien saatossa kasvanut valtavaksi kokonaisuudeksi, jonka historiasta voisi kirjoittaa monta kirjaa. Jotta en eksyisi liian kauas aihekokonaisuudestani, pyrin käsittelemään tässä osiossa vain joitakin merkittäviä tapahtumia ja ilmiöitä elektronisen musiikin kehityskaaressa.

Elektronisen musiikin juuret ulottuvat 1800-luvun loppupuolelle, jolloin sähkölennätin- ja puhelinteknologioiden keksimis- ja kehitysvaiheiden myötä syntyi erilaisia sähköurun esiasteita (Holmes 2008, 6). Ensimmäinen elektronisen musiikin yleistymisen kannalta merkittävänä pidetty teos paljastettiin suurelle yleisölle kuitenkin vasta vuonna 1958, kun Edgard Varèse esitti *Poème électronique*-nimisen työnsä Brysselissä pidetyissä Maailmannäyttelyssä. Kyseinen teos piti sisällään sekä luonnollisia että täysin elektronisesti tuotettuja elementtejä. (Holmes 2008, 4.)

Varèsen tuotannossa käytetyt teknologiat eivät sinällään olleet mullistavia, sillä ne kehitettiin jo vuosia aikaisemmin. Merkittävänä tästä teoksesta teki kuitenkin se, että sillä onnistuttiin herättämään yli kahden miljoonan messuvieraan mielenkiinto ja tuomaan elektroninen musiikki ihmisten laajaan tietoisuuteen uutena mielenkiintoisena ilmiönä. (Holmes 2008, 4–5.)

Elektroninen musiikki kehittyi ja monipuolistui tasaiseen tahtiin teknologiakehityksen mukana ympäri maailmaa. Sen tuotanto pysyi kuitenkin 50- ja 60-luvuilla vain harvojen yksilöiden ja instituutioiden käsissä. Tämä johtui pääosin tuotantolaitteistojen massatuotannon puuttumisesta ja siitä johtuvista hankintavaikeuksista, sekä laitteiden erittäin korkeasta hinnasta. (Holmes 2002, 81.)

Tilanne alkoi kuitenkin muuttua 60-luvun lopussa, kun Robert Moog kehitti ensimmäisen sarjavalmistaisen analogisen syntetisaattorin, jonka erilaiset variaatiot osoittautuivat tulevana vuosikymmeninä myyntimenestykseksi. Moog ei suinkaan ollut ensimmäinen vastaavalla periaatteella toimivan syntetisaattorin keksijä, mutta hän oli ensimmäinen, joka sai siitä menestyvän kaupallisen tuotteen. Tämä tapahtui hänen mullistavien ideoidensa ansiosta, joilla saatiin muun muassa pienennettyä syntetisaattoreiden fyysistä kokoa ja helpotettua niiden käytettävyyttä. (Holmes 2002, 151.)

80-luvun alussa markkinoilla oli jo runsaasti useiden eri valmistajien syntetisaattoreita, joita pystyttiin ohjaamaan myös musiikkituotannossa vähitellen yleistyvien tietokoneiden avulla. Syntetisaattoreiden ja tietokoneiden yhteenliittämismenetelmät vaihtelivat kuitenkin valmistajakohtaisesti ja tämä teki eri valmistajien

laitteiden samanaikaisesta käytöstä hyvin epäkäytännöllistä. Tästä syystä yleis-  
pätevälle käyttöliittymälle oli suuri kysyntä ja vuonna 1984 suurimmat synteti-  
saattorivalmistajat kehittivät yhdessä teknologian nimeltä MIDI, josta tuli tänäkin  
päivänä yleisesti käytetty standardi elektronisen musiikin tuotannossa. (Holmes  
2008, 227, 236.)

MIDI-teknologia perustuu muun muassa nuotin sävel- ja aika-arvoista koostuviin  
digitaalisiin bittisekvensseihin eli MIDI-signaaleihin (Midiworld 2009), jotka mah-  
dollistavat useiden MIDI-käyttöliittymällä varustettujen syntetisaattoreiden ohja-  
uksen kerralla vain yhden saman käyttöliittymän omaavan syntetisaattorin tai  
tietokoneen avulla (Holmes 2008, 227).

Viimeisin erittäin merkittävänä pidetty läpimurto elektronisessa musiikissa ta-  
pahtui 90-luvun alussa, kun kohtuuhintaiset ja helposti saatavilla olevat tietoko-  
neprosessorit valtasivat markkinat syrjäyttäen analogiset syntetisaattorit, jotka  
elivät tuolloin musiikkituotannossa kultakauttaan. Prosessoreita alettiin käyttää  
lähes kaikissa musiikintuotantoon käytetyissä laitteissa. (Holmes 2002, 197.)

Vähitellen fyysisiä tuotantolaitteita alkoivat korvata 80-luvun aikana suuren kehi-  
tysaskeleen tehneet ohjelmistot, jotka suorittivat samoja tehtäviä helpommin ja  
joskus jopa monipuolisemmin kuin esikuvansa (Holmes 2002, 197, 218–221).  
Mikä parasta, kaikkia niitä pystyi hallitsemaan yhtä tietokonetta käyttäen.

Tämän niin sanotun tietokonemusiikki-ilmiön myötä elektronisen tanssimusiikin  
tuotanto (eng. electronic dance music, EDM) lähti räjähdysmäiseen kasvuun, ja  
tänä päivänä elektroninen tanssimusiikki onkin yksi elektronisen musiikin suosi-  
tuimmista ja yleisimmistä muodoista. Sen suosituimpiin päägenreihin kuuluu  
muun muassa disco-musiikista polveutunut house (Snoman 2009, 231), melo-  
disuudesta tunnettu trance (Snoman 2009, 251) sekä Detroitista liikkeelle lähte-  
nyt techno (Snoman 2009, 283).

## 3.2 Samplaaminen

Samplaamisella eli näytteistämällä (eng. sampling) tarkoitetaan toimenpidettä, jossa jostakin äänitteestä otetaan osa eli näyte, jota käytetään äänilähteenä oman kappaleen tuotannossa. Tällä tavalla otettua osaa eli näytettä kutsutaan sampleksi. Samplaamisen kohteena ovat usein jo entuudestaan olemassa olevat kappaleet tai muut ääntä sisältävät tuotokset, mutta samplet voivat olla myös itse äänitetyjä tai tuotettuja. (KVR Audio 2011.)

### 3.2.1 Samplaaminen ilmiönä

Samplaus yleistyi 80-luvulla samplereiden ilmestymisen myötä, ja sillä on ollut merkittävä vaikutus elektroniseen musiikkiin ja sen tuotantoon (Snoman 2009, 135). Samplerilla tarkoitetaan laitetta, jolla pystyy äänittämään, muokkaamaan, säilömään ja toistamaan sampleja (Huber & Rustein 2010, 344). Havaintojeni mukaan nykypäivänä teknologian edistyttyä fyysisten samplereiden käytön tarve on poistunut. Samplausta ja samplejen muokkaamista pystyy nimittäin harjoittamaan huomattavasti vaivattomammin ja monipuolisemmin sekvenssieriohjelmistojen sisältämällä työkaluilla.

Nykypäivän musiikkituotannossa käytetään myös hyvin paljon sampleja, joita ei samplata itse vaan ne saadaan valmiiksi editoituina kaupallisista tai jopa ilmaisista lähteistä (Snoman 2009, 137). Myös samplepohjaiset instrumentit ovat yleisiä musiikin nykytuotannossa. Ne toimivat siten, että niihin on samplattu eri instrumenttien koko sävelasteikko ja jokainen sample on valmiiksi asetettu oikealle paikalleen instrumentin koskettimistolla (Snoman 2009, 138).

### 3.2.2 Samplaamisen juuret ja kehitys

Samplaamisen varhaisimpina juurina voidaan pitää kansanmusiikissa esiintynyttä periytymisilmiötä. Tätä ilmiötä on esiintynyt aina ihmiskunnan historian alusta alkaen, sillä hyvin moni kulttuuri on uudelleenkäyttänyt kansanmusiikis-

saan esiintyviä melodioita ja tarinoita tai niiden osia uusissa teoksissaan (Suite 101).

Varsinainen samplaukseen soveltuva teknologia syntyi kuitenkin vasta 1940-luvun alussa magneettisen nauhan ja nauhurin keksimisen myötä. Tällöin nauhateknologian kanssa työskentelevät tuottajat manipuloivat nauhoittamiaan ääniä erityyppisillä menetelmillä ja sovelsivat niitä musiikkiteoksissaan. Näihin menetelmiin kuului mm. äänien siirtely ja sijoittelu aikajanalla fyysisesti nauhoja leikkelemällä ja yhdistelemällä, äänien rappeuttaminen saman äänisignaalin usealla päällekkäisäänityksellä sekä äänien kääntäminen takaperin muuttamalla nauhan toistosuuntaa. (Holmes 2002, 74–80.)

Nauhoitusteknologia mahdollisti myös looppauksen, joka on yksi samplauksen nykyisistä avaintekijöistä ja jolla tarkoitetaan tietyn äänen jatkuvaa toistoa. Tämä toteutettiin leikkaamalla halutun äänen sisältävä nauhapätkä irti ja yhdistämällä sen molemmat päät toisiinsa. Nauhan looppaukseen perustuvat myös sellaiset myöhemmin keksityt efektit kuin nauhakaiku ja nauhaviive, joilla on molemmilla iso rooli elektronisen musiikin kehityksessä (Holmes 2002, 74–80).

Nykymuodossaan samplaus lähti liikkeelle vasta 70-luvun lopussa New Yorkin DJ-piireistä. Tällöin DJ:t alkoivat kokonaisten musiikkikappaleiden soiton sijaan toistaa vain sellaisia kappaleista valikoituja osia, jotka saivat tanssiyleisön parhaiten liikkeelle. Nämä osat muodostuivat yleensä energisistä rumpukompeista, joissa oli rikkonainen rytmi. Tämän ilmiön ympärille syntyi pian musiikkityyli, joka nykyään tunnetaan nimellä hip-hop. (Schloss 2004, 32.)

Kyseinen menetelmä siirtyi hip-hop tuottajien käsiin 80-luvun puolivälin paikkeilla digitaalisten samplereiden ilmestymisen myötä (Schloss 2004, 34). Koska samplerilla pystyi samplaamaan useita eri kappaleiden osia ja toistamaan niitä samanaikaisesti, hip-hopin tuotanto monipuolistui huomattavasti. Myös sen lähdemateriaalina käytettyä musiikkia lähdettiin hakemaan yhä useammasta eri genrestä. (Schloss 2004, 36.) Samplepohjainen hip-hop saavutti erittäin suuren kaupallisen suosion, ja samalla samplaus siirtyi myös muihin elektronisen musiikin genreihin. Samplausta pidetään tänäkin päivänä hyvin tärkeänä äänen



tuottamismenetelmänä modernissa elektronisessa musiikissa (Snoman 2009, 135).

## 4 SÄVELLYS JA TUOTANTO

Tietokonepohjaisen elektronisen musiikin sävellyks- ja tuotantokaari poikkeaa lähtökohdiltaan olennaisesti akustisen musiikin vastaavien työvaiheiden käytännöistä. Esimerkiksi akustisen musiikin sävellysvaiheessa keskeisimmän elementin muodostavat melodioissa käytetyt nuotit, kun taas elektronisessa musiikissa myös niiden sointisävyn ohjelmoiminen on yhtä tärkeässä asemassa (Holmes 2002, 223).

Nykyaikaiset elektronisen musiikin tuotantovälineet mahdollistavat sen, että aikaisempiin työvaiheisiin palaaminen ja muutosten sekä korjauksien teko onnistuu erittäin helposti ja nopeasti ilman uudelleenäänityksiä tai -ohjelmoiteja. Tällaisen työskentelytavan joustavuuden ansiosta esimerkiksi akustisen musiikin esituotantovaiheesta tuttujen demokappaleiden tekeminen tai muunlainen tuotannon kulun ennaltamääräävä suunnittelu on tarpeetonta.

Joustavat työkalut mahdollistavat myös hyvin monta eri lähestymistapaa elektronisen musiikin säveltämiseen ja tuottamiseen. Henkilökohtaisesti lähden yleensä liikkeelle jostain yksittäisestä ideasta, jota lähden kehittelemään toimivaksi kokonaisuudeksi. Työtapani koostuvat normaalisti samanaikaisesta säveltämisestä, tuottamisesta sekä alustavasta miksaamisesta.

Jotta raporttini kerronta pysyisi selkeänä, kerron tässä osiossa sävellyksen ja tuotannon lisäksi hieman myös miksauskeen liittyvistä asioista. Teen niin kuitenkin vain niissä tapauksissa, joissa miksausella on ollut tärkeä merkitys äänen sointisävyn ja luonteen hakemisen kannalta. Kappaleiden lopullisesta miksausesta kerron vasta aiheelle osoitetussa osiossa.

### 4.1 Tuotantovälineet ja -tilat

Elektronisen musiikin kaupalliset laatukriteerit täyttävä tuottaminen ei tänä päivänä välttämättä vaadi kalliita studiotiloja ja laitteistokokonaisuuksia, vaan se on

toteutettavissa huomattavasti pienemmällä budjetilla (Huber & Runstein 2010, 1).

Aloitin albumin sävellyks- ja tuotantoprosessin yksiössä sijaitsevassa kotistudiossani Virroilla. Ennen kyseisen työvaiheen valmistumista muutin kuitenkin Helsinkiin ja studioni siirtyi huomattavasti paremmin akustoituuksiin, erilliseen huoneeseen uudessa kodissani. Siellä on toteutettu albumin lopullinen tuotanto, äänitykset, miksaus sekä masterointi.

Kotistudioni keskuksena on tehokas PC-pohjainen tietokone, jonka käyttöjärjestelmänä toimii Windows XP. Albumin sävellyks-, tuotanto-, ja miksausvaiheissa minulla oli käytössä FL Studio 9 -sekvensseriohjelma. Samplaukseen, äänityksiin, editointiin ja masterointiin taas käytin Pro Tools M-Powered 7.4 -sekvensseriohjelmaa. Tuotantoprosessin aikana käytin myös lukuisia liitännäisohjelmia, jotka koostuvat muun muassa miksaustyökaluista, efekteistä ja virtuaalisyntetisaattoreista, joilla pystyy tuottamaan ääntä reaaliajassa ainoastaan tietokoneen sisäisten komponenttien avulla (Holmes 2008, 281–282). Liitännäisohjelmat (eng. plug-in) toimivat niin sanotun isäntäohjelman, tässä tapauksessa FL Studion tai Pro Toolsin alaisuudessa laajentaen sen toimintaominaisuuksia (TechTerms.com 2011). Virtuaalisyntetisaattoreiden soittamiseen käytin M-Audion Axiom 61 -MIDI-koskettimistoa, joka ohjaa virtuaalisyntetisaattoreita MIDI-tekniikan avulla (M-Audio 2011).

Äänikorttina kotistudiossani on M-Audion ProFire 2626, joka tarvittaessa mahdollistaa kahdenkymmenenkuuden audiokanavan sisään- ja ulostulon samanaikaisen käytön ja sisältää kahdeksan mikrofoniin signaalitason vahvistamiseen tarkoitettua etuastetta (M-Audio 2011). Äänen monitorointia varten käytössäni on Mackien aktiiviset HR624 tarkkailukaiuttimet, joiden tasainen (+/- 1.5 dB) taajuusvaste yltää 52 hertsistä 20 kilohertsiin (Mackie). Taajuusvasteella tarkoitetaan eritaajuisien signaalien keskinäistä voimakkuutta (Laaksonen 2006, 55). Referenssikuunteluun käytin tuotantoprosessin aikana myös Sennheiser HD 600 -studiokuulokkeita, Scull Candy Inked -nappikuulokkeita, sekä useita eri koti- ja autostereojärjestelmiä.

Vokaaliäänityksissä käytin Studio Projectsin C1 -mallista isokalvoista kondensaattorimikrofonia, joka soveltuu erinomaisesti muun muassa ison äänipaineen tuottavien äänilähteiden lähimikitykseen (Studio Projects.com). Kondensaattorimikrofonin toiminta perustuu sen sisältämän kahden kalvon välisen sähkökentän muutoksiin, jotka ovat äänilähteen aiheuttamia (Huber & Runstein 2010, 115).

Mikrofonin signaalin vahvistamiseen käytin PreSonusin TubePre -putkietuastetta, jossa putken läpi kulkevan äänisignaalin määrää pystyy erikseen säätämään tuoden ääneen enemmän lämpöä (PreSonus 2011). TubePre oli äänikorttini omien etuasteiden sijasta käytössä siksi, että havaintojeni mukaan se kuulostaa huomattavasti lämpimämmältä ja soveltui siksi paremmin kyseiseen projektiin.

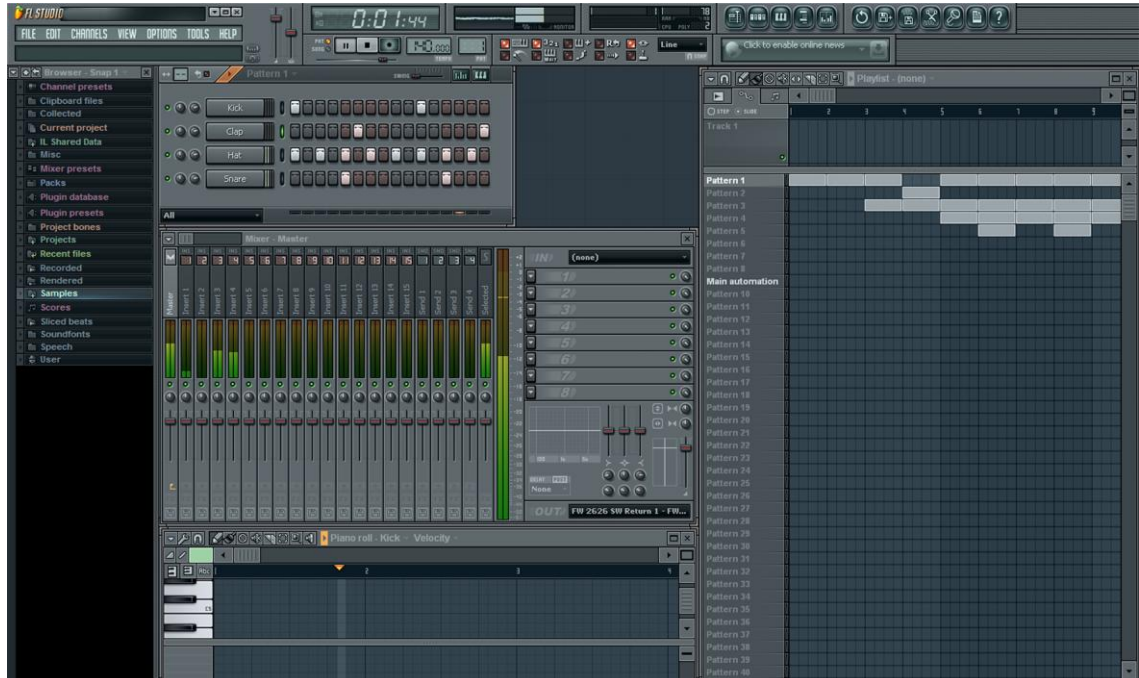
Masterointivaiheessa käytin erilaisten liitännäisohjelmien lisäksi myös TL Audion Ivory 2 5021 -mallista analogista stereokompressoria, jonka parametreja pystyy monipuolisesti säätämään kanavakohtaisesti (TL Audio). Kyseisen laitteen käytöllä tavoittelin analogisemman kuuloista lopputulosta.

#### 4.1.1 FL Studio

FL Studio on Belgialaisen Image-Linen 90-luvun alussa kehittämä MIDI- ja audiosekvensseriohjelma. Se on erittäin monipuolinen ympäristö, jota pystyy käyttämään ideoiden hahmotteluvaiheesta aina masterointiin saakka (Image-Line).

Ohjelman keskeinen hallintaperiaate poikkeaa suuresti muista tunnetuista sekvensseriohjelmissä kuten Pro Tools, Logic ja Cubase, jotka perustuvat tyypilliseen moniraitastudiomalliin. FL Studioissa oleellisin toiminta perustuu sen sijaan useaan kiertokulkuun (eng. pattern), jotka tarpeen mukaan toistavat itseään saumattomasti eli loppaavat. Näin ollen kappaleen rakennetta pystyy luomaan tai muuttamaan erittäin nopeasti ja helposti sijoittelemalla ohjelmoituja patterneja sekä tarvittaessa myös erillisiä audiotiedostoja ohjelman Playlist-ikkunan aikajalalle.

Koska elektroninen musiikki perustuu mielestäni vahvasti rytmien sekä muiden elementtien jatkuvaan toistoon, koen FL Studio olevan erinomainen ja nopea-käyttöinen työkalu kyseisen tyylin tuottamiseen.



KUVA 2. FL Studio 9:n perusnäkyvä

#### 4.1.2 Pro Tools

Yhdysvaltalaisen Avidin kehittämä Pro Tools on studioalalla yleisimmäksi muodostunut audiosekvensseriohjelma, jossa on monipuoliset sävellys-, äänitys-, editointi- ja miksausominaisuudet (Avid 2011).

Olen lähivuosina käyttänyt Pro Toolsia melko paljon äänitykseen, editointiin, jälkikäsittelyyn sekä satunnaiseen miksauseseen ja masterointiin. Ohjelma suoriutuu näistä tehtävistä mielestäni loistavasti. Muuta tuotantoa en sillä ole tehnyt, koska koen onnistuvani siinä paremmin käyttämällä FL Studioa.

### 4.1.3 Melodyne

Melodyne on saksalaisen Celemony'n vuonna 2001 julkaisema ohjelma, jolla pystyy muuttamaan äänilähteen nuottien virettä (Celemony 2011). Melodynea käytetään usein epävireisyyttä sisältävien laulusuoritusten vireen korjaamiseen ja laulustemmojen luomiseen alkuperäismelodian nuotteja muuttamalla. Melodyne oli tärkeässä roolissa My Voice -kappaleen tuotannossa, sillä loin sen avulla kappaleen laulut pelkkää puhetta sisältävästä äänimateriaalista.

### 4.2 Esivalmistelut

Aloitin albumin työstämisen pohtimalla ja suunnittelemalla, minkälaisen äänimaailman haluan luoda siihen kokonaisuutena. Päätin, että haluan albumin kuulostavan erittäin lämpimältä, urbaanilta sekä tietyllä tapaa vanhalta, muttei kuitenkaan tuotantolaatunsa puolesta. Päätin myös, että sen äänimaailman pitää olla mahdollisimman monipuolista, mutta sen on silti toimittava hyvin kokonaisuutena.

Kun mielikuva äänimaailmasta oli muodostunut, aloitin visiooni sopivien samplejen etsinnän. Käytännössä tämä piti sisällään musiikki- ja samplekokoelmani läpikäyntiä. Koska molemmat kokoelmat ovat vuosien mittaan kasvaneet isoiksi, prosessi jatkui useiden viikkojen ajan. Sitä mukaa kuin sopivan oloisia sampleja kertyi talteen, alkoi myös kehittyä ideoita tulevien kappaleiden sisällöstä. Jouduin myös etsimään useita sampleja sävellys- ja tuotantovaiheen aikana sitä mukaa kuin kappaleet kehittyivät ja niihin tuli uusia ideoita.

### 4.3 Coulrophobia

Albumin avausraidan, Coulrophobian työstäminen alkoi siitä, kun sain idean tehdä räväkän kappaleen, jossa käytän mahdollisimman paljon hieman epätavallisempia äänilähteitä. Kappaleen jyrävä bassorumpu on tehty yhdistämällä matala, sointipainotteinen bassorumpuääni sekä korkeampi ääni, jossa polje-

taan jalkoja lattiaa vasten. Muut perkussioelementit koostuvat virvelistä, johon on yhdistetty käsien taputusääni, sekä rytmimunasta ja lehmänkellosta.

Basso-osuuden yhtenä elementtinä toimii samplaamani looppi, jossa esiintyy beatboxausta. Beatboxaus on tyyli, jossa henkilö pyrkii matkimaan esimerkiksi eri instrumentteja, kuten rumpuja tai bassoa, vain omaa ääntään käyttäen (Humanbeatbox.com 2011). Bassolinja muodostui editoimalla alkuperäistä samplepätkeä siten, että leikkasin sen pienempiin osiin ja rakensin niistä toimivan rytmisen kokonaisuuden. Bassoa on myös efektiivomaisesti syventämässä samplaamani matkapuhelimen värinäähälytysääni, jota madalsin reilulla oktaavilla ja ekvalisoin halutun bassoefektin saavuttamiseksi.

Koska hain kappaleeseen hillityllä tavalla vinksahantunnetta tunnelmaa, päätin korostaa sitä valitsemalla myös melodiaosastolle hieman oudompia ääniä ja soittimia. Hyvänä esimerkkinä tästä on lähes koko kappaleen läpi taustalla soiva samplaamani filteroitu disco-tyylinen looppi. Leikkasin siitä ekvalisaattorilla matalia ja korkeita taajuuksia pois, jotta vain junnaava, filter-efektin vääristämä melodia jäisi päällimmäiseksi kuuluviin.

Lisäsin kappaleeseen myös korkeaa a capella -tyylistä eli säestyksetöntä mieslaulua (Heikkilä & Halkosalmi 2007, 248) ikään kuin tukemaan bassossa esiintyvää beatboxausta. Tämänkin elementin kohdalla leikkasin samplaamastani osiosta sopivia pätkiä ja koostin niistä melodian nostamalla tai laskemalla niiden sävelkorkeutta ja sijoittamalla ne rytmisesti haluamallani tavalla.

Ensimmäiset kappaleessa käyttämäni syntetisaattorit esiintyvät vasta kertosäkeessä. Kertosäkeen päämelodian tein Arturian Analog Factory -nimisellä virtuaalisyntetisaattorilla, johon on mallinnettu tuhansia klassikkoääniä lukuisista vanhoista analogisyntetisaattoreista (Arturia 2010). Samalla syntetisaattorilla tein myös korkeat, päämelodiaa tukevat arpeggiot, joilla tarkoitetaan murtosointuja, joiden sointusävelet ovat peräkkäin soitettuja (Heikkilä & Halkosalmi 2007, 151). Soitin kertosäkeeseen myös lyhyistä nuoteista koostuvat urkusoinnut lisätäkseni sen massaa ja energiaa. Tein soinniltaan keskenään hieman erikuuloiset soinnut kahdella Native Instrumentsin vanhoja urkuja mallintavalla B4 -

virtuaalisyntetisaattorilla (Native Instruments 2011). Lisäsin kertosäkeeseen myös samplattua naurua, jonka sävelkorkeutta madalsin saadakseni siitä synkemmän kuuloista.

Halusin rikastuttaa kappaleen sisältöä lisäämällä siihen myös scratchausta. Scratchauksella tarkoitetaan DJ:den käyttämä äänentuottamismenetelmä, jossa ääntä tuotetaan levysoittimen neulan alla olevaa vinyylilevyä nopeasti edestakaisin liikuttelemalla (Holmes 2002, 251). Pyysin tätä varten avuksi tamperelais-ta Åke Petmania, joka tunnetaan myös nimellä DJ Mika Magee. Åke äänitti minulle usean ääniraidan verran materiaalia, jossa esiintyi erityylistä scratchausta erilaisia lähtöääniä käyttäen. Valitsin näistä mielestäni parhaat palat ja käytin niitä kappaleen kertosäkeessä.

#### 4.4 My Voice

My Voice lähti rakentumaan hyvin lämpimän kuuloisesta melodiasamplesta, josta editoin loopin leikkaamalla sen pienempiin osiin ja yhdistelemällä ne halua-mallani tavalla sekä nostamalla sävelkorkeutta ja tempoa. Tämän loopin innoit-tamana halusin tehdä kappaleesta erittäin lämpimän, letkeän ja muutenkin posi-tiivisen kuuloisen.

Bassolinjan varsinaisen attackin tullessa tuosta tekemästäni melodialoopista päätin vahvistaa sitä syvällä sub-bassolinjalla, jolla tarkoitetaan bassolinjaa, jo-ka soi bassoalueen matalimmilla taajuuksilla (Snoman 2009, 103, 366). Tein sen FL Studion omalla 3xOsc -virtuaalisyntetisaattoria, jolla pystyy nopeasti luomaan monipuolisia ääniä säätämällä sen kolmen äänilähteen erilaisia para-metrejä (Image-Line).

Päätin tehdä kappaleeseen rytmillisesti hieman rikutun ja svengaavan perkus-sio-osaston, joka koostui neljästä samplesta: bassorummusta, napakasta virve-listä sekä kahdesta erilaisesta hi-hatista. Lisäsin näiden samplejen taustalle myös editoimani rytmikkään perkussioloopin saadakseni kappaleen rytmiin enemmän svengiä.



Koska kaipasin kappaleeseen myös hieman vanhemman kuuloista synteettistä ääntä, soitin siihen pistemäisen, lyhyistä nuoteista muodostuvan melodian Cakewalkin z3ta+ -virtuaalisyntetisaattorilla, joka pystyy modernin kuuloisien äänien lisäksi mallintamaan myös vanhoja analogisyntetisaattoreita (Cakewalk 2011). Samaa syntetisaattoria käyttäen tein myös hieman terävämmän kuuloksen, lyhyen nostatusmelodian, joka toimii ikään kuin siltana säkeen ja kertosäkeen välillä.

Halusin, että kappaleen säkeen aikana virittynyt rento tunnelma nousisi aivan uudelle energiatasolle kertosäkeessä, ja päätin käyttää sen johtavana elementtinä saksofonia. Samplasin usean pätkän saksofonisektiota sekä yksittäistä alttosaksofonia ja editoin niistä kertosäkeen päämelodian leikkelemällä sekä muuttamalla niiden sävelkorkeuksia ja tempoa. Tavoitteena oli saada melodias-ta mahdollisimman romanttisen kuuloinen. Tämän vuoksi jouduin miettimään tarkkaan, minkä pituisia nuotteja käytän missäkin kohdassa, jotta haluttu efekti tulisi parhaiten esille.

Kun kappaleen elementit ja rakenne alkoivat olla hyvällä mallilla, aloin suunnitella siihen vokaaleja ja lyriikoita. Halusin kappaleeseen naisvokaalit, jotka kuulostavat tietyllä tasolla luonnottomilta, mutta eivät kuitenkaan liian robottimaisilta. Lyyrisen sisällön halusin taas keskittyvän jollakin tapaa rentoutumiseen. Ko-keilin tätä varten lukuisien eri valmistajien virtuaalisia puhesyntetisaattoreita, joiden tarkoituksena on pyrkiä mallintamaan ihmisen puhetta synteessin avulla (WiseGeek 2011). En kuitenkaan saavuttanut haluttua tulosta yhdelläkään niistä.

Lopulta sain hieman erikoisemman idean ja päädyin samplaamaan puhetta erään amatöörivideon ääniraidalta, jolla naishenkilö opettaa hypnotisoinnin alkeita. Leikkasin samplaamastani materiaalista haluamani lauseenosat sekä yksittäiset sanat, pilkoin ne pieniin, joissakin tapauksissa jopa tavun mittaisiin osiin ja järjestin sanat rytmillisesti haluamallani tavalla. Tämän jälkeen sävelsin sanoille melodian muuttaen ne lauluksi ja muokkasin niiden sointisävyä Melodynen avulla. Tuplasin laulut kokonaisuudessaan myös oktaavia korkeammalta, jotta saisin ne kuulostamaan isommilta.

## 4.5 Red As A Rose

### 4.5.1 Tausta

Tämän kappaleen sävellys- ja tuotantotapa eroaa huomattavasti kahdesta edellisestä kappaleesta, sillä sen kaikki melodinen sisältö on tuotettu syntetisaattoreilla ja laululla. Samplet ovat kuitenkin tärkeässä roolissa sen perkussio-osastossa. Kappaleen työstäminen alkoi inspiraation hetkenä keksimästäni yksinkertaisesta sointukuviosta, jonka soitin monia legendaarisia analogisyntetisaattoreita mallintavasta Native Instrumentsin FM8 -virtuaalisyntetisaattorista (Native Instruments 2011) löytämälläni urkumaisella äänellä. Tämän sointukuviosta pohjalta syntyi ajatus surullisesta, syvästä ja hieman leijailevasta kappaleesta, jonka äänimaailma kuulostaa tietyllä tapaa vanhanaikaiselta.

Halusin kappaleeseen rytmikkäät ja menevät perkussiot, jotka eivät kuitenkaan kappaleen temposta huolimatta tunnu nopeilta tai kiireisiltä. Koostin ne yhdeksästä samplesta, joihin kahden bassorummun lisäksi kuuluu erilaisia lyhyitä napsahdus-, piippaus- ja ihmisen ääntämiä ääniä. Perkussioden elävöittämiseksi laitoin niiden taustalle nopean ja rytmikkään perkussioloopin, jota hidastin huomattavasti saadakseni sen istumaan kappaleen tempoon.

Koostin kappaleen melodiset elementit viidellä eri syntetisaattorilla, kuten Arturian Analog Factorylla sekä monipuolista ARP 2600 -analogisyntetisaattoria mallintavalla ARP2600v:lla (Arturia 2010) soitetuista melodioista. Laitoin niistä osan päämelodian rooliin kappaleen eri osiin ja loput täydentämään niitä erilaisilla tavoilla. Tein urkumaisissa soinnuissa esiintyvän basson tueksi myös syvän sub-basson käyttäen Native Instrumentsin Massive -virtuaalisyntetisaattoria, joka soveltuu äänentuottamisominaisuuksiensa puolesta erinomaisesti juuri bassolinjojen tekoon (Native Instruments 2011).

#### 4.5.2 Vokaalit

Kappaleen taustan tuotantovaiheessa sain idean, että siihen sopisi mainiosti naisvokalistin laulamat vokaalit. Pyysin tähän tehtävään helsinkiläisen Emilia Heinosen, joka esiintyy artistinimellä Emilia Sisko. Äänitin Emilian laulusuorituksen kotistudioni takaosaan akustoidussa laulunurkkauksessa Studio Projectsin C1 –mallista isokalvoista kondensaattorimikrofonia, sekä PreSonusin TubePre - etuastetta käyttäen.

Äänitin usean oton sekä päälaulua ja sen tuplausta että erilaisia stemmalauluja, ja editoin niiden parhaista osista varsinaiset kappaleen päälaulut sekä stemmat. Tämän jälkeen poistin lauluraidoilta kaiken sinne mielestäni kuulumattoman, kuten osan laulajan hengenvetoista. Lisäsin koostettujen raitojen osien väliin myös lyhyitä äänisignaalin sisään- ja ulosfeidauksia välttääkseni osien sauma-kohtien aiheuttamaa äänisignaalin napsumista.

## 5 MIKSAUS

Kappaleen miksaus alkaa yleensä siinä vaiheessa kun sen tuotanto on saatu valmiiksi. Miksausprosessin aikana kappaletta toistetaan useaan otteeseen, ja samalla pyritään sulauttamaan sen elementtejä toisiinsa erilaisia metodeja ja työkaluja käyttäen. (Huber & Runstein 2010, 429.) Tämän tavoitteena on mahdollisimman yhtenäisen ja hyvältä kuulostavan lopputuloksen saavuttaminen.

Prosessin aikana kappaleen musiikkielementtejä käsitellään muun muassa ekvalisaattoreilla ja kompressoreilla ja efektoidaan erinäisillä efekteillä, kuten kailulla ja viiveellä. Elementtejä myös asetellaan omille paikoilleen äänikuvassa niiden erottumisen parantamiseksi, ja elementtien keskinäisiä äänenvoimakkuuksia säädetään sopivan balanssin saavuttamiseksi. (Huber & Runstein 2010, 429.) Vaikka miksausessa on useita vakiintuneita käytäntöjä, se on silti aina myös luova prosessi, johon ei löydy vain yhtä oikeaa lähestymistapaa (Snoman 2009, 364).

Miksaajan korvien ja ammattitaidon lisäksi myös työtilan akustiset ominaisuudet ja kuuntelukalusto vaikuttavat oleellisesti miksauslaatuun. Tästä syystä ammattimainen miksausprosessi pyritäänkin suorittamaan oikeaoppisesti akustoiduissa studiotiloissa ääntä mahdollisimman tarkkaan toistavalla kuuntelulaitteistolla (Huber & Runstein 2010, 79–110).

Suoritin albumin kappaleiden miksausensa omassa kotistudiossani, joka on rakennettu asunnostani sille varattuun huoneeseen. Vaikka kotistudioni on akustointitasoltaan kaukana sen kaupallisesta esikuvastaan, siinä on silti eliminoitu tilan suurimmat akustiset ongelmat erilaisia rakenteita käyttäen. Suurena apuna miksausprosessissa oli myös laadukas kuuntelulaitteistoni, jonka ominaispiirteisiin korvani ovat ehtineet tottua useiden käyttövuosien aikana.

## 5.1 Käytetyimmät työkalut

### 5.1.1 Ekvalisaattori

Ekvalisaattori eli taajuuskorjain on hyvin yleisesti käytetty audion muokkausväline. Ekvalisaattorilla muutetaan käsiteltävän äänisignaalin basson, keskialueen ja diskantin välisiä suhteita joko vaimentamalla tai korostamalla haluttuja taajuusalueita. (Laaksonen 2006, 316)

Käytin tuotannossani parametrisia ekvalisaattoreita, koska niiden kaikkia korjainparametreja pystyy tarpeen mukaan säätämään erikseen (Gibson 1997, 36–37). Käytin ekvalisaattoreita muun muassa siksi, että pystyisin tekemään paremmin tilaa kappaleen elementeille ja saisin ne siten sulautumaan paremmin toisiinsa.

### 5.1.2 Kompessorori

Kompessorori on ekvalisaattorin rinnalla yksi käytetyimmistä äänenmuokkaamistyökaluista. Kompessorori supistaa äänilähteen dynamiikkaa eli äänilähteen hiljaisimman ja voimakkaimman äänen välistä desibeliero (Laaksonen 2006, 332). Se alkaa vaimentaa omaa lähtötasoaan, kun äänilähteen voimakkaimmat äänet ylittävät käyttäjän määrittämän raja-arvon. Kun signaali putoaa takaisin raja-arvon alapuolelle, kompressorori lopettaa toimintansa ja palaa lepotilaan. (Laaksonen 2006, 335.)

Tavallisen kompressoinnin lisäksi myös niin kutsuttu sivuketjukompressointi on yleinen tekniikka nykypäivän musiikkituotannossa. Sivuketjukompressoinnilla tarkoitetaan sitä, että kompressorin vaimennusta ohjataan ulkoisella äänisignaali (Laaksonen 2006, 342). Käytin kyseistä tekniikkaa albumin lähes jokaisen kappaleen kohdalla niin, että kompressorori kompressoisi bassoa käyttäen ohjaavana signaalina bassorumpua. Tällä tavoin pystyin välttämään päällekkäisyyksiä bassotaajuuksissa ja luomaan kappaleisiin tietynlaista groovea.

### 5.1.3 Kaiku ja viive-efektit

Kaikuefektit eli keinotekoinen äänen jälkikaiunta sekä viive-efektit eli äänen viivästäminen ovat molemmat hyvin yleisiä musiikkituotannossa. Kaikulaitteella voidaan säätää mm. kaikuaikaa, ensiheijustusten voimakkuutta, pääkaiun ennakkoviivettä, kaiun tiheyttä sekä suoran äänen ja kaiun välistä suhdetta (Laaksonen 2006, 363–364). Viive-efektit taas perustuvat alkuperäisen äänen toistoon ja viiveajan muunteluun (Laaksonen 2006, 367).

Käytin kaiku- ja viive-efektejä lukuisissa kappaleiden elementeissä sulauttaakseni ne paremmin toisiinsa ja laajentaakseni kappaleiden tilantuntua. Käytin viivettä joissakin tapauksissa myös rytmisenä efektinä.

## 5.2 Kappaleiden miksaus

Mikksasin kaikki albumin kappaleet melko samanlaista työskentelykaavaa käyttäen. Jotta kerrontani pysyisi mahdollisimman ytimekkäänä, kerron aluksi albumin kappaleiden miksausprosessin yleispiirteistä ja vasta sitten niiden kappalekohtaisista erityispiirteistä.

Aloitin miksausprosessin säätämällä kappaleen elementtien keskinäistä äänenvoimakkuutta haluamani balanssin saavuttamiseksi ja ekvalisoimalla niistä pois äänien luonteen tai roolin kannalta ylimääräisiä taajuuksia. Seuraavaksi aloin hakea niille sopivia paikkoja äänikuvan leveyssuunnassa vasemman ja oikean kanavan välillä. Asetin äänikuvan keskelle kaikki kappaleen kannalta oleellimmat elementit kuten bassorummun, basson, virvelin, vokaalit sekä usein myös päämelodiaa soittavan syntetisaattorin tai sen sisältämän samplen. Tämän jälkeen sijoitin vähemmän tärkeät elementit erilaisiin kohtiin äänikuvan laidoille. Tein tämän joko panoroimalla niitä tai käyttämällä elementtien levitykseen Wavesin S1-Imager -liitännäisohjelmaa, jonka avulla voi laajentaa äänilähteen äänikuvaa (Waves 2011). Kyseisellä asetelulla pyrin korostamaan tärkeimpiä elementtejä, luomaan isomman ja laajemman äänikuvan tuntua sekä välttämään päällekkäisistä taajuuksista aiheutuvia ongelmia.

Seuraavaksi aloin sovittaa bassotaajuuksia sisältäviä elementtejä toisiinsa. Kyseinen toimenpide perustui sivuketjukompressoointiin lähes jokaisessa albumin kappaleessa ja toimi yleensä niin, että bassorumpu ohjasi bassoraidalla olevan kompressorin toimintaa. Tällöin kummankaan äänen luonteesta ei tarvinnut tinkiä leikkaamalla jommastakummasta taajuuksia päällekkäisyyksien välttämiseksi, ja se toi kappaleisiin myös tietynlaista groovea. Kun haettu lopputulos oli saavutettu, otin prosessiin mukaan myös muut perkussioelementit ja tein niille tarvittaessa hieman tilaa suorittamalla leikkauksia bassoraidan ylemmillä taajuuksilla.

Tämän jälkeen aloin sovittaa perkussioiden ja basson sekaan muita kappaleen kannalta oleellisia elementtejä. Pyrin välttämään rajuja ekvalisointeja, jotta elementtien sointisävy ja luonne ei kärsisi liikaa. Tämä tarkoitti sitä, että jouduin joissakin tapauksissa levittämään näitä elementtejä hieman kohti äänikuvan laitoja saadakseni ne erottumaan miksauksesta haluamallani tavalla. Eniten kompromisseja tein äänikuvan laidoille panoroitujen ja levitettyjen, vähemmän tärkeiden elementtien kohdalla. Jouduin ekvalisoimaan niitä joissakin tapauksissa hyvin paljon, jotta saisin ne istumaan miksauksen äänikuvaan halutulla tavalla.

Kun olin saanut istutettua kappaleen elementit paikoilleen, loin kaikuefektille oman efektilähdön, jonka avulla lisäsin elementteihin erilaisia määriä kaikua. Ekvalisoin kaikuefektistä äänikuvaa tukkivia korkeita ja matalia taajuuksia, ja samalla levitin sitä hieman kohti äänikuvan laitoja. Kaikuefektin avulla sain kappaleeseen enemmän luonnollisen tilan tuntua, syvyyttä sekä huomattavasti yhtenäisemmän kuuluisen äänikuvan.

Prosessin lopuksi tarkistin uudelleen elementtien balanssin, säädin sen lopulliseen muotoonsa ja tarkistelin lopputuloksen toimivuutta erilaisilla referenssi-kuunteluun käyttämilläni kuulokkeilla ja kaiuttimilla. Jos totesin, että lopputuloksessa oli parantamisen varaa, tein tarvittavat korjaukset ja suoritin uudet referenssi-kuuntelut. Prosessi saattoi toistua useita kertoja kunnes olin täysin tyytyväinen miksauksen lopputulokseen.

### 5.2.1 Coulrophobia

Halusin kappaleen bassorummun ja muiden bassoelementtien kuulostavan massiivisilta ja voimakkailta. Tästä syystä asetin nämä elementit äänikuvan etualalle ja panoroin ne sen keskelle. Jotta saisin kyseiset elementit erottumaan äänikuvasta mahdollisimman iskevällä tavalla, ohjelmoin niille eräänlaisen sivuketjukompressoitiketjun. Ketju toimi niin, että bassorummun korkeampi sample ohjasi beatboxausta sisältävällä sampleraidalla olevaa kompressoria, kun taas efektiomainen matkapuhelimen värinäilytysample ohjasi bassorummun matalammalla sampleraidalla olevaa kompressoria. Tällaisella ohjelmoinnilla vältin myös bassotaajuuksien kerrostumisesta aiheutuvia ongelmia.

Pyrin luomaan kappaleeseen myös hieman hallimaiselta kuulostavan tilan tuntua, joten lisäsin sen perkussioihin matalampaa bassorummun osaa lukuun ottamatta melko paljon kaikua. Tämän lisäksi korostin kappaleen vinksahantunnetta käyttämällä viivettä rytmisenä efektiä kappaleen naurusampleissa, scratchauksissa ja syntetisaattoreissa.

### 5.2.2 My Voice

Pyrin tekemään kappaleen perkussio-osiosta mahdollisimman menevän ja svengaavan. Tämän saavuttamiseksi minun piti noudattaa erityistä tarkkuutta hakiessani perkussioelementtien äänentasojen keskinäistä balanssia. Sain korostettua rytmin svengaavuutta myös lisäämällä perkussioelementteihin erilaisia määriä kaikuefektiä, jonka ansiosta ne myös sulautuivat paremmin kappalekokonaisuuteen. Lisäsin paljon kaikua myös saksofonisampleihin ja syntetisaattoreihin, jotta saisin niihin hieman syvempää ja leijailevampaa äänikuvaa.

Kappaleen vokaalien miksaus oli erittäin työläs prosessi johtuen niiden alkupe räisen lähdemateriaalin melko huonosta äänenlaadusta. Aluksi pyrin poistamaan mahdollisimman paljon niiden taustalla esiintyvää kohinaa käyttämällä Wave Artsin MR Noise liitännäisohjelmaa, joka on suunniteltu erityyppisen taustakohinan eliminoimiseen (Wave Arts 2011). Tämän jälkeen kompressoin vo-



kaaleista pois ylimääräisen dynamiikan, jotta saisin niistä tiukemman kuuloisen kokonaisuuden ja ekvalisoin niiden sointia tukkivia taajuuksia.

Seuraavaksi käsittelin vokaalit Melodynella luomalla niille laulumelodian sekä suoristamalla ja ty pistämällä niiden aidolle ihmisäänelle ominaisia nyansseja. Tämän jälkeen suoritin vokaaleille lisää ekvalisointia, koska Melodynella prosessointi aiheutti vokaalien sointisävyn muuttumisen tuoden mukanaan jonkin verran myös epähaluttuja taajuuksia.

Seuraavassa työvaiheessa lisäsin vokaaleihin hieman rytmistä viive-efektiä ja kaikua. Ohjelmoin viive-efektille sen äänentasausta kontrolloivan automaation, jotta efekti esiintyisi vain haluamissani kappaleen kohdissa. Tein jokaisen vokaaliosion alkuun myös niin sanotun efektinomaisen ennakkoviiveen. Toteutin sen kääntämällä kopion vokaaleista takaperin ja lisäämällä siihen runsaasti kaikua pitkällä kaiunta-ajalla. Tämän jälkeen leikkasin siitä talteen vain syntyneen pitkän kaikuhännän, käänsin sen uudestaan takaperin ja liitin alkuperäisten vokaalien edelle. Näin syntyi hieman aavemaisen kuuloinen efekti, joka enteilee vokaalien sisääntuloa ja saa samalla niiden alkamisen kuulostamaan paljon draa maattisemmalta.

### 5.2.3 Red As A Rose

Kyseisen kappaleen ja erityisesti sen kertosäkeen miksaaminen osoittautui erityisen haastavaksi. Tämä johtui siitä, että kappale sisälsi vokaalien lisäksi paljon syntetisaattoreilla tehtyjä melodioita, jotka läsnäolollaan tukkivat hyvin paljon sen äänikuvaa. Ratkaisin kyseisen ongelman ekvalisoimalla syntetisaattorielementtejä melko radikaalisti sekä levittelemällä niitä äänikuvan eri kohtiin. Jouduin myös poistamaan osan kappaleen perkussioelementeistä kertosäkeen ajaksi, koska ne eivät muuten olisi millään mahtuneet sen äänikuvaan. Kappale ei mielestäni kuitenkaan kärsinyt tästä sisällöllisesti poistettujen perkussioelementtien tilalle ilmestyneiden uusien melodiaelementtien johdosta.

Halusin kappaleen bassorummun kuulostavan isolta ja jyrkevältä, syrjäyttämättä kuitenkaan liikaa sub-basson roolia. Turvauduin tämän saavuttamiseksi jälleen sivuketjukompressointiin, jossa bassorumpu ohjasi bassoraidalla olevaa kompressoria.

Kappaleen vokaalien miksaus itsessään hoitui huomattavasti helpommin kuin My Voice -kappaleessa, sillä olin saanut ne äänitettyä oikeaoppisesti ilman häiriöäänien syntymistä. Vokaalien kompressoinnin ja ekvalisoinnin jälkeen lisäsin niihin hieman viivettä sekä melko paljon kaikua pitkällä kaiunta-ajalla, jotta saisin niihin hyvin intiimin ja leijailevan tunnelman. Tämän jälkeen asetin päälaulun äänikuvan keskelle ja panoroin stemmalauluja sen laiduille.

## 6 MASTEROINTI

### 6.1 Masterointi käsitteenä

Masterointi on musiikintuotannon viimeinen työvaihe (Snoman 2009, 399), jossa valmiiksi miksattu kappale hienosäädetään mahdollisimman laadukkaan kuuloiseksi kaupallisia standardeja silmällä pitäen (Huber & Runstein 2010, 21). Prosessin aikana kappaletta muun muassa ekvalisoidaan ja sen dynamiikkaa sekä äänenvoimakkuutta säädetään (Huber & Runstein 2010, 21).

Jos masteroitavana on usean kappaleen kokonaisuus, prosessiin kuuluu myös kappaleiden järjestyksen ja niiden välisten taukojen keston laatiminen sekä mahdollisten sisään- ja ulosfeidausten tekeminen. Tällöin myös kokonaisuuden äänikuva pyritään saamaan mahdollisimman yhtenäiseksi esimerkiksi vaikuttamalla kappaleiden dynamiikkaan ja säätämällä niiden äänenvoimakkuudet samalle tasolle (Huber & Runstein 2010, 34–35).

Masteroinnin lopputuote tallennetaan tänä päivänä useimmiten CD-levylle. Prosessin aikana äänitteelle suoritetaan myös PQ-koodaus, jossa määritellään kappaleiden alkamis- ja loppumisajat, sekä lisätään kullekin kappaleelle oma ISRC-tunnistekoodi (Katz 2002, 22). Kyseisellä tavalla tehty master-levy on universaalinen Red Book -standardin mukainen ja täten kelvollinen lähetettäväksi CD-monistamoille sarjatuotantoa varten (Media Bullet 2010).

Ammattimainen masterointi suoritetaan siihen tarkoitukseen tarkasti suunnitelluissa ja akustoiduissa studiotiloissa käyttäen erittäin korkealaatuisia analogisia sekä digitaalisia työkaluja. Käytettävät työkalut ovat hyvin samantyyppisiä kuin miksausprosessissakin, mutta niiden käyttö on paljon hienovaraisempaa. Tämä johtuu siitä, että valmiiksi yhteenmiksatus audion muokkaamisessa on huomattavasti enemmän rajoituksia kuin erillisten raitojen muokkauksessa. Jos esimerkiksi yritetään ekvalisoida miksatus kokonaisuuden jotakin yksittäistä ääntä, vaikuttaa se automaattisesti myös muihin samalla taajuusalueella oleviin ääniin (Katz 2002, 99).

Havaintojeni perusteella analogisten laitteiden käyttöön perustuva masterointi on vielä tänäkin päivänä suosituin ja halutuin vaihtoehto. Kyseinen toimenpide on kuitenkin yhtäläillä toteutettavissa myös täysin digitaalisesti, jopa pelkän tietokoneen avulla (Media Bullet 2010).

## 6.2 Albumin masterointi

Olisin lähtökohtaisesti toivonut, että albumini masteroinnin hoitaisi joku elektroniseen musiikkiin erikoistuneista alan ammattilaisista. Tätä kautta olisin saanut tuotantooni ulkopuolista visioita huomattavasti pidemmällä masterointikokemuksella ja vankemmalla ammattitaidolla. Ymmärsin kuitenkin, että albumin painomäärä tulisi luultavasti olemaan melko pieni ja siksi masterointikulujen syntyminen olisi budjetin kannalta epäkannattavaa tai vähintäänkin hyvin riskialtista. Tästä johtuen päätin masteroida albumin itse.

Aloitin masterointiprosessin sisällöltään samanhenkisen kaupallisesti julkaistun materiaalin kuuntelulla. Tällä tavoin sain niin sanotusti viritettyä korvani ja haetua hieman suuntaa sille, miltä haluan valmiiden kappaleitteni kuulostavan. Tämän jälkeen ryhdyin kappalekohtaiseen kompressointi- ja ekvalisointiprosessin. Aloitin prosessin käyttämällä Wavesin C4 -monialuekompressoria, jotta saisin tiukennettua kappaleen eri taajuusalueita keskenään erilaisissa suhteissa. Kais-takompressioon perustuvan monialuekompressorin avulla on mahdollista jakaa sisääntulosignaali useisiin taajuuskaistoihin ja säätää niiden ohjausarvoja erikseen (Laaksonen 2006, 351). Valitsin ensin C4:n valikosta kappaleen toimivuuden kannalta parhaimman kuuloisen esiasetuksen, jota lähdin sitten hienosäätämään sellaiseksi, että se täyttäisi paremmin kappaleen tarpeet.

Seuraavaksi ajoin kappaleen TL Audion Ivory 2 5021 -mallisen analogisen stereokompressorin läpi hyvin kevyellä kompressointiasetuksella. Tämän toimenpiteen yhtenä tarkoituksena oli kappaleen kokonaisdynamiikan kevyt tiukentaminen, mutta ennen kaikkea sen tarkoitus oli lisätä kappaleen äänikuvaan kyseisen kompressorin putkien tuomaa analogista lämpöä.

Seuraavana vuorossa oli kappaleen ekvalisointi. Aluksi halusin tiukentaa kappaleen basso-osastoa ekvalisoimalla siitä äänikuvan laidoilla olevia matalia taajuuksia. Tein tämän käyttämällä Wavesin S1 MS Matrix -liitännäisohjelmaa. Kyseinen liitännäisohjelma uudelleenohjelmoi stereosignaalin niin, että äänikuvan keskellä olevat elementit siirtyvät sen vasempaan kanavaan, kun taas äänikuvan laidoilla olevat elementit siirtyvät sen oikeaan kanavaan (Waves 2011). Samalla työkalulla kyseisen signaalin voi myös palauttaa takaisin normaaliksi stereoksi. Tätä tekniikkaa hyödyntämällä pystyin ekvalisoimaan pois oikeassa kanavassa olevan laitasisällön turhat matalat taajuudet, jonka jälkeen uudelleenohjelmoin signaalin takaisin normaaliksi stereoksi. Tein ekvalisaattorilla myös hyvin pieniä leikkauksia sellaisissa kohdissa, joissa tietyt taajuudet korostuivat liikaa suorittamastani kompressoinnista johtuen.

Prosessin lopuksi asetin kompressoidut ja ekvalisoidut kappaleet haluamaani järjestykseen sekvensseriohjelmassa, sekä määritin niiden välille mielestäni sopivan pituiset tauot. Tämän jälkeen suoritin kappaleiden limitoinnin Wavesin L2-limiteriliitännäisohjelman avulla, jotta saavuttaisin niille mahdollisimman suuren äänenvoimakkuuden. Limitterillä tarkoitetaan äänisignaalin äänenvoimakkuuden rajoittamiseen suunniteltua kompressoria (Mediacollage.com). Käytin limiteria kuitenkin tarkkaan harkiten, sillä kokemukseni mukaan liiallinen limitointi saattaa täysin tuhota kappaleen dynamiikan ja aiheuttaa äänen säröytymistä. Limitoinnin määrä vaihteli kappalekohtaisesti johtuen siitä, että pyrkimyksenäni oli saada kaikki albumin kappaleet soimaan keskenään yhtä kovaa tinkimättä kuitenkaan liikaa niiden dynamiikasta.

## 7 ALBUMIN MARKKINOINTI JA KAUPALLINEN HYÖDYNTÄMINEN

### 7.1 Albumin markkinointi

Päätin julkaista albumini toiminimen varaan pystytetyn oman pienlevy-yhtiöni kautta sekä CD-levynä että digitaalisessa muodossa. Päätös tuo mielestäni mukanaan paljon hyviä puolia, kuten sen, että pystyn kehittämään musiikkiani ja artisti-imagoani täysin kenestäkään riippumatta. Se myös säästää minut albumin julkaisemisesta kiinnostuneen levy-yhtiön etsimiseltä, joka saattaa olla hyvinkin työläs prosessi. Sen onnistumisesta ei luonnollisesti myöskään ole mitään takeita, ja vaikka sopiva levy-yhtiö löytyisikin, koen, että aloittelevana artistina ei sopimuksen ehtoihin pystyisi välttämättä juuri vaikuttamaan. Oman levy-yhtiön kautta julkaiseminen on mielestäni myös taloudellisesti järkevämpää, koska silloin huomattavasti suurempi osuus albumin tuotosta jää itselleni.

Omatoiminen julkaisu tuo mukanaan myös paljon haasteita, sillä olen huomannut monen tuntemani musiikin suurkuluttajan kautta, että levy-yhtiön tunnetta vuus on suoranaisesti sidoksissa uuden artistin menestykseen. Toisin sanoen jos uuden artistin esikoislevy julkaistaan jollakin tasolla tunnetun levy-yhtiön toimesta, levy saa huomattavasti enemmän näkyvyyttä ja kuluttajan kynnyksistä tutustua kyseiseen artistiin ja sen materiaaliin on matalampi. Menestyvällä levy-yhtiöllä on yleensä myös entuudestaan hyvät markkinointi- ja jakelukanavat, joista on iso hyöty uuden artistin esilletuonnissa. Uuden ja tuntemattoman levy-yhtiön julkaisun tai omakustannejulkaisun kohdalla vastaavanlaisen näkyvyyden saavuttaminen on huomattavasti vaikeampaa ja usein ison markkinointityön takana.

Koska julkaisen albumini käytännössä itse, ovat vastuullani myös sen sarjatuotannon toteuttaminen, markkinointi ja jakelu sekä näihin liittyvät kustannukset. Tällaisessa prosessissa on luonnollisesti aina olemassa tietynlainen taloudellinen riski. Sen johdosta päätin, että lähdän liikkeelle mahdollisimman pienellä budjetilla, joka kattaa vain julkaisun kannalta välttämättömät kulut. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että toteutan albumin markkinoinnin lähes nollobudjetilla.

Tästä syystä markkinointisuunnitelmani koostuu pienimuotoisista täsmäiskuista pääosin ilmaisia markkinointikanavia käyttäen. Pyrin kohdistamaan markkinoinnin albumin kohderyhmään, jonka muodostavat edellisen EP-julkaisuni pohjalta saadun kokemuksen mukaan 18–30-vuotiaat urbaanit kaupunkilaiset.

Markkinointistrategiani oleellisimpana elementtinä toimii Internetin suosituin sosiaalinen verkosto nimeltä Facebook, jossa sadat miljoonat käyttäjät voivat jakaa keskenään erilaista sisältöä (Facebook 2011). Palvelun käyttäjiin kuuluu yksityishenkilöiden lisäksi myös lukuisia artisteja, yhtyeitä, levy-yhtiöitä sekä monia muunlaisia taiteilijoita ja yrityksiä. Facebookiin pystyy helposti luomaan oman artistiprofiilin, jonka keskeisimmät hallintaominaisuudet ovat ilmaisia. Olen havainnut tällaisen profiilin olevan erittäin tehokas väline jo olemassa olevien fanien tiedottamiseen ja sen kautta tieto leviää usein myös heidän kavereilleen. Kokemukseni mukaan tänä päivänä myös uudet kuuntelijat lähtevät etsimään artistin tietoja ja musiikkia ensisijaisesti Facebookista, jonka hakutoiminnolla ne löytyvät helposti.

Aloitan albumin markkinoimisen julkaisemalla juuri tekeillä olevan musiikkivideon kappaleesta My Voice. Samalla aukeavat myös Sancho Lopezin viralliset kotisivut osoitteessa [www.sancholopez.com](http://www.sancholopez.com). Kotisivut koostuvat muun muassa uusista promootiokuvista ja muunlaisesta visuaalisesta sisällöstä sekä digitaalisia julkaisuja myyvästä verkkokaupasta. Sivujen on tarkoitus toimia Facebook-profiilin rinnalla koko albumin markkinointiprosessin keskipisteenä ja pitää sisällään kaikki uutiset sekä muun tiedotuksen.

Julkaisen musiikkivideon Facebookin ja kotisivujen lisäksi myös muualla sosiaalisessa mediassa, kuten suositulla YouTube -videosivustolla ja useilla musiikkiin liittyvillä keskustelupalstoilla. Pyrin käyttämään samoja kanavia tiedottamiseen myös lähempänä itse albumin julkaisua. Lähetän videon myös muutamalle Internetissä toimivalle televisiokanavalle, jotka ovat kohderyhmäni suosiossa.

Myös musiikin erikoisohjelmia lähettävät radiokanavat ovat mielestäni tärkeitä albumini markkinointiväyliä. Tästä syystä lähetän videon julkaisujankohtana My Voicen ja mahdollisesti jonkun toisen albumin kappaleen sisältävät promoo-

tio-CD:t tiedotteineen osalle suomalaisista elektronista musiikkia soittavista radioasemista. Täysin sokkona en tätä kuitenkaan tee, vaan pyrin ensin arvioimaan sopiiko musiikkini linjallisesti johonkin heidän ohjelmaformaateistaan tai soittolistoistaan. Lähetän valitsemilleni asemille myös albumin promotioversiot lähempänä sen julkaisuajankohtaa.

Pidän myös tietyntäsoista katumarkkinointia Sanchon imagon kannalta tärkeänä seikkana. Ajattelin toteuttaa katumarkkinoinnin juuri ennen albumin julkaisua muun muassa erilaisten huomiota herättävien julisteiden ja tarrojen muodossa.

## 7.2 Albumin kaupallinen hyödyntäminen

Vaikka julkaisen albumin oman levy-yhtiöni kautta, pyrin silti solmimaan jakelusopimuksen sen fyysiselle julkaisulle jonkun niin sanotun riippumattoman musiikin jakeluun erikoistuneen yrityksen kanssa. Tämä sen vuoksi, että uskon saavuttavani sillä helpommin huomattavasti suuremman näkyvyyden ja tätä kautta laajemman myynnin.

Mikäli sopivan sopimuksen aikaansaaminen ei kuitenkaan onnistu, hoidan fyysisen jakelun itse. Käytännössä tämä tulisi tarkoittamaan sitä, että neuvottelen sopimukset albumin myynnistä henkilökohtaisesti pienten levykauppojen ja muunlaisten kohdeyleisöni suosiossa olevien liikkeiden kanssa. Lisäksi tämä pitäisi sisällään albumin postimyyntiä Sanchon kotisivujen kautta.

Koska haluan välttää taloudellista tappiota, aion harkita tarkkaan fyysisen albumin painomäärää. Painomäärä tulee riippumaan täysin siitä, minkälaisia sopimuksia saan neuvoteltua, mutta uskon sen realistisesti olevan sadasta viiteensataan kappaletta.

Albumin digitaalisen jakelun taas pyrin jo lähtökohtaisesti hoitamaan itse Sanchon jo olemassa olevan latauskaupan kautta. Sanchon latauskaupan alustana toimii Bandcamp -palvelu, joka tarjoaa joustavat työkalut musiikin myyntiin pientä artistin tuotoista vähennettävää prosenttiosuutta vastaan (Bandcamp 2011).



Vaikka tämän albumin kohdalla suurin taloudellinen hyöty tulee näillä näkymin sen fyysisen ja digitaalisen version myynnistä, on olemassa myös muita vaihtoehtoja, jotka mahdollistavat taloudellisen hyödyn tavoittelemisen.

Havaintojeni mukaan tänä päivänä varsinaisen levymyynnin määrän laskettua artisti saa isoimman osan tuotoistaan konserteista sekä muista esiintymisistä ja niistä saaduista palkkioista. Siksi olenkin suunnittelemassa Sancholle sekä live-että DJ-ohjelmaa. En kuitenkaan ala tässä artistin kehitysvaiheessa suoranaisesti harjoittaa esiintymisien myyntiä, vaan lähinnä vain ilmoitan niiden järjestämisen mahdollisuudesta Sanchon kotisivuilla sekä Facebookissa. Tällä tavalla asiasta kiinnostuneet järjestäjätahot voivat halutessaan olla minuun yhteydessä.

Lisäksi taloudellisen hyödyn lähteinä voivat olla audiovisuaaliset tuotannot, kuten mainokset ja elokuvat, joihin haetaan jatkuvasti uutta musiikkia. Tätäkään vaihtoehtoa en lähde kyseisen albumin materiaalilla aktiivisesti hakemaan, mutta en myöskään sulje sitä vaihtoehtoa pois ja pysyn luonnollisesti avoimena kaikille tarjouksille.

Taloudellista hyötyä on myös mahdollista saada liittymällä musiikin tekijänoikeusjärjestöjen asiakkaaksi. Tällaisia järjestöjä ovat Suomessa Teosto ja Gramex. Teosto on säveltäjien, sanoittajien, sovittajien ja musiikin kustantajien tekijänoikeusjärjestö (Teosto 2011). Gramex taas on esittävien taiteilijoiden ja äänitteiden tuottajien tekijänoikeusyhdistys (Gramex 2011). Kyseisten järjestöjen tilitykset koostuvat musiikin esityksestä sekä tallennetun musiikin toistamisesta muodostuneista korvauksista.

## 8 POHDINTA

Opinnäytetyön tekeminen oli erittäin haastava, mutta samalla myös hyvin opettava prosessi. Sen suurimmat ongelmat kohtasin tämän kirjallisen osion kirjoitusvaiheessa, sillä koin laajan tuotantoprosessin kuvailun mahdollisimman ytimekkäästi erittäin haastavaksi. Kirjallisen lähdemateriaalin löytäminen oli myös ajoittain kovan etsintätyön takana johtuen lähdeaineiston huonosta saatavuudesta. Onnistuin raportin kirjoittamisessa kuitenkin mielestäni melko hyvin ja opin samalla paljon uutta muun muassa musiikin tuotannosta sekä elektronisen musiikin ja samplauksen historiasta.

Opin paljon uusia seikkoja myös albumin tuotantoprosessin aikana ja samalla kehittyivät myös prosessin eri osa-alueisiin liittyvät taitoni. Huomattavin kehitys tapahtui mielestäni kappaleiden miksauksessa ja siihen liittyvien ongelmien ratkaisemisessa. Uskon, että opinnäytetyön teon aikana oppimani tietotaito auttaa minua kehittymään paremmaksi tuottajaksi myös jatkossa ja vaikuttamaan vielä parempien lopputulosten saavuttamiseen. Itse albumi onnistui mielestäni hyvin, ja uskon, että sen tuotantolaatu täyttää myös kaupalliset kriteerit. Toivon suuresti, että sen julkaisu, jakelu ja markkinointi onnistuvat suunnitelmieni mukaan. Toivon myös, että opinnäytetyöstäni on tulevaisuudessa apua aiheesta kiinnostuneille.

## LÄHTEET

Arturia. 2010. Products. Luettu 29.03.2011.  
<http://www.arturia.com/evolution/en/products>

Avid. 2011. Products: Pro Tools. Luettu 27.3.2011.  
<http://www.avid.com/US/products/family/Pro-Tools>

Bandcamp. 2011. Frequently Asked Questions. Luettu 7.4.2011.  
<http://bandcamp.com/faq>

Broughton, F. & Brewster, B. 2002. How to DJ (Properly). Lontoo: Bantam Press.

Celemony. 2011. Products: Melodyne. Luettu 9.4.2011.  
<http://www.celemony.com/cms/index.php?id=products>

Facebook. 2011. Facebook Factsheet. Luettu 6.4.2011.  
<http://www.facebook.com/press>

Gibson, D. 1997. The Art of Mixing: A Visual Guide to Recording, Engineering and Production. Vallejo: MixBooks.

Gramex. 2011. Luettu 8.4.2011.  
<http://www.gramex.fi>

Heikkilä, P. & Halkosalmi, V. 2007. Tohtori Toonika: Musiikin teorian, säveltapailun ja nuottikirjoituksen oppikirja. 3. Painos. Keuruu: Otava.

Holmes, T. 2002. Electronic and Experimental Music: Pioneers in Technology and Composition. 2. Painos. New York: Routledge.

Holmes, T. 2008. Electronic and Experimental Music: Technology, Music and Culture. 3. Painos. New York: Routledge.

Huber, D. & Runstein, R. 2010. Modern Recording Techniques. 7. Painos. Oxford: Elsevier.

Humanbeatbox.com. 2011. Magazine: An Introduction to beatboxing. Luettu 14.4.2011.  
[http://www.humanbeatbox.com/phonetics/p2\\_articleid/256](http://www.humanbeatbox.com/phonetics/p2_articleid/256)

Image-Line. Products: FL Studio. Luettu 27.3.2011.  
<http://www.image-line.com/documents/flstudio.html>

Katz, B. 2002. Mastering Audio: The Art and the Science. New York: Focal Press.

- KVR Audio. 2011. Samples, Sampling and Samplers for Beginners. Luettu 27.3.2011.  
<http://www.kvraudio.com/wiki/?id=Samples%2C+Sampling+and+Samplers+for+Beginners>
- Laaksonen, J. 2006. Äänityön kivijalka. Helsinki: Idemco Oy, Riffi-julkaisut.
- M-Audio. 2011. Products. Luettu 9.4.2011.  
<http://m-audio.com/index.php?do=products.family>
- Mackie. HR624 Active 2-Way Studio Monitor. Luettu 27.3.2011.  
[http://www.mackie.com/pdf/hr624\\_ss.pdf](http://www.mackie.com/pdf/hr624_ss.pdf)
- Media Bullet. 2009. Miten masteroidaan? Luettu 5.4.2011.  
<http://masterointi.fi/miten-masterointi-tehdaan>
- Mediacollage.com. Audio Limiters. Luettu 14.4.2011.  
<http://www.mediacollege.com/audio/processing/limiter>
- Midiworld. 2009. MIDI Basics. Luettu 9.4.2011.  
<http://www.midiworld.com/basics>
- Native Instruments. 2011. Products. Luettu 13.4.2011.  
<http://www.native-instruments.com/#/en/products>
- PreSonus. 2011. Products: TubePre. Luettu 9.4.2011.  
<http://www.presonus.com/products/Detail.aspx?ProductId=16>
- Schloss, J. 2004. Making Beats: The Art of Sample-based Hip-Hop. Middletown, CT: Wesleyan University Press.
- Snoman, R. 2009. Dance Music Manual: Tools, Toys and Techniques. 2. Painos. Oxford: Elsevier.
- Studio Projects. Studio Projects C1. Luettu 9.4.2011.  
<http://www.studioprojectsusa.com/c1.html>
- Suite 101. Folk Music as Heritage. Luettu 27.3.2011.  
<http://www.suite101.com/content/folk-music-as-heritage-a218604>
- TechTerms.com. 2011. The Tech Terms Computer Dictionary: Plug-in. Luettu 9.4.2011.  
<http://www.techterms.com/definition/plugin>
- Teosto. 2011. Luettu 8.4.2011.  
<http://www.teosto.fi>
- TL Audio. Products: Ivory 2 5021 2-Channel Tube Compressor. Luettu 9.4.2011.  
<http://www.tludio.co.uk/docs/products/5021.shtml>

Wave Arts. 2011. Products: MR Noise. Luettu 10.4.2011.  
<http://wavearts.com/products/plugins/mr-noise>

Waves. 2011. Plugins. Luettu 10.4.2011.  
<http://www.waves.com/content.aspx?id=91>

WiseGeek. 2011. What is a Speech Synthesizer? Luettu 14.04.2011.  
<http://www.wisegeek.com/what-is-a-speech-synthesizer.htm>

## LIITTEET

Liite 1. CD-levy.

Levyn kappalelista:

1. Coulrophobia
2. My Voice
3. Red As A Rose