



Tomi Saikkonen

Digitalisaation vaikutus rumpalin työhön

Ammattituottajien näkemyksiä rumpuraitojen tuottamisesta ja sessiorumpaleiden käytöstä äänitetuotannoissa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Muusikko YAMK

Musiikin tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

15.5.2023

Tiivistelmä

Tekijä:	Tomi Saikkonen
Otsikko:	Digitalisaation vaikutus rumpalin työhön: Ammattituottajien näkemyksiä rumpuraitojen tuottamisesta ja sessiorumpaleiden käytöstä äänitetuotannoissa
Sivumäärä:	65 sivua + 2 liitettä
Aika:	23.4.2023
Tutkinto:	Muusikko YAMK
Tutkinto-ohjelma:	Musiikki
Suuntautumisvaihtoehto:	Muusikko
Ohjaaja:	MuT Susanna Mesiä

Tutkimuksessa käsitellään musiikkiteknologian nopeaa kehitystä ja sen vaikutusta rumpuraitojen tekemiseen ja tuottamiseen länsimaisen valtavirtamusiikin saralla. Tutkimuskysymykset perustuvat sessiorumpalin roolin merkityksellisyyden selvittämiseen 2020-luvun musiikkituotannoissa, rumpalin työnkuvan karsoittamiseen digitalisoituvalla musiikkikentällä sekä siihen, miten rumpalit voisivat kehittää ammattiaitoaan työllistyäkseen tulevaisuudessa paremmin.

Nykyään suurin osa valtavirtamusiikista sisältää joko tallennetusta musiikista kierrätettyä äänimateriaalia (sampleja) tai täysin synteettisesti tuotettua ääntä. Esimerkiksi moderneilla virtuaalirumpaliohjelmilla voidaan nykyään saada aikaan lähes oikean rumpalin ilmaisia vastaava lopputulos. Äänitysteknologian kehitys, levybudjettien pienentyminen ja aikataulupaineiden kasvu ovat johtaneet myös siihen, että tuotannot tehdään yhä useammin pienillä koti- tai projektistudioilla. Kaikki tämä on vaikuttanut erityisesti rumpalien rooliin musiikkituotannoissa.

Tietoja kerättiin kirjallisuuslähteistä sekä asiantuntijahaastatteluista käyttäen puolistrukturoitua haastattelua. Saadut tiedot analysoitiin temaattisesti, ja tuloksia verrattiin tietoperustan kirjallisuusmateriaaliin. Lopuksi tehtiin johtopäätöksiä tutkimuksen tuloksista. Tutkimuksessa havaittiin, että tämän päivän populaarimusiikissa rumpuraitojen soundissa, tunnelmassa ja groovessa pyritään usein ihmisen ja koneen symbioosiin. Kävi myös ilmi, että sessiorumpalin merkityksellisyyteen musiikin luovassa prosessissa liittyy paljon muutakin kuin pelkkä soitannollinen suoritus. Parhaimmillaan sessiorumpalin ja tuottajan yhteistyö on hedelmällistä vuorovaikutusta, jossa ideat kiertävät ja kehittyvät jatkuvasti.

Avainsanat: rummut, äänitetuottajat, rumpalit, digitalisaatio. Tämän opinnäytetyön alkuperä on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck -ohjelmalla.

Abstract

Author(s):	Tomi Saikkonen
Title:	The Impact of Digitalization on the Work of a Drummer: Professional music producers' perspectives on producing drum tracks and using session drummers in music productions
Number of Pages:	65 pages + 2 appendices
Date:	15 May 2023
Degree:	Master of Culture and Arts
Degree Programme:	Music
Specialisation option:	Musician
Instructor(s):	Susanna Mesiä, DMus

The study examines the rapid development of music technology and its impact on the creation and production of drum tracks in mainstream Western music. The research questions are based on investigating the significance of the session drummer's role in the 2020s music production, mapping out the drummer's job description in the digitizing music industry, and exploring ways for drummers to develop their professional skills to improve their job prospects in the future.

Today, most of the mainstream music contains either recycled sound material from recorded music (samples) or entirely synthetic sound. For instance, modern virtual drumming programs can now achieve results that closely resemble the expression of a real drummer. The development of recording technology, decreasing record budgets, and increasing time constraints have also led to more productions being made in small home or project studios. All of this has particularly affected the role of drummers in music production.

Data was collected from literature sources and expert interviews using semi-structured interviews. The collected information was analyzed thematically, and the results were compared to the literature. Finally, conclusions were drawn based on the research findings.

The study found that in today's popular music, the sound, mood, and groove of drum tracks often strive for a symbiosis between human and machine. It was also revealed that the session drummer's significance in the creative process of music involves much more than just a performance on the drums. At its best, the collaboration between a session drummer and a producer is fruitful interaction in which ideas circulate and evolve constantly.

Keywords: drums, record producers, drummers, digitalization.

The originality of this thesis has been checked using Turnitin OriginalityCheck service.

Sisällys

1	Johdanto	1
1.1	Tutkimuskysymykset ja tavoitteet	4
1.2	Aiheen raja	5
1.3	Keskeiset käsitteet	6
1.3.1	Digitaaliseen musiikin tuottamiseen liittyviä käsitteitä	7
1.3.2	Soittoon liittyviä käsitteitä	10
2	Tietopohja	11
2.1	Aiheeseen liittyvä kirjallisuus	11
2.2	Tuottajan rooli populaarimusiikissa	14
2.2.1	Tuottamisen historia	14
2.2.2	Tuottaminen tänä päivänä	15
2.3	Rumpuraitojen tuottaminen	17
2.4	Virtuaalirumpaliohjelmat	19
2.5	Sessorumpalin rooli	26
2.6	Rumpuraitojen tuottamisen kehitys	27
3	Menetelmälliset valinnat	29
3.1	Ammatillinen reflektio työn lähtökohtana	30
3.2	Teemahaastattelu	31
3.3	Haastateltavien valinta	33
3.4	Haastattelujen toteutus	34
3.5	Aineiston analyysi	34
4	Tulokset	36
4.1	Rumpuraitojen tuottamisen menetelmät	36
4.2	Sessorumpalin käyttö	39
4.3	Haastateltavien kehitysvaiheet rumpuraitojen tuottajana	42
4.4	Tulevaisuuden näkymät ja vinkit rumpaleille	44
4.5	Eettisyys ja validius	47
5	Tulosten yhteenveto ja johtopäätökset	49
5.1	Millä tavoin voin kehittää itseäni rumpuraitojen tuottajana?	49
5.2	Millaisilla eri menetelmillä tämän päivän ammattituottajat tuottavat rumpuraitoja?	51

5.3	Mitä lisäarvoa sessiorumpali voi tuoda tuotantoon?	53
5.4	Miten rumpuraitojen tuottamisen menetelmät tulevat muuttumaan tulevaisuudessa?	54
6	Pohdinta	55
	Lähteet	59
	Liitteet	65
	LIITE 1: Tiedote tutkimuksesta	65
	LIITE 2: Suostumus tutkimukseen osallistumisesta	66

1 Johdanto

Länsimaisen valtavirtamusiikin tuotanto on kokenut huomattavia muutoksia musiikkiteknologian nopean kehityksen myötä. Tietokoneavusteinen musiikintuotanto on noussut yhä tärkeämpään asemaan, ja nykyään täysin tietokoneella tuotettu äänite voi olla yhtä laadukas ja hyvin pitkälti muistuttaa huippustudiolla äänitettyä ja huippumuusikoiden soittamaa teosta. Vaikka elektroniset soundit ovatkin yhä vahvasti läsnä tällaisessa musiikissa, koneellisuus ei enää ole esteettinen itsetarkoitus vaan osa musiikin tuotantoprosessia. Tuomas Auvinen (2018) toteaa musiikin tuottamista koskevassa tutkimuksessaan, että nykyaikaiset äänitteet eivät enää pitkään aikaan ole olleet pelkästään tallenteita todellisista live-esityksistä, vaan ne koostuvat eri lähteistä tallennetuista elementeistä tai täysin synteettisesti luoduista, koodatuista tai ohjelmoiduista, musiikkirakenteista, joissa on vähän tai ei lainkaan äänitteitä ulkoisista äänilähteistä (Auvinen 2018, 14–15).

Suoratoistopalveluissa, kuten Spotifyssa, julkaistaan nykyään satoja tuhansia uusia kappaleita viikossa, mikä tekee massasta erottumisen entistä vaikeammaksi. Aikaisemminkin hittien tekijät ovat pyrkineet matkimaan menestyneen kappaleen sointia, mutta nykyään kaikilla hitintekijöillä on mahdollisuus käyttää täysin samoja luppeja, jotka ovat olleet käytössä viime viikon listaykkösessä. Tämä luo paineita laulun tekoon ja kannustaa nopeaan toimintaan. Tästä syystä musiikkiteollisuudessa on yleistynyt valmiiden luupprien käyttö, joka nopeuttaa hitin tuotantoprosessia ja säästää kuluja. Rumpukomppien ja muiden tarttuvien luuppipätkien tarjoajista on tullut merkittävä osa alaa, ja yksi suosituimmista palveluista on yhdysvaltalainen Splice. Heidän valtavaan äänikirjastoonsa pääsee käsiksi halvimmillaan seitsemän ja puolen euron kuukausimaksulla. Toisinaan maailmanlaajuiset hittikappaleet perustuvat valmiisiin ilmaisiin luppeihin. (Matti 2023.)

Äänitysteknologian kehittyessä, levybudjettien pienentyessä, aikatauluraamien tiukentuessa ja viime aikoina myös koronapandemian muutettua toimintatapoja,

tuotannot tehdään yhä useammin alusta loppuun yksityisillä koti- tai projektistudioilla. Myös soittoa sisältävä studiotyö koostuu yhä useammin kotistudiolla tai treenikämpällä soitetuista ja äänitetyistä raidoista, jotka on mahdollista lähettää eteenpäin tilaajalle toiselle puolelle maailmaa. (Greeves 2015.)

Auvisen (2018) mukaan työskentely ohjelmistopohjaisilla työasemilla ja laajojen instrumenttikirjastojen saatavuus antavat tuottajalle mahdollisuuden ohjelmoida, äänittää, luoda ja muokata kaikkia projektin raitoja. Tämän lisäksi yksityiset projekti- ja kotistudiot voivat nyt kilpailla kaupallisten studioiden kanssa, mikä antaa yksittäiselle trackerille/tuottajalle entistä suuremman ja kokonaisvaltaisemman hallinnan koko projektista ja sen kappaleista tuotantoprosessin aikana. (Auvinen 2018, 93.)

Kaikki tämä on vaikuttanut erityisesti rumpalien rooliin musiikkituotannoissa. Aiemmin rumpalin rooli oli usein keskeinen, ja hyvän rumpalin löytäminen oli välttämätöntä hyvien rumpuraitojen saavuttamiseksi esimerkiksi pop-musiikkia äänitettäessä. Nykyään oikean rumpalin ilmaisua voi kuitenkin jäljitellä hyvin aidosti esimerkiksi virtuaalirumpaliohjelmilla, mikä on johtanut siihen, että sessiorumpaleiden tarve on vähentynyt. Tämä on näkynyt jo pitkään myös perinteisten bändisoittimien myynnin laskussa. F-musiikin myymäläpäällikkö Aku Romppainen toteaaakin, että bändiyksikköä ei enää välttämättä tarvita, kun halutaan alkaa tuottaa itse musiikkia, sillä kaiken voi tehdä nykyään yksin kotona (Aimola 2018).

Tämän tutkimuksen tarkoituksena on tutkia rumpalin roolia nykyaikaisessa musiikkituotannossa ja selvittää, miten rumpalin roolin olisi mahdollista sopeutua uusiin olosuhteisiin ja teknologian kehitykseen. Tutkimus pyrkii tarkastelemaan, millainen merkitys rumpaleilla voi olla tulevaisuuden musiikkituotannoissa ja millaisia muutoksia heidän työskentelytapoihinsa saattaa tulla, kun musiikin tekeminen muuttuu entistä digitaalisemmaksi.

Opinnäytetyössä tavoitteenani on ollut hankkia tietoa tarkoituksenmukaisista tavoista tuottaa rumpuraitoja ja pyrkiä saamaan mahdollisimman valistuneita vastauksia siihen, miten tämän päivän ammattirumpaleiden kannattaisi kehittää itseään työllistyäkseen äänitetuotannoissa. Saadakseni vastauksia näihin kysymyksiin olen perehtynyt musiikin tuottamista käsittelevään kirjallisuuteen sekä haastatellut kolmea Suomen musiikkikentällä aktiivisesti toimivaa ammattituottajaa.

Oma muusikkouteni muodostaa merkittävän osan tutkimuksen taustasta. Muusikon urani aikana olen soittanut useita kymmeniä rumpuraitoja erilaisiin julkaisuihin. Suurin osa soittamistani raidoista on tehty ammattistudioilla yhteistyössä äänittäjän ja tuottajan kanssa. Koronapandemian aikana, soittokeikkojen ollessa tauolla, aloin kuitenkin enenevässä määrin äänittää rumpuraitoja omalla laitteistollani itsenäisesti kotona. Hankin uuden äänikortin ja opiskelin Logic-ohjelman käyttöä. Äänitin rumpuraitoja jonkin verran tilaustöinä eri musiikintuottajille sekä myös omien bändieni demoihin. Vaikka huomasin kehittyneeni äänittäjänä hyvää vauhtia, tuntui itsenäinen äänitysprosessi ajoittain mutkikkaalta ja aikaa vievältä. Usein huomasinkin olevani tilanteessa, jossa aikataulut raitojen äänittämiseen olivat liian tiukkoja, ja toisaalta useiden tuntien käyttäminen esimerkiksi demojen tekemiseen ei aina tuntunut järkevältä.

Samoihin aikoihin, pandemian estäessä muusikon ammatin harjoittamisen, tutustuin ystäväni ehdotuksesta virtuaali-instrumentteihin, joiden avulla pystyin tekemään myös omista biisi-ideoistani nopeammin viimeistellyn kuuloisia demoja. Opiskelin muun muassa Toontrack- ja Native Instruments -valmistajien virtuaali-instrumenttien käyttöä sekä ystäväni ohjauksessa että Youtube-videoiden avulla. Ohjelmistoja käyttäessäni yllätyin kerta toisensa jälkeen, kuinka helppoa ja nopeaa esimerkiksi rumpu-, piano- ja bassoraitojen tekeminen niiden avulla oli.

Nämä omakohtaiset havainnot teknologian kehityksestä sekä ammattini freelance-rumpalina ovat herättäneet kysymyksen siitä, millainen vaikutus tällä kai-

kella on rumpalin asemaan musiikkituotannossa. Halusin tietää vastauksia seuraaviin kysymyksiin: Millä tavoin menetelmät ovat sidoksissa esimerkiksi genreen, aikatauluun tai tuotantobudjettiin? Mikä on paras tapa toimia kussakin tilanteessa? Voiko rumpalista tulla yhä enemmän teknologiaan ja ohjelmistoihin erikoistunut asiantuntija, joka pystyy tuottamaan monipuolisia ja innovatiivisia rumpuja sisältäviä tuotoksia pelkän tietokoneen avulla vai säilyykö rumpalin rooli edelleen tärkeänä analogisessa äänittämisessä?

Työni alussa esittelen tutkimuskysymykset ja tavoitteet, rajaan aiheen sekä käyn läpi keskeisiä käsitteitä, jotka liittyvät aiheeseen. Kappaleessa kaksi esittelen aiempien tutkimuksien tuloksia ja muuta aiheeseen liittyvää kirjallisuutta. Kolmannessa kappaleessa esittelen työn menetelmälliset valinnat. Kappaleessa neljä esittelen asiantuntijahaastatteluiden tulokset. Yhteenvedossa pyrin vastaamaan asetettuihin tutkimuskysymyksiin tuotetun aineiston ja kirjallisuuden avulla. Lopuksi tarkastelen rumpuraitojen tuottamisen tulevaisuuden näkymiä sekä sitä, miten tämä tutkimus voi edistää alan kehitystä ja tuoda uutta tietoa esiin.

1.1 Tutkimuskysymykset ja tavoitteet

Tutkimusongelma rakentuu oman työn kuvan hahmottamisen ja selkeyttämisen ympärille sekä teknologian tuomien mahdollisuuksien kartoittamiseen 2020-luvun digitalisoituvalla musiikkikentällä. Tavoitteena on kerätä käytännönläheistä tietoa rumpuraitojen tuottamisesta, jonka avulla kaltaiseni ammattirumpalit sekä musiikintuottajat voivat jäsenellä omaa työn kuvaansa. Vaikka työni keskiössä on nimenomaan rumpuraitojen tuottaminen, koen että tutkimuksen teemat koskevat myös muita instrumentteja ja musiikin tuottamista kokonaisuudessaan.

Rumpuraitojen tuotantomenetelmien lisäksi olen pyrkinyt selvittämään sessiorumpalin toimenkuvan merkityksellisyyttä 2020-luvun äänituotannoissa. Teknologian ja tekoälyn kehittyessä monet luovan työn tekijät joutuvat pohtimaan oman työnsä merkityksellisyyttä. Esimerkiksi Helsingin Sanomien HS Vision -

artikkeli (Ståras 2022) nostaa esiin seuraavanlaisia kysymyksiä, jotka ovat osaltaan muokanneet opinnäytetyöni tutkimuskysymysten muotoutumista:

- Minkä tyyppisestä ammattitaidosta eri aloilla maksetaan?
- Mitkä tekijät tekevät omasta työstä merkittävää?
- Mitä osa-aluetta työssä tietokone ei voi korvata?
- Minkälaisia täysin uusia ansaintamalleja tekoäly voi tuoda? (Ståras 2022)

Tarkemmiksi tutkimuskysymyksiksi muotoutuivat:

1. Millä tavoin voin kehittää itseäni rumpuraitojen tuottajana työllistyäkseni paremmin sessiorumpalina sekä hyötyäkseni paremmin teknologian kehittymisen tuomista mahdollisuuksista?
2. Millaisilla eri menetelmillä tämän päivän ammattituottajat tuottavat rumpuraitoja, ja mitkä ovat käytettyjen menetelmien hyvät ja huonot puolet?
3. Mitä lisäarvoa sessiorumpali voi tuoda tuotantoon?
4. Miten rumpuraitojen tuottamisen menetelmät tulevat muuttumaan tulevaisuudessa?

1.2 Aiheen rajaus

Hirsijärven, Remeksen ja Sajavaaran mukaan aiheen valinnan jälkeen se on yleensä tarpeen rajata se tarkemmin. Tällä tavoin selkeytetään sitä, mitä tutkimuksella halutaan selvittää tai mitä kerätyllä aineistolla halutaan osoittaa. On suositeltavaa aloittaa aineiston keruu vasta tällaisen harkinnan jälkeen. Kvalitatiivisessa tutkimuksessa aiheen rajausta voi tapahtua myös tutkimusprosessin aikana, joten tutkijan on tärkeää pysyä avoimena uusille ideoille ja havainnoille. (Hirsjärvi, Remes ja Sajavaara 2013, 81.)

Hirsjärvi, Remes ja Sajavaara (2013, 68) korostavat, että aihetta valittaessa on tärkeää harkita tutkimuksen toteutettavuutta, tiedon merkityksellisyyttä ja sen

tuomaa uutta tietoa. Opinnäytetyöni aikana olen joutunut useaan otteeseen muokkaamaan ja rajamaan aihettani työn toteutettavuuden näkökulmasta. Alun perin aiheeni koski modernin musiikin tuottamisen menetelmiä yleisesti, mutta hyvin pian huomasin aiheen olevan liian laaja. Tämä onkin Hirsijärven, Remeksen ja Sajavaaran (2013, 81) mukaan yksi yleisimmistä virheistä, mitä aloittelevat tutkijat tekevät.

Aihetta koskevasta kirjallisuudesta käy ilmi, että vaikka monet musiikin tekemistä modernissa digitaalisessa studioympäristössä tai kotistudioissa käsittelevät teokset sisältävät osuuksia rumpuraitojen tuottamisen menetelmistä, ne eivät useinkaan syvenny eri menetelmien hyviin ja huonoihin puoliin vaan enemmänkin erillisten menetelmien tekniseen opastukseen. Tämän tutkimuksen lähtökohtana ei niinkään ole ollut tarjota yksityiskohtaista tietoa akustisten rumpujen äänitystekniikoista kuten rumpujen mikittämisestä tai miksaamisesta. Tarkoituksena ei myöskään ole ollut koota yhteen rumpujen soiton, ohjelmoinnin tai samplaamisen tekniikoihin syventyvää opetusmateriaalia. Sen sijaan tämän tutkimuksen lähtökohtana on ollut kartoittaa eri menetelmiä ja niiden mahdollisuuksia.

Jotta aihe pysyy selkeänä, käsittelen rumpuraitojen tuottamista opinnäytetyönsäni valtavirtamusiiikin näkökulmasta. Headphones Addict -sivustolla (Susic 2023) julkaistujen vuoden 2021 kuuntelutilastojen mukaan maailman suosituimpiin genreihin kuuluivat pop, rock, R&B ja hiphop/rap/trap. Tilastokeskuksen (Haaramo 2019) vuonna 2017 teettämän vapaa-aikatutkimuksen mukaan Suomen suosituimmat musiikkilajit olivat pop, iskelmä, rock, heavy ja klassinen musiikki. Kaikki haastatteleman tuottajat toimivat pääasiassa näiden genrejen parissa.

1.3 Keskeiset käsitteet

Tässä osiossa käydään läpi tämän päivän populaarimusiikin tuotantoon liittyviä termejä ja käsitteitä, jotka ovat keskeisiä tämän tutkimuksen ymmärtämisessä.

Musiikin tuottaminen tämän päivän digitaalisessa ympäristössä vaatii monenlaisista osaamista, kuten äänitystekniikan, ohjelmoinnin, editoinnin ja soundien muokkauksen hallitsemista. Seuraavat käsitteet ovat keskeisiä musiikin tekemisessä ja tuottamisessa niin harrastajille kuin ammattilaisillekin.

1.3.1 Digitaaliseen musiikin tuottamiseen liittyviä käsitteitä

Digital Audio Workstation (DAW) on tietokoneohjelmisto, joka mahdollistaa äänen tallentamisen, muokkaamisen ja tuottamisen. Se toimii digitaalisena vastineena fyysiselle äänitysstudioille, jossa koko studioprosessi on integroitu yhteen ohjelmistoon. DAW:t ovat nykyään suosituin tapa tehdä musiikkia ja muokata ääntä. Niitä käyttävät niin harrastajat kuin ammattilaisetkin, ja niillä on monia käyttötarkoituksia eri aloilla. (Mitchell 2022.)

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) on digitaalinen kommunikaatiokieli ja standardi, joka mahdollistaa monien laitteistojen ja ohjelmistojen, kuten ohjaimien, tietokoneiden ja muiden elektronisten laitteiden, yhteensopivuuden ja keskinäisen viestinnän yhdistetyssä verkossa. MIDI:n hienous piilee siinä, että sen avulla tuotettu data voidaan tallentaa digitaalisen äänitysohjelmiston (DAW:n) raitaan, jossa sitä voidaan muokata ja lähettää elektronisiin instrumentteihin tai muihin laitteisiin verkon kautta. (Huber 2021, 1.)

MIDI-ohjain (MIDI-kontrolleri) on fyysinen laite, jota käytetään MIDI-signaalien avulla ohjaamaan ja toistamaan musiikkisoittimia ja -ohjelmia, kuten virtuaali-instrumentteja (Mitchell 2022).

Virtuaali-instrumentti on äänimoduuli, jotka voivat virtuaalisesti jäljitellä todellisen soittimen ääntä ja ominaisuuksia käyttämällä joko näytteenottoa (sampleamista) tai digitaalisesti syntetisoitua ääntä. Kehittäjät rakentavat näytteisiin (sampleihin) perustuvia ohjelmistoinstrumentteja tallentamalla muusikoiden soittamia todellisia instrumentteja. Tämän jälkeen nämä tallenteet muutetaan näyttekirjastoiksi, joiden avulla ohjelmistoinstrumentit kykenevät tuottamaan lähes tulkoon täydellisen ilmaisuvoiman jäljittelyn. Seurauksena kuulija kuvittelee kuuntelevansa todellista soittajaa instrumentin kanssa. (Edney 2022.)

Virtuaalirumpaliohjelma sisältää oikeiden rumpalien soittoa sisältäviä MIDI-kirjastoja. Midikirjaston näytteet voivat sisältää esimerkiksi usean tahdin mittaisia komppeja ja fillejä, joita voi raahata DAW:n raidalle. Komppeja on mahdollista muokata esimerkiksi DAW:n MIDI-editorissa. (Douglas ei pvm.)

Samplaaminen tarkoittaa ääninäytteen (samplen) ottamista jostain olemassa olevasta äänitteestä ja sen käyttämistä uuden teoksen luomisessa. Sample voi olla esimerkiksi yksittäinen sävel, perkussiivinen ääni tai kymmenen sekunnin mittainen rumpukomppi. Samplessa voi olla mitä tahansa tallennettua materiaalia, kuten musiikkia, dialogia, äänitehosteita ja muuta. Sampleja voidaan käyttää monin tavoin, kuten: musiikillisena pohjana täysin uudessa kappaleessa, katkelmina puhutuista tai lauletuista fraaseista tai kappaleen tunnelman luomisessa. Vaikka samplaus liitetäänkin eniten hip hop -musiikkiin, tekniikkaa käytetään myös monissa muissa musiikkityyleissä. (Jones 2022.)

Rumpuluuppi tarkoittaa rumpu- tai perkussiotallennetta, jota voi toistaa jatkuvana silmukkana. Tuottaja Erik Hawkins (2010) kertoo, että miksatuista rumpu- tai perkussiotallennuksista voi hyödyntää rumpuluuppeja moneen eri tarkoitukseen, kuten elävien rumpujen ja MIDI-biittien kerrostamiseen (layering) tai luoppipohjaisen rumpurytmin perustan luomiseen. Yleensä rumpuluuppi kestää yhden tai kaksi tahtia, mutta neljän tahdin mittaiset luopit ovat myös yleisiä. Useita lyhyitä luuppeja voidaan toistaa peräkkäin, jotta niistä saadaan pidempi rumpurytmi, joka soi koko kappaleen keston ajan. (Hawkins 2010, 5.)

Pluginseilla ("plugari", liitännäinen) tarkoitetaan joko musiikinteko-ohjelman sisältämiä miksausprosessointityökaluja tai erikseen asennettavia liitännäisohjelmia, jotka sisältävät lisätoimintoja ääniraidan muokkaamiseen (Hiipakka & Ahonen 2022).

Editointi (äänen muokkaus) on äänitallenteiden manipulointiprosessi. Tämä voidaan tehdä monista syistä, kuten tallennuksen laadun parantamiseksi, ei-toivotun kohinan tai äänien poistamiseksi tai tietyn äänileikkeen pituuden tai sävelkorkeuden muuttamiseksi. (Clancy 2022.)

Musiikin *ohjelmoinnilla* tarkoitetaan prosessia, jossa äänet tuotetaan alusta asti erilaisilla ohjelmistoilla ja laitteilla, kuten tietokoneella. Musiikkiohjelmoijat voivat näin luoda kappaleen koskematta oikeisiin fyysisiin instrumentteihin. (Smith, ei pvm.)

Kvantisointi (engl. audio quantization) tarkoittaa tallennetun nuotti-informaation ajoituksen korjaamista joko reaaliajassa tai jälkikäteen. Äänen kvantisoinnin avulla voidaan soitettu MIDI- tai audioinformaatio korjata ajoitukseltaan täydelliseksi. Esimerkiksi studiossa nauhoitettu live-rumpalin soittama kappale voidaan jälkepäin kvantisoimalla pakottaa täysin halutun ajoituksen mukaiseen aikaan, kuten esimerkiksi kuudestoistaosanuotteihin. Kvantisoinnin tarkkuutta pystyy säätämään prosenttimäärän mukaan. (Sillmann 2018.)

Grid (ruudukko) viittaa editointi-ikkunan graafiseen näkymään nuotin tai nuottiryhmän sävelkorkeudesta ja kestosta. Pystyakselilla ilmaistaan sävelkorkeutta ja vaaka-akselilla aikaa. Termi ruudukko juontaa juurensa siitä, että merkintätapa näyttää neliöruudukolta, jossa jokainen neliö vastaa yhtä nuottia ja sen koko määrittää nuotin keston. (Gutierrez 2022.) Tutkimuksessani, kuten yleisesti musiikin tuotannossa, käytetään usein grid-termiä kuvattaessa sataprocenttista kvantisointia. Tällöin usein sanotaan, että jokin on täysin gridissä.

Humanizing -prosessia eli ihmismäistämistä käytetään muuttamaan nuottien ajoitusta, nopeutta ja kestoja, jotta ääniraita kuulostaisi luonnollisemmalta ja elävämmältä (Huber 2021, 158).

Groove quantization -prosessissa valitaan lähdemateriaali, joka voi olla ääni- tai miditiedosto. Tämän jälkeen poimitaan materiaalista iskujen ajoitukset, jotka toimivat ikään kuin masterraitana. Tämän avulla kaikki olemassa olevat midi- tai ääniraidat voidaan pakottaa noudattamaan samaa rytmitystä. (Sillmann 2018.)

Miksaus on monivaiheinen prosessi, jossa eri ääniraitojen voimakkuudet ja sävyt säädetään niin, että ne soivat toistensa suhteen halutulla tavalla. Tavoitteena on mahdollisimman täyteläinen ja tasapainoinen lopputulos, missä eri äänilähteet täydentävät toisiaan. Taitavan miksaajan korva on harjaantunut ja hän

osaa painottaa kappaleen parhaita puolia kokonaisuuden kannalta. Lopputulos on kuitenkin aina subjektiivinen. (Audiopro 2019.)

Masterointi on prosessi, missä raitojen äänimaailmaa tasapainotetaan, yhtenäistetään ja korjataan sekä saatetaan äänenvoimakkuus nykystandardien mukaiselle kaupalliselle tasolle. Masterointi ja miksaus ovat kuitenkin subjektiivisia prosesseja, eikä ole yhtä kaavaa, joka kuvaa täydellistä lopputulosta. Vaikka tuottajat ja ääniteknikot voivat olla monista asioista yhtä mieltä, jokainen kappale on ainutlaatuinen ja vaatii yksilöllistä lähestymistapaa masterointiin. (Audiopro 2019.)

Tracker-tuottaja vastaa kappaleen raidoista ja sovituksesta lauluntekoprosessissa. Toisin kuin tuottajan, trackerin vastuulla on ohjelmoida instrumenttiraidat. Vaikka tuottaja ja tracker voivat olla eri henkilöitä, nämä toimenkuvat usein yhdistyvät nykypäivän lauluntekoprosesseissa. (Auvinen 2018, 88)

Top liner on henkilö, joka tekee melodioita ja sanoituksia lauluntekoprosessissa. (Auvinen 2018,88)

1.3.2 Soittoon liittyviä käsitteitä

Käytän time-käsitettä opinnäytetyössäni kuvaamaan kykyä soittaa tai laulaa musiikkia tasaisesti ja rytmisesti oikeassa tempossa. Sami Lehto käsittelee opinnäytetyössään (2021) grooven ja rytmisen elastisuuden opettamista. Hän siteeraa Oxford Music Onlinen Groove Dictionarya ja määrittelee time-käsitteen musiikissa kolmella eri tavalla. Ensinnäkin se voi tarkoittaa musiikillista metriä, kuten esimerkiksi 6/8 time. Toiseksi se kuvaa muusikon tai yhtyeen rytmistä tarkkuutta, kuten ilmaisussa playing in time. Kolmanneksi, time on keskeinen elementti musiikissa ja musiikillisessa esityksessä, joka kuvaa ei-avaruudellista aikajatkumoa menneestä, nykyhetkestä ja tulevasta, jonka kautta musiikki on olemassa ja jota kautta sitä ymmärretään. (Lehto 2021, 17.)

Groove ja *svengi* (swing) ovat kokemukseni mukaan musiikin rytmisyyteen ja rytmin virtaukseen liittyviä käsitteitä, jotka jokainen soittaja ja kuulija kokee

omalla tavallaan. Lehdon mukaan groove'n käsite viittaa musiikilliseen prosessiin, joka luo rytmisen intensiteetin ja työntövoiman musiikkiin. Groove syntyy muuntelemalla musiikin ajoitusta ja dynamiikkaa poispäin oletetusta pulssista tai dynaamisesta tasosta. Groove'n tuntu syntyy subjektiivisesta tulkinnasta. Groove ja svengi käsitteinä ovat vakiintuneita termejä Suomessa, ja niitä käytetään usein lähes synonyymeinä. (Lehto 2021, 11.)

Sessiomuusikko ja freelance-muusikko ovat lähes synonyymeja, mutta sessiomuusikko-sanan käyttöön liittyy usein painotus studiotyöskentelyyn. Molemmat nimikkeet ovat kuitenkin sopivia kuvaamaan ammattimuusikkoa, joka työskentelee niin studioiden kuin live-konserttien tai televisiotuotantojen parissa määräaikaisissa työsuhteissa. (Näsänen 2019, 1.)

2 Tietopohja

Kuten jo aiemmin totesin, tämä tutkimuksen lähtökohtana on ollut selvittää ja kartoittaa omaa työnkuvaani ja työtilannettani tulevaisuutta varten sekä kerätä käytännönläheistä tietoa rumpuraitojen tuottamisesta, jonka avulla kaltaiseni ammattirumpalit sekä musiikintuottajat voivat jäsenellä omaa työnkuvaansa. Seuraavaksi esittelen aiheeseen liittyvää kirjallisuutta, joka tarjoaa arvokasta tietoa populaarimusiikin tuotantoon, rumpuraitojen tuottamiseen sekä studiotyöskentelyyn liittyen.

2.1 Aiheeseen liittyvä kirjallisuus

Populaarimusiikin tuotantoon liittyvää kirjallisuutta ja tutkimuksia on tehty runsaasti. Teknistä tietoa studiotyöskentelystä ja yleistajuista opetusmateriaalia kotistudion rakentamisesta löytyy sekä englanniksi (Adams 2016) sekä enenevässä määrin myös suomeksi (Salo 2020). Nelinkertainen Grammy-ehdokas, David Miles Huber (2020) avaa modernia musiikkituotantoa MIDI-aikakaudella antaen neuvoja ja käytännön esimerkkejä musiikin tekemisestä tietokoneella. Hyödyllistä tietoa kotistudioiden rakentamisesta ja rumpuraitojen äänityksestä löytyy myös Viidakkorumpu-lehden artikkelista Kotistudion ABC (2022), jonka

on kirjoittanut Veikko Ahonen. Artikkelissa tutustutaan eri ammattirumpaleiden kehittämiin kotistudioihin ja äänitysratkaisuihin sekä annetaan vinkkejä kotistudion rakentamiseen sekä esimerkiksi mikrofonivalintoihin.

Tuottajan roolia käsitteleviä teoksia löytyy myös runsaasti (Beinhorn 2015; Zak 2001). Tuomas Auvisen väitöskirja (2018) käsittelee musiikkituottajan luovaa tekijyyttä. Tutkimuksessaan Auvinen nostaa tutkimuksessaan esiin tracker-tuottajan idean, joka kuvastaa ja määrittelee poikkeuksellisen hyvin tämän päivän pop-tuottajan toimenkuvaa. Bill Gibsonin kirja *Q On Producing* (2010) avaa legendaarisen tuottajan, Quincy Jonesin, näkemyksiä ja havaintoja musiikkiteollisuudesta ja musiikin tuottamisesta.

Musiikin tuottamista sekä sessiomuusikon työnkuvan muutosta käsitteleviä suomenkielisiä tutkimuksia löytyy useita: Tuomas Auvisen väitöskirjan (2018) lisäksi Aleksi Näsänen (2019) pro gradu -tutkielma käsittelee suomalaisen sessiomuusikon työnkuvan muutosta 1980-luvulta nykypäivään sekä Lasse Rautiaisen (2018) pro gradu -tutkielma selvittää kotistudio-olosuhteiden ja artistin ja tuottajan roolien sekoittumisen vaikutusta musiikin tuotantoprosessiin ja lopputulokseen. Joni Leino tutkii opinnäytetyössään (2017) musiikkialbumin tuotannon eri vaiheita aloittelevan kotituottajan näkökulmasta.

Pelkästään rumpuraitojen tuottamista koskevaa akateemista kirjallisuutta löytyy melko vähän, mutta aihetta on käsitelty erilaisissa nettiartikkeleissa kuitenkin runsaasti. Toisaalta rumpujen tuottaminen on olennainen osa populaarimusiikin tuottamista, joten monissa musiikin tuottamista koskevissa kirjoissa on osuuksia, joissa käsitellään rumpujen äänittämistä tai tekemistä tietokoneella.

Tuottaja Eric Hawkins käy kirjassaan *Producing Drum Beats* (2010) läpi modernien rumpukomppien sisältämiä elementtejä sekä niiden tekemiseen liittyviä tekniikoita ja käytäntöjä. Rumpali-tuottaja Justin Patersonin kirjassa *The Drum Programming Handbook* (2015) käsitellään rumpukomppien tekemisen lisäksi rumpujen ohjelmoinnin historiaa.

Internetistä löytyy runsaasti rumpuraitojen tuottamisen menetelmiin liittyviä artikkeleita ja blogeja. Esimerkiksi Kotistudio.fi-sivustolla on hyödyllistä tietoa digitaalisten rumpukomppien elävöittämisestä. Routenote-blogissa taas on artikkeli, joka selittää, mitä virtuaali-instrumentit ovat. LiveAspects.com -sivustolta voi löytää artikkelin, joka selittää, mitä samplaus tarkoittaa musiikin tuotannossa. BrightStarMusical.comin sivuilta voi oppia, miten ohjelmoinnissa käytettävää ”grid” -ruudukkoa luetaan. Rytmimanaali.fi-sivustolla on tietoa äänitysprosessin perusteista. Capterra-sivustolla on artikkeli, joka selittää, mitä audioeditointi tarkoittaa. ByTheBarricade.com-sivustolta löytyy artikkeli, joka selittää, mitä ohjelmoinnilla tarkoitetaan musiikin tuotannossa. Audiopro.fi-sivustolla on artikkeli, joka käsittelee miksauksen ja masteroinnin perusteita.

Sound on Sound -niminen äänitystekniikkaan keskittyvä verkkolehti tarjoaa runsaasti artikkeleita rumpujen soitosta, äänittämisestä ja digitaalisesta tuottamisesta. Esimerkiksi David Ricardin (2022) artikkeli käsittelee Logic Pro -ohjelman sisäänrakennettuja työkaluja drum replacement -menetelmään. Artikkelissa kerrotaan, kuinka ammattimiksaajat käyttävät sampleja äänitettyjen rumpusoundien korvaamiseen tai tuplaamiseen, ja miten se voi auttaa parantamaan äänityksen soundia.

Nick Messitte (2018) käsittelee Izotope-blogissaan sample replacement- ja sample augmentation -tekniikoita, joita voi hyödyntää rumpusoundien korjaamiseen ja täydentämiseen. Blogissa käydään läpi myös eri genrejä ja niiden vaikutusta rumpusoundin valintaan. Messitte antaa vinkkejä siitä, miten eri tekniikoita kannattaa käyttää ja miten niitä voi hyödyntää parhaiten.

Kirjassaan *Kick It: A Social History Of The Drum Kit* Matt Brennan (2020) tutkii rumpujen historiaa ja kulttuuria, keskittyen rumpujen kehitykseen ja vaikutukseen musiikin eri tyyleissä. Kirjassa käsitellään myös sessiorumpalin roolia sekä rumpuraitojen tuottamisen historiaa ja kehitystä.

2.2 Tuottajan rooli populaarimusiikissa

Koska rumpuraitojen tuottaminen on tärkeä osa pop-musiikin tuotantoprosessia, on tärkeää ymmärtää nykypäivän pop-tuottajan monipuolista toimenkuvaa. Selkeyden vuoksi on aluksi hyvä erottaa kaksi tuottamista koskevaa, selkeästi eri roolia, toisistaan:

- henkilö tai taho, joka vastaa äänitteen tai muun musiikillisen tuotannon rahoituksesta
- henkilöä, joka vastaa musiikin esteettisestä sisällöstä (Auvinen 2019, 97).

Tässä työssä käsittelen nimenomaan jälkimmäistä roolia, johon tänä päivänä yhdistyy usein lauluntekijän toimenkuva.

2.2.1 Tuottamisen historia

Muikku (1988) kertoo Frithin tutkimukseen viitaten, että 1930-luvulla tuottajan tehtävät olivat selkeitä ja yksinkertaisia: heidän tuli koota muusikot studioon mikrofoniin eteen, käynnistää nauhoitus ja yrittää tallentaa mahdollisimman korkealaatuinen äänitys. Tuottajan vastuualueeseen kuului teknisen toteutuksen ja äänitystilanteen organisoinnin hoitaminen. 1960-luvun lopulla alkaneen nopean äänentallennustekniikan kehityksen myötä studiotilanteisiin tuli uusia käytännön vaatimuksia, ja tämä vähitellen syrjäytti A&R-pohjaisen tuottajatyypin. (Muikku 1988, 34.)

Lasse Rautiainen (2018, 13) kuvaa tuottajan ammattikuvan kehitystä oivaltavasti tutkimuksessaan elokuva-alan vertauksella:

Teknologisten ja kulttuuristen muutosten myötä tuottajista tuli siis enemmän taiteilijoita kuin tekniikoita. Tuottajan rooli alkoi muistuttamaan enemmän elokuvaohjaajan roolia, siinä missä he aiemmin olivat vertautuneet kameramiehiin.

Vuonna 2001 julkaistussa kirjassaan ”The Poetics of Rock: Cutting Tracks, Making Records” Albin J. Zak III käsittelee tuottajan roolia populaarimusiikissa ja

toteaa, että roolista on monia erilaisia käsityksiä, jotka vaihtelevat suuresti tuottajien ja aikakausien välillä. Tuottajan vastuu ja tehtävät riippuvat projektista ja sen tarpeista. Levy-yhtiön näkökulmasta tuottaja vastaa projektin onnistuneesta toimittamisesta ajoissa ja budjetissa. On olemassa tuottajia, joiden tehtäviin kuuluu lähinnä laskujen maksaminen ja aikataulun pitäminen, kun taas toiset osallistuvat aktiivisemmin luovaan prosessiin, kuten laulunkirjoittamiseen, sovittamiseen, esiintymiseen ja suunnitteluun. Olennaisinta kuitenkin on, että tuottajien on vaalittava koko prosessia ja palveltava suurempaa luovaa visiota, kun projekti etenee läpi lukemattomien arkipäiväisten yksityiskohtien. (Zak 2001, 172.)

2.2.2 Tuottaminen tänä päivänä

Tänä päivänä tuottajat toimivat usein monissa eri rooleissa, kuten kappaleiden pohjan/trackin luojina, säveltäjinä, sovittajina ja sanoittajina. Nämä roolit liittyvät usein toisiinsa, ja yksi henkilö voi vastata useista eri osa-alueista. Usein säveltäjä, sovittaja ja tuottaja voivat olla myös eri henkilöitä. Voidaankin sanoa, että nykyään tuottajan rooli on usein vahvasti sidoksissa lauluntekijän rooliin.

Mielestäni parhaiten tämän tutkimuksen kannalta olennaista tuotantotiimin toimijaa kuvaa Auvisen (2018) käyttämä termi *tracker-tuottaja*. Auvisen haastatteleman tracker-tuottajan Mikke Vepsäläisen mukaan biisintekosessiossa hänen päätehtävänsä trackerina on vastata kappaleen raidoista ja sovituksesta, kun taas *top liner* tekee melodiaa ja sanoja ja tuottaja saattaa hallita suurempaa kokonaiskuvaa. Vepsäläinen selittää, että trackerin vastuulla on ohjelmoida instrumenttiraidat, kun taas tuottajan, joka ei välttämättä ole tracker, ei tarvitse hallita tuotantoteknologiaa. Tuottajalla taas on kokonaisvaltainen käsitys kappaleesta ja viimeinen sana siitä, mitä ääniä käytetään ja miltä kappale lopulta kuulostaa. Tuottaja voi kuitenkin myös olla tracker ja päinvastoin. (Auvinen 2018, 88.)

Auvisen mukaan trackerin toimessa yhdistyy taiteellinen päätöksenteko, esteettinen harkinta, yhteistyö muiden luovien osapuolten kanssa ja digitaalisen tuotantoteknologian käyttö (Auvinen 2018, 93). Myös Erkki Koiviston opinnäytetyö

(2021) vahvistaa käsitystä siitä, että nykyään lauluntekijän ja tuottajan työ ovat tiiviisti sidoksissa toisiinsa, sillä usein tuottajat toimivat osana lauluntekijäryhmää ja ovat mukana luomassa kappaleen rakennetta, soundia ja lopullista tuotetta. Koivisto kertoo huomanneensa, että lauluntekijän ja tuottajan työ on monipuolinen yhdistelmä erilaisia tietotaitoja, kuten musiikin, teknologian ja lyriikan osaamista sekä jotain lähes mystistä idean löytämistä ja esille tuomista. Koivisto sai tarkemman käsityksen tästä seurattuaan Jukka Immosen työskentelyä. (Koivisto 2021, 1.)

Teoston Sä.v.san.sov -podcastin haastatteluista käy ilmi, että nykyään pop-musiikin biisintekosesiot koostuvat usein noin kolmen hengen ryhmistä (co-writing), joista usein 1–2 tekijää keskittyvät enemmän sanoihin ja melodiaan (top liner) ja yksi tietokoneella pohjaraitojen tekemiseen (tracker). Esimerkiksi kansainvälisesti menestynyt säveltäjä/sanoittaja/tuottaja, Teemu Brunila, kertoo haastattelussa (Kostiainen 2021) tämän päivän kansainvälisen biisintekosesion kokoonpanosta seuraavasti:

Usein yksi niistä on vähän niin kun lyyrisesti painottunut top liner, joka tekee melodiaa ja lyriikkaa. Sitten joku voi olla vähän semmoinen niin kuin all rounder -hahmo, joka soittaa vähän ja tekee enemmän melodiaa. Ja sitten on tuottaja. (14min kohdasta)

Brunilan käyttämän termin *träkin tekeminen* perusteella voi olettaa, että hän tarkoittaa tuottajalla tässä yhteydessä nimenomaan tracker-tuottajaa, joka kokoonpanossa vastaa ennen kaikkea kappaleen pohjaraitojen, kuten rumpuraitojen, tuottamisesta.

Voidaan todeta, että teknologian kehitys on perusteellisesti muokannut tuottajan toimenkuvaa viimeisen sadan vuoden aikana. Jos vertaillaan tuottajan toimenkuvaa äänitteiden historian alkutaipaleelta nykypäivään, voi huomata, että tuottajan rooli on muuttunut teknikosta taiteilijaksi. Vaikka tämän päivän tuottajat tekevät usein taiteellisten päätösten lisäksi paljon teknistä työtä kuten äänittämistä ja miksaamista, heidän toimenkuvansa on monipuolistunut ja laajentunut merkittävästi.

2.3 Rumpuraitojen tuottaminen

Rumpuraitojen tekemisen sijasta puhun työssäni rumpuraitojen tuottamisesta. Olen valinnut kyseisen määritelmän siksi, että koen tuottamisen terminä sisältävän tuottajan tekemän valinnan siitä, miten ja kuka rumpuraidat teknisesti ja fyysisesti toteuttaa. Tuottajaa voi mielestäni edelleen kutsua rumpuraitojen tuottajaksi, vaikka hän olisi valinnut käyttää niiden tekemiseen freelance-rumpalia. Tällöin väite, että tuottaja itse olisi tehnyt rumpuraidat, voisi olla jossain määrin harhaanjohtava. Toisaalta rumpuraitojen tuottaja ei ole nimike, joka esiintyisi kappaleen tekijätiedoissa – on vain tuottajia. On siis sopimuskysymys, miten kappaleen tuottamisen osuudet jaetaan. Kokemukseni mukaan, mikäli tuotantoryhmän ulkopuolinen soittaja soittaa tai tekee rumpuraidat tietokoneella, hänelle useimmiten maksetaan työstä kertakorvaus eikä tuottajaosuuksiin kajota. Useamman tuottajan tekemässä kappaleessa tracker-tuottaja (tai yksi heistä) keskittyy tekemään kappaleen pohjan, mikä yleensä sisältää myös rumpuraitojen tekemisen. Edellä mainittujen huomioiden takia koen selkeämmäksi puhua tässä työssä rumpuraitojen tuottamisesta.

Rumpuraitojen tuottamisen menetelmät luontevaa jakaa kahteen eri pääryhmään, akustisten rumpujen äänittämiseen ja rumpuraitojen tekemiseen digitaalisesti. Oman kokemukseni, Sound On Sound -verkkolehden Man vs Drum Machine -artikkelin (Greeves 2015) sekä HomeMusicCreator-blogin mukaan nämä kaksi menetelmää eroavat toisistaan merkittävästi niin tekniikan, ajan, tilan, työvoiman kuin kustannustenkin suhteen. Akustisten rumpujen äänittäminen vaatii yleensä paljon tilaa, akustiikan huomioimista, äänityslaitteiden käytön hallintaa sekä soittajan ja äänittäjän aikaa. Lisäksi soittajalta, tuottajalta (tai vuokrauspalvelusta) on löydyttävä kyseiseen sessioon sopivat rummut. Tämä menetelmä vaatii siis enemmän fyysistä työtä ja resursseja, mutta lopputuloksena voidaan saada luonnollisemman ja persoonallisemman soundin omaava rumpuraita, jossa soittajan ja äänittäjän erityisosaaminen saadaan mukaan äänitteelle. Digitaalisten rumpuraitojen tekeminen edellyttää taitoa käyttää tietokoneita ja ohjelmistoa. Toisin kuin akustisten rumpujen äänittäminen, digitaalinen

menetelmä säästää tilaa ja rahaa. Digitaalisen menetelmän etuna on myös monipuolisempi valikoima erilaisia äänimaisemia ja elektronisia rumpusoundeja.

(Greeves 2015; Douglas, ei pvm.)

Mikäli tuottaja valitsee lähestyä rumpuraitojen tuottamista perinteisellä tavalla eli käyttämällä liveä äänitettyä akustista rumpusettiä, hän voi valita haluaako hän äänittääkö hän soittoa yhtä aikaa muiden soittajien kanssa vai äänittääkö rumpuja erikseen. Tyypillisesti ensimmäistä menetelmää käytetään silloin, kun halutaan saada bändin live-soundi, groove ja energia tallennettua äänitteelle ja toista menetelmää silloin, kun tuottaja haluaa luoda kokonaisuuden pienemmistä palasista. Tuottaja voi myös tilata sessiorumpalin äänittämään rumpuraidat ja lähettämään ne etänä.

Akustisten rumpujen äänittämiseen liittyy enemmän tekijöitä, jotka ovat monelle musiikintekijälle hankalammin saavutettavissa. Blogissaan Paul Douglas (ei pvm.) pohtii liverumpujen äänittämiseen liittyviä haasteita kotituottajan näkökulmasta. Ensinnäkin, rummut ovat luonnostaan melko äänekkäitä soittimia ja niiden tallentaminen kotona saattaa häiritä naapureita tai perheenjäseniä. Tämän lisäksi oikeanlaisen rumpusetin asentaminen voi olla hankalaa, sillä se vie paljon tilaa. Toiseksi, rumpujen mikittäminen on ammattitaitoa vaativa tehtävä. Yleensä jokaiselle rummulle tarvitaan yksi tai useampi mikrofoni, sekä mikrofoneja hi-hattia ja symbaaleja varten. Näiden mikrofoniin asettelu ja oikean äänimaailman saavuttaminen vaativat usein paljon kokemusta studiotyöskentelystä. Lopuksi, hyvän rumpuäänityksen edellytys on taitava sessiorumpali. Tällaisen ammattilaisen palkkaaminen on usein suositeltavaa, mutta se tulee myös maksamaan osan tuotantobudjetista. (Douglas ei pvm.)

Rumpuraitoja voi tuottaa digitaalisesti useilla eri menetelmillä. Douglasin (ei pv.), Patersonin (2015) ja Hawkinsin (2010, 2) mukaan yleisiä menetelmiä rumpuraitojen digitaaliseen tuottamiseen ovat:

- valmiiden rumpuluuppien hyödyntäminen esimerkiksi Splice-palvelun avulla

- MIDI-komppien luominen DAW-ohjelmistossa tai virtuaalirumpaliohjelmassa joko koodaamalla grid-näkymässä tai käyttäen kontrolleria soittimena.
- virtuaalirumpaliohjelmiston käyttäminen (esimerkiksi EzDrummer tai Superior Drummer) sekä ohjelmiston sisäänrakennettujen MIDI-kirjaston komppien sovittaminen ja muokkaaminen samplaaminen eli tallennetun ääniraidan kierrättäminen leikkaamalla, paloittelemalla tai uudelleen järjestelemällä

2.4 Virtuaalirumpaliohjelmat

Seuraavaksi tarkastelen lähemmin virtuaalirumpaliohjelmistoja ja niiden käyttömahdollisuuksia. Virtuaalirumpaliohjelmisto on yksi tehokkaimmista ja monipuolisimmista tavoista tuottaa rumpuraitoja täysin digitaalisesti, ja siksi sen toimintaperiaatteita on tarpeen käydä tässä työssä läpi tarkemmin. Niiden avulla voidaan luoda monipuolisia rumpukompeja ja rumpusoundeja ilman fyysisiä rumpuja ja laitteita.

Oman kokemukseni lisäksi useat sivustot, kuten musicradar.com ja careersinmusic.com, ovat arvioineet Toontrack-valmistajan EZdrummer-ohjelmat yhdeksi parhaimmista virtuaalirumpaliohjelmista. Esimerkiksi EZdrummer 3 -ohjelman midikirjasto sisältää laajan valikoiman erilaisia rumpukomppien rytmikuvioita ja grooveja. Kirjaston kompit on äänitetty oikeiden rumpaleiden toimesta, ja ne kattavat useita erilaisia musiikkityylejä, kuten rock, pop, blues, jazz, hip hop ja latin. Midikirjasto sisältää myös lisäpaketteja, jotka tarjoavat lisää komppivaihtoehtoja eri musiikkityyleihin. Esimerkiksi Drumkit From Hell -paketti sisältää raskaan musiikin kompeja, kun taas Latin Percussion -paketti tarjoaa latinalaisen musiikin rytmejä.

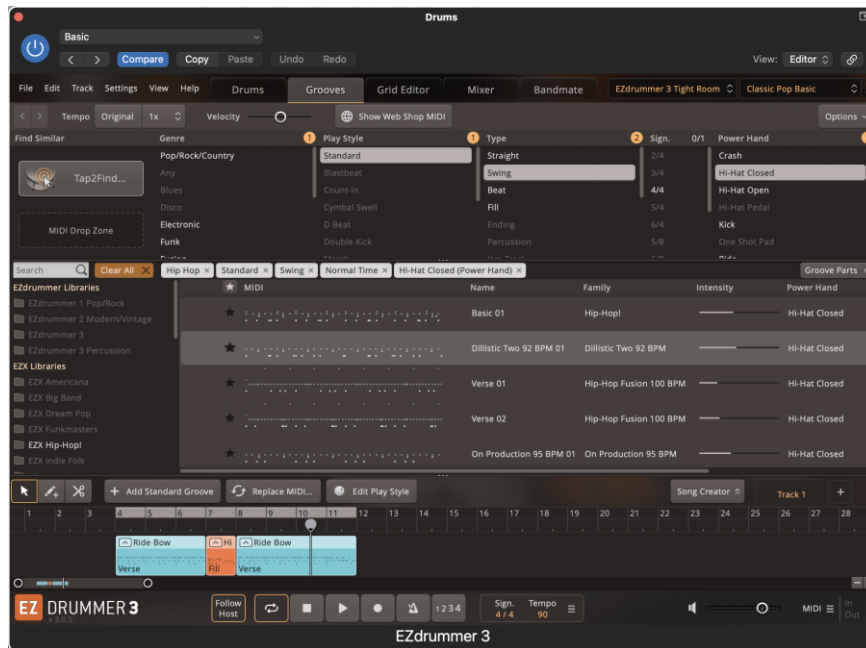
Henkilökohtaisesti olen käyttänyt EZdrummer 2-ohjelmaa ja myöhemmin päivitettyä EZdrummer 3-ohjelmaa sen julkistamisen jälkeen. Omaan käyttökokemukseeni perustuen EZdrummer on ollut erinomainen työkalu rumpukomppien luomiseen ja muokkaamiseen. Ohjelmassa on useita eri toimintoja ja osioita, joista jokaisella on oma merkityksensä rumpujen ohjelmoinnissa ja tuotannossa. Seuraavassa kuvasarjassa on katsaus EZdrummer 3 -ohjelman tarjoamiin mahdollisuuksiin tuottaa rumpuraitoja.

Kuvassa 1 näkyy Ezdrummer 3 -ohjelman Drums-osio, jossa voi valita erilaisia rumpusettejä, symbaaleja ja lyömäsoittimia luodakseen haluamansa äänimaailman projektilleen. Eri genrejen ihanteisiin perustuvia rumpusettejä on mahdollista ostaa lisää, ja ne sisältävät soundin lisäksi kattavan midikirjaston kyseisen tyylin mukaisia grooveja ja fillejä. Toiminnossa on mahdollista valita useita eri vaihtoehtoja rumpusetin eri osille (esimerkiksi bassorummun voi vaihtaa eri kokoiseen ja eri kalvolla varustettuun vaihtoehtoon) ja erillisten rumpusetin osien, kuten virvelirummun, virettä ja äänenvoimakkuutta on mahdollista muokata.



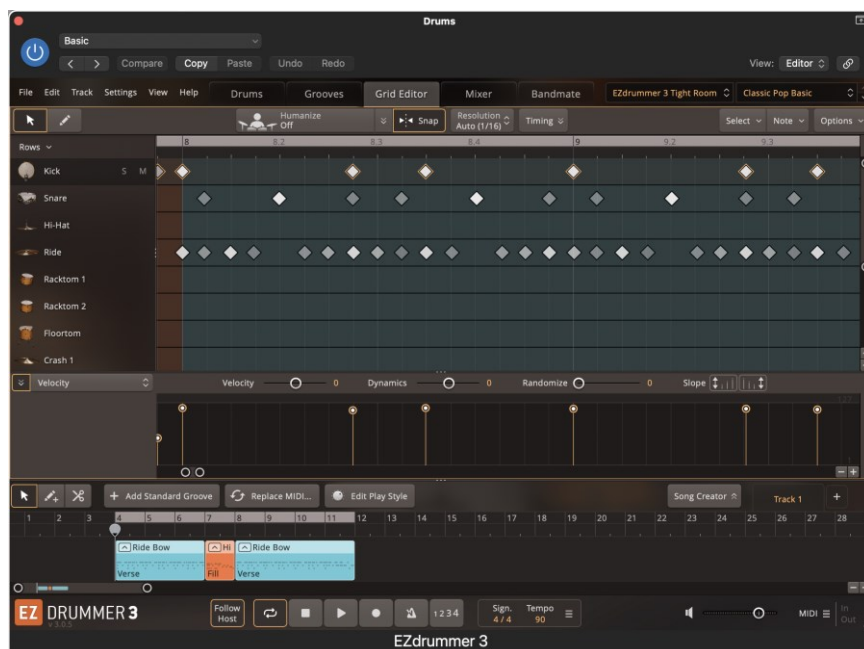
Kuva 1: Drums-näkymä EZDrummer 3 -ohjelmassa

Kuva 2 havainnollistaa ohjelman Grooves-osiota, joka on ohjelman midikirjasto. Kirjasto tarjoaa valmiita rumpukomppipohjia, joita voi käyttää sellaisenaan omassa projektissaan tai muokata haluamallaan tavalla. Ohjelmassa on sisäänrakennettuna melko kattava midikirjasto, mutta halutessaan panostaa tiettyyn genreen käyttäjän voi olla tarpeen hankkia erikseen muita kyseisen genren mukaisia midikirjastoja.



Kuva 2: Grooves-näkymä Ezdrummer 3 -ohjelmassa

Kuvan 3 Grid Editor -osiossa on mahdollista luoda ja muokata rumpukomppien rytmisiä kuvioita visuaalisessa ruudukossa. Käyttäjä voi vetää ja pudottaa lyönnejä haluamaansa kohtaan tai muuttaa niiden kestoa.



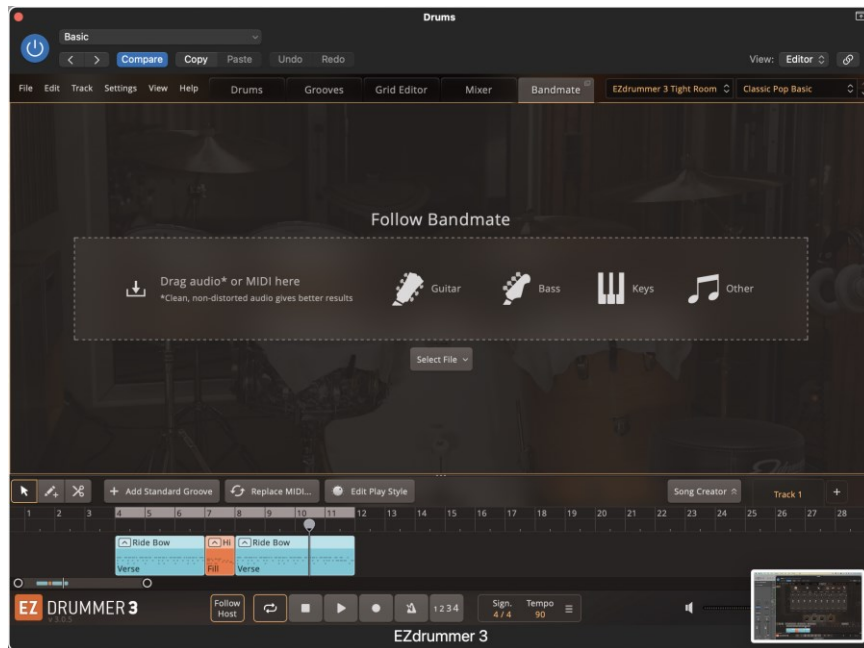
Kuva 3: Grid Editor -näkymä Ezdrummer 3 -ohjelmassa

Kuvan 4 Mixer-osiossa on mahdollista miksata valittua virtuaalista rumpusetiä. Käyttäjä voi muokata ja säätää yksittäisten rumpujen äänenvoimakkuutta, panno-ointia ja efektejä saadakseen haluamansa kokonaissoundin setille.



Kuva 4: Mixer-näkymä Ezdrummer 3 -ohjelmassa

Kuvan 5 Band Mate -osio tarjoaa käyttäjälle valmiita rumpukomppivaihtoehtoja, jotka perustuvat käyttäjän sinne raahaamaan musiikkiin. Käyttäjä voi raahata sinne esimerkiksi midikitararaidan, ja Band Mate ehdottaa sopivia rumpukomppiehdotuksia käyttäjän säveltämän kappaleen rytmin mukaan.



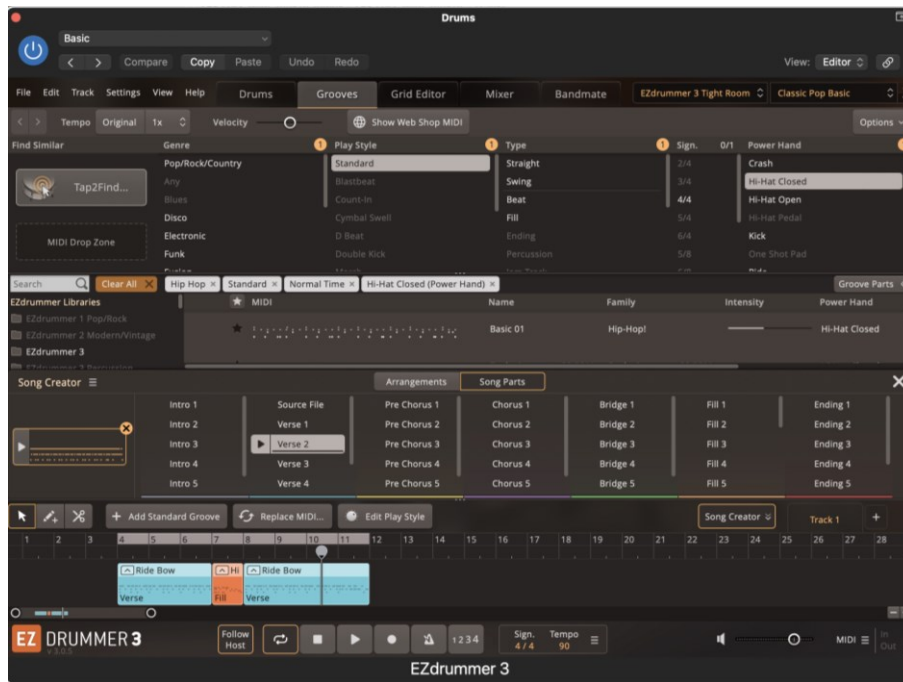
Kuva 5: Bandmate-näkymä Ezdrummer 3 -ohjelmassa

Kuvan 6 Tap2Find -osiossa voi luoda komppeja naputtelemalla rumpusetin eri osia. Osiossa on myös mahdollista luoda rumpukomppeja grid-ruudukon avulla. Lisäksi Tap2Find mahdollistaa komppien raahaamisen ja muokkaamisen muualta ohjelmasta. Kun käyttäjä on luonut haluamansa kompin, on mahdollista käyttää "Search with Current Filters" -toimintoa, jolloin ohjelma ehdottaa vastavia midikirjastosta.



Kuva 6: Tap2Find -näkymä

Kuvan 7 Song Creator -osio toimii kappaleiden rakenteen suunnittelutyökaluna, jossa käyttäjä voi valita erilaisia osioita, kuten intro, verse, chorus, bridge, ja outro, ja yhdistellä niitä haluamallaan tavalla. Käyttäjä voi raahata osion Drag MIDI -toimintoon haluamansa rumpugrooven, jonka pohjalta Song Creator ehdottaa useita eri komppi- ja fillivaihtoehtoja eri kappaleenosille.



Kuva 7: Song Creator -näkökulma

Kuvan 8 Edit Play Style -osio mahdollistaa käyttäjän muokata ja hienosäätää midirumpuraitoja tyylinmukaisesti nopeammin kuin grid-ruudukossa editoiden. Säätönappia kääntämällä on mahdollista lisätä esimerkiksi virvelin ghost-nuotien määrää valitussa kompassissa, jolloin ohjelma lisää nuotteja komppiin pyrkien estetiikaltaan tyylin mukaiseen lopputulokseen. Käyttäjän on myös mahdollista muokata esimerkiksi johtavan käden (Power Hand) artikulaatiota, kuten hi-hatin aksentointia.



Kuva 8: Edit Play Style -näkyvä

2.5 Sessiorumpalin rooli

Sessiorumpalit ovat lyhytaikaisesti palkattuja rumpaleita, joita bändit, artistit ja tuottajat voivat palkata. Sessiorumpalin työt voivat sisältää rumpujen soittoa taustabändissä kiertueella tai rumpuraitojen soittamista yksittäisille äänitteille tai albumeille. (Landr 2021.) Tässä opinnäytetyössä sessiorumpalin roolia tarkastellaan vain studiotyöskentelyn näkökulmasta.

Suomalaisen sessiomuusikon toimenkuvan muutosta 1980-luvulta nykypäivään tarkastelevassa tutkimuksessaan Aleksis Näsänen (2019) toteaa yhteenvedossaan, että nykyään tietokone mahdollistaa monien asioiden toteuttamisen ilman muusikon osallistumista, ja jos muusikkoa tarvitaan, hän voi hoitaa tehtävänsä kotona suoraan tietokoneelle. Näsänen mukaan tämä on muuttanut muusikoiden työtapoja siten, että sosiaalinen ympäristö on siirtynyt ryhmätyöstä kohti yksinäistä äänitystyötä. Siinä missä aiempien sukupolvien sessiomuusikot ansaittivat elantonsa pääasiassa työskentelemällä studiossa, on nykyään teknologian kehitys mahdollistanut näiden töiden tekemisen joko yksin kotona äänittäen tai tietokoneella suorittaen. (Näsänen 2019, 63.)

Kuten olen aiemmin tässä työssä todennut, ihmismäistä ilmaisua tavoitellaan nykyään yhä harvemmin palkkaamalla liverumpali sessioon. Monet huipputuottajat vannovat kuitenkin livesoittajien ilmaisuvoiman nimeen. Tuottaja Michael Beinhornin (2015) mukaan musiikin tuottajan roolissa on tärkeää huomioida sessiorumpalin merkitys studiossa. Beinhorn kuvailee kirjassaan, että kun rumpuja soitetaan tunteella, ne eivät ole vain ajan merkkauseino, vaan ne muuttuvat rytmiseksi vertailukohtaksi, johon muut instrumentit voivat suhteuttaa soittoaan. Rumpujen merkitys ulottuu myös muiden instrumenttien välisiin suhteisiin ja luo musiikillista tilaa. Beinhorn korostaa, että rumpusuoritusta tulisi arvostaa yksilöllisenä ilmaisuna, eikä vain toiminnallisena elementtinä kappaleessa. (Beinhorn 2015, 139.)

Sound On Sound -lehden artikkelissa tuottaja Hal Ritson sanoo, että vaikka virtuaalirumpusovellukset voivat olla hyviä ja auttaa sellaisia musiikintekijöitä, jotka eivät voi tallentaa omia live-rumpujaan, ne eivät koskaan reagoi musiikkiin samalla tavalla kuin hyvä rumpali. Ritson korostaa, että virtuaalirumpaliohjelma on aina jollain tavalla ennustettava, kun taas lisäämällä ihmisen mukaan tapahtuu jotain ennalta-arvaamatonta. Hänen mukaansa hyvän rumpalin tuoma ennalta-arvaamattomuus voi olla kappaleen taika, eikä sitä voi korvata millään. (Greeves 2015.)

2.6 Rumpuraitojen tuottamisen kehitys

Justin Patersonin teoksessa *The History Of Drum Programming* (2015, s. 10–32) ja Matt Brennanin teoksessa *Kick It: A Social Drum Story* (2020, s. 285–311) käsitellään rumpuraitojen tuottamisen historiaa. Näiden kirjojen mukaan rumpuraitojen tuottamisessa on tapahtunut useita merkittäviä kehitysaskelaita, jotka ovat nostaneet rumpuraitojen tekemisen uudelle tasolle. Kirjojen mukaan suurta kehitystä tapahtui jo 1950-luvulla, kun rumpuja alettiin äänittämään suoraan kelanauhureille. 1960- ja 1970-luvuilla käyttöön tuli moniraitatallennustekniikka, jossa rumpuja äänitettiin samanaikaisesti useammalla mikrofoniilla. Tämä mahdollisti rumpusetin eri osien, kuten bassorumpujen, symbaalien ja virvelin, erillisen äänityksen ja muokkauksen. 1980-luvulla otettiin käyttöön Roland TR-

808 ja TR-909 rumpukoneet sekä tietokonepohjainen MIDI-teknologia. Näiden avulla voitiin ohjelmoida erilaisia rumpusoundeja ja hyödyntää niitä studiotuotannossa ja live-esiintymisissä.

1990-luvulla tietokonepohjaiset äänitysohjelmistot yleistyivät, mikä avasi uusia mahdollisuuksia rumpusoundien editointiin ja luomiseen. Rumpusoundeja voitiin tarkentaa ja muokata digitaalisesti ilman fyysistä rumpukonetta. 2000-luvulla digitaalinen tallennusteknologia kehittyi merkittävästi. DAW-ohjelmistot (Digital Audio Workstation) mahdollistivat korkealaatuisten rumpusoundien tallentamisen, lähes rajattoman määrän ääniraitoja sekä laajentuneet muokkausmahdollisuudet. 2010-luvulla virtuaali-instrumentit ja virtuaalirumpuohjelmat, kuten EZ-drummer ja Superior Drummer, saavuttivat suosiota. Näiden avulla rumpuraitojen tuottaminen helpottui ja koneella voitiin jäljitellä ihmismäistä ilmaisua hyödyntäen laajaa valikoimaa rumpusoundeja ja komppikirjastoja.

Taulukossa 1 kuvataan edellä mainittuja kehitysaskela.

Aikakausi	Tuotantomenetelmä	Kehitysaskel
1950-luku	Kelanauhurit	Rumpuraitojen äänittäminen suoraan nauhurille.
1960–1970-luku	Moniraitatallennus	Rumpujen äänittäminen useammalla mikrofonilla yhtä aikaa.
1980-luku	Roland TR-808 ja TR-909 rumpukoneet / tietokonepohjainen MIDI-teknologia	Ohjelmoitavien rumpusoundien käyttö studioissa ja live-esiintymisissä.
1990-luku	Tietokonepohjaisten äänitysohjelmistojen yleistyminen	Tarkempi ja monipuolisempi rumpusoundien editointi ja luominen ilman fyysistä rumpukonetta.
2000-luku	Digitaalisen tallennusteknologian kehittyminen ja DAW-ohjelmistot (Digital Audio Workstation)	Korkealaatuisempien rumpusoundien tallentaminen, lähes rajaton määrä raitoja, räjähdysmäisesti kasvaneet muokkausmahdollisuudet.

2010-luku	Virtuaali-instrumentit ja virtuaalirumpuohjelmat (mm. EZdrummer ja Superior Drummer)	Rumpuraitojen tuottamisen helpottuminen ja ihmismäisen ilmaisun jäljitteleminen koneella laajan rumpusoundien ja komppikirjastojen avulla.
-----------	--	--

Taulukko 1: Rumpuraitojen tuottamisen kehitys 1950-luvulta 2010-luvulle

3 Menetelmälliset valinnat

Hirsjärven, Remeksen ja Sajavaaran (2013) mukaan laadullisessa tutkimuksessa keskeisenä lähtökohtana on todellisen elämän kuvaaminen. Tämän vuoksi laadullisessa tutkimuksessa pyritäänkin tutkimaan kohdetta mahdollisimman kokonaisvaltaisesti, ja tutkimuksen keskiössä ovat yksilölliset merkitykset. (Hirsijärvi, Remes ja Sajavaara, 2013, 160–161.) Laadullinen tutkimus tarjosi mielestäni parhaimmat puitteet tutkia rumpuraitojen tuottamista kokonaisvaltaisesti ja saada esiin monenlaisia näkökulmia ja merkityksiä. Lisäksi se mahdollisti yksilöllisten kokemusten ja tulkintojen huomioimisen, minkä koin olennaiseksi työni luonteen kannalta - halusin nimenomaan selvittää ammattituottajien subjektiivisia näkemyksiä rumpuraitojen tuottamisessa.

Koen ammattituottajien subjektiiviset näkemykset erittäin merkityksellisiksi, sillä samaan tapaan kuin musiikin tuottamista yleisesti, myös rumpuraitojen tuottamista voidaan lähestyä monin eri tavoin. Alalla pitkään toimineet tuottajat ovat testanneet ja kehittäneet erilaisia menetelmiä yhdistelemällä eri tekniikoita. He ovat vuosien työn tuloksena tulleet mestareiksi työssään. Siksi uskon, että haastattelemalla alan ammattilaisia voi saada helpommin omaksuttavaa, päivitettyä tietoa eri menetelmien hyvistä ja huonoista puolista, kun taas pelkkä teknisten oppaiden lukeminen voi johtaa vaihtoehtojen liialliseen runsauteen ja turhautumiseen. On toki tärkeää muistaa, että mielipiteet eri menetelmien hyvistä ja huonoista puolista ovat aina subjektiivisia.

Haastattelemalla ammattituottajia ja kysymällä heidän näkemyksiään oleellisista menetelmistä ja taidoista rumpuraitojen tuottamisessa pyrin etsimään näkökul-

mia siihen, millaisia menetelmillä ja taidoilla kaltaiseni ammattirumpalin kannattaa kehittää itseään työllistyäkseen paremmin tämän päivän digitaalisessa musiikkimaailmassa. Halusin lisäksi selvittää tuottajien mielipiteitä sessiorumpaleiden käytön merkityksellisyydestä tämän päivän sekä tulevaisuuden äänitetuotannoissa. Haastattelujen kysymysten avulla pyrin kartoittamaan sitä, millaisena tuottajat näkevät oman roolinsa sekä mahdollisesti tuotannoissaan käyttämiensä sessiorumpaleiden roolin rumpuraitojen syntymisessä.

Työ eteni pääpiirteittäin seuraavanlaisessa järjestyksessä:

- tutkimuskysymysten ja tavoitteiden asettaminen
- haastattelukysymysten suunnittelu ja aiheen rajaaminen
- aihetta koskevien aiempien tutkimuksien ja kirjallisuuden tutkiminen
- haastattelujen tekeminen, litterointi ja analysointi
- yhteenveto ja pohdinta
- työn tarkistaminen ja vertailu referensseiksi valitsemiini opinnäytetöihin
- muokkaaminen ja tarkistus

3.1 Ammatillinen reflektio työn lähtökohtana

Olen ammatiltani freelance-rumpali ja rumpujensoiton opettaja. Ammatillinen reflektio ja ammatillinen kehittyminen ovat toimineet lähtölaukauksena tutkimukselleni ja olleet tärkeä osa jatkuvaa oppimisprosessiani. Pekka Ruohotie (2000, 9) korostaa, että ammatillinen kasvu on jatkuvaa oppimista, jonka avulla yksilö voi kehittää taitojaan vastaamaan muuttuviin ammattitaitovaatimuksiin. Tämä monimuotoinen ura määritellään osaamisen kasvuna. Olen itse pyrkinyt jatkuvasti kehittämään taitojani ja osaamistani lukemalla alan kirjallisuutta ja haastatteleamalla muita ammattilaisia. Perehtymällä ammattilaisiin ja heidän kokemuksiinsa olen tarkastellut omia toimintatapoja ja kehittänyt niitä ammatillisessa reflektiossa. Ammatillinen reflektio on ollut tärkeä osa kehitystäni, sillä olen pyrkinyt vastaamaan muuttuviin haasteisiin ja kasvattamaan osaamistani ammatillisessa ympäristössä. Pekka Ruohotie korostaa jatkuvan oppimisen merkitystä ammattitaidon ylläpitämisessä ja kehittämisessä. (Ruohotie 2000, 9.)

Rumpuraitojen tuottaminen on monimutkainen prosessi, jossa merkityksen antaminen eri ilmiöille on tärkeää. Koen, että kehittyminen rumpuraitojen tuottajana vaatii minulta kriittistä reflektiota ja kykyä tulkita omia oletuksiani uudelleen. Jack Mezirowin (1996) mukaan oppiminen on prosessi, jossa tietyn kokemuksen merkitys tulkitaan uudelleen tai sen tulkintaa tarkistetaan. Kriittinen reflektio on tärkeä oppimisen työkalu, koska sen avulla voimme arvioida omia ennako-oletuksiamme ja korjata virheitämme. Tämä voi auttaa meitä oppimaan paremmin ja tarkastelemaan maailmaa eri näkökulmista. (Mezirow 1996, 17.)

Mezirowin mukaan aikuisopiskelussa erittäin tärkeää on myös tarkastella aiemmin opittua ja miettiä, onko se yhä hyödyllistä nykyisessä tilanteessa. Tätä kutsutaan jälkikäteisreflektioksi, ja se voi keskittyä esimerkiksi siihen, millaisia oletuksia meillä on ollut ongelman ratkaisemisessa tai siihen, miten olemme lähestyneet ongelmanratkaisua. Kriittinen reflektio puolestaan tarkoittaa juuri näiden ennako-oletusten tarkastelua. (Mezirow 1996, 21–23.)

3.2 Teemahaastattelu

Jotta haastateltavat voivat vapaasti kertoa omista toimintatavoistaan tutkimuskysymysten asettamissa raameissa, valitsin menetelmäksi puolistrukturoidun haastattelun eli teemahaastattelun. Hirsjärven ja Hurmeen (2011) mukaan teemahaastattelun keskiössä on ihmisten tulkinnat asioista ja heidän asioille antamansa merkitykset sekä se, että merkitykset syntyvät vuorovaikutuksessa. Haastattelussa kysymysten runko ja teemat ovat kaikille samat, mutta niiden järjestys ja sanamuoto voivat muuttua. Haastateltavilla on tällöin myös suurempi vapaus puhua aiheesta subjektiivisesti ja rönsyilevämmiin. (Hirsjärvi ja Hurme 2011, 47–48.) Tuomi ja Sarajärvi (2018) kuitenkin muistuttavat, että teemahaastattelussa ei voi kysellä mitä tahansa, vaan tulisi pyrkiä löytämään merkityksellisiä vastauksia tutkimuksen tutkimusongelmiin. Teemojen tulisi perustua tutkimuksen viitekehykseen eli tutkittavasta ilmiöstä jo tiedettyyn. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 75.)

Työni merkittävyyden kannalta oli olennaista löytää haastateltaviksi pitkän linjan ammattilaisia, joita voi kutsua asiantuntijoiksi. Hyvärinen, Nikander & Ruusu- vuori (2017) valottavat, että asiantuntijuudesta voidaan puhua, kun henkilö omaa aiheesta sellaisia tietoja ja taitoja, joita maallikolla ei ole. Ymmärrys asi- antuntijuudesta luo hierarkkisen erottelun asiantuntijatiedon ja maallikoiden tie- don välille. Asiantuntijahaastattelulle ominaista on haastattelurungon muokkaaminen haastattelun edetessä. Haastatteluun voi sisältyä kerrontaan perustuvia kysymyksiä, joilla asiantuntijaa voidaan pyytää kuvailemaan työprosessiaan omin sanoin. Usein hyödyllisiä ovat tarkasti kohdistetut kysymykset, joilla pyy- detään haastateltavaa kuvailemaan rutiininomaisia päätöksentekotilanteita ja toimintatapoja. Haastatteluun on kuitenkin hyödyllistä sisällyttää myös kysymyk- siä, jotka koskevat poikkeuksellisia tilanteita, kuten vaikeaa päätöksentekoa. Näillä kysymyksillä on mahdollista saada tietoa toiminnan piilossa olevasta logii- kasta. (Hyvärinen, Nikander & Ruusu- vuori 2017.)

Haastattelukysymykset pohjautuivat tutkimusongelmaan, jonka keskeisinä kysy- myksinä olivat, millaisilla menetelmillä rumpuraitoja voidaan tuottaa ja millainen merkitys sessiorumpalilla on tuotantoprosessissa. Lisäksi noudatin haastatte- lussa edellisen kappaleen ohjeita ja kysyin haastateltaviltani esimerkiksi seuraa- via kysymyksiä: Miten kokisitte tilanteen, jossa henkilö, jolta olette tilanneet rumpuraidat, kertoisi ottaneensa raidat suoraan samplepankista ja käyttä- neensä siihen vain viisi minuuttia? Olisiko se teille hyväksyttävää? Lisäksi pyy- sin heitä kertomaan, pystyvätkö he erottamaan koneella tuotetun raidan live-ää- nityksestä ja onko heidän mielestään tällä erolla moraalista merkitystä.

Teemahaastattelussa käsiteltiin lisäksi muun muassa rumpuraitojen tuottami- seen liittyviä kehitysvaiheita, tulevaisuuden näkymiä ja neuvoja ammattirumpa- leille. Kysymyksillä pyrittiin saamaan haastateltavilta kokemusperäistä tietoa rumpuraitojen tuottamisesta sekä heidän näkemyksiään tulevaisuuden kehitys- suunnista ja ammattilaisten tarvitsemista taidoista.

Kysymykset haastatteluissa olivat:

- Millaisilla menetelmillä tuotat rumpuraitoja?

- Mitä lisäarvoa sessiorumpali tuo sessioon?
- Miten kuvailisit omia kehitysvaiheitasi rumpuraitojen tuottajana?
- Mihin suuntaan uskot rumpuraitojen tuottamisen kehittyvän tulevaisuudessa?
- Millaisia neuvoja voisit antaa ammattirumpaleille?

3.3 Haastateltavien valinta

Tuomi ja Sarajärvi (2013) ovat oikeassa todetessaan, että jos haluamme ymmärtää, miksi ihminen käyttäytyy tietyllä tavalla tai mitä hän ajattelee, on järkevää kysyä asiaa häneltä suoraan. Kun tajusin, että asiantuntijahaastattelu oli paras tapa saada selville nämä asiat, tavoitteenani oli löytää haastateltavia henkilöitä, joilla on ammatillisesti asiantuntemusta musiikin tuottamisessa (Tuomi ja Sarajärvi, 2013, 72).

Valitsin haastateltaviksi henkilöitä, joilta odotin saavani ensi käden tietoa tutkimuksen kohteena olevista asioista. Kysyin vinkkejä haastateltavien valintaan muusikkoystäviltäni ja opiskelukavereiltani. Lopulta pyysin haastatteluun viittä eri ääniteollisuuden ammattilaista, joista kolme suostui haastatteluun. Haastateltavista muodostui monipuolinen kattaus Suomessa toimivia musiikin tuotannon ammattilaisia, jotka edustivat eri genrejä.

Sampo Haapaniemi on tullut tunnetuksi mm. Egotripin ja Kaihon Karavaanin rumpalina sekä usean eturivin artistin, kuten Tuure Kilpeläinen ja Kaihon Karavaanin, Suvi Teräsniskan, Vesa-Matti Loirin, Mariskan ja Johanna Kurkelan albumien tuottajana.

Totte Rautiainen tunnetaan parhaiten EMMA- ja TEOSTO-palkitun Jesse Markinin säveltäjätuottajana. Rautiaisen muita tunnettuja tuotantoja ovat mm. Pietarin Spektaakkeli ja The Irrationals.

Lauri Hämäläinen on musiikin moniottelija, joka on vaikuttanut lukuisten eri artistien, kuten muun muassa Poets Of The Fallin, Ikinän, Kemopetrolin ja Antti Tuiskun taustalla joko tuottajana, miksaajana, soittajana tai säveltäjä-sovittajana.

3.4 Haastattelujen toteutus

Ennen opinnäytetyöni haastatteluita, lähetin osallistujille tiedotteen tutkimuksesta, jossa kerroin muun muassa tutkimuksen tarkoituksesta, käytetyistä menetelmistä ja toteutustavasta. Lisäksi haastateltaville toimitettiin etukäteen suostumuslomake, jonka he allekirjoittivat.

Teemahaastattelun perusluonteeseen kuuluu haastattelujen tallentaminen, joka mahdollistaa keskustelun sujumuuden ja katkeamattomuuden. Haastattelijan on pystyttävä toimimaan ilman kynää ja paperia samalla kun pyritään luontevaan ja vapautuneeseen keskusteluun, ja siksi on suotavaa osata teema-alueet ulkoa, jotta paperien selailuun ei tarvitse turvautua liikaa. (Hirsijärvi & Hurme 201, 92.) Harjoittelin haastattelun tekemistä useaan otteeseen äänittämällä omaa puhuttani lukiessani haastattelukysymyksiäni, mikä auttoi minua suoriutumaan haastatteluista luontevammin. Lähetin haastattelukysymykset etukäteen niille haastateltaville, jotka niitä pyysivät. Haastattelut toteutettiin keväällä 2022 etänä Zoom-sovelluksen kautta. Tallensin haastattelut Zoom-sovelluksella ja varmuuskopiona tallensin ääniraidat myös puhelimeeni samanaikaisesti. Haastattelut kestivät noin 90 minuuttia kukin.

3.5 Aineiston analyysi

Opinnäytetyöni tulosten analyysissä käytin Tuomen ja Sarajärven (2013) esittelemää ja tutkija Timo Laineen kehittämää laadullisen tutkimuksen analyysin etenemisrunkoa. Laineen runko sisältää seuraavat vaiheet: 1. Päätä, mikä aineistossa on kiinnostavaa ja tee VAHVA PÄÄTÖS! 2a. Käy läpi aineisto, erota ja merkitse ne asiat, jotka sisältyvät kiinnostukseesi. 2b. Kaikki muu jää pois tästä tutkimuksesta! 2c. Kerää merkityt asiat yhteen ja erilleen muusta aineistosta. 3. Luokittele, teemoittele tai tyyppittele aineisto (tms.). 4. Kirjoita yhteenveto. (Tuomi ja Sarajärvi 2018, 91–92.)

Selvitin opinnäytetyössäni haastattelemani henkilöiden kokemuksia ja näkemyksiä eri ilmiöiden ympärillä. Teemoittelu oli tärkeä osa aineiston analyysia,

sillä sen avulla sain esiin uusia mielenkiintoisia teemoja. Hirsijärven ja Hurmeen (2011) mukaan teemoittelulla tarkoitetaan analyysivaiheessa sellaisten aineistosta nousevien piirteiden tarkastelua, jotka ovat yhteisiä usealle haastateltavalle tai yhdelle haastateltavalle. Teemat voivat perustua haastattelun aiheisiin, mutta tutkijan odotetaan löytävän analyysin aikana muitakin teemoja, jotka voivat olla lähtötietoja mielenkiintoisempia. Näitä uusia teemoja voivat olla esimerkiksi teemojen väliset yhteydet. Analyysista esiin nostetut teemat perustuvat tutkijan tulkintoihin haastateltavien sanomista. Vaikka onkin epätodennäköistä, että kaksi haastateltavaa ilmaisisivat saman asian täysin samoin sanoin, tutkija koodaa ne silti samaan luokkaan (Hirsjärvi ja Hurme 2011, 173.) Teemoittelu auttoi minua jäsentämään haastatteluaineistoa ja ymmärtämään paremmin haastateltavien kokemuksia ja näkemyksiä. Taulukko 2 kuvaa esimerkkejä analyysini teemoista.

Teema	Kuvaus	Esimerkkejä
Digitaaliset menetelmät	Digitaalisten työkalujen ja ohjelmien käyttö musiikin tuottamisessa ja muokkaamisessa.	Digitaalinen äänitys, virtuaali-instrumentit, MIDI-ohjelmointi
Live-äänittäminen	Musiikin nauhoittaminen livenä ilman jälkituotantoa.	Konserttien tallentaminen, live-sessiot studiossa, live-miksaus
Hybridi-menetelmät	Yhdistetään erilaisia menetelmiä ja tekniikoita musiikin tuottamisessa.	Analogi- ja digitaalitekniikan yhdistäminen, live- ja jälkituotanto yhdistettynä
Genret	Musiikin tyyli tai tyylilaji.	Pop, rock, hip hop, jazz, klassinen
Tekninen taito	Musiikin tekninen osaaminen, kuten instrumenttien hallinta, nauhoitustekniikat, miksaus ja masterointi.	Soittotaidot, äänitystekniikat, ohjelmointi, miksaustaidot
Estetiikan taju	Musiikin esteettinen arvostaminen ja ymmärtäminen.	Musiikillinen muoto, rytmikka, harmonia, melodia, sanoitukset, tulkinta

Taulukko 2: Esimerkkejä analyysin teemoista

4 Tulokset

Kuten olen jo aiemmin tutkimuksessani todennut, tavoitteenani oli saada ammattituottajilta subjektiivisia näkemyksiä erilaisista tavoista tuottaa rumpuraitoja sekä siitä, miten rumpuraitojen tuottaminen on digitalisaation myötä muuttunut. Minua kiinnosti myös heidän näkemyksensä rumpalin roolista ja ansaintamahdollisuuksista tulevaisuuden äänitetuotannoissa.

4.1 Rumpuraitojen tuottamisen menetelmät

Pyysin haastateltavia kuvailemaan omia metodejaan tuottaa rumpuraitoja. Haastatteluissa nousi esiin useita eri menetelmiä, jotka vaihtelivat sen mukaan, mitä genreä työstettävä kappale edusti.

Haapaniemi kertoo soittavansa useimmiten rummut itse omiin tuotantoihinsa. Hän mainitsee rumpuraitojen tekemiseen kolme eri metodia, joita hän yleensä käyttää. Mikäli työstettäviä kappaleita on tarpeeksi, esimerkiksi yli viisi kappaletta, hän kertoo varaavansa Sonic Pump -studion, vievänsä rummut sinne ja äänittävänsä pelkästään rumpuja. Tällöin tuotannot voivat olla jo melko pitkällä, ja niihin on saatettu ohjelmoida alustavat rumpuraidat tietokoneella. Koneella tuotetut raidat sitten korvataan äänitetyillä rummuilla. Session jälkeen Haapaniemi äänittää samassa tilassa ääninäytteet eli samplet ainakin virvelirummusta ja bassorummusta. Näitä sampleja hän voi halutessaan myöhemmin lisätä äänitettyjen rumpuraitojen päälle. Koska erillisiin sampleihin ei ole vuotanut mitään muuta ääntä (esimerkiksi virvelin mikrofoniin vuotaa usein hi-hat -symbaalien soitto), on niiden soundillinen muokkaaminen vaivatonta. Tällä tavoin on Haapaniemen mukaan helppo kontrolloida esimerkiksi kompressoinnin määrää. Samplekirjastona ja apuvälineenä hän on käyttänyt muun muassa Steven Slate Drumsin Audio Trigger 2 -ohjelmaa.

Esimerkiksi virvelirummun kohdalla voi tehdä niin, että sul on se äänitetty rumpu, mihin vuotaa kaikki - mikä on se suora signaali. Sitten sulla on se virvelin oma sample, mistä tulee semmoinen isompi pääsoundi. Sitten vielä voidaan klikata toinen soundi, mikä voi olla joku ihan konesoundi, mikä menee sitten taas kaikuihin.

Toiseksi menetelmäksi Haapaniemi kertoo yhtäaikaista live-soittoa, jolloin koko bändiä äänitetään liveinä yhtä aikaa (useimmiten kuitenkin metronomin kanssa), ja valitun pohjaotteen päälle rakennetaan muu tuotanto. Haapaniemi kokee, että mikäli komppiryhmän (esimerkiksi rummut, basso, kitara, piano) pohjaotteen toimii hyvin, ja tarkoituksena on käyttää sitä levyille, ei rumpuraitaakaan kannata enää editoida. Hän uskoo, että on tärkeää ylläpitää rytmistä yhteyttä muusikoiden välillä ja välttää ylieditointia, koska se voi vaikuttaa negatiivisesti koko soundiin.

Jos sä soitat bändin kanssa liveinä ja rupeat korjailemaan rumpuja, niin silloin se rytmisen yhteyden katoaa muihin soittajiin. Jos rumpali on vetänyt huonosti jonkun jutun, ja sä alat detektoimaan (kvantisoimaan) sitä pro toolsissa, niin se yhteys katoaa niihin muihin ja useimmiten kokonaisuus vaan huononee. Silloin ne muut pitää joka tapauksessa tehdä uudestaan.

Haapaniemen kolmas lähestymistapa keskittyy luonnollisen ja dynamiikaltaan elävällisen soundin saavuttamiseen hyödyntäen samalla digitaalisten muokkausvälineiden tarjoamaa tarkkuutta ja hallintaa. Hän kertoo käyttäneensä menetelmää paljon esimerkiksi Kaihon Karavaanin kappaleiden tuottamisen yhteydessä. Haapaniemi kokee menetelmän toimivan varsinkin silloin, kun pyritään saamaan kappale radiosoittoon. Hän kertoo, että tässä menetelmässä liveinä äänitetyt rumpuraidat muokataan tietokoneen avulla kellontarkoiksi, jolloin raitojen päälle on helppo lisätä sampleja ja luuppeja. Tämä on erinomainen esimerkki nykyaikaisesta rumpujen tuotantotavasta, jossa eri menetelmiä yhdistellään. Tässä tapauksessa tuotannossa käytetään live-rumpujen äänitystä, kvantisointia sekä drum replacement -menetelmää, joka mahdollistaa tallennettujen rumpusoundien korvaamisen tai tuplaamisen näytteillä. Säveltäjä/tuottaja David Ricard toteaa Sound On Sound -verkkolehden artikkelissa, että ammattimiksaajat käyttävät drum replacement -menetelmää niin paljon, että useiden rock-albumien lopullisesta miksauksesta löytyy hyvin vähän alkuperäisiä (sessiossa alun perin äänitettyjä) virveli- ja bassorumpu -soundeja. Tämä osoittaa, että drum replacement -menetelmä on laajasti käytetty tapa parantaa rumpusoundin laatua musiikin tuotannossa (Ricard 2022.)

Vaikka äänitetyt rummut ovat prosessin jälkeen konemaisen tarkat, Haapaniemi kokee, että ihmismäisyys kuuluu lopputuloksessa - soundin elävyydessä. Hänen mukaansa esimerkiksi hi-hatin soundin elävyys dynamiikassa ja aksentoinnin variointi ovat oleellisia asioita rytmisen svengin luomisessa. Kun rumpuraita on saatu muokattua mieluisaksi, muu bändi soittaa sen päälle liveinä. Haapaniemmen mukaan näin saadaan eloa kappaleeseen, eikä kokonaisuus kuulosta liian konemaiselta.

Me mennään soittamaan liveinä biisi studioon.[--] Sitten mä ajan bändin kahville ja koodaan niitä (rumpuja) [--] joko ihan täysin gridiin tai hyvin lähelle gridiä. Niinku ihan tavallaan koneeksi sen mun rumpujen soiton. Sen jälkeen muu bändi [--] vetää liveinä siihen ja keinuu siihen kitaroiden ja kontrabasson ja pianojen kanssa niin kuin ne keinuu, jolloin se kuulostaa liveltä [--] Silloin mä saan sen konemaisuuden siihen tuotantoon ja mä voin käyttää myöhemmin ihan mitä haluan siihen päälle.

Haapaniemi kertoo myös käyttäneensä metodologiaa, missä rummut ja symbaalit on äänitetty erikseen. Hänen mukaansa tällöin vältetään mikrofoniin vuoto-ongelmia, ja sen myötä soundien muokkaaminen on helpompaa. Suurin osa rytmimusiikissa käytettävistä rumpukompeista rakentuu virvelin, bassorummun ja hi-hatin muodostamiin säestyskuvioihin. Haapaniemi kertoo, että joskus hän saattaa koodata esimerkiksi virvelin ja bassorummun tietokoneella ja sen jälkeen äänittää hi-hat symbaalit liveinä siihen päälle. Hänen mukaansa tällöin tulisi kuitenkin kvantisoida myös äänitetty hi-hat symbaali eli laittaa säestyskuvion eri iskut ajallisesti täysin konemaisesti kohdalleen. Tässäkin menetelmässä hi-hatin soundin dynaaminen vaihtelu tuo kuitenkin ihmismäisyyttä ja svengiä lopputulokseen, Haapaniemi toteaa.

Rautiainen kertoo käyttävänsä luomisvaiheessa esimerkiksi Native Instrumentsin Battery -ohjelmaa, minne hän voi ladata rumpusoundeja, muodostaa niistä komppeja ja soittaa niitä kontrollerin avulla. Hän myös luo omia rumpusoundeja yhdistelemällä yksittäisiä rumpusampleja ja ohjelmoi niistä komppeja tietokoneella. Rautiainen kertoo tekevänsä usein komppeja samplaamalla, eli leikkaamalla live-rumpalin soitosta sampleja ja asettelemalla niitä tietokoneella eri jär-

jestykseen. Tämä menetelmä on ollut yleinen etenkin 90- ja 2000-lukujen urbaanissa musiikissa, jonka estetiikan kasvatti Rautiainen kertoo olevansa. Samplaamalla saadaan luotua palikkamaisia sample-pohjaisia rumpukomppeja, jotka ovat erittäin suosittuja elektronisessa musiikissa ja hip hopissa. Rautiaisen menetelmät rumpukomppien luomisessa ovat monipuolisia ja hyödyntävät niin tietokonetta kuin live-soittamistakin. Tämä mahdollistaa erilaisten äänimaisemien ja rumpukomppien luomisen, ja samalla säilyttää live-soittamisen aitouden ja energisyyden. Vaikka Rautiainen hyödyntääkin paljon tietokonetta, hän painottaa myös live-rumpalin käyttöä ja yhteistyön tärkeyttä, jota käsitellään enemmän seuraavassa kappaleessa.

Hämäläinen kertoo asian olevan genre- ja tapauskohtaista. Mikäli kyseessä on urbaani musiikki, hän saattaa käyttää valmiita rumpuloopeja tai paloitella niitä samplerilla ja soittaa leikattuja sampleja controllerin avulla. Hämäläinen kertoo soittavansa usein rumpuja kosketinsoittimella, käyttämällä soitinta controllerina rumpusamplejen ohjaamiseen. Rumpusamplekirjastoina hän käyttää muun muassa GetGood Drums -valmistajan Modern and Massive -pakettia, Native Instrumentsin kirjastoja ja Logic-ohjelman kirjastoja. Rumpuluuppien tekemiseen Hämäläinen kertoo käyttävänsä oman kovalevyn sample-sisältöjä ja Splice-alustan samplepankkia.

Kun tekee jotain urbaanimpaa musaa, niin sitten mä vaan slaissaan (paloittelen) ja soitan uudestaan niitä soundeja eri järjestyksessä. Sitten ne vähän katkeilee ja ne on vähän hassun kuuloisia. Yhtäkkiä se on tosi paljon urbaanimpaa, kun se tavallaan menee siihen samplerimaailmaan, mistä se hip-hop-musiikki on inspiroitunut.

Mikäli kyseessä on akustinen musiikki, tai tehdään bändilevyä, Hämäläinen sanoo käyttävänsä mieluiten oikeaa rumpalia, mikäli budjetti antaa periksi.

4.2 Sessorumpalin käyttö

Tässä kappaleessa esittelen haastateltavien kokemukset sessorumpalin käytöstä tuotannoissa. Lisäksi kysyin, mitä lisäarvoa he kokevat sessorumpalin voivan tuoda sessioon.

Haapaniemi kertoi omaavansa todella vähän kokemusta ulkopuolisen rumpalin käyttämisestä tuotannossa, koska hän on itse rumpali ja näin ollen soittaa itse rummut omiin tuotantoihinsa. Hän vertaa soittajien valintaa sessioihin elokuva-alan casting-prosessiin, jossa ohjaaja valitsee sopivat näyttelijät eri rooleihin. Haapaniemi pitää tärkeänä, että tuottajalla on selkeä visio siitä, miltä levyn tulisi kuulostaa ja ketkä soittajat olisivat estetiikaltaan sopivia kyseiseen projektiin.

Soittimesta riippumatta pitäisi miettiä, että mitä toi tyyppi oikeasti voi tähän tuoda - että sillä on tällainen erikoisvahvuus ja siksi mä haluan sen tähän biisiin.

Haastattelun eri osiossa Haapaniemi puhuu siitä, kuinka nopeasti livebändillä voi studiossa muuttaa kappaleen sovitusta ja kokeilla eri tunnelmaa verrattuna siihen, kun työstää kappaletta yksin tietokoneella.

[--] bändillä se on semmoista aika nopeata se muutosten tekeminen. Sulla on viisi muusikkoa vaikka, ja sanotaan että ei tää oo hyvä, tehdään jotain ihan muuta - se voi olla hetkessä ihan muussa maailmassa. Mutta se kun läppärin kanssa rupeaa hakemaan niitä juttuja, niin siinä voi mennä päivä, kun sä säädät jotain muutosta siihen asiaan.

Tämä korostaa näkemykseni mukaan hienosti sitä, kuinka yhteistyö livebändin kanssa voi tuoda lisäarvoa tuotantoon. Omalla instrumenttiosaamisellaan kaikki soittajat osallistuvat aina kappaleen sovittamiseen. Mielestäni on johdonmukaista päätellä, että samanlaisen sovittamisen vaivattomuuden ja nopeuden voi laskea myös sessiorumpalin ja tuottajan välisen työskentelyn eduksi.

Musiikkituotannossa lopputuloksen kokonaissoundiin vaikuttaa monia tekijöitä, ei pelkästään soittajien erityisosaaminen. Tämän huomaa esimerkiksi Haapaniemen mainitessa, että rumpalien soundista puhuttaessa rummun merkitys ei ole vain soittajan taidoissa vaan myös rummun ominaisuuksissa.

Jos tehdään semmoista ultimate-Toto-hommaa, niin sä pyydät semmoisen soittajan, joka osaa soittaa sen tyyppistä juttua, mutta sillä on myös semmoiset kamat, että se kuulostaa siltä. Koska jos mennään Ringon (Starr) Ludvigeilla soittaa Totoa, ei se nyt kuulosta oikealta. Ja sama toisinpäin.

Haapaniemi sanoo kuitenkin ymmärtävänsä, ettei aina ole mahdollista, ainakaan yksittäisten kappaleiden tuotannoissa, buukata kaikkia niitä soittajia, joiden kokisi olevan juuri ne parhaat vaihtoehdot siihen.

Rautiainen korostaa yhteistyön tärkeyttä musiikkituotannossa ja erityisesti rumpalin roolia siinä. Hän kertoo, että rumpalin kanssa yhteistyössä tuotanto voi olla erittäin hedelmällistä, kun löydetään yhteinen estetiikan käsitys ja visio siitä, mihin suuntaan musiikkia halutaan viedä. Rautiainen kertoo, että hän saa paljon inspiraatiota ja ideoita musiikkituotantoihinsa liverumpalilta. Hän arvostaa sitä, että he voivat yhdessä tuottaa ja ideoida rumpuraidat. Rautiainen on huomannut, että luovuus kukoistaa erityisesti silloin, kun biisejä ”jammaillaan” ja soitellaan läpi. Tämä antaa hänelle mahdollisuuden ohjata soittoa hetkessä ja keksiä uusia ideoita radoille.

Soittoa pystyy ohjailemaan siinä hetkessä ja itselläkin tulee ideoita, kun soittaa biisiä läpi, että hei mites olis tää jne. Sitten jos vaan tilaa rumpuraidat, niin pitää olla aika selkeä visio, että mitä haluaa.

Rautiainen muistuttaa, että hedelmällinen työskentely kuitenkin edellyttää, että tuottaja ja rumpali jakavat samanlaisen estetiikan käsityksen ja yhteisen vision siitä, mihin suuntaan musiikkia ja soundia halutaan viedä. Hän kokee työskenteleensä rumpali Teppo Mäkysen kanssa olevan erityisen hedelmällistä.

Mäkysen kanssa on löytynyt hieno musiikillinen suhde. Hän on tuottanut niin paljon levyjään ja äänitellyt, että hänellä on estetiikan ja tuottamisen taju huipussaan. Hän tietää miten mitkäkin asiat vaikuttavat mihinkin ja millä soundilla tehdään jne. Me jaetaan sitä samaa estetiikan tajua.

Hämäläinen myös korostaa musiikin tekemisessä oikeiden soittimien ja soittajien merkitystä. Hämäläinen kokee, että mikäli rumpali on harjoitellut kappaleen hyvin ja ymmärtää kappaleen fundamentaaliset asiat, sessiorumpalin soittamat raidat kuulostavat useimmiten paremmalta kuin hänen itsensä soittamat tai ohjelmoimat. Hänen vastauksestansa käy ilmi, että tietyt musiikilliset elementit voivat olla vaikeita ja työläitä toteuttaa tietokoneella ja että luonnollisen soittotyölin

ja soundin saavuttamiseksi on järkevää palkata ammattitaitoinen soittaja. Hämäläinen mainitsee erikseen hi-hat symbaalien erilaiset vivahteet, joita olisi hänen mukaansa työlästä ja hankalaa ohjelmoida erikseen.

Jos haluaa oikein liven-kuuloista tai oikean rumpalin kuuloista soittoa, ja on budjettia, niin ehdottomasti rumpali. Ei millään rumpusoftalla vielä saa tehtyä sellaista. Tai se on järkyttävä duuni. En mä semmoiseen halua.

Hämäläinen kertoo kuitenkin usein harmittelevansa sitä, että rumpalit eivät soita tarkasti hänen tekemiään sovituksia ja tuotantoja, vaan muokkaavat ja tarjoilevat sävellyksen rytmikasta tai esimerkiksi hänen säveltämästään kitarariffistä poikkeavia bassorumpukuvioita. Hänen kokemuksensa mukaan rumpaleiden tarjoamat variaatiot ja muokkaukset ovat useimmiten osoittautuneet ongelmalliseksi ja teettäneet Hämäläiselle ylimääräistä työtä. Tämä tukee muiden haastateltavien huomioita siitä, että rumpujen osuus äänityksen lopputuloksessa on merkittävä ja että esimerkiksi erilaisilla bassorumpukuvioilla on suuri vaikutus kappaleen kokonaisuuteen.

Se on semmoinen outo paradoksi, mitä mä en ole vielä ihan ymmärtänyt, että mikä se psykologia siinä taustalla on (kun rumpalit sanoo), että mä vedän sitten niinku mun staililla tai jotain muuta tällaisia kommentteja mitä mä kuulen. Esim "Smoke On the Waterin" riffi ei mee "vähän sillain kuin mä vedän sen", vaan ne äänet ja rytmit on sävelletty ja kielisoittajat soittaa yleensä riffit prikulleen kuten kuuluu.

Hämäläinen muistuttaa, että loppujen lopuksi hän tuottajana kantaa vastuun siitä, että "asiat on oikein" ja kappale kuulostaa hyvältä.

4.3 Haastateltavien kehitysvaiheet rumpuraitojen tuottajana

Tässä osiossa haastateltavat kertovat miten he itse näkevät omat kehitysvaiheensa rumpuraitojen tuottamisessa.

Haapaniemi soittaa useimmiten itse rumpuraitansa, ja siitä syystä onkin loogista, että hänellä tuottamisen kehitysvaiheet ovat kytköksissä myös kehittymiseen soittajana. Haapaniemi mainitseekin yhdeksi merkittäväksi kehitysaskeleeksi sen, miten paljon isomman ja täyteläisemmän saundin hän saa soittamalla samoja rumpuja, mitä hän nuorempaanakin soitti.

Nykyään niistä saa kaivettua paljon isomman saundin irti ja se on se mitä vuodet on tuonut siihen soittamiseen, että on ikään kuin oppinut ehkä lyömään noita rumpuja paremmin.

Haapaniemi kokee, että suurin teknologinen mullistus on tullut 2000-luvun taitteessa, kun äänittämisessä siirryttiin analoginauhureista tietokoneisiin. Hän näkee, että digitaalinen äänittäminen voi myös kannustaa soittajia soittamaan rohkeammin, sillä korjaaminen ja uuden otton ottaminen on nykyään niin paljon helpompaa ja nopeampaa.

Nauhurin kanssa on aina riski, kun päästään biisin loppua kohti, että alkaa miettimään, että tää on ollut tosi hyvä otto, että nyt älä mokaa.

Rautiainen kertoo kokeneensa suuren ahaa-elämyksen huomattessaan, miten helposti asiat voi saada toimimaan hyvän rumpalin kanssa, jonka estetiikan ymmärrys sekä tietotaito ovat huipputasoa. Hänen mukaansa parhaassa tapauksessa rumpuraidat ovat heti toimivia, eikä niitä juurikaan tarvitse editoida.

Rautiainen kertoo, että hän on oppinut sekä äänittämään rumpuja paremmin että miksaamaan kappaletta pidemmälle jo tuotantovaiheessa. Nykyään hän kokee kuulevansa paremmin, mitkä asiat tulevat toimimaan lopullisessa versiossa ja mitkä ei. Rautiainen kokee, että taitojen kehittymisen tuoma itseluottamus on tuonut mielenrauhaa ja malttia tekemiseen.

Se on vaikuttanut myös siihen sitten, että miten luottavainen voi olla siinä vaiheessa, kun äänittää. Tietää, että OK tää on hyvä, tän mä saan toimimaan. Tai sitten reagoi, että tää ei ole hyvä. Kun sitä prosessia käy läpi, että äänittää ja miksaa ja tuottaa, niin kehittyi se ratkaisuiden tekeminen jo siinä äänestysvaiheessa.

Hämäläinen kokee kehittyneensä rumpuraitojen tuottamisessa erityisesti ongelmanratkaisun kautta. Hän kertoo alusta asti kokeneensa valmiiden luuppien käyttämisen ongelmalliseksi ja turhautuneensa siihen, ettei pystynyt kontrolloimaan esimerkiksi bassorummun voimakkuutta. Tämän jälkeen hän kertoo löytäneensä sample-kirjastot, joista löytyi erilliset rumpusoundit, joita hän pystyi ohjailemaan eli soittamaan kontrollerin avulla. Hämäläinen kertoo miksaamisen ja raitojen kontrolloimisen muuttuneen merkittävästi, kun hän oppi, että kontrollerin avulla soitetut rumpuraidat oli mahdollista äänittää siten, että rumpusetin erilliset osat, kuten bassorumpu, virveli ja hi-hat-symbaalit sekä niiden erilliset mikrofoniraidat, kuten lähimikrofonit, over head -mikrofonit ja tilamikrofonit, tallentuivat omille raidoilleen.

Hämäläinen mainitsee haastattelun aikana useasti valmiiden rumpuluuppien pilkkomisen, sekä pilkottujen osien uudelleen järjestelyn tai soittamisen kontrollerin avulla. Tämän tekniikan hän myös mainitsee yhdeksi kehitysvaiheekseen, jonka jälkeen hän kykeni tekemään autenttisemman kuuloisia rumpuraitoja urbaanin musiikin genressä.

4.4 Tulevaisuuden näkymät ja vinkit rumpaleille

Tässä kappaleessa esittelen haastateltavien näkemyksiä siitä, mihin suuntaan rumpuraitojen tuottaminen tulee kehittymään sekä siitä, millaisia vinkkejä he antaisivat rumpaleille, jotta he voisivat työllistyä paremmin tulevaisuuden ääntealalla.

Haapaniemi näkee, että oikeiden soittajien käyttö on nykyään jo valmiiksi niin vähäistä, että hän ei usko, että se tulee enää vähenemään. ”Kun avaat radion, niin vähemmän sieltä kuuluu rumpaleita, kuin niitä, mitkä on tehty koneella”, Haapaniemi toteaa. Hän kokee, että oikean rumpalin soundi tulee kuitenkin aina persoonasta ja soittajasta, ei tietokoneohjelmasta.

Lisäksi Haapaniemi muistuttaa, että asiaan liittyy paljon muutakin kuin pelkkä suoritus, mikä tulee levyille. Uskon, että Haapaniemi tarkoittaa tällä sitä, että jokainen soittaja tuo aina persoonansa ja tietotaitonsa mukanaan sessioon ja se

vaikuttaa kaikkeen muuhunkin kuin pelkästään soittoon. Kuten sessiorumpalin käyttöä koskevassa osiossa nousi esiin, yhteistyöllä, ideoiden pallottelulla ja toisten ideoista inspiroitumisella on merkittävä rooli musiikin äänittämisessä ja tuottamisessa. Tämän voisi summata siten, että kun eri muusikoiden ja tuottajien näkemykset ja taidot yhdistetään, lopputuloksena on jotain, mikä on enemmän kuin osiensa summa.

Haapaniemi pohtii, että trendit voivat muuttua myös niin, että bändit nousevat taas suurempaan suosioon ja yhteissoiton energiaa halutaan myös äänitteille. Haapaniemi mainitsee tästä esimerkkinä vuoden 2021 euroviisuvoittajan Måneskin-yhtyeen suosion.

Haapaniemi kehottaa nuorempia rumpaleita hankkimaan äänityslaitteiston sekä opettelemaan jonkun musiikinteko-ohjelman hyvin, jotta kykenisi äänittämään omaa soittoaan esimerkiksi treenikämpällä ja tarjoamaan matalla kynnyksellä palveluitaan. Lisäksi hän muistuttaa, että on tärkeää olla kiinni ajassa, mikäli haluaa työllistyä tämän päivän äänitystuotannoissa.

Jos esimerkiksi diggaa vain seitsemänkymmentäluvun musaa, niin on tosi vaikea mennä tekemään sessioita nykypäivänä ja olettaa, että se on se, mitä halutaan. Todennäköisesti sä et silloin hoida semmoisia juttuja, mitä ne tuottajat nykyään haluaa.

Rautiainen sanoo, että mikäli luottamussuhde tilaajan ja toimittajan (tässä tapauksessa rumpalin) välillä on hyvä, eli tilaaja luottaa siihen, että rumpali kykenee itsenäisesti toimittamaan hänelle laadukkaita ja kriteerit täyttäviä rumpuraitoja, etätyöskentely on varmasti tulevaisuudessakin toimiva ratkaisu.

Tuottajat arvostaa aikaa ja rahaa ja näin, että jos joku tiputtaa laadukkaat rumpupaidat sähköpostiin, niin uskon että siellä on kyllä tilausta.

Rautiainen kehottaa rumpaleita tutustumaan teknologiaan ja etsimään sitä kautta uusia luovia ratkaisuja. Hänen mielestään olisi tärkeää, että rumpalit ymmärtäisivät tuotantoprosessin eri vaiheita, jotta voisivat nähdä rummut osana isompaa kokonaisuutta äänitteen tekoprosessissa. Saman asian toteaa tuottaja

Nick Messitte blogissaan (2018), että vaikka olisitkin rumpali - jopa silloin kun soitat levyllä - saattaa olla hyödyllistä ohjelmoida raitoja demoillesi, sillä irtautuminen rumpalin ajattelutavasta voi auttaa keskittymään isompaan kuvaan.

Rautiainen kokee myös, että monella hyvällä soittajalla ja rumpuraitojen tuottajalla itsensä markkinoiminen jää usein olemattomaksi, ja tästä syystä heidän tekemisensä ja erityisosaamisensa jäävät huomaamatta.

Paljon on kiinni siitä, miten onnistuu tekemään itsestään brändin etenkin sosiaalisessa mediassa. Ajatuksena, että joku voisi helposti huomata jonkun Instagram-videon missä tehdään selväksi, että tekee tällaisia ja yhtäkkiä joku musiikintekijä saattaakin inspiroitua ihan vaan rumpalin soitosta... että hei, mä haluan tilata ton.

Hämäläinen uskoo kotistudioiden lisääntyvän teknologian kehityksen ja halpeneamisen myötä ja mainitsee esimerkkinä Fiver-alustan, missä eri alojen freelancerit voivat mainostaa osaamistaan ja myydä tuotteitaan, kuten rumpuraitoja. Alustalta voi esimerkiksi tilata rumpalin tekemään räätälöidyt raidat omalle äänitteelle kiinteällä hinnalla. Hämäläinen kokee, että etätyöskentely toimii ennen kaikkea eri genrejen erityisosaajien kanssa, koska silloin tuottaja voi paremmin luottaa saavansa laadukkaita tuotteita.

Sitten jos ei ole erikoisjäbä, joka soittaa ne rummut, niin silloin täytyy pitää vähän enemmän puikoista kiinni, koska tuottajalla on kuitenkin se vastuu siitä biisistä ... eli semmoinen erikoistuminen vois olla haluttu asia.

Hämäläinen sanoo tärkeimmäksi ohjeekseen rumpujen virittämisen opettelemisen. Hänen mielestään on absurdia, että suurin osa rumpaleista tietää huonosti, kuinka rumpuja viritetään studioon vaadittavalle tasolle. Hämäläinen kertoo itse opetelleensa rumpujen virittämistä Rick Beaton ja Nolly Getgoodin videoista ja podcasteista. Hän mainitsee erittäin hyväksi sivustoksi <https://drummersreview.com> :n, josta löytyy ohjeet otsikolla "Guide to Tom Tuning".

Lisäksi Hämäläinen kertoo huomaavansa usein, että monilla rumpaleilla on studiossa ongelmia soittobalanssin kanssa. Hän kokee, että usein esimerkiksi rumpufillit jäävät dynamiikaltaan liian heiveröisiksi verrattuna muuhun soittoon.

Soiton pitää olla tosi napakkaa, ja niitä pönttöjä saa lyödä ihan silleen rohkeasti, mut sitten kun tulee filli, niin pitäisi lyödä vielä kovempaa. Se ei ole luonnollista, se pitää opetella.

Hämäläinen kokee, että kaikkien soittajien teknologinen ymmärrys ja tietämys äänitteiden tuottamisesta on erittäin oleellista.

Ne soittajat, jotka ymmärtävät noista, ovat usein kapuja ja ne hallinnoi projekteja. Jos sä oot vain soittaja, jota ei kiinnosta yhtään teknologia ja äänittäminen, niin mä veikkaan, että sitten ei ehkä niin paljon puhelin soi.

Hämäläinen myös pohtii, että myös rumpaleiden tekemille midiraidoille voisi olla käyttöä, sillä usein hän kokee tarpeelliseksi muokata muiden tekemiä raitoja.

Mä en ole vielä törmännyt sellaisiin rumpaleihin, jotka tarjoaisivat rumpuraitansa midinä jollain sample-pankilla sillein, että mä pääsisin siihen käsiksi sit vielä. Koska se on joskus jostain yhdestä bassorummun iskusta kiinni, että onko se poppia vai iskelmää tai jotain muuta.

4.5 Eettisyys ja validius

Opinnäytetyössä on käytetty Tutkimuseettinen neuvottelukunnan (TENK) yhteistyössä suomalaisen tiedeyhteisön kanssa laatimaa tutkimuseettistä ohjetta hyvästä tieteellisestä käytännöstä. Ohjeen tavoitteena on edistää tutkimuksen luotettavuutta, eettisyyttä ja avoimuutta sekä ehkäistä epäeettistä toimintaa tutkimuksessa. Tutkimuksessa on noudatettava yleisiä eettisiä periaatteita, jotka edellyttävät tutkittavien ihmisarvon, yksityisyyden, itsemääräämisoikeuden ja muiden oikeuksien kunnioittamista. Tärkeä yleinen eettinen periaate on myös se, että haastateltaville ei aiheuteta merkittäviä riskejä, vahinkoja tai haittoja. (TENK 2023).

Luottamuksellisuus edellyttää, että haastattelija kertoo totuudenmukaisesti haastattelun tarkoituksen haastateltaville sekä käsittelee ja säilyttää saamansa tiedot luottamuksellisesti (Ruusuvuori ja Tiittula 2005, 17). Opinnäytetyöni haastatteluihin osallistuneille toimitettiin tiedote tutkimuksesta, jossa kerrottiin muun

muassa tutkimuksen tarkoituksesta, menetelmistä ja toteutustavasta. Haastateltaville toimitettiin etukäteen suostumuslomake, jonka he allekirjoittivat.

Haastateltavista kaksi henkilöä olivat minulle ennestään henkilökohtaisesti tuttuja. Ruusuvuoren ja Tiittulan mukaan tilanne, jossa haastateltava tuntee haastateltavan etukäteen, voi synnyttää luottamusta, mutta samalla se voi johtaa siihen, että haastateltava paljastaa asioita, joita hän myöhemmin katu (Ruusuvuori ja Tiittula 2005, 17). Kyseistä tilannetta välttääkseni tein haastateltaville selväksi, että he saavat lukea omat osuutensa haastatteluista ennen opinnäytetyön julkaisua.

Hirsjärven, Remeksen ja Sajavaaran (2013) mukaan haastattelun luotettavuutta saattaa heikentää se, että haastatteluissa haastateltavilla on taipumus antaa sosiaalisesti suotavia vastauksia. Omien haastattelujen kohdalla tämä voisi tarkoittaa sitä, että haastateltavat muokkaisivat vastauksiaan suopeammaksi sen mukaan, miten olettavat minun tai tutkimuksen lukijoiden kokevan esimerkiksi sessiorumpalin roolin merkityksen musiikki tuotannoissa. On kuitenkin mahdollista sanoa, vaikuttiko se, että olen itse rumpali, vastauksiin niin, että haastateltavat eivät puhuneet sessiorumpalin tarpeellisuudesta niin kriittisesti.

Tutkimusaineisto säilytettiin tietokoneellani salasanalla suojattuna sekä Metropolian verkkolevyllä opinnäytetyöprosessin ajan, jonka jälkeen ne hävitettiin asianmukaisesti kaikista tallennuspaikoista. Tällä tavoin estän asiattomien henkilöiden pääsyn tutkimusaineistoon ja varmistan, että aineisto ei ole enää käytävissä opinnäytetyön julkaisemisen jälkeen.

Kokonaisuudessaan opinnäytetyössä on noudatettu yleisiä eettisiä periaatteita, kuten tutkittavien ihmisarvon, yksityisyyden, itsemääräämisoikeuden ja muiden oikeuksien kunnioittamista. Lisäksi haastateltaville on toimitettu tiedote tutkimuksesta, jossa on kerrottu tutkimuksen tarkoituksesta, menetelmistä ja toteutustavasta. Haastateltavat ovat myös allekirjoittaneet suostumuslomakkeen,

jossa he ovat antaneet suostumuksensa osallistua tutkimukseen. Näiden tekijöiden perusteella voidaan olettaa, että tutkimus on toteutettu luotettavasti ja eettisesti, mikä puolestaan tekee tuloksista luotettavampia.

5 Tulosten yhteenveto ja johtopäätökset

Haastatteluissani haastateltavat saivat vastata kysymyksiin vapaasti ilman ajallisia rajoitteita, joten litteroitavaa materiaalia kertyi laajasti. Ruusuvuori, Nikander ja Hyvärinen (2010, 11–12) kehottavat pohtimaan, mitkä elementit laajasta materiaalista vastaavat parhaiten tutkimusongelmaan ja mitä tulisi sulkea ulkopuolelle. Haastateltavien vastaukset ja tarinat liikkuvat vapaasti aihealueen eri teemojen välillä sekä välillä niiden ulkopuolellakin. Analyysivaiheen teemoittelua tehdessäni huomasinkin, että usein eri teemat nousivatkin esille haastattelun eri vaiheissa.

Haastatteluista ilmeni, että kaikkien haastattemieni tuottajien työnkuva sisälsi paljon Tuomas Auvisen (2018, 92–93) esiin nostamaa tracker-tuottajan toimenkuvaa. Kappaleentekoprosessissa heidän roolinsa voi sisältää säveltämistä, sovittamista, ohjelmointia, teknikon työtä sekä henkistä ja teknistä valmennusta. Toimessa yhdistyy taiteellinen päätöksenteko, esteettinen harkinta, yhteistyö muiden luovien osapuolten kanssa sekä digitaalisen tuotantoteknologian käyttö.

5.1 Millä tavoin voin kehittää itseäni rumpuraitojen tuottajana?

Tuloksista käy ilmi, että työllistyminen 2020-luvun äänitetuotannoissa sessiorumpalina edellyttää rumpalilta monipuolista osaamista, johon kuuluu korkea soittotekninen taito sekä vallitsevien musiikkitrendien estetiikan tuntemus. Toisaalta menestys voi löytyä myös persoonallisesta soundista ja erityisosaamisesta tietyssä genressä. Persoonallinen soundi voi syntyä esimerkiksi soittotekniikasta ja soittobalanssista, tietynlaisista rummuista ja symbaaleista tai omista musiikillisista näkemyksistä ja mieltymyksistä. Rumpalin kannattaisi tarkastella omaa erityisosaamistaan ja miettiä, millaisiin projekteihin ja genreihin hän voisi

tarjota erityisosaamistaan. Mitkä ovat hänen vahvuutensa ja millaisia musiikki-tuotantoja hän haluaa tehdä eniten? Tämä voi auttaa suuntamaan omia voimavaroja oikeaan suuntaan.

Olipa lähestymistapa soitannollisiin asioihin mikä tahansa, kyky äänittää ja tuottaa rumpuraitoja itsenäisesti on merkittävä etu työllistymisen kannalta. Äänityslaitteiston hankkiminen ja jonkin DAW-ohjelman käytön hallinta ovat avainasemassa, jotta rumpali voi oppia äänittämään ja tuottamaan rumpuraitoja itsenäisesti ja tarjota palveluitaan matalalla kynnyksellä. Lisäksi rumpaleiden olisi tärkeää ymmärtää tuotantoprosessin kokonaisuus, mikä vaatii teknologiseen kehitykseen perehtymistä ja rumpalin perinteisestä ajattelutavasta irtautumista.

On huomattava, että rumpalin taidot eivät rajoitu pelkästään tekniseen taituruuteen, vaan ne sisältävät myös soitannollisia valintoja ja rumpalin roolin ymmärtämistä suhteessa kokonaisuuteen. Lisäksi rumpalin tulee olla tietoinen instrumentin luonteesta ja eri musiikkityylien estetiikasta rumpalin näkökulmasta. Nämä taidot antavat rumpaleille merkittävän etumatkan myös rumpuraitojen digitaaliseen tuottamiseen ja parempiin lopputuloksiin verrattuna muihin. 2020-luvulla rumpalille olisikin hyödyllistä ymmärtää ja oppia käyttämään virtuaali-instrumentteja, virtuaalirumpaliohjelmia sekä samplausohjelmia. Nämä menetelmät ovat erittäin käytettyjä moderneissa musiikkituotannoissa ja on helppo päätellä, että rumpaleiden, jotka osaavat käyttää näitä instrumentteja, on todennäköisesti helpompi työskennellä muiden musiikkituottajien ja artistien kanssa ja osallistua modernien musiikkiteosten luomiseen. Saman toteaa vuonna 2015 julkaistussa kirjassaan tuottaja Michael Beinhorn, kun hän korostaa, että rumpalin taituruus ei rajoitu vain tekniseen osaamiseen, kuten tarkan soiton ajoittamiseen klikk RAIDAN kanssa. Beinhorn kokee, että todelliset taiturit omaavat kyvyn puhua instrumenttinsa kautta, ja he voivat soitollansa välittää tunteita ja ilmaista persoonallisuutta. Hänen mukaansa aiemmin loistavat rumpalit olivat suuresti arvostettuja, sillä heidän tapansa lähestyä soittoa olivat niin erilaisia toisistaan, ja jokaisella rumpalilla oli oma tunnistettava tyyliensä. Sessioon valitulla rumpalilla oli erityinen roolinsa äänityksen tunnelman luomisessa, mikä vaikutti äänitteen lopulliseen soundiin. (Beinhorn 2015, 139.)

Menestyäkseen rumpalin olisi tärkeää myös osata brändätä ja markkinoida itseään sekä kehittää erityisosaamistaan ja persoonallista soundiaan. Rumpalin tulisi osata myös virittää rumpunsa, mikä on taito, joka harvoin tulee esiin opiskelussa, ja mitä harvat ammattirumpalitkaan osaavat kunnolla.

Väitän, että hallitsemalla digitaaliset tuotantomenetelmät ja modernin äänitysteknologian rumpali voi luoda kilpailukykyisemmän osaamisprofiilin ja työllistyä helpommin nykypäivän musiikkiteollisuudessa.

5.2 Millaisilla eri menetelmillä tämän päivän ammattituottajat tuottavat rumpuraitoja?

Kappaleentekoprosessin alullepanemisessa yhdistäväksi tekijäksi haastattelussa nousi se, että usein kappaleen sävellysvaiheessa, tuottajat etsivät tai luovat nopeasti jonkin rumpuluupin sykkimään taustalle, jonka päälle kappaletta aletaan rakentamaan. Muun muassa Splice-alusta mainittiin helpoksi paikaksi löytää sopivia ja usein myös inspiroivia rumpuluuppeja. Joka tapauksessa haastateltavat kokivat, että sävellysvaiheessa rumpukomppi harvoin näyttelee isoa osaa, vaikkakin joskus siitä saattaa inspiroitua tekemään uuden kappaleenkin. Aineistosta käy ilmi, että tässä työssä esiin nousevat rumpuraitojen tuottamisen eri menetelmät liittyvät enimmäkseen kappaleiden sovitussvaiheeseen, eli siihen kun sävellyksen melodia, harmonia, rakenne ja rytminen lähestymistapa ovat jo pääpiirteittäin selvillä.

Kokemukseni, tutkimani aineiston ja haastattelujen perusteella päättelen, että tämän päivän populaarimusiikissa rumpuraitojen soundissa, tunnelmassa ja groovessa pyritään usein ihmisen ja koneen symbioosiin. Rumpuraitojen kohdalla tämä tarkoittaa sitä, että koneella tehtyjä, ajoitukseltaan ja dynamiikaltaan tasaisia komppeja ihmismäistetään muuttamalla niiden ajoitusta ja dynamiikkaa enemmän siihen suuntaan, miten oikea rumpali niitä soittaisi. Haapaniemi ja Hämäläinen puhuvat eri yhteyksissä siitä, että ihmismäisen svengin luomisessa on tärkeää rumpujen dynamiikka ja aksentoinnin variointi. Tätä huomiota tukee myös esimerkiksi Ilja Sillmannin (2018) blogikirjoitus, jossa käsitellään tapoja

elävöittää digitaalisesti rakennettujen rumpukomppien rytmikkaa, ja tuoda mukaan luonnollista fiilistä.

Vastaavasti liverumpalin soittoa saatetaan korjata ajoitukseltaan konemaisemmaksi kvantisoimalla äänitettyä raitaa tietokoneella. Haastattelujen mukaan nämä muutokset on kuitenkin hyvä tehdä ennen, kuin muita instrumentteja soitetaan tai ohjelmoidaan päälle, jotta tallenteen yhtenäisyys säilyisi.

Seuraava vaihe rumpuraitojen tuottamisessa on usein drum replacement -menetelmä, jota käytetään erittäin paljon modernissa musiikkituotannossa. Siinä äänitetyn liverumpalin yksittäisiä ääniä, kuten virvelin iskuja, korvataan tai tuplataan digitaalisesti tuotetuilla äänillä tai muusta äänimateriaalista leikatuilla sampleilla. Menetelmällä on monia käyttötarkoituksia, kuten rumpusoundin parantaminen tai korostaminen, tiettyjen rumpusoundien luominen tai luotettavan ja tasaisen rumpusoundin saavuttaminen ilman manuaalista mikitystä ja säätämistä. Se on myös hyödyllinen työkalu, kun halutaan muuttaa rumpusoundin sävyä tai tunnelmaa, esimerkiksi pehmentää tai terävöittää soundia tai lisätä resonanssia.

Toisaalta joissain urbaaneissa musiikkityyleissä, kuten hip/hopissa, rumpukomppien samplaaminen voi olla tarkoituksellista myös siksi, että se mahdollistaa hassujen ja epätavallisten rytmikuvioitten luomisen. Sen avulla voidaan luoda ainutlaatuisia rumpukomppeja, joita ei voisi saavuttaa perinteisellä rumpu-työskentelyllä. Esimerkiksi samplattujen ääninäytteiden pilkkominen, kääntelemineen, uudelleenjärjesteleminen ja kontrollerilla soittaminen voi tuottaa yllättäviä ja mielenkiintoisia tuloksia, joiden ei ole tarkoituskaan kuulostaa luonnolliselta soitolta. Tässä tapauksessa tarkoitus ei myöskään ole korjata epätarkkuuksia, vaan pikemminkin luoda tietynlaista rytmistä energisyyttä ja ruokkia luovuutta.

On tärkeää huomata, että vaikka modernissa musiikkituotannossa käytetään paljon erilaisia digitaalisia menetelmiä rumpuraitojen tuottamiseen ja manipu-

lointiin, levyille päätyy edelleen paljon myös täysin puhtaasti äänitetyjä rumpuraitoja. Tällaisissa tilanteissa rumpuraidan ajoitusta ei yleensä muokata jälkikäteen. Näin on loogista toimia varsinkin silloin, kun tallennetaan koko bändiä yhtä aikaa ja tarkoituksena on saavuttaa mahdollisimman luonnollinen ja autenttinen bändin soundi tallenteelle.

On myös tärkeää muistaa, että musiikkituotannossa ei ole yhtä oikeaa tai väärää tapaa tuottaa rumpuraitoja. Erilaiset menetelmät sopivat erilaisiin tilanteisiin ja tavoitteisiin, ja tuottajan tärkein tehtävä on löytää paras mahdollinen tapa tuottaa rumpuraita kyseisessä tilanteessa.

5.3 Mitä lisäarvoa sessiorumpali voi tuoda tuotantoon?

Haastatteluista kävi ilmi, että sessiorumpalin läsnäolo studioympäristössä on tärkeää musiikin luovassa prosessissa. Hyvä sessiorumpali tuo aina oman tietoisuutensa ja erityisosaamisensa mukanaan. Sessiorumpali pystyy esteettisellä näkemyksellään sekä vuorovaikutuksellaan tarjoamaan asioita, joita tietokone ei voi tehdä. Parhaimmillaan yhteistyö sessiorumpalin ja tuottajan välillä on inspiroivaa vuorovaikutusta, jossa ideat syntyvät ja jalostuvat ”pallottelemalla”. Livesoittajien kanssa erilaisten sovituseideoiden kokeileminen tapahtuu hetkessä, kun taas tietokoneella ohjelmoidessa ja yksin työskennellessä sovitusten muuttaminen voi olla työlästä ja aikaa vievää.

Kaikki haastateltavat pitivät sessiorumpaleiden roolia tärkeänä ja monilta osin edelleen korvaamattomana. Taulukossa 3 esittelen yhteenvedona haastatteluista ja lähdemateriaalista esiin nousseita argumentteja puolesta ja vastaan koskien sessiorumpalin roolia 2020-luvun äänitetuotannoissa.

Puolesta	Vastaan
Livesoittajien kanssa työskentely mahdollistaa nopeamman muutosten tekemisen kappaleeseen.	Liveäänitys vaatii enemmän aikaa ja rahaa

Sessiorumpalin ja tuottajan välinen vuorovaikutus ja ”ideoiden pallottelu” helpottaa sovittamista.	Rumpalit eivät välttämättä soita tarkasti sovituksia ja tarjoilevat sävellyksen rytmikasta tai poikkeavia bassorumpukuvioita, mikä aiheuttaa ylimääräistä työtä tuottajalle.
Sopivan sessiorumpalin mukana tulee yleensä oikeanlaiset rummut. Rumpujen ominaisuuksilla, kuten koko, materiaali ja viritys, on merkittävä vaikutus lopputuloksen soundiin.	Aina ei ole mahdollista saada kaikkia haluamiaan soittajia mukaan.
Estetiikaltaan sopiva sessiorumpali tuo omat erikoisvahvuutensa kyseiseen projektiin.	

Taulukko 3: Sessiorumpalin käytön hyödyt ja haasteet äänitetuotannossa

Se, milloin kannattaa käyttää oikeaa rumpalia ja milloin kannattaa tehdä rumpuraidat tietokoneella, riippuu monista tekijöistä, kuten budjetista, tuotantotavoitteista ja musiikkityylistä. Jos tuotanto haluaa biisiin luonnollisen tunteen ja ainutlaatuisen soundin, oikean rumpalin käyttö voi olla parempi vaihtoehto. Jos budjetti on rajoitettu ja aikaa on vähän, rumpuraitojen tuottaminen digitaalisesti voi olla järkevä valinta.

5.4 Miten rumpuraitojen tuottamisen menetelmät tulevat muuttamaan tulevaisuudessa?

Lähdemateriaalin ja haastatteluiden perusteella voidaan todeta, että nykypäivän radiosoitossa kuullaan yhä vähemmän rumpusoundia, joka on äänitetty oikeilla rummuilla. Sessiorumpaleiden käytön väheneminen tulevaisuudessa näyttää kuitenkin epätodennäköiseltä, sillä pitkälle kehitetty soittotaito, esteettinen näkemys ja tyyllinen erityisosaaminen ovat edelleen korvaamattomia äänitysprosessissa. Samaan aikaan on muistettava, että rumpalin soitannollinen suoritus on vain yksi osa musiikin tuottamisessa. Yhteistyöllä, ideoiden jakamisella ja kollektiivisella inspiraatiolla on merkittävä rooli, kun eri muusikoiden ja tuottajien näkemykset ja taidot yhdistyvät.

On myös mahdollista, että bändit voivat tulla jälleen suosittuimmiksi ja yhteisö-
ton energiaa halutaan myös tallentaa äänitteille. Esimerkkinä haastatteluissa
mainitaan vuoden 2021 euroviisuvoittajan, Måneskin-yhtyeen, suosio.

Teknologian kehityksen ja halpenemisen myötä on todennäköistä, että etätyös-
kentely tulee yleistymään edelleen ja kasvattamaan kotistudioiden suosiota entis-
estään. Esimerkiksi Fiverr-tyyppiset alustat, joilla eri alojen freelancerit voivat
mainostaa osaamistaan ja myydä tuotteitaan, kuten rumpuraitoja, ovat kasvatta-
massa suosiotaan entisestään. Alustalta on mahdollista tilata räätälöityjä rum-
puraitoja omalle äänitteelle kiinteällä hinnalla. Tuottajien on helppo luottaa erityi-
sesti eri genrejen erikoisosaajien kykyyn tuottaa laadukkaita tuotteita etätyös-
kentelyn avulla.

6 Pohdinta

Musiikin tuottamisesta puhuttaessa kuulee usein sanottavan, että ainoastaan
se, mitä tulee kaiuttimista ulos, on merkityksellistä. Tämä tarkoittaa, että loppu-
tuloksen laatu on se, mikä todella lasketaan musiikin tuottamisessa. Toisaalta
kuitenkin on olemassa eettisiä tai moraalisia kysymyksiä, jotka liittyvät siihen,
millä menetelmillä musiikkia tuotetaan. Esimerkiksi, joskus yhtyeet mainostavat
uutta albumiaan sillä, että se on äänitetty täysin livenä ilman tietokoneita. Tämä
voi antaa vaikutelman, että albumi on eettisesti parempi tai aito ja orgaanisempi
kuin albumi, joka on tuotettu tietokoneella.

Kuitenkin nykypäivänä on käytännössä mahdotonta kuulla, onko albumi tuotettu
käyttäen livesoittajia vai koneita, koska teknologia on niin kehittynyttä. Tämän
vuoksi keskustelu eri tuotantomenetelmien arvokkuudesta tai paremmuudesta
on mielestäni turha, koska lopputuloksen kannalta menetelmillä ei ole itseisar-
voa. On tärkeää huomioida, että lopputuloksen laatu riippuu paljolti siitä, kuka
musiikin tuottaa ja millaisia kykyjä hänellä on.

Esimerkiksi sessiorumpalin merkitys tuotannolle riippuu täysin sessiorumpalista
itsestään ja siitä, kuinka paljon taitoa hänellä on. Tietokoneen käyttö voi olla

hyödyllistä tuotantoprosessissa, mutta se ei takaa automaattisesti parempaa lopputulosta. Lopulta myös rumpuraitojen tuottamisessa on kyse siitä, mitä artistit ja tuottajat haluavat saada aikaan, ja millaisia menetelmiä he käyttävät sen saavuttamiseksi.

Tutkimuksen tekeminen on herättänyt minussa paljon ajatuksia siitä, mitä kaikkea rumpuraitojen tuottaminen vaatii ja miten tulevaisuuden sessiorumpaleiden tulee kehittyä menestyäkseen ääniteollisuudessa. Digitaalisen teknologian kehityksen myötä äänitteiden tuottaminen on siirtynyt yhä enemmän tietokoneiden ja ohjelmistojen käyttöön, ja rumpalit joutuvatkin yhä useammin tekemisiin DAW-ohjelmien ja virtuaali-instrumenttien kanssa.

Kuten jo edellisessä luvussa totesin, työllistyminen sessiorumpalina 2020-luvun äänitetuotannoissa vaatii paljon erilaisia taitoja. Kokemukseni mukaan tekninen osaaminen, persoonallinen ja musiikillinen ilmaisuvoima eivät kuitenkaan aina kulje käsi kädessä. On mahdollista olla erinomainen teknisesti, mutta samalla vailla omaa soundia ja musiikillista visiota. Tämä onkin suuri haaste: kuinka kehittää oma tekninen osaaminen huippuunsa, mutta samalla säilyttää persoonallinen soundi? Olen havainnut, että opiskelu ja kurssit voivat auttaa kehittämään teknistä osaamista, mutta oman soundin löytämiseen tarvitaan usein paljon itse-tutkiskelua ja luovaa ajattelua. Toisaalta jokaisella sessiorumpalilla on oma henkilökohtainen tarinansa ja musiikillinen taustansa, jotka voivat auttaa heitä löytämään oman soundinsa. Ehkä oma ilmaisu ja soundi voivat löytyä juuri näiden kokemusten ja taustojen kautta.

Toisaalta olen myös havainnut, että tietokoneen ja ohjelmistojen avulla on mahdollista löytää uusia tapoja tuottaa musiikkia ja kehittää omaa soundia. Kurssit, joilla olen käynyt, ovat antaneet minulle paljon uusia ideoita ja taitoja, mutta tiedän, että vasta käytännön harjoittelu ja kokeilu auttaa minua todella sisäistämään ja hyödyntämään oppimaani.

Kaiken kaikkiaan olen tullut siihen tulokseen, että tulevaisuuden sessiorumpaleiden tulee olla hyvin monipuolisia ja omata laaja-alainen osaaminen niin teknisesti kuin musiikillisestikin. On tärkeää hallita digitaalinen teknologia ja käyttää sitä luovasti, mutta yhtä tärkeää on kehittää omaa tyyliä ja soundia, jotta erottuu joukosta ja pystyy tarjoamaan jotain ainutlaatuista musiikillisiin projekteihin.

Tulevaisuudessa rumpuraitojen tuottaminen tulee todennäköisesti jatkamaan kehittymistään edelleen. Virtuaali-instrumentit ja virtuaalirumpaliohjelmat tulevat näkemykseni edelleen kasvattamaan suosiotaan liverumpaleiden korvaamisessa äänitteillä. Niiden edut verrattuna perinteiseen studioäänitykseen ovat ilmeiset: musiikin tuottaminen on nopeampaa, helpompaa ja halvempaa. Toisaalta on vaikea uskoa, että virtuaali-instrumentit pystyisivät täysin korvaamaan esimerkiksi ihmisrumpalien omaperäisyyttä, ilmaisuvoimaa ja reagointia. On tietysti ilmiselvää, että kyse on myös paljon siitä, mitä äänitteelle halutaan ja kuinka suuressa arvossa rumpuraitaa pidetään kokonaisuuden ja lopputuloksen kannalta.

Lähitulevaisuudessa kehitys tulee todennäköisesti sisältämään tekoälyn käyttämistä rumpujen ohjelmoinnissa ja jopa rumpuraidan automaattisen generoinnin, jossa tietokone luo rumpuraidan artistin tai tuottajan antamien parametrien perusteella. Vaikka omassa tutkimuksessani esille nousseet menetelmät eivät suoranaisesti liity tekoälyyn, on syytä olettaa, että tekoälyä tullaan valjastamaan musiikkiteollisuuden käyttöön kiihtyvällä tahdilla. Tutkimalla jo nykyään olemassa olevaa tekoälyteknologiaa, on helppo ennustaa, että yksityiskohtaisesti kustomoituja rumpuraitoja voi tulevaisuudessa luoda tekoälyn avulla, antamalla sille sanallisia ohjeita esimerkiksi haluamastaan kompista. Näin ollen tämä aihealue tarjoaa mielenkiintoisia tutkimusmahdollisuuksia tulevaisuudessa, kun kehitetään uusia tapoja yhdistää ihmisen ja tekoälyn kyvyt musiikin tuottamisessa. Voidaan pohtia, miten tekoälyä voidaan hyödyntää rumpuraitojen tuotannossa siten, että se parantaa lopputulosta, mutta kuitenkin säilyttää musiikin inhimillisen ja luovan ulottuvuuden. Samalla on tärkeää pohtia, millaisia vaikutuksia tekoälyn käytöllä on musiikin luovaan prosessiin, ja miten se vaikuttaa rumpalien

rooliin musiikissa. Kaiken kaikkiaan, tämä aihealue tarjoaa mielenkiintoisia tutkimusmahdollisuuksia musiikkiteollisuuden kehityksen kannalta.

Vaikka teknologian kehitys on vaikuttanut sessiomuusikon työnkuvaan merkittävästi, se ei ole tappanut sitä kokonaan. Edelleen tarvetta ammattitaitoisille muusikoille musiikkituotannoissa, elokuvamusiikin säveltämisessä, live-esiintymisissä ja monissa muissa yhteyksissä. Toisaalta teknologian kehitys on myös avannut uusia mahdollisuuksia sessiomuusikoille, kuten mahdollisuuden työskennellä etänä ja luoda musiikkia itsenäisesti. Mielestäni kyky ja mahdollisuus tuottaa musiikkia lyhyelläkin varoitusajalla kotona tai kotistudiolla on nykyisin erittäin suuri etu muusikon työllistymisen kannalta.

Pidän todennäköisenä, että rumpuraitojen tuottamisessa tulevaisuudessa tullaan edelleen yhdistämään teknologian mahdollisuudet ja elävän rumpalin taito ja luovuus. Joka tapauksessa koen, että teknologian kehitys ei ole asia mitä vastaan kannattaisi taistella, vaikka sen tuomat muutokset omassa työnkuvassa ja ammatti-identiteetissä pelottaisivatkin. Päinvastoin teknologian kehityksen kyydissä on pysyttävä, mikäli mieliä tehdä luovaa työtä tulevaisuudessakin.

Tutkimus tarjoaa arvokasta tietoa niin musiikkituottajille, rumpaleille kuin musiikin kuluttajillekin. Ymmärrys siitä, mikä rumpalin rooli on nykyajan musiikkituotannoissa, voi auttaa tuottajia ja rumpaleita kehittämään työskentelytapojaan ja tuotantoaan vastaamaan paremmin tulevaisuuden tarpeita. Lisäksi tutkimus voi auttaa musiikin kuluttajia ymmärtämään, millaiset tekijät vaikuttavat musiikin lopputulokseen ja miksi tietynlainen musiikki kuulostaa juuri siltä, miltä se kuulostaa.

Lähteet

Adams, Shane. 2016. *The Singer-Songwriter's Guide to Recording in the Home Studio*. Boston, MA: Berklee Press.

Aimola, Olli. 2018. "Bändisoittimien suosio laskussa – Kaiken voi nykyään tehdä yksin kotona – kitara pitää kuitenkin pintansa." Julkaistu 13.9.2018, luettu 20.1.2023. <https://yle.fi/a/3-10314775>

Ahonen, Veikko. 2020. "Kotistudion ABC – Rumpalit puhuvat." *Viidakkorumpu*, huhtikuu 2020, 20.

Audiopro. 2019. "Miksaus ja Masterointi." Ääniteknikon (blogi), julkaistu 8.5.2019, luettu 12.3.2023. <https://audiopro.fi/miksaus-ja-masterointi/>

Auvinen, Tuomas. 2018. "The Music Producer as Creative Agent: Studio Production, Technology and Cultural Space in the Work of Three Finnish Producers." Väitöskirja, Turun Yliopisto. <https://www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/146576/AnnalesB467Auvinen.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Auvinen, Tuomas. 2019. "Musiikin Tuotannon Ja Teknologian Muuttuvia Suhteita: Kolme näkökulmaa Tuottajan Toimijuuden Rakentumiseen". *Musiikki*49 (2–3):91-117. <https://musiikki.journal.fi/article/view/87871>

Beinhorn, Michael. 2015. *Unlocking creativity: A Producer's Guide to Making Music and Art*. Milwaukee: Hal Leonard Books.

Brennan, Matt. 2020. *Kick it: A Social History of the Drum Kit*. New York: Oxford University Press.

Clancy, Ryan. 2022. "What is Audio Editing?" Capterra (blogi), julkaistu 6.6.2022. Luettu 8.3. 2023. <https://www.capterra.com/resources/what-is-audio-editing/>

Douglas, Paul. "How to Create Drum Tracks – Complete Guide for Non-Drummers." Home Music Creator -blogi. Luettu 8.3.2023. <https://homemusiccreator.com/how-to-create-drum-tracks-complete-guide-for-non-drummers/>

Edney, Connor. 2022. "What are Virtual Instruments? How to Make Digital Music." RouteNote (blogi) Julkaistu 8.9.2022, luettu 13.2.2023. <https://routenote.com/blog/what-are-virtual-instruments/>

Gutierrez, Katie. 2022. "How To Read A Music Grid." Bright Star Musical (blog), julkaistu 3.12.2023, luettu 12.3.2023. <https://brightstarmusical.com/how-to-read-a-music-grid/>

Greeves, David. 2015. "Man Vs Drum Machine." Sound On Sound (verkkolehti), julkaistu marraskuussa 2015. Luettu 9.10.2022. <https://www.soundonsound.com/techniques/man-vs-drum-machine>

Haaramo, Juha. 2019. "Pop, iskelmä ja rock – älämölö, örinä ja räminä: pidetty ja torjuttu musiikki Suomessa." Julkaistu 14.11.2019. Luettu 8.3.2023. <https://www.stat.fi/tietotrendit/artikkelit/2019/pop-iskelma-ja-rock-alamolo-orina-ja-ramina-pidetty-ja-torjuttu-musiikki-suomessa/>

Hawkins, Erik. 2010. *Producing Drum Beats: Writing & Mixing Killer Drum Grooves*. Boston: Berklee Press.

Hiipakka, Jenna & Johanna Ahonen. 2022. "Äänitysprosessin perusteet." Rytmimanuaali (blogi), julkaistu 31.1.2022. Luettu 8.3.2023. <https://rytmimanuaali.fi/aanitysprosessin-perusteet/>

Hirsjärvi, Sirkka & Helena Hurme. 2008. *Tutkimushaastattelu: teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press.

Hirsjärvi, Sirkka & Pirkko Remes & Paula Sajavaara. 2013. *Tutki ja kirjoita*. Porvoo: Bookwell Oy.

Huber, David Miles. 2021. *The Midi Manual: a Practical Guide to MIDI within Modern Music Production*. 4.painos. New York: Routledge.

Hyvärinen, Matti & Pirjo Nikander & Johanna Ruusuvoori (toim.) 2017. E-kirja *Tutkimushaastattelun käsikirja*. Tampere: Vastapaino.

Jones, Benjamin. 2022. "What is Sampling in Music?" Live Aspects (blogi), julkaistu 17.4.2022. Luettu 8.3.2023. <https://liveaspects.com/what-is-sampling-in-music/>

Jones, Quincy & Bill Gibson. 2010. *Q on Producing: The Soul and Science of Mastering Music and Work*. Milwaukee: Hal Leonard Books

Kostiainen, Pasi. 2021. "Teemu Brunila: Tärkeintä on luottaa omaan makuun, omaan esteettiseen näkemykseen". SäV.San.Sov -podcast, julkaistu 25.08.2021. Helsinki: Teosto.

LANDR. 2021. "What are Session Drummers? The Basics of Pro Drummers Explained." LANDR (blogi). Julkaistu 26.4.2021. Luettu 13.1.2023. <https://blog.landr.com/session-drummers/>

Lehto, Sami. 2021. "Groove Elää! – Pedagogisia näkemyksiä rytmisen elastisuuden ja svengin opettamiseen." Opinnäytetyö YAMK, Jyväskylän Ammattikorkeakoulu. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/511916/Opinnaytetyo_Lehto_Sami.pdf;jsessionid=49F6D03769470FB50739BFCD7C8B35DF?sequence=2

Mattila, Ilkka. 2023. "Kuulostaako tutulta?". HS Ytimessä, Helsingin Sanomat. Julkaistu 2.5.2023, luettu 2.5.2023. <https://www.hs.fi/visio/art-2000009217611.html>

Messitte, Nick. 2018. "Live Drums vs. Sampled Drums: When to Use Which." Izotope (blogi). Julkaistu 18.3.2018, luettu 13.4.2023.

<https://www.izotope.com/en/learn/live-drums-vs-sampled-drums-when-to-use-which.html>

Mezirow, Jack. 1996. *Uudistava oppiminen: kriittinen reflektio aikuiskoulutuksessa*. 2. painos. Helsinki: Painotalo Miktor.

Mitchell, Liam. 2022. "What is a DAW in music? Digital Audio Workstations Explained." Native Instruments (blogi), julkaistu lokakuussa 2022, luettu 12.2.2023. <https://blog.native-instruments.com/what-is-a-daw-in-music-digital-audio-workstations-explained/>

Mitchell, Liam. 2022. "MIDI: Your guide to MIDI and MIDI controllers." Native Instruments (blogi), julkaistu lokakuussa 2022, luettu 12.2.2023. <https://blog.native-instruments.com/guide-to-midi-and-midi-controllers/>

Muikku, Jari. 1988. *Vinyylin Viemää: Äänilevyn tuottamisen karu todellisuus*. Helsinki: Hakapaino Oy.

Näsänen, Aleks. 2019. "Suomalaisen sessiomuusikon työnkuvan muutos 1980-luvun lopulta nykypäivään." Pro Gradu -tutkielma, Turun yliopisto. <https://www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/149276/opinnaytetyt.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Paterson, Justin. 2015. *The Drum Programming Handbook: The Complete Guide to Creating Great Rhythm Tracks*. Lontoo: Backbeat Books.

Rautiainen, Lasse. 2018. "Ideasta äänitteeksi: Autoetnografinen tutkimus musiikin tuottamisesta digitaalisessa kotistudiossa." Pro Gradu -tutkielma. Itä-Suomen yliopisto. https://erepo.uef.fi/bitstream/handle/123456789/19326/urn_nbn_fi_uef-20180426.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ricard, David. 2022. "Drum Replacement in Logic Pro". Sound On Sound -verkolehti. Julkaistu joulukuussa 2022, luettu 23.1.2023. <https://www.soundonsound.com/techniques/drum-replacement-logic-pro>

Ruohotie, Pekka. 2000. *Oppiminen ja ammatillinen kasvu*. Juva: WS Bookwell Oy.

Ruusuvuori, Johanna ja Liisa Tiittula. 2005. *Haastattelu: Tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus*. Tampere: Vastapaino.

Saaranen-Kauppinen Anita & Anna Puusniekka. 2006. "KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto." (verkkójulkaisu), luettu 12.4.2023. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. <https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus>

Salo, Markku. 2020. *15 äänityön vinkkiä*. Helsinki: Planeetta Kustannus.

Sillmann, Ilja. 2018. "Groove". Kotistudio.fi (blogi). Julkaistu 2.1.2018, luettu 12.3.2023. <https://www.kotistudio.fi/groove/>

Smith, Eli. "What Does a Music Programmer Do?" By The Barricade (blogi). Luettu 8.3.2023. <https://www.bythebarricade.com/what-does-a-music-programmer-do/>

Susic, Peter. 2023. "20+ Music Genre Statistics: Most Popular Music Genres (2023)." Headphonesaddict (blogi), julkaistu 15.2.2023. Luettu 8.3.2023. <https://headphonesaddict.com/music-genre-statistics/>

Ståras, Niclas. 2022. "Luova Tuho". HS Visio, Helsingin Sanomat. Julkaistu 10.12.2022, luettu 10.12.2022. <https://www.hs.fi/visio/art-2000009217611.html>

Tutkimuseettinen neuvottelukunta. "Hyvä tieteellinen käytäntö (HTK)". TENK. Viitattu 14.5.2023. <https://tenk.fi/fi/tiedevilppi/hyva-tieteellinen-kaytanto-htk>.

Tuomi, Jouni & Anneli Sarajärvi. 2018. *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Vuori, Jaana. *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto (ylläpitäjä ja tuottaja). <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/metelmaopetus/kvali/tutkimusetiikka/tutkimusetiikka-ihmistieteissa/> (Viitattu 23.1.2023).

Zak, Albin J., III, and Albin J. Zak. *The Poetics of Rock: Cutting Tracks, Making Records*. University of California Press, 2001. ProQuest Ebook Central, <http://ebookcentral.proquest.com/lib/metropolia-ebooks/detail.action?docID=223044>.

Liitteet

LIITE 1: Tiedote tutkimuksesta

TIEDOTE TUTKIMUKSESTA

Rumpuraitojen tuottaminen eri menetelmillä

Pyyntö osallistua tutkimukseen

Teitä pyydetään mukaan tutkimukseen, jossa tutkitaan *rumpuraitojen tuottamista ammattirumpalin näkökulmasta*. Arvioni mukaan sovellutte tutkimukseen, koska olette *menestyneenä ammattituottajana aiheen asiantuntija*. Tämä tiedote kuvaa tutkimusta ja teidän osuuttanne siinä. Perehdyttyänne tähän tiedotteeseen teille järjestetään mahdollisuus esittää kysymyksiä tutkimuksesta, jonka jälkeen teiltä pyydetään suostumus tutkimukseen osallistumisesta.

Vapaaehtoisuus

Tutkimukseen osallistuminen on täysin vapaaehtoista. Voitte myös keskeyttää tutkimuksen koska tahansa syytä ilmoittamatta. Mikäli keskeytätte tutkimuksen tai peruutatte suostumuksen, teistä keskeyttämiseen ja suostumuksen peruuttamiseen mennessä kerättyjä tietoja ja näytteitä voidaan käyttää osana tutkimusaineistoa.

Tutkimuksen tarkoitus

Tämän tutkimuksen tarkoituksena on tuottaa tietoa rumpuraitojen tuottamisesta ja vertailla eri tuotantotapojen mahdollisuuksia ja mahdollisia heikkouksia.

Tutkimuksen toteuttajat

Tomi Saikkonen osana YAMK opinnäytetyötä

Tutkimusmenetelmät ja toimenpiteet

Tutkimusmenetelmä on haastattelu ja tutkimukseen osallistumiseen menee noin 30-60 minuuttia.

Tutkimuksen mahdolliset hyödyt

Ammatillinen reflektio mahdollisesti

Tutkimuksesta mahdollisesti seuraavat haitat ja epämukavuudet

Kustannukset ja niiden korvaaminen

Tutkimukseen osallistuminen ei maksa teille mitään. Osallistumisesta ei myöskään makseta erillistä korvausta.

Tutkimustuloksista tiedottaminen

Kun tutkimus on valmis, lähetän haastateltaville linkin tutkimukseen, kysymyksessä on opinnäytetyö, joka julkaistaan avoimesti Theseus-tietokannassa.

Tutkimuksen päätyminen

Ennen tutkimuksen päättymistä lähetän litteroidut haastattelut haastatelluille henkilöille. Näin ollen haastatellut henkilöt voivat halutessaan tarkastaa ja muokata vastauksiaan.

Lisätiedot

Pyydämme teitä tarvittaessa esittämään tutkimukseen liittyviä kysymyksiä tutkijalle/tutkimuksesta vastaavalle henkilölle.

LIITE 2: Suostumus tutkimukseen osallistumisesta



Suostumus tutkimukseen osallistumisesta

Tutkimuksen nimi: Rumpuraitojen tuottaminen eri menetelmillä

Tutkimuksen toteuttaja: Metropolia Ammattikorkeakoulu Oy, Tomi Saikkonen, tomi.saikkonen@metropolia.fi, 0400477025.

Minua [tutkittavan nimi] on pyydetty osallistumaan yllämainittuun tutkimukseen, jonka tarkoituksena on tuottaa tietoa rumpuraitojen tuottamisesta ja vertailla eri tuotantotapojen mahdollisuuksia ja mahdollisia heikkouksia.

Olen saanut tutkimustiedotteen ja ymmärtänyt sen. Tiedotteesta olen saanut riittävän selvityksen tutkimuksesta, sen tarkoituksesta ja toteutuksesta, oikeuksistani sekä tutkimuksen mahdollisesti liittyvistä hyödyistä ja riskeistä. Minulla on ollut mahdollisuus esittää kysymyksiä ja olen saanut riittävän vastauksen kaikkiin tutkimusta koskeviin kysymyksiini.

Olen saanut tiedot tutkimukseen mahdollisesti liittyvästä henkilötietojen keräämisestä, käsittelystä ja luovuttamisesta ja minun on ollut mahdollista tutustua tutkimukseen liittyvään tietosuojaselosteeseen.

Minua ei ole painostettu eikä houkuteltu osallistumaan tutkimukseen.

Minulla on ollut riittävästi aikaa harkita osallistumistani tutkimukseen.

Ymmärrän, että osallistumiseni on vapaaehtoista ja että voin peruuttaa tämän suostumukseni koska tahansa syytä ilmoittamatta. Olen tietoinen siitä, että mikäli keskeytän tutkimuksen tai peruutan suostumukseni, minusta keskeyttämiseen ja suostumukseni peruuttamiseen mennessä kerättyjä tietoja ja näytteitä voidaan käyttää osana tutkimusaineistoa.

Allekirjoituksellani vahvistan osallistumiseni tähän tutkimukseen.

Jos tutkimukseen liittyvien henkilötietojen käsittelyperusteena on suostumus, vahvistan allekirjoituksellani suostumukseni myös henkilötietojeni käsittelyyn. Minulla on oikeus peruuttaa suostumukseni tietosuojaselosteessa kuvatulla tavalla.

Allekirjoitus: _____

Nimenselvennys: _____

Alkuperäinen allekirjoitettu tutkittavan suostumus sekä kopio tutkimustiedotteesta liitteineen jäävät tutkijan arkistoon. Tutkimustiedote liitteineen ja kopio allekirjoitetusta suostumuksesta annetaan tutkittavalle.