



D Fast – Planet Boogie  
ÄÄNITTEEN TUOTTAMINEN

Harri Dammert

Opinnäytetyö  
Toukokuu 2011  
Viestinnän koulutusohjelma  
Digitaalisen äänen ja kaupallisen musiikin  
suuntautumisvaihtoehto  
Tampereen ammattikorkeakoulu

TAMPEREEN AMMATTIKORKEAKOULU  
Tampere University of Applied Sciences

## TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Viestinnän koulutusohjelma  
Digitaalisen äänen ja kaupallisen musiikin suuntautumisvaihtoehto

HARRI DAMMERT:  
D Fast - Planet Boogie - Äänitteen Tuottaminen

Opinnäytetyö 32 sivua  
Toukokuu 2011

Tein opinnäytetyönäni D Fast -artistinimellä albumin nimeltä Planet Boogie vuoden 2008 aikana. Olen levyllä säveltäjä, tuottaja, äänittäjä, miksaaja sekä toinen masteroija. Valitsin opinnäytetyöhöni levyn 8 kappaleesta 2, joiden tuotannosta kerron tarkemmin. Tavoitteenani oli tehdä kaupalliseen äänenlaatuun yltävä funk-musiikkia ja elektronisia vivahteita yhdistelevä tanssilevy.

Levyn tekeminen alkoi vuoden 2008 alkupuoliskolla, jolloin aloin kehitellä ensimmäisiä ideoitani levyä varten. Pääpiirteet olivat tiedossa alusta asti, mutta kappaleiden säveltäminen venyi lopulta pitkälle syksyyn. Sävelsin kesän aikana useita kappaleita, joista lopulta 8 päätyivät levyille. Levyllä on mukana myös kouluprojektina tuotettu kappale, jonka mikksasin levyä varten uudestaan.

Painatin levystä 300 kappaletta CD-r -levyjä, joita olen sekä myynyt että jakanut promootionaalisena materiaalina eteenpäin. Julkaisin levyn 9.10.2008 omakustannejulkaisuna.

Äänenlaadullisesti onnistuin levynteossa hyvin. Levyn kappaleista tuli tanssittavia sekä kaupallisesti potentiaalisia. Tuottajana, säveltäjänä sekä miksaajana saavutin levynteossa juuri sen laadun ja tanssittavuuden mihin alun perin pyrin. Prosessin aikana opin, että tulevaisuudessa kiinnitän erityistä huomiota kappaleiden sovituksiin sekä vokaaliosuuksiin.

## ABSTRACT

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

HARRI DAMMERT:  
D Fast - Planet Boogie - Producing a Record

Bachelor's thesis 32 pages  
May 2011

The objective of my graduation project was to create an album entitled Planet Boogie under the pseudonym D Fast during the year 2008. In the project I was the producer, composer, recording engineer and mixing and mastering engineer. I chose 2 songs out of the album's 8 songs to be discussed in this thesis. My goal was to create a fusion of funk music and electronic sounds with a sound quality good enough for commercial markets.

The production of the album began early 2008. It was then when I decided what the main points of the album were. I composed several songs during the summer but the album's entire track list, consisting of 8 songs in total, was not finished until late 2008. The album also features a song that was made as a school project in the year 2006. I remixed the song for this album.

I pressed 300 copies of the album in CD-r format for selling and promoting my music. The album was self-published on 9<sup>th</sup> of October 2008.

Sound-wise I succeeded well with the album. The songs have commercial potential and they are easy to dance to. As a producer, composer and a mixing engineer I managed to achieve the quality I was originally aiming at.

## SISÄLLYS

1. JOHDANTO .....	5
2. VIITEKEHYS .....	7
2.1. D Fast -yhtye .....	7
2.1.1. Historia .....	7
2.1.2. Musiikkityylit ja tuotantometodit .....	8
2.2. Työvälineet .....	9
2.2.1. Renoise .....	9
2.2.2. Muut ohjelmistot .....	11
2.2.3. VST-efektit ja VST-instrumentit .....	12
2.2.4. Muut instrumentit ja laitteisto .....	13
2.2.5. Äänitystilat .....	15
3. MIKSAUS JA TUOTTAMINEN .....	16
3.1. Funk-musiikin tuottaminen .....	16
3.2. Do You Wanna Dance With Me? .....	17
3.2.1. Rakenne .....	18
3.2.2. Sävellys .....	18
3.2.3. Rythmi .....	18
3.2.4. Äänituotanto .....	19
3.3. Fridge Jams .....	22
3.3.1. Rakenne .....	23
3.3.2. Sävellys .....	24
3.3.3. Rythmi .....	24
3.3.4. Äänituotanto .....	24
3.4. Masterointi .....	26
4. LEVYKOKONAISUUS JA JULKAISEMINEN .....	28
5. YHTEENVETO .....	30
6. LÄHTEET .....	31
7. VIITTEET .....	32

## 1. JOHDANTO

D Fast -projekti on ollut pisimpään toiminnassa oleva musiikkiprojektini, joka sai epävirallisesti alkunsa vuonna 1995 kun huomasin pitäväni oman musiikin tekemisestä monin eri keinoin, muun muassa pianolla säveltäen ja tietokoneiden tuolloin vielä alkukantaisten musiikinteko-ohjelmien avustuksella. Nykypäivänä D Fast -pseudonyymini takaa löytyy niin yhden miehen orkesteri kuin isompikin kattaus vierailevia muusikoita. Alunperin lähtökohdat olivat ilmaisen musiikin jakelemisessa, mutta tällä hetkellä työstän erinäköisille ja -kokoisille yrityksille mainos-, peli- ja taustamusiikkia joskin hyvin pienimuotoisesti. Tämän lisäksi harjoitan myös artistilähtöistä toimintaa ja julkaisen musiikkiani digitaalisena sekä CD-r -levyillä.

Tämän opinnäytetyöni tarkoituksena oli tehdä yhden albumin verran funk-musiikkia, painattaa siitä omakustanteena CD-r -levyjä 300 kappaletta ja myydä sekä jakaa niitä eteenpäin. Lopullisena tavoitteenani oli saada 1 tai useampi albumin kappaleista julkaistua jotakin virallista kautta, oli kyseessä sitten levy-yhtiö, peliyritys tai muu vastaava mediasisältöä tarvitseva taho.

Toimin levyllä tuottajana, äänittäjänä, ääniteknikkona, muusikkona sekä laulajana. Levyn tekoon osallistui myös ulkopuolisia henkilöitä, joiden työpanoksesta mainitsen lisää myöhemmin. Tavoitteena oli saavuttaa kaupallisesti helposti lähestyttävä tanssialbumi, joka pärjäisi äänenlaadullisesti muihin vastaavanlaisiin albumeihin verrattaessa.

Opinnäytetyössäni käyn läpi keskeisimpiä seikkoja, mitä liittyy funk-musiikkiin ja sen tuottamiseen. Kerron myös omista laitteistani, joita hyödynsin levyä tehdessäni. Valitsin levyiltä 4 kappaletta, joita käsittelen opinnäytetyössäni tarkemmin. Työni lopuksi käyn läpi sen, miten hyvin olen pärjännyt tavoitteissani ja mitä kaikkea levyn valmistumisen jälkeen on tapahtunut.

TAULUKKO 1. Opinnäytetyön ajankäyttösuunnitelma

<b>Työtehtävä</b>	<b>Budjetoitu aika / tuntia</b>	<b>Käytetty aika / tuntia</b>
Sävellys	100	110
Äänitys	50	75
Editointi	20	10
Miksaus	100	80
Masterointi	10	5
Paketointi	20	10
<b>Yhteensä</b>	<b>300 tuntia</b>	<b>290 tuntia</b>

Ajankäyttötaulukosta selviää, että säveltämiseen meni enemmän aikaa kuin alunperin oli tarkoitus. Myös äänitykseen tarvitsi enemmän aikaa, mutta kaikilta muilta osin sain typistettyä ajan tarvetta. Miksaamisesta sain puristettua 10 tuntia pois, koska se tapahtui pääasiassa samanaikaisesti sävellystyön kanssa.

## 2. VIITEKEHYS

### 2.1. D Fast -yhtye

Julkaisin Planet Boogie -äänitteen D Fast -taiteilijanimelläni, jolla olen tehnyt ja julkaissut valtaosan kaikista tuotoksistani vuodesta 1997 lähtien. Taiteilijanimeni sisällyttää myös kaikki mahdolliset muusikkoystävieni kontribuutiot niin yksittäisille kappaleilleni kuin myös levykokonaisuuksilleni.

Olen vuosien varrella muunnellut taiteilijanimeni kirjoitusasua ja vuonna 2011 julkaisen musiikkiani *dfast*-nimellä. Muita käyttämiäni taiteilijanimiä ovat *Harry Damm*, *Rufus Lackley* ja *MrDeef*.

#### 2.1.1 Historia

Perustin D Fast -projektini hyvin varhaisessa vaiheessa, kun olin päättänyt ruveta tekemään musiikkia. Aivan aluksi kappaleeni koostuivat lähinnä yksinkertaisista pianomelodioista, joita avustivat valmiit Yamaha Clavinova -rumpuluupit. Projektini on aina ollut yhden miehen orkesteri, mutta olen pyytänyt useasti ystäviäni mukaan tekemään kappaleita tai soittamaan erilaisia instrumentteja. Olen julkaissut D Fast -nimen alla useita kappaleita sekä monia levykokonaisuuksia. Diskografiani kattaa yli 1000 sävellystä mp3-, xm-, mod-, ogg- ja xrns-muodoissa, 3 täysipitkää albumia ja 4 EP-levyä. EP-levyjen keskipituudet vaihtelevat, mutta kappaleiden lukumäärä pysyttelee neljän ja seitsemän välillä (Wikipedia 2009, EP-levy).

D Fast -artistiprojektini ammentaa runsaasti inspiraatiota vanhasta groovemusiikista sekä 1990-luvun tietokoneavusteisesta tanssimusiikista. Kolmas tärkeä inspiraationi lähde on ollut 1980-luvun pelimusiikki, josta erityisesti japanilaisen Nintendo-pelikonsolivalmistajan tarjoama pelimusiikki. Kuuntelen edelleenkin aktiivisesti niin vanhaa groove- kuin myös vanhaa pelimusiikkiakin, nykymusiikkia unohtamatta.

### 2.1.2 Musiikkityylit ja tuotantometodit

Olen tehnyt jo usean vuoden ajan musiikkia sillä peruseriaatteella, että tyyliuuntauksella ei ole mitään väliä kunhan itse musiikki kuulostaa hyvältä. ja sitä tehdessä olen enemmän tai vähemmän inspiroitunut. En siis ole päättänyt keskittyä mihinkään tiettyyn tyyliuuntaukseseen missään vaiheessa, vaan olen julkaissut tasaisesti monia eri tyylilajeja. Musiikkini pohjautuu enimmäkseen kuitenkin vanhaan rytmimusiikkiin, jota pyrin värittämään pelimusiikille ominaisilla äänillä ja muilla chiptune-tyylisillä äänillä, jotka saavat kappaleen kuulostamaan samaan aikaan vanhalta ja uudelta (Wikipedia 2009, Chiptune).

Monet aikaisemmista levyistäni ovat hyvinkin erilaisia keskenään. Olen tehnyt muun muassa trip-hop-, rock-, house- ja lounge-musiikkia. Suurimmat syyt tyylieni monimuotoisuuteen ovat puhtaasti kaupallisia. Pyrin jatkuvasti siihen, että kykenen tekemään tyylistä riippumatta musiikkia mihin tahansa tilanteeseen. Olen varta vasten etsinyt lisää tietoa monista itselleni vieraista musiikin tyyliuuntauksista sekä opetellut käsittelemään näiden tyylien ominaisimpia soittimia.

Vuosien varrella olen omaksunut tyyliäni ja tuotantotavoissani tietynlaisia manereita, jotka tulevat esiin yleensä vahingossa mutta lopulta kuitenkin perustellusti. Olen luomutuotteiden suurkuluttaja ja olen pyrkinyt tuomaan tätä ideologiaa myös musiikkiin. Monet tuottajatoverit ihmettelevät tyyliäni tehdä tiettyjä asioita, mutta lopulta ainoastaan lopputulos ratkaisee. Tuottajana olenkin pienimuotoinen anarkisti, joka kuitenkin venyy tarvittaessa vakaviinkin kompromisseihin. Planet Boogie -albumin teossa olen käyttänyt runsaasti nauhoitettuja instrumentteja, joiden nauhoitukseen en ole käyttänyt enempää kuin kaksi tai kolme otosta. Olen huomannut nauhoitusyritysten määrän olevan useissa tapauksissa käänteisesti verrannollinen nauhoitetun instrumentin grooven kanssa eli mitä vähemmän jotakin tiettyä riffiä tai melodiaa äänitetään, sitä paremman ja ihmismäisemmän grooven se antaa sekä tuottajalle että kuuntelijalle. Mutta jotta tämä verrannollisuus toteutuisi, on äänitettävän muusikon oltava taidoiltaan riittävän korkealla tasolla sekä tiedettävä suurinpiirtein mitä on milläkin hetkellä soittamassa. Tämä tuotantotapa jättää hyvin tilaa muun muassa improvisaatiolle, joka on jazz-musiikissa sekä



sen sukulaistyyliessä eräs käytetyistä piirteistä. Toinen itselleni tärkeä toimintamalli on hyvien lähtösoundien käyttäminen, koska mitä huonommasta lähtökohdasta alan kehittämään soundia niin sitä vaikeampi minun on inspiroitua siitä ja se osaltaan vaikeuttaa lopputulokseen pääsemistä. Itselleni inspiraatio tulee yllättävistä hetkistä sekä hyvän ääninäytteen (eng. samplen) kuulemisesta. Samplella tarkoitetaan nykyisin yhtä nauhoitettua ääninäytettä, joka valjastetaan osaksi musiikkikappaletta (Wikipedia 2011, Sample).

## 2.2 Työvälineet

Opinnäytetyöni mediaosan työvälineet sisältävät niin tietokoneavusteisia ohjelmistoja kuin myös akustisia ja elektronisia instrumentteja, joita soitin levyllä pääasiassa itse. Levyn teemana kun on 80-luvun ja 2000-luvun groovemusiikin yhteennaittaminen, niin työvälineisiin kuuluu olennaisesti eri vuosikymmenien mukana tulleita apukeinoja, muun muassa 80-luvun analogisyntetisaattorit ja 2000-luvun plugin-ohjelmajatkot.

Olen vuosien aikana kerännyt ympärilleni ison määrän erilaisia ääntä pitäviä esineitä, koska niin kuin edellä mainitsen niin kaikki mahdolliset äänet, äänilähteeseen katsomatta, inspiroivat minua musiikin teossa.

### 2.2.1 Renoise

Levyntekoprosessissa käytin valtaosin Renoise 2.0 ohjelmaa, joka on uuden sukupolven tracker-ohjelma. Renoise kehitettiin alunperin Noisetrekker-nimisen ohjelman seuraajaksi ja Renoisesta on myös sanottu sen olevan seuraaja Fast Tracker 2 -ohjelmalle (No Error, 2002).

Renoisen työympäristö poikkeaa radikaalisti muista tavanomaisista musiikkistudioissa yleisimmin käytetyistä musiikinteko-ohjelmista kuten Cubase ja Pro Tools sen alaspäin vierivän sekvensoinnin vuoksi, mikä on myös ollut kokemusteni perusteella osasy syy monille

jättää Renoisen opettelu kesken. Renoisesta löytyy kuitenkin runsaasti vahvoja ominaisuuksia, joista isoimpana ovat mielestäni suuri ja aktiivinen käyttäjäryhmä sekä Renoisen oman forumin välityksellä käyty keskustelu ohjelman käyttäjien ja ohjelmoijien kanssa. Renoisen käyttäjät ovatkin tärkeässä asemassa kun Renoiseen mietitään uusia päivityksiä, sillä ohjelman tekijät lukevat kaikki ehdotukset ja nähdäkseni valitsevat usein käyttäjien omia ehdotuksia ja sisällyttävät niitä Renoisen tuleviin versioihin. Renoise tukee myös 3. osapuolien sovelluksia, joten käyttäjät voivat itse ohjelmoida apuohjelmia, joita taas muut käyttäjät voivat hyödyntää Renoisea käyttäessään (Renoise, 2011). Miksasin kaikki levyn biisit yhtä lukuunottamatta Renoisella alusta loppuun ja käytin Renoisea myös eri instrumenttien nauhoittamiseen sekä masterointiin.



Kuva 1. Tyypillinen mikserinäköymä Renoisen 2.5.-versiosta.



Kuva 2. Renoisen Pattern Editor -näkymä. Tämä on se näkymä, jossa suuri osa Renoisen kanssa säveltämisestä tapahtuu.

## 2.2.2 Muut ohjelmistot

Masteroinnissa käytössäni oli IK Multimedian T-RackS 24 -masterointiohjelma. T-RackS soveltui itselleni muun muassa sen helppokäyttöisyyden vuoksi, sillä siitä löytyy kätevästi kolme varsin hyvin itselleni toimivaa masterointityökalua yhdessä paketissa: 6-kaistainen taajuuskorjain ylä- sekä alataajuussuotimilla, putkisoundia emuloiva kompressorin sekä monikaistalimiteri (Mix Online, 2002).

Musiikin kuunteluun käytin Winamp 3.0 -äänentoisto-ohjelmaa, jolla testasin muun muassa levyille tulevaa kappalejärjestystä. Käyttämäni ohjelmaversio oli tarkoituksella hyvinkin vanha, sillä kyseinen versio oli helppo käyttää eikä sisältänyt mitään ylimääräistä.

### 2.2.3 VST-efektit ja VST-instrumentit

Levynteossa käytössäni oli enimmäkseen ilmaisia VST-efektejä ja instrumentteja, sillä huomasin näiden tason nousseen viime vuosien aikana. VST eli virtuaalinen studiotekniikka (eng. Virtual Studio Technology) on Steinberg-yrityksen kehittämä ohjelmaliitäntä, jonka avulla voidaan yhdistää musiikinteko-ohjelmat ja erilliset efekti- ja instrumenttiohjelmistot helposti toisiinsa (Sound On Sound, 1996). Ensisijaisina ekvalisaattoreina eli taajuuskorjaimina (eng. equalizer) käytin Renoisen omaa 10-kaistaista parametristä ekvalisaattoria (EQ10) sekä lisämausteena NyquistEQ graafista ekvalisaattoria, jonka yksi hyvä ominaisuus oli se, että se ei tuntunut säröttävän soundia ollenkaan. Ekvalisaattoreilla voidaan yleisesti ottaen muunnella käsiteltävän audiosignaalin taajuusjakaumaa sekä näiden suhteita (Laaksonen 2006, 316). Kompressorina käytössäni oli enimmäkseen Digital Fish Phonesin Blockfish, jolla pystyy lisäämään audioon mielestäni mainiota saturaatiota sekä lisäämään esimerkiksi rumpusoundeihin napakkuutta, vaikka pääasiassa kompressorilla on yleensä tarkoitus nostaa hiljaisia kohtia ja laskea lujia kohtia (Bazil 2008, 28). Ariescoden AriesVerb toimii levyllä isossa osassa, sillä sen säätövara antaa mahdollisuudet erikoisten soundien tekemiseen. AriesVerb on lähtökohtaisesti kuitenkin tilakaikuplugari, mutta sen säätövaran takia sitä tulee käytettyä miltei minkälaisissa tilanteissa tahansa. Muita tuotantoni tärkeitä efektejä olivat Effectizer, Glaceverb sekä Buzmaxi, joka oli mukana myös levyn masterointivaiheessa.

VST-instrumentit levyn teossa noudattivat samaa linjaa kuin efektitkin, eli etsin levyä varten runsaasti monia ilmaisia VST-instrumentteja. Tweakbenchin Peach-instrumentti oli omiaan tuomaan levyn soundimaailmaan 80-luvun videopelikonsolien tunnelmaa ja tätä oli tukemassa myös Magical 8bit -VSTi, jonka käytettävyys on samalla tasolla Peach-instrumenttiliitäntänsä kanssa. Ichiro Todan kehittämä täysin ilmainen Synth1 oli levynteossa suuressa osassa, sillä sen avulla oli mahdollista toteuttaa monenlaisia lead-instrumentteja.

## 2.2.4 Muut instrumentit ja laitteisto

Levynteossa käytössäni oli muutamia eri syntetisaattoreita, sähkökitara- ja basso sekä erinäisiä akustisia soittimia, joita soitin pääasiassa itse. Yamahan MOTIF8-syntetisaattori oli ykköslaitteeni, jolla tein suurimman osan levyn soundeista. Olen omistanut MOTIF8:n vuodesta 2001 asti, joten pystyin hyödyntämään soittimen ominaisuuksia ja äänipankkeja tehokkaasti aikaisempien kokemusteni pohjalta. Toinen levyllä aktiivisesti mukana ollut syntetisaattori oli Korgin MS2000, josta olin hankkinut itselleni telinemallin (eng. rack) koska en kokenut tarvitsevani ylimääräisiä koskettimia MOTIF8:n ollessa käytössä. Tällä tein valtaosan kaikista pelimäisistä lead-äänistä, koska mielestäni MS2000 sopii siihen todella hyvin. Kolmas käytetty syntetisaattorini oli 1980-luvulla valmistettu Roland Juno-106, jonka analogista ominaissoundia monet musiikintekijät ovat kehuneet vuosien mittaan. Pidän itse henkilökohtaisesti analogisesta soundista muutenkin, sillä analoginen äänisignaali muuttuu ja vääristyy jatkuvasti, kun taas digitaalinen äänisignaali on hyvin stabiili eikä huuju (Laaksonen 2006, 54–63). Koska levyni on pääosin 1980-luvun elektronisen funk-musiikin suuntaan kallellaan, niin mikäpä sen parempi tapa saada levyllä ehtaa kasaria kuin käyttää kyseiselle vuosikymmenelle kuuluvaa laitteistoa.

Pääosin omaksi ilokseni mutta myös levyntekoa silmällä pitäen hankin hetken mielijohdeesta itselleni levyä tehdessäni sähkökitaran sekä sähköbasson, kummatkin halpaluokan malleja ja käytettyinä. Tiesin jo ennalta, että huonot laitteet tuskin tuovat hyviä lopputuloksia, mutta koska pidän ja inspiroidun kaikista mahdollisista ääniä pitävistä asioista niin olin varma että näillekin soittimille löytyisi käyttöä.

Muita käyttämiäni akustisia soittimia oli Yamahan valmistama teräskielinen akustinen kitara, Latin Percussionin pieni fleksatoni, d-vireinen munniharppu ja kourallinen rytmimunia. Kaikille omistamilleni soittimille löytyi monia käyttötilanteita ja välillä onnistuin yllättämään itsenikin, kun keksin käyttää esimerkiksi levyn tanssittavimmassa Planet Boogie pt.1 -kappaleessa munniharppua hyvinkin paljon. Oma ääneni oli myös hyvin paljon levynteossa mukana, vaikka en itseäni laulajana pidäkään. Kaikki laulut ja akustiset soittimet nauhoitin monona yhdellä T-Bone SC450 isokalvoisella kondensaattorimikrofonilla, joka osoittautui todella hyväksi joskin tietyn osin rajoitetuksi valinnaksi.

Huonona puolena huomasin mikrofonin nappaavan todella herkästi kaikki mahdolliset äänet äänitysvaiheessa sen herkkyyden vuoksi, mutta mikrofoni toisti todella hyvin laulujen sekä instrumenttien ylätaajuudet (Suntola 2000, 42) ja jälkikäteen ääninäytteitä ei tarvinnut juurikaan käsitellä ekvalisaattorilla.

Muutaman vuoden vanhentuneen tietokoneeni käyttöjärjestelmänä minulla oli Windows XP ja jonka sisuksissa oli äänikorttina M-Audion Audiophile 2496. Äänikortti oli tarpeisiini riittävä, vaikka siinä olikin vain 2 sisääntuloa ja 2 ulostuloa (eng. i/o). Äänikortin tukena käytössäni oli Yamahan MG10/2 pienikokoinen ja mielestäni enemmänkin livekäyttöön suunnattu mikseri, jonka kautta äänitin kaikki mono- ja stereoraidat.

Käytössäni oli myös kaksi efektipedaalia, joita käytin sekä kitaran että myös basson ja syntetisaattoreidenkin kanssa. Dunlop Wah-Wah eli wah-pedaali oli omiaan tuomaan kappaleisiin funk-musiikistakin tuttua wah-nakutusta, joka toimii mielestäni erittäin hyvin rytmillisenä elementtinä.

Rocktron Bansheen valmistama Talk box -efekti, mikä on tuttu muun muassa Jon Bon Jovin Living On A Prayer -kappaleesta, toi levyille hieman omintakeista ja erityisesti 80-luvun elektronisemmasta funk-musiikista tuttua robottimaista laulua.



Kuva 1. Rocktron Banshee Talk box. © Thomann

Talk box on itsessään vahvistin, jonne syötetään erillisestä äänilähteestä eli instrumentista signaali joka taas lähetetään Talkboxista eteenpäin muovisen putken kautta. Tämä putki asetetaan yleensä efektiä käyttävän muusikon suuhun, jonka jälkeen instrumenttia soittaessa ääni muuntuu erilaisin tavoin ihmisen suun toimiessa äänen kaikukoppana. Lopputulos voi muistuttaa osaavissa käsissä robotin puhetta tai laulua. (Wikipedia 2011, Talk box.)

### 2.2.5 Äänitystilat

Levyllä äänittämäni instrumentit tuli nauhoitettua enimmäkseen Virroilla omassa makuuhuonestudiossani, jonka akustiikkaan en kiinnittänyt lopulta liikaa huomiota koska mikksasin koko levyn enimmäkseen AKG:n K-100 -kuulokkeilla. Huoneeni oli melko pieni mutta kuitenkin kompaktin kokoinen, sillä sain kaikki soittimeni mahtumaan samaan paikkaan yhdessä työpöydän ja ison sängyn kanssa. Ylimääräisen ei-toivotun huoneambienssin sain tehokkaasti poistettua peittämällä seinät paksulla verhokankaalla ja rakentamalla mikrofonin ympärille pienen heijastusesteen paksusta pyyhkeestä.

Kappaleessa *Influences* rummut äänitin yhdessä ensimmäisenä opiskeluvuoteni perustamamme stereoääniteprojekti *Montagen* kanssa koulun väliaikaisessa äänitystilassa 2006 keväällä, kun koulussa oli käynnissä remontti uusien musiikkitilojen osalta. Saman kappaleen naisvokaalit äänitin hip-hop -musiikkiin keskittyneiden koulukaverieni omalla Sauna Studiolla, joka oli rakennettu viihtyisään ja vanhaan puurakennukseen aivan koulun läheisyyteen.

### 3. MIKSAUS JA TUOTTAMINEN

Musiikin tuottaminen on todella monipuolista työtä, johon liittyy monia eri osa-alueita. Yksi tärkeimmistä osa-alueista oli kunnollisen aikataulun laatiminen, sillä ilman sitä levy olisi tuskin ikinä valmistunut. Tähän liittyen mietin myös levynteon budjettia, joka lopulta jäi varsin minimaaliseksi levyn materiaalin ollessa tekemääni ja oman työpanokseni ollessa niin suuri. Musiikkituotannon aikataulutus sekä yleinen budjetointi kuuluukin osana tuottajan työhön. (De Santis 1999, 31–41.) Levyllä tuli kokeiltua monenlaisia eri miksaustyylejä ja pyrin myös ammentamaan koulussa oppimiani miksaamiseen liittyviä tekniikoita, kuitenkin omalla tyyllilläni soveltaen. Pääpiirteittäin kaikki miksaamiseen liittyvät asiat noudattavat jokaisen kappaleen kohdalla samoja menetelmiä ja VST-liitännäisiä.

Tehdessäni levyä tiedostin alun alkaenkin sen, että toimin levyllä säveltäjänä, tuottajana, miksaajana ja äänittäjänä, joten oli mielestäni tarpeen yhdistellä eri osa-alueita toisiinsa, esimerkiksi äänileikkeiden editoimisen yhdistin suosiolla miksaamisen yhteyteen niin kuin moni musiikintekijä tekeekin. (Poroila 2005, 95.)

#### 3.1 Funk-musiikin tuottaminen

Funk-musiikilla on pitkät perinteet, jotka ulottuvat aina 1960-luvun alkuun saakka. Genre on pysynyt musiikkia kuuntelevien ja tekevien ihmisten mukana vuosikymmenet pääpiirteittäin muuttumattomana ja tarkemmin katseltuna mielestäni ainoastaan tuotannollisesti asiat ja toimenpiteet ovat muuttuneet audiotuotannon ja -tekniikan kehityksen myötä. Funkissa suurin rooli on muusikoiden/bändin hyvän olon esille tuominen vahvan rytmin saattamana. Tätä genreä tuottaessa pyrin keskittymään genren alkuperäiseen ideaan ja erityisesti 1970-luvun pienien funk-bändien toimintaan. Suomessa funk ei ole koskaan ollut suuren yleisön suosiossa, vaan pikemminkin hyvin marginaalista ja lähinnä jazz-musiikista kiinnostuneiden ihmisten kuuntelemaa. Tästä syystä tuotannollisesti Suomen funk-historia on mielestäni varsin köyhä eikä genreen ole juurikaan koskettu muuten kuin hyvinkin pinnallisesti. Yksi osa-alue funkissa on



improvisaatio, jota tein jokaisella osa-alueella hyvinkin paljon, hieman kyseenalaisesti myös miksausvaiheessa. Saatoin esimerkiksi asettaa satunnaiselle kanavalle ekvalisaattorin, jolla tein isoja kuoppia kaikkien itseäni epämiellyttävien taajuuksien kohdalle sen kummempia miettimättä.

Lähtökohtana minulla oli tuottaa levy, mikä miellyttää ensisijaisesti itseäni ja missä pääsen toteuttamaan vuosien varrella omaksumiani tuotantometodeja, joista kerron kappalekohtaisesti tarkemmin. En noudattanut juurikaan perinteisiä pop-musiikin kaavoja, vaan työstin alun alkaenkin levyn sisällön puhtaasti improvisaation ja yleisen fiilistelyn takia enkä lähtenyt rajoittamaan sävellys- tai tuottamistyötäni kaavoihin kangistellen. Otin kuitenkin tiettyjä yleisiä käsitteitä huomioon kappaleita työstäessäni, mutta pitäytyen silti vanhan koulukunnan funk-ideoissa, joista tärkein asia itselleni on läpikuultava rentous sekä liiallisen vakavuuden unohtaminen (Wikipedia 2011, Funk).

Funk-musiikissa rakenteet eivät noudata mitään tiettyä tarkoin rajattua kaavaa, vaan hyvinkin usein kappaleissa pitäydytään jumittavassa ja hyvin vähän muuttuvissa eri osissa (Wikipedia 2011, Funk). Esimerkkinä toimivat lukuisat, soul-musiikin kummisedäksikin kutsutun, James Brownin tekemät kappaleet, joista monista ei löydy edes kertosaettä. Monet levyne kappaleet noudattavat tätä samaa linjaa.

### 3.2 Do You Wanna Dance With Me?

Tämä oli levyne ensimmäinen kappale, jonka sain täysin valmiiksi ja tästä kappaleesta lähti koko ajatus levykokonaisuuden tekemiseen. Kappaletta työstäessäni sain todella paljon vaikutteita 1980-luvun elektronisesta funk-musiikista, muun muassa Zapp & Roger -yhtyeen suuresta hittikappaleesta More Bounce To The Ounce.

Halusin tehdä tästä kappaleesta levyn singlebiisin, koska kappaleessa oli alun alkaenkin mielestäni tarpeeksi raikas ote funk-musiikista. Lopulta päätin laittaa kappaleen ilmaisjakeluun, koska olen pitänyt tätä yleisenä tapanani levystä toiseen.

### 3.2.1 Rakenne

Kappale rakentuu vahvan syntetisaattoririffin sekä talkbox-kitaraefektillä tuotettuun robottimaisen laulun varaan, jotka soivat tauotta miltei läpi koko kappaleen. Kappaleen introna toimii vuoden 2007 juhannuksena äänittämäni juhlimis-ambienssi sekä vieraillevan kitaristin, Virroilla opiskelun merkeissä tutustumani Jonne Kokkosen, soittama rytmikäs kitaraluuppi. Mitään tiettyä kertosaettä ei ole, vaan kappaleessa hoetaan tiettyjä hokemia läpi biisin ja tavoitteena oli saada hokemat iskostumaan kuuntelijan korviin läpitukevasti. Intron jälkeen kappaleessa toistetaan muutamia samankaltaisia riffejä muutaman minuutin ajan, kunnes tulee pop-musiikissa tutumpi C-osa tai välike, bridge, jotta kuuntelija ei turre kappaleen monotoniseen poljentoon vaan kappale pyrkii ylläpitämään kuuntelijan mielenkiinnon. Tämä osa valmisteleekin kuuntelijan pian tulevaan pudotukseen, droppiin, josta lähtee jälleen sama intron jälkeinen osa mutta Kokkosen kitarasoololla höystettynä. Tämän jälkeen palataan samaan alkupään tunnelmointiin, mitä jatkuukin koko loppubiisin ajan.

### 3.2.2 Sävellys

Sävelsin kappaleeseen käytännössä vain kaksi lyhyttä syntetisaattoriluuppia ja näitä tuin pienemmillä efektinomaisilla äänileikkeillä, jotka tukivat kappaleen perussävellajia. Sävellyksenä kappale on todella monotoninen ja rytmiseen poljentoon pohjautuva ja tärkeintä oli saada kuuntelijalle pakonomainen tarve tanssia, josta paljolti johtuu kappaleen nimikin, suomennettuna "Haluatko Tanssia Mun Kaa?".

Kappaleen päämelodiaa työstin hyvin pitkään, jotta siitä ei tulisi liian ärsyttävä vaikka sitä toistetaankin läpi biisin. Äänitin päämelodiaa tukemaan koulukaverini Timo Leskisen puhdasta laulua, jotta kappaleeseen tulisi kaiken syntetisaattoripörinän keskelle hieman orgaanisuuttakin.

### 3.2.3 Rytmi

Biisin rytmipohjana on perinteinen beat-rumpukomppi, jota muuntelin lähinnä soundien osalta. Kuulin eräessä vanhassa funk-kappaleessa käytettävän tehokeinona joka toisen virveli-iskun korvaavaa pientä räjähdysääntä, jonka kanssa tein paljon erilaisia kokeiluja. Päädyin lopulta käyttämään läpi biisin joka toisen virveli-iskun tilalla pientä räjähdystä ja joka neljännen iskun tilalla hevospääskää. Tällä sain muuten yksinkertaiseen rumpukomppiin hauskan ja hieman erikoisenkin vaihteluntunteen, mikä edesautti myös kappaleen ominaisrytmin syntyä. Rumpuja varten äänitin yksinkertaisen bassoriffin, joka soi suoraan iskuille ja näin tukevoittaen koko kappaletta. Kevyemmät instrumentit kuten kitarat ja syntetisaattorit tekivät kappaleesta lopulta mielestäni hieman alkuperäistä tavoitetta hektisemmän, mikä ei kuitenkaan ollut ollenkaan huono asia koska kaiken pohjana toimi edelleenkin vahva rumpukomppi ja sitä vahvistava bassoriffi ja äkkipikaiset kitaroinnit antoivat isomman kontrastin vahvalle rytmille. Vanha sanonta "toistossa on voimaa" antoi mielestäni myös osansa kappaleen rytmille.

### 3.2.4 Äänituotanto ja miksaaminen

Suunnittelin alun alkaen kokeilevani hieman erikoisempia tuotantometodeja tehdessäni äänipankkia tälle kappaleelle, joista yksi osa-alue oli vanhan ääniteknologian käyttäminen. Kokeilinkin muun muassa hyödyntää Pioneerin DC-X88Z kasettistereota saadakseni satunnaista nauhasaturaatiota tietyille sampleille. Odotin erityisen hyvää lopputulosta nauhoittaessani kappaleen syntikkaraidan tavalliselle c-kasetille ja siitä taas takaisin tietokoneelle. Lopullisesta soundista katosi jonkin verran ylätaajuuksia ja alataajuudet menivät hieman tunkkaisemmiksi, mutta yleisointi muuttui omiin korviini miellyttäväksi. Ekvalisoin soundia lopulta siten, että vaimensin Renoisen omalla ylipäästösuotimella (eng. highpass filter) kaiken 150 hertsin kohdalta ja korostin niinikään Renoisen 10-pykäläisellä ekvalisaattorilla 11 kilohertsin kohdalta 3 desibeliä isolla Q-arvolla, joka määrittelee leikkauksen tai korostuksen leveyden (Laaksonen 2006, 322–323). Korostus toi takaisin osan heikkolaatuisen nauhasaturaation myötä menetettyjen ylätaajuuksien soinneista sekä lisäsi ylätaajuuksiin kaipaamaani terävyyttä. Filtteröimällä niin sanotut

turhat alataajuudet jätin kappaleen miksaukselle enemmän elintilaa (Laaksonen 2006, 319).

Tämä oli myös kappaleen ja samalla koko levyn masterointia ajatellen tärkeä asia sillä jos alakeskitaajuuksissa eli 150-500 hertsissä olisi ollut liikaa sointia verrattuna muuhun taajuusmaailmaan, niin kappaleen kunnollinen masterointi olisi pahimmassa tapauksessa mahdotonta. Yhden kappaleen kaikkien ääniraitojen yhtäaikainen soiminen ynnää kokonaissoundiin niin sanottua mutaa, jota voi karsia filteröimällä alataajuuksia pois. (Haines 2001, 180.)

Biisin läpi soiva vahvasti esillä oleva syntetisaattoririffi on lähtöisin MOTIF8:sta ja tätä on tukemassa Juno-106:lla äänittämäni rytmikäs ja teräväsointinen riffi. Kaikki syntikkaäänet ovat livenä soitettu sisään, sillä en kokenut tarvitsevani äänitteistä MIDI-dataa eli musiikkisoittimieni digitaalista liitäntää (eng. Musical Instrument Digital Interface), jonka avulla voin äänityksen jälkeen korjata mahdollisia soittovirheitä ja muutenkin muokata juuri äänittämäni audiota jälkikäteen digitaalisesti. Tuotantometodeissani mainitsenkin siitä, että harrastan todella paljon liveäänitystä ja olen nauhoitustilanteita varten harjoitellut soittotyylejäni sen verran, että kykenen äänittämään toimivaa soitantaa vaikkakin vain muutamalla otoksella ja että kaikki pienet rytmiset erehdykset ja inhimilliset lipsahdukset tuovat toisinaan itseäni miellyttävää eloa soundiin.

Rummuissa käytin sampleja Akai XR10-rumpukoneesta sekä hevospiskaa ja muutamaa clap-samplea. Tämän jälkeen lisäsin joka toiselle virveli-iskulle massiivisen tilakaiun, jonka laitoin sulkeutumaan nopeasti gatella. Tämä jykevöitti yleissoundia mukavasti ja lisäsi rumpuihin itselleni mieluisaa ylimääräistä groovea. Leikkasin Renoisen filterillä turhat alataajuudet pois 140 hertsistä alaspäin kaikista muista sampleista paitsi bassorummusta. Lähetin kaikki rumpusoundit yhteen ja samaan Renoisen Send-kanavaan ja ensi töikseni lisäsin ryhmäkanavalle NyquistEQ-ekvalisaattorin, jolla tarkastelin läpi kaikki mahdolliset mutakohdat ja näihin tein korkeintaan 4 desibelin leikkauksia leveällä Q-arvolla. Tämän jälkeen lyttäsin kaikki rumpusampllet Blockfish-kompressorilla, jonka compression-potikan väänsin puoliväliin ja response-potikan nopeimmilleen. Lisäsin samalla rumpuihin Blockfishin omaa saturaatiota, mikä lisäsi soundiin räväkkyyttä.



Kuva 1. Digital Fish Phones:n Blockfish-kompressori.

Kaikki kitarasoundit äänitimme Virroilla koulun päätarkkaamossa suoraan pääkonsolin linjasisääntuloon kahdella otolla, koska tunsin kitaristin taidot entuudestaan ja tiesin että enempää ei tarvitse nauhoitella ja annoin hänelle täysin vapaat kädet sen suhteen minkälaisella soundilla kitara äänitetään. Kitaristilla oli käytössään Line6 POD mallintava kitaravahvistin, jolla hän säätöi itselleen sopivan soundin. Pyysin kitaristia soittamaan jotakin napakan rytmikästä ja simppeleä kitarariffiä kappaleen päälle. Kitaristi käytti tässä Vox:n Crybaby wah-wah -pedaalia, mikä on jalalla kontrolloitava ja varsin paljon musiikissa käytetty kitaraefekti.

Saimme taltioitua noin neljän minuutin edestä materiaalia, jonka jälkeen pyysin kitaristia soittamaan kappaleen päälle täysin improvisoidun kitarasoolon. Mainitsin kitaristille myös että mitä hullumpi ja tyhmempi soolo on, niin sitä parempi. Tämä toi yllättäen haluamani lopputuloksen ja äänittämäni kitarasoolo soi kappaleella kokonaisuudessaan, eli en leikannut siitä mitään pois. Jälkikäteen miksasoin kitaroita lempeällä otteella ja käytin pelkästään highpass-filtteriä 150 hertsin kohdalla sekä Blockfishiä, jonka saturaatiopotikka lisäsi sointiin jälleen kerran mukavaa rutinaa.

Mielestäni kappaleen mieleenpainuvin soundi oli Talk box -efektillä luomani robottimainen laulumelodia, jonka miksasoin tarkoituksellakin melko pintaan eli tässä tapauksessa nostin Renoisen ekvalisaattorilla 2 kilohertsin kohdalta leveällä Q-arvolla noin 3 desibeliä ja tein NyquistEQ:lla muutamia nostoja kapealla Q-arvolla 10 kilohertsin yläpuolelta. Blockfishillä

häivyttiin soundista suurimmat dynamiikat, sillä halusin äänestä mahdollisimman tukevan ja putkimaisenkin. Äänitin efektisignaalin isokalvoisella kondensaattorimikrofonillani noin 10cm etäisyydeltä ja mikrofoni kohdistettuna suoraan suutani kohti. Talk boxin pohjana käytin Juno-106:lla tekemääni kanttipitoista soundia, jonka sävyä väritin efektistä löytyvällä Tone-potikalla. Perustoimenpiteet hoidin signaaliketjussa ensimmäisenä, eli poistin turhat alataajuudet filterillä ja etsin ekvalisaattorilla mutakohtia, joihin tein kapeilla Q-arvoilla korkeintaan 4 desibelin leikkauksia. Koska NyquistEQ ei näytä käyttäjälle tarkkoja taajuuslukemia, arvioin leikkaukseni 250 hertsin, 330 hertsin ja 600 hertsin kohdille. Tässä tuli myös jälleen huomattua se syy, miksi pidän NyquistEQ:sta: silmillä ei voi tehdä juuri mitään työtä, vaan suurin työ tulee tehtyä pakostikin omilla korvillaan. Tämän jälkeen levensin soundia lisäämällä signaaliketjun loppuun Renoisen delay-efektin, johon säädin feedback-parametrit nolliin ja viivettä vasempaan kanavaan 16ms ja oikeaan 32ms. Tällä tavoin sain levitettyä monosignaalin stereoksi, jota tukemaan asetin AriesVerbin ja siinä käytin muunneltua versiota Temple of the Ancestors -presetistä. Lopuksi säädin kaiun gain-arvon niin pieneksi, että kaikua tuskin kuuli ja sitten lyhensin tilakaiun pituuden kolmeen sekuntiin.

Highpass Filter -> EQ10 -> Blockfish -> EQ10 ->  
NyquistEQ -> Delay -> AriesVerb

Kuva 2. Do You Wanna Dance With Me? -kappaleen Talk box -efektisoundin käyttämä signaaliketju. © Harri Dammert

### 3.3 Fridge Jams

Brittiläinen Ninjatunes-levymerkille levyttävä bändi The Herbaliser ja heidän kappaleensa Gadget Funk inspiroi tämän kappaleen teossa merkittävästi ja jos inspiraationi lähde on kappaleeni kuuntelevalla entuudestaan tuttu, niin sen kyllä huomaa.

Alunperin tavoitteeni oli tehdä tästä kappaleesta enemmän pop-henkinen kuin levyn muut kappaleet, mutta päädyin lopulta pääosin instrumentaaliin funk-kappaleeseen, koska en ehtinyt asettamani aikamääreen aikana tekemään kappaleelle täyttä laulusovitusta.

### 3.3.1 Rakenne

Fridge Jams noudattaa väljästi pop-kappaleen perusrakennetta, mutta suurin erotus lienee eri osioiden tavallisesta poikkeavat pituudet, mikä kostautui lopulta kappaleen jäädessä miltei instrumentaaliksi. Kappale alkaa lyhyellä introlla, jossa soi kitarariffi sekä pieniä ambienssipadeja ilman rumpuja. Tästä siirrytään suoraviivaiseen säkeistöön, jonka jaoin kahteen eri osaan. Näiden osien suurin erotus oli jälkimmäisellä puoliskolla mukaan tuleva jatkuva saksofoniriffi, joka on otettu Equipped Musicin Premier Beatz -samplelevyltä. Kappaleen ensimmäinen kertosäe lähtee 1 minuutin 56 sekunnin kohdalta, mikä on varsin epätavallista normaalissa pop-kappaleessa. Kertosäkeen alkupuoliskolla toistuu lyhyt laulumelodia, joka täydentyy lisälaululla jälkimmäisessä puoliskossa. Kertosäkeen kokonaispituudeksi tuli 38 sekuntia, mikä sekin on melko paljon jos vertaa miltei mihin tahansa pop-kappaleeseen.

Toisessa säkeistössä mukaan tulee vahvempi kitarariffi, joka vie säkeistön alkupuoliskoja jättäen jälkimmäisen osan samanlaiseksi kuin ensimmäisessäkin säkeistössä. Tätä seuraa lyhyt välike, jossa annoin useille syntikkaäänille enemmän painoa.

Toinen kertosäe alkaa samoin kuin ensimmäinenkin, mutta alun jälkeen mukaan tulee lyhyt scat-osio, jonka jälkeen siirrytään normaaliin lauluosaan. 5 minuutin 27 sekunnin jälkeen kappale muuttuu C-osaksi, jossa ensin tutustutan kuuntelijan uuteen sointukiertoon, jonka jälkeen tuon kappaleeseen lisää soundeja, kitarasoolon ollessa dominoivin soundi. Sointukierto pysyttelee tämän jälkeen kappaleen loppuun asti samana.

Olin tehnyt kappaleesta myös radioystävällisen eli näkemykseni mukaan yleensä alle 4 minuuttisen version, jota en kuitenkaan käyttänyt lopulta missään.

### 3.3.2 Sävellys

Käytin kappaleessa runsaasti lyhyitä sampleja, muun muassa saksofoniriffejä ja syntetisaattorilickejä, joiden mukaan lähdin kehittämään kappaleelle sävellajia. Valitsin kappaleelle temmon The Herbaliserin kappaleen mukaan, jonka jälkeen tutkin samplekokoelmani torvisoundeja läpi. Mielestäni hyvien ääninäytteiden löydettyäni muokkasinkin kappaleen sävellajin sampleen sopivaksi ja soitin instrumenteillani samaiseen säveleen loput soundit.

Säkeistöissä käytössäni oli yksi pohjasointu, joka liikehti basson mukana hieman myös toisellakin soinnulla. Kertosäe käyttää kahta sointua ja lopun lisäkkeessä soi kaksi eri sointukiertoa, joissa on yhteensä kuusi eri sointua. Pääasiassa kappale on puhtaasti jammailua varten, jonka tahdissa on mielestäni mukava laulaa ja soittaa omia instrumentteja kappaleen ollessa lähes täysin instrumentaali.

### 3.3.3 Rythmi

Kappaleen rytmi perustuu vahvaan fraseeraukseen (eng. phrasing) ja raskaaseen poljentoon, mikä tulee rumpujen tasaisesta beat-pohjakompista sekä bassorummun kanssa samalle ensimmäiselle iskulle soivasta pitkästä bassosamplesta, koko kappaleen pysyessä 4/4-tahtilajissa.

Lisäkkeessä rytmiin tulee mukaan slap-tyylillä soitettu bassoriffi, jossa katkaisen nuotit todella äkisti näin tuoden kappaleeseen lisää rytmiiikkaa. Tätä tukee Jonne Kokkosen samalla tavalla soittama kitarariffi, jossa sävelet ovat lyhyitä ja napakoita.

### 3.3.4 Äänituotanto

Valjastin kappaletta tehdessä melkein kaikki soittimeni käyttöön ja erilaisia äänitettyjä äänileikkeitä biisiprojektissa oli usean gigabitin verran. Tämä sisältää MOTIF8:lla



äänittämäni syntetisaattorisoundit sekä oikeita soittimia emuloivat äänet kuten klavinetti ja rhodes elektroninen piano, MS2000:lla tekemäni avaruusefektit ja Rolandin legendaarista K-303 -bassosyntetisaattoria emuloiva soundi sekä muutamat VST-instrumentit, jotka bounssasin audioksi heti kun olin saanut muovattua niistä kappaleeseen sopivat soundit. Soitan kappaleessa myös kitaraa, bassoa ja tein myös kaikki puhe- ja lauluosuudet itse.

Rumpusamplet ovat peräisin Premier Beatz -samplekirjastosta sekä MOTIF8:sta. Etsin kappaletta varten tarpeeksi jämäkät lähtösoundit, koska tiesin tekeväni rumpukompista raskaan enkä lähde mielelläni työstämään kappaleelle äänikirjastoa huonoista lähtökohdista. Bassorumpu omasi mielestäni alun alkaen jopa liikaa tavaraa, joten poistin siitä melko paljon keskitaajuksia eli tässä tapauksessa tein 6 desibelin kuoppia melko leveällä Q-arvolla 400 ja 600 hertsin kohdille ja jätin soundille vain mielestäni tarpeellisen alapään basson sekä yläpään atakin. Tämän jälkeen kompressoin sitä Blockfishillä isolla compressionilla ja nopealla responsella, jotta saisin soundista mahdollisimman tiukan. Virveli- ja taputussamplet laitoin samalle raidalle ja filtteröin näistä kaikki alapääät 160 hertsin kohdalta ja varovaisesti tein pieniä kuoppia ylätaajuuksiin, jotta samplet eivät olisi liian pinnassa. 2 kilohertsiä vaimensin 3 desibeliä kapealla Q-arvolla, jonka jälkeen laskin kaikki ylätaajuksia 8 kilohertsistä ylöspäin tasofiltterillä 1,5 desibeliä koska lähtösoundeissa oli jopa liikaa yläpäättä. Näiden jälkeen lisäsin sampleihin pienen määrän tilasoundia Renoisen omalla mpReverbillä sekä ping-pong -kaiun, joka saa äänilähteen poukkoilemaan stereokentässä vaimentuen hiljalleen pois. Kaiulle laitoin vain pienen määrän gainia, sillä jo pienellä määrällä sain kappaleen rytmipuoleen enemmän tilantuntua. MOTIF8:lla äänitin livenä lyhyen perkussioluupin, jossa soi erilaisia rytmisoittimia kuten bongoa ja conгаа ja tämän liitin osaksi sampleista kasaamaani hi-hat -raitaa. Filtteröin turhat alapääät 150 hertsistä ja poistin mutaa 330 hertsin kohdalta pienellä Q-arvolla 3 desibeliä. Äänittämäni perkussioluupin perään laitoin Effectizer-plugarin josta käytin Autowah-presettiä, jolla sain luuppiin lisää eloa.

Kappaleessa basson virkaa hoitaa MOTIF8:sta lähtöisin oleva synteettinen bassosoundi, joka soi läpi biisin aina välikkeeseen asti. Äänitin basson livenä käyttäen yhtä MOTIF8:n presettejä, josta säädin syntetisaattorin omalla filtterillä hieman yläpäättä pois. Soundissa oli hyvin laaja stereokuva, jota vähensin hieman Renoisen expanderilla koska basson tulisi

mielestäni olla mahdollisimman mono ainakin alataajuuksiensa osalta, koska muuten äänikenttä tukkiintuu todella herkästi ja basso vie liikaa energiaa muilta mahdollisilta stereokenttää hyödyntäviltä soundeilta. Leikkasin bassosta NyquistEQ:lla isolla Q-arvolla alataajuuksia melko paljon pois, sillä lähtösoundissa oli hieman liian räväkkä alapää. Välikkeessä bassosoundi muuttuu slap-bassoksi, jota efektoin Renoisen LofiMat-plugarilla. Sillä sain tehtyä bassosta hieman pelimäisemmän, koska plugarilla onnistuu soundin bittisyyden muuntelu ja ylimääräisen melun (eng. noise) lisääminen. Laitoin bassoraidalle myös nopeasti sulkeutuvan gaten, jotta soundi pysyisi mahdollisimman napakkana. EQ10:llä tein leikkauksia alataajuuksiin 120, 300 ja 600 hertsin kohdille ja nostin 1,5 ja 4 kilohertsejä leveällä Q-arvolla 2 desibeliä, koska lähtösoundi oli mielestäni hyvinkin vajavainen.

Kappaleen välikkeeseen Jonne Kokkonen äänitti kotistudiossaan kitarasoolon ja komppikitarariffin, joita en käsitellyt juurikaan sillä Kokkonen oli säätänyt soundin todella valmiiksi Line6 POD -mallintavalla kitaravahvistimellaan. Poistin filttäimällä turhat alataajuudet 140 hertsistä ja tein EQ10:llä 2 desibelin kuopat kapealla Q-arvolla 260, 330 ja 600 hertsiin, jonka jälkeen laitoin kitarasooloraidalle Renoisen delay-plugarin ja säädin sen feedback-parametriä niin, että soundi jäi poukkoilemaan stereokenttään noin kuuden sekunnin ajaksi.

Kappaleen kertosäkeeseen tein Peach VST-instrumentilla lyhyen pelimäisen riffin, jota väritin LofiMat-plugarilla todella räikeästi säätäen muun muassa bittisyyden kuuteen ja lisäämällä äänilähteeseen noisea. Peach sisältää yli 30 eri 8-bittisestä Nintendo-pelikonsolista tuttua valmista ääninäytettä, joita pystyy käsitellä muutamilla eri parametreilla (Tweakbench, 2008), esimerkiksi crush-efektillä sain lisättyä jo valmiiksi pienibittiseen soundiin runsaasti pirstaloituneen kuuloista noisea.

### 3.4 Masterointi

Masterointi on se työvaihe, jossa levyn kappaleet niputetaan mahdollisimman saumattomasti yhteen ja määritellään kappaleiden väleissä olevien taukojen pituudet

sopiviksi. Tässä ei kuitenkaan ole mitään tiettyjä sääntöjä, vaan taukojen päättäminen on puhtaasti tunnekysymys. (Gibson 2002, 76.) Renderoin levyn kappaleet 24 bittisinä ja 44,1 kilohertsisinä stereoraitoina ja käsittelin niitä yksitellen T-RackS 24 -masterointiohjelmassa. Huomasin nopeasti, että masterointi on musiikkia tuottaessa vähiten osaamani työvaihe, joten levyni lopullisen masterin teki Virroilla alkunsa saaneen Adamantium Studiosin Sami Arola kotistudiossaan Helsingissä.

Seurasin itse taustalla kun levyä masteroitiin noin viiden tunnin ajan ja annoin omia mietteitäni siitä, miten haluaisin tiettyjen biisien soivan, esimerkiksi Do You Wanna Dance With Me? -kappaleeseen halusin väkevästi kompressoitua soundia ja taas levyn lopetusraidalle halusin todella dynaamisen soinnin. Arolalla oli käytössään niin digitaalisia plugareita kuin myös analogisiakin laitteita, joilla kappaleiden soundiin sain lisää hyvänlaatuista elävyyttä ja musikaalisuutta (Katz 2002, 204).

#### 4. LEVYKOKONAISUUS JA JULKAISEMINEN



Kuva 1. D Fast – Planet Boogie -levyn kansigrafiikka. © Vincent Fugère

Olin alunperin suunnitellut tekeväni vähintään 10 raidan levykokonaisuuden, koska edellinen levyni sisälsi myöskin 8 raitaa. Levynteolle asettamaani aikamääreeseen mennessä minulla oli valmista musiikkia 9 kappaletta verran, joista kuitenkin päätin tiputtaa kolme kappaletta pois koska ne olisivat jääneet liian pahasti keskeneräisiksi eivätkä tukeneet levyn muita kappaleita tyylillään. Näistä 6 kappaleesta jaoin kaksi kappaletta kahtia, sillä levyn nimikkoraidasta olisi tullut yli 13 minuuttia pitkä ja levyn ensimmäisessä biisissä olisi ollut turhan pitkä intro, jonka lopulta irroitin alkuperäisestä kappaleesta ja laitoin levyllä yhdeksi omaksi raidakseen. Tein lopulta pieniä säädöksiä kappaleiden omiin introihin, sillä niin kuin televisiomainoksetkin: kappale pitää myydä kuuntelijalle 15 sekunnissa (Leikin 2006, 19).

Levystä ei tullut täysiverinen pop-levy mikä ei ollut alun perin tarkoituksaan, vaikka levyn päätösraita sitä vahvasti lähenteleekin. Influences-kappale olikin levyn ainoa kappale, jossa mietin perinteisen pop-kappaleen kaavoja erityisesti laulun osalta. Siitä tuli lopulta ainut pop-kappaleen mukaisesti rakenteeltaan yhtenäinen teos, jossa rakenne haetaan vahvasti laulun eri osista ja näillä kaikilla osilla on selkeä oma tehtävä (Salo 2006, 64).

Lähetin levyn master-kappaleet ja kansigrafiikat Suomalaiselle CD-Media -yritykselle, jossa levystä painettiin 300 kappaleen CD-r -painos. Julkaisin levyn omakustanteisesti 9. päivä Lokakuuta 2008 tekemällä omalle web-sivulleni yksinkertaisen tilauslomakkeen, jota kautta halukkaat pystyivät tilata levyn suoraan minulta. Vuoteen 2011 mennessä olen myynyt fyysistä levyä noin 250 kappaletta, josta 100 kappaletta myin vuoden 2008 aikana. Mainostin levyä muutamilla internetin keskustelupalstoilla ja IRC-keskustelusovelluksen kautta. Huomasin hieman myöhään, että monet olisivat halunneet levystä ainoastaan digitaalisen version joten julkaisin levyn vuoden 2009 lopussa Bandcamp-nettipalvelussa, josta levyn sai hankkia itselleen kuuntelijan itse päättämään hintaan minimisumman ollessa 3 dollaria. Levyn näkyvyys sai ennakkoon hieman vetoapua vuoden 2008 kesällä järjestetyssä Assembly-demoscenetapahtumassa, jonka musiikkikilpailuun osallistuin kahdella levyn kappaleella jotka olivat tuolloin kuitenkin vielä hieman keskeneräisiä.

## 5. YHTEENVETO

Oman levyn tekeminen alusta loppuun on todella antoisaa, sillä siinä musiikintekijä joutuu hyödyntämään kaikkia oppejaan ja taitojaan toimivan levykokonaisuuden aikaansaamiseksi. Levyä tehdessä oppii todella paljon omista vahvuuksistaan ja erityisesti heikkouksistaan, koska aina tulisi olla varaa parantaa taitojaan. Olen itse melko tyytyväinen lopputulokseen, joskin kaupallinen hyödyntäminen jäi ikävän vähäiseksi. Julkistaessani levyä huomasin heti, että tekeminen ei todellakaan olisi saanut loppua vielä siihen. Kun sain levyn masternauhan haltuuni ja pääsin testaamaan levyä autoni stereoissa, niin en heti oivaltanutkaan että projekti on hädin tuskin vielä lopussa. Omalla kohdallani musiikin tekeminen ja tuottaminen ovat ykkösintressini ja kaikki muu on vielä kunnolla kokematta eikä lopulta välttämättä itselleni kuitenkaan niin mieluisaa. Olin kuitenkin hieman varautunut julkaisun jälkeiseen aikaan ja tiesinkin suurin piirtein miten promotoisin levyä. Aika, resurssit ja lopulta omat intressit eivät lopulta kuitenkaan riittäneet.

Olin ottanut tavoitteekseni että saisin julkaistua levyltä yhden kappaleen jonkin ulkopuolisen tahon toimesta, mutta tämä ei loppujen lopuksi toteutunutkaan. Kun sain levyn julkaistua, aloin jo tehdä uutta materiaalia ja kehittämään uutta levyä koska uutta materiaalia saan työstettyä todella nopeasti ja minulla oli tässä vaiheessa jo kahdelle uudelle levyille selkeät ideat ja kappaleaihiot olemassa. Tässä vaiheessa minun olisi pitänyt ottaa aikalisä ja promotoida valmista levyäni asiaankuuluville tahoille tai hankkia joku ulkopuolinen apuri tekemään promotio puolestani. Olin kuitenkin jo tyytyväinen siihen, että sain rahallisesti omani takaisin melko pian levyn julkaisemisesta. Tulevaisuudessa aion puntaroida tarkasti omakustannejulkaisun kannattavuuden ja sen, onko minulla intoa promotoida valmista levyä itse. Varmaa on kuitenkin se, että aion vastaisuudessa julkaista tulevat levyt ensisijaisesti digitaalisesti pitäen kuitenkin fyysisen formaatin mahdollisena.

## 6. LÄHTEET

- Bazil, E. 2008. Sound Mixing Tips and Tricks. Merton: PC Publishing.
- De Santis, J. 1999. How to run a recording session. Emeryville: Mix books.
- Gibson, B. 2002. Sound Engineering – Advice on Mixing. Vallejo: Mix books.
- Haines, R. 2001. Digital Audio. The Coriolis Group LLC.
- Katz, B. 2002. Mastering Audio. Burlington: Focal Press.
- Laaksonen, J. 2006. Äänityön kivijalka. Helsinki: Idemco Oy, Riffi-julkaisut.
- Leikin, M. 2000. How to write a hit song. Milwaukee: Hal Leonard Corporation.
- Mix Online. 2002. IK Multimedia T-RackS 24: Pete Leoni. Luettu 16.5.2011.  
[http://mixonline.com/products/review/audio\\_ik\\_multimedia\\_tracks/](http://mixonline.com/products/review/audio_ik_multimedia_tracks/)
- No Error. 2002. Interview with Renoise developers. Luettu 16.5.2011. [http://classic-web.archive.org/web/20020803155023/http://noerror.scene.org/people.php?id\\_p=3](http://classic-web.archive.org/web/20020803155023/http://noerror.scene.org/people.php?id_p=3)
- Poroila, H. 2005 Musiikin asiansasto 2005. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu Oy.
- Renoise. 2011. Featured Tools. Luettu 16.5.2011. <http://tools.renoise.com/>
- Sound On Sound. 1996. Steinberg Cubase VST. Luettu 16.5.2011.  
[http://www.soundonsound.com/sos/1996\\_articles/jul96/steinbergcubase3.html](http://www.soundonsound.com/sos/1996_articles/jul96/steinbergcubase3.html)
- Salo, H. 2006. Kahlekuningaslaji – Lauluyriikan käsikirja. Helsinki: Like.
- Suntola, S. 2000. Luova Studiotyö. Helsinki: Idemco Oy.
- Tweakbench. 2008. Peach. Luettu 24.5.2011.  
<http://www.tweakbench.com/docs/peach.pdf>

## 7. LIITTEET

### LIITE 1

D Fast – Planet Boogie CD-r -levy.

Kappalelista:

1. Intro	01:58
2. Gotz Tha B Funkeh	02:46
3. Do You Wanna Dance With Me?	05:16
4. Fridge Jams	07:31
5. Are You Happy Now	05:59
6. Planet Boogie pt.1	06:24
7. Planet Boogie pt.2	06:39
8. Influences Feat. Montage	03:20

Levyllä mukana:

Kappale 3. Timi Lexikon vokaalit, Jonne Kokkonen kitara.

Kappale 4. Jonne Kokkonen kitara.

Kappale 5. Njasser Maracas kitarat, basso, puhe

Kappale 8. Timi Lexikon rappi, Kaiti Kink laulu, Tommi Hinkkanen rummut, Pik3 kitara,  
Johannes Silvonen trumpetti

Kansigrafiikka Vincent Fugère.

Masterointi Sami Arola @ Adamantium Studios.