



Valentin Salo

Työjärjestyksen merkitys ja vaikutukset työnkulkuun DAW-lähtöisessä musiikin tekemisessä

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Muusikko (AMK)

Musiikin tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

13.5.2024

Tiivistelmä

Tekijä:	Valentin Salo
Otsikko:	Työjärjestyksen merkitys ja vaikutukset työnkulkuun DAW-lähtöisessä musiikin tekemisessä
Sivumäärä:	41 sivua + 4 liitettä
Aika:	13.5.2024
Tutkinto:	Muusikko (AMK)
Tutkinto-ohjelma:	Musiikin tutkinto
Suuntautumisvaihtoehto:	Musiikin tekeminen ja tuottaminen
Ohjaaja:	Lehtori Jukka Väisänen
Arviointi:	Lehtori Julius Mauranen

Tämä opinnäytetyö syntyi omasta tarpeestani ottaa selvää, voinko perehtyä modernin musiikintekijä-tuottajan työjärjestyksen optimointiin tavalla, jonka avulla voisin parantaa omaa ja mahdollisesti myös muiden itseni kaltaisten musiikintekijöiden työnkulkua eli workflowta. Itselleni useista eri työtehtävistä vastaaminen musiikkituotannon prosessissa on monesti aiheuttanut jumeja ja hankaluuksia matkan varrella. DAW-lähtöisellä musiikintekemisellä viitataan tässä työssä nykyaikaiseen, pop-musiikin piirissä yleiseen tekemisen tapaan, jossa tietokone on olennainen luovuuden alusta biisin syntymästä alkaen.

Aineiston kerääminen työtäni varten on toteutettu haastattelututkimuksella. Toteutin puolistrukturoidun haastattelun neljän ammattimaisesti toimivan oman sukupolveni DAW-lähtöisen musiikintekijän kanssa. Luonnollisesti kehityin haastattelujen toteutuksessa, mitä pidemmälle niissä pääsin. Esimerkiksi haastateltavien verbaalinen johdattelu aiheeseen sujui mielestäni edellistä paremmin joka kerralla. Aineistoa kertyi valtavasti, joten päätin laatia teemoittelun, jossa nousee esille haastattelujen vastauksissa toistuvia ja tutkimuskysymykseni kannalta olennaisia asioita.

Tulososiossa päästän asiantuntijat ääneen johdatellen väleissä lukijaa omalla äänelläni valitsemieni teemojen pariin. Tätä opinnäytetyötä tehdessäni sain selville, että eri tekijöiden työjärjestyksiin voi kyllä perehtyä, mutta mitään yhtä järkevää tekemisen tapaa on turha tavoitella. Sen sijaan voin oppia asiantuntijoilta heidän työtavoistaan ja kirjoittaa ylös DAW-lähtöisen musiikin tekemisen prosessin sujuvuutta edistäviä ohjeita.

Avainsanat: *Daw-työskentely, työnkulku, workflow*

Abstract

Author: Valentin Salo
Title: The Significance of Workflow Optimization in DAW-based Music Production
Number of Pages: 41 pages + 4 appendices
Date: 13 May 2024
Degree: Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme: Music
Specialisation Option: Music Writing and Production
Supervisor: Jukka Väisänen, MMus
Examiner: Julius Mauranen, MMus

This bachelor's project originated from my need to investigate whether I could delve into the optimization of the songwriting process of a modern music producer in a way that would improve my own and possibly also other music creators' workflows. Managing various tasks within the music production process has caused me delays and other difficulties along the way. In this project, DAW-based music production refers to a contemporary approach commonly used in pop music, where the computer is a crucial tool from the inception of a song.

I collected data for my study through interviews. I conducted semi-structured interviews with four professional music producers of my generation who utilize DAW-based music production. Naturally, I improved in conducting the interviews as I progressed through them. For instance, I found that I guided the interviewees into the topic more effectively each time. As a significant amount of data accumulated, I decided to organize the material through thematic analysis, focusing on recurring themes in the interview responses relevant to my research questions.

In the results section, I let the experts speak while guiding the reader through the chosen themes in between with my own voice. Through this work, I discovered that while it is possible to familiarize oneself with various workflows, it is futile to single out an optimal way of working to pursue. Instead, I can learn from different practitioners about their methods and compile guidelines that enhance the workflow of the DAW-based music production process.

Keywords: *DAW, songwriting, workflow*

Sisällys

1	Johdanto	1
1.1	Mitä on DAW-lähtöinen musiikin tekeminen?	1
1.2	Työn tavoitteet	2
1.3	Tutkimusmenetelmä	4
1.4	Haastateltavat asiantuntijat	5
1.4.1	Orvokki Oittila eli Orvokki	5
1.4.2	Aleksi Wiklund	6
1.4.3	Miko Kontturi	6
1.4.4	Anna Minkkinen eli manna.mai	6
1.5	Haastateltavien asiantuntijoiden erot ja yhtäläisyydet	7
2	Työjärjestys ja sen merkitys järjestelmällisessä biisituotannossa	7
2.1	ChatGPT kertoo	8
2.2	Teollisten prosessien työnkulun tehostaminen lean-ajattelun ja kanban-taulukon avulla	9
3	Käsitteitä	11
3.1	Splice	11
3.2	Workflow	11
3.3	Stem-masterointi	11
3.4	DAW	12
3.5	Miksaaminen	12
3.6	Musiikin taiteellinen tuottaminen	12
3.7	Soundi	13
3.8	Topline	14
3.9	Träkki	14
4	Haastattelujen tulokset	15
4.1	Biisinteon alkuvaihe riippuu musiikin genrestä ja työryhmän koosta	15
4.2	Rakenteen hahmottelu mahdollisimman aikaisessa vaiheessa	17
4.3	Tuottajat ovat miksaajia	20
4.4	Jumittuminen: miksaus ja soundien kiillottaminen voivat viedä mennessään	22
4.5	Prioriteettijärjestys tuotannossa	24
4.6	Luova aivo ja järjestelmällinen aivo	26

4.7	Erityiset yksittäiset menetelmät	27
4.8	Tekijän armollisuus itseään ja tiimiläisiään kohtaan, kun asiat eivät mene putkeen	29
5	Yhteenveto ja pohdinta	30
5.1	Menetelmät ja toteutus	30
5.2	Mitä opin	31
5.2.1	Luovuuden ja järjestelmällisyyden dualismi	31
5.2.2	Lean-ajattelu ja moderni musiikin tekeminen	31
5.2.3	Workflown kannalta hyödyllisiä metodeita	32
5.3	Kuuluuko musiikin tekeminen olla helppoa?	33
	Lähteet	35
	Liitteet	36

1 Johdanto

Hyvän pop-kappaleen tekeminen on vaikeaa. Jotta siitä voi muodostua kuulijalleen mieleenpainuva ja tärkeä teos, kappaleessa tulee olla muutama piirre kohdillaan. Musiikillisessa annissa on hyvä olla kuulijan korvaan sopivissa määrin jotain tuttua sekä uutta. Sen pitää herättää kuulijan mielenkiinto ja samaan aikaan olla tarpeeksi yksinkertainen. Lyriikalla on myös etenkin meille suomalaisille suuri merkitys. Tekstin pitää lävistää kuulijan tajunta ja puhutella häntä syvästi.

Tässä opinnäytetyössä perehdytään DAW-lähtöisen musiikin tekemisen prosessiin ja sen työnkulun, eli workflown, optimointiin ammattilaisten avustuksella. Tämän työn avulla pyrin tarjoamaan modernille musiikintekijälle eväitä ja uusia näkökulmia vaikean haasteen, eli hyvän pop-kappaleen jahtaamisen, edessä.

1.1 Mitä on DAW-lähtöinen musiikin tekeminen?

2020-luvulla ammattitasoisia äänitteitä voidaan tehdä läppärillä makuuhuoneessa, ja yksittäiset ihmiset saattavat vastata vaikka kokonaisen albumin tuotantoprosessista yksin. Kokonaisvaltaiseen pop-biisin tekemisen ja taiteellisen tuottamisen prosessiin tarvitaan yksilötasolla ainakin tunneälyä, teknistä osaamista, jonkinlaista musiikin tuntemusta ja johtamistaitoja. Jos et ole johtavassa roolissa tekijätiimissä, joudut silti johtamaan itseäsi, jotta työ etenee. Perinteisesti eri henkilöille tarkoitetut musiikin tuotantoketjun roolitukset menevät siis nykyään usein päällekkäin. Yksi konkreettinen esimerkki aiheesta on se, että musiikin miksaaminen ja taiteellinen tuottaminen voi olla vaikeaa erottaa työvaiheina toisistaan.

Varmasti tekemisen tapoja on monia, mutta voidaanko omavaraisia tekijöitä – eli montaa hattua yhtä aikaa päässään pitäviä taiteilijoita – haastatteleamalla löytää työjärjestyksen suhteen joitain yhtäläisyyksiä tai eroavaisuuksia heidän

toiminnassaan, ja voisinko itse hyödyntää haastattelujen pohjalta tehtyä koontia omassa tekemisessäni? Tämän asian pohtiminen on itselleni henkilökohtaisella tasolla tärkeää, koska teen paljon musiikkia sekä biisintekijän että taiteellisen tuottajan roolissa. On siis kiinnostavaa kysellä kollegoiltani tästä asiasta ja selvittää, voisiko joku tekemisen tapa olla helpompi ja hedelmällisempi kuin se sekalaisten intuitiivisten päätösten viidakossa operoiminen, jota itse harjoitan. Itse juminen usein biisinteon alkuvaiheessa merkityksettömiin yksityiskohtiin, ja pyrinkin nykyään yhä enenevässä määrin tietoisesti hahmottamaan suuria linjoja ennen yksityiskohtien hieromista. Nämä yksityiskohdat voivat olla vaikka jokaisen äänilähteen soundin pikkutarkka hiominen. Epäolennaisuuksiin keskittyminen väärällä hetkellä voi kokemukseni mukaan keskeyttää hedelmällisen luomisprosessin.

1.2 Työn tavoitteet

Opinnäytetyössäni käsittelen seuraavanlaista aihetta: *Voidaanko ajatella, että DAW:issa operoivalla pop-musiikin tekijä-tuottajalla olisi jokin ideaali tekemisen järjestys asioille, jotta prosessi etenisi mahdollisimman jouhevasti ja kokonaisuus pysyisi hänellä koko ajan hyppysissä. Onko jonkinlaisessa työjärjestyksessä eteneminen maksimaalisen workflown saavuttamiseksi alan ammattilaisille tietoinen valinta vai ei? Olenko yksin ongelmieni kanssa?*

Digitaalisen audion käsittelyn aikakausi on tuonut valtavan määrän soundivaihtoehtoja muutaman sormen napautuksen päähän. Ja vaikka tekisikin biisinsä perinteisin menetelmin vain akustista kitaraa ja muistivihkoa hyödyntäen, joutuu musiikintekijä silti tekemään lukuisia valintoja prosessin alusta lähtien. Kaiken kaikkiaan musiikin tekeminen ja tuottaminen on valintojen maailma, ja jokaisella tekijällä on oma tapansa luovia siellä.

Musiikkia tehdessäni olen kamppailut useiden kysymysten kanssa. Yksi isoimmista haasteista on työvaiheiden hallinta, jotta työskentely olisi tehokasta ja tarkoituksenmukaista. Minua kiinnostaa, onko haastatteluista saaduilla tiedoilla mahdollista kehittää itselleni jonkinlainen työjärjestys, joka auttaa pitämään workflown optimaalisena eli DAW-lähtöisen musiikin tekemisen

prosessin ehyenä ja sujuvana. Suhtaudun tosin jo nyt, ennen haastatteluja, skeptisesti ajatukseen, että jokaiselle biisille sopisi sama absoluuttinen tekemisen kaava. Mutta vaikka en tämän työn avulla ratkaisisikaan mitään helppoa hitin reseptiä, voin varmasti joka tapauksessa kehittää omaa prosessiani ja oppia uutta kollegoiltani.

Musiikin tekemisen prosessin sujuvuuden haasteiden vastauksiin kuuluu ainakin mielikuvissani tasapainoitettun aikataulun löytäminen niin sanotusti olennaisten ja epäolennaisten elementtien työstämiselle. Mielestäni pop-kappaleessa tärkeintä ovat melodia, harmonia, lyriikat ja syke. Oman musiikkini kohdalla ideaalitulanteessa nämä elementit ovat työstetty pitkälle, ennen kuin tekijänä kuuroudun täysin omille valinnoilleni, ja samalla kadotan kenties jotain olennaista minua alun perin inspiroineesta tunteesta tai tunnelmasta.

Haastattelemltani tekijöiltä haluaisin selvittää myös, mikä DAW-lähtöisessä musiikin tekemisessä on epäolennaista. Epäolennaisuus liittyy varmasti myös jollain tapaa aiemmin mainitsemaani työjärjestykseen: basarisoundi ei ole epäolennainen asia biisin miksausvaiheessa, mutta kesken säveltämisen se voi sitä olla. Haastatteluista saatu tieto voi antaa myös vinkkejä siitä, missä järjestyksessä tuotannolliset asiat kannattaa keskenään tehdä.

Biisin rakenteen hahmottelu on mielestäni erittäin tärkeä vaihe musiikin tekemisessä. On olennaista kysyä haastatelluilta, missä vaiheessa biisin rakenne kannattaa heidän kokemuksensa mukaan hahmotella.

Tavoitteenani tässä työssä on kerätä kollegoiltani dataa ja analysoida sitä. Pohdintaosuudessa aion peilata muiden itseni kaltaisten tekijöiden toimintatapoja omiini ja miettiä minkälaisia vaikutuksia tämän opinnäytetyön tekemisellä voisi olla minulle musiikintekijänä. Työni on tarkoitettu luettavaksi myös muille tällä alalla toimiville. Uskon ja toivon, että työni tarjoaa ajattelemisen aihetta melkeinpä kenelle tahansa musiikintekijälle.

1.3 Tutkimusmenetelmä

Tässä opinnäytetyössä kerään tietoa haastattelemalla. Haastatteluja varten täytyy ensin miettiä, että **mitä** haastatteluissa tarkalleen halutaan selvittää, **minkälaiset kysymykset** auttaisivat tavoitellun tiedon mahdollisimman tarkassa keräämisessä sekä **ketkä henkilöt** voisivat olla sopivia haastateltavia.

Luettuani hiukan tutkimushaastattelujen tekemisestä (Ruusuvuori & Tiittula, 2015) päädyin siihen, että parhaiten omiin tarkoituksiini soveltuu puolistrukturoitu haastattelu. Kysymysten on syytä olla tarkkoja, mutta vastaukset saavat rönsyillä teeman asettamien rajojen sisällä.

Haastattelun kysymykset voisivat pitkälti keskittyä haastateltavien tekijöiden työvaiheiden kartoittamiseen, niihin liittyvien mahdollisten ”to do” -listojen läpikäyntiin ja siihen, onko haastateltavien ammattilaisten mielestä musiikin tuottamisen työvaiheiden järjestyksellä ylipäättään mitään väliä.

Haastatteluni kysymykset ovat haastateltaville todennäköisesti selviä ja arkipäiväisiä, joten lisäaineistoa ei tarvita. Kysymykset voitaisiin järjestää ns. kysymyspatteristoiksi, jossa on esimerkiksi kolme kysymystä per aihe. Tavoitteenani on tuottaa tietoa keräämäni aineiston pohjalta. Tästä syystä on erityisen tärkeää, että minulla on kristallinkirkas ajatus siitä, mitä haluan saada selville ja miksi.

Luulen, että voisi olla hyödyllistä haastatella työtavoiltaan erilaisia pop-musiikintekijöitä, jotka vastaavat itse jossain määrin ainakin musiikin kirjoittamisesta ja tuottamisesta. Etsimällä yhdistäviä tekijöitä heidän työjärjestyksessään, voisin auttaa itseäni kehittämään omaa tekijyyttäni. Kaiken kaikkiaan, tavoitteenani on saada haastatteluiden kautta arvokasta tietoa opinnäytetyöni aiheesta ja hyödyntää sitä tutkimukseni pohjana.

Aion haastatella neljää henkilöä yksi kerrallaan. Haastattelut voidaan tehdä joko Zoomin kautta tai livenä. Etähaastattelut tallennetaan Zoomin tallennustoiminnolla ja livekeskustelut DAW:iin tai kännykän sanelimeen.

Aineisto litteroidaan peruslitterointina. On tärkeää varmistaa, että haastateltavat esiintyvät omilla nimillään ja että heille lähetetään aineisto tarkastettavaksi. Alusta asti on myös hyvä tehdä selväksi, mikä on haastattelun perimmäinen tarkoitus.

1.4 Haastateltavat asiantuntijat

Pienen pohdinnan jälkeen päätin valita haastateltaviksi ammattilaisiksi oman sukupolveni tekijöitä, jotka ovat diginatiiveja audion käsittelyn kontekstissa. Heidän elämänsä aikana musiikin tekemiseen ja tuottamiseen on suunnilleen aina kuulunut kiinteänä osana DAW:in ohjaaminen ja ideoiden taltioiminen sen avulla.

Nämä tekijät operoivat jokseenkin samanlaisen musiikin parissa jokseenkin vastaavalla tavalla kuin minä itse. Valitsin juuri heidät saadakseni työstä mahdollisimman paljon irti oman prosessini työnkulun kehittämistä ajatellen.

1.4.1 Orvokki Oittila eli Orvokki

Orvokki Oittila, taiteilijanimeltään Orvokki, on oman musiikkinsa alusta loppuun valmistava elektronisen indiepopin moniosaaja. Hän tekee, tuottaa, miksa ja esittää omat kappaleensa. Oittila on ehdolla vuoden 2024 Teosto-palkinnon saajaksi.

Voitko kuvailla sun työtehtäviä musiikin parissa/Mikä on sun kokemus haastateltavasta aiheesta?

No aika lailla mä teen kaiken. Mä en en osaa vielä masteroida, mutta aion kyllä opetella. Mut säveltäminen sanoittaminen, tuotanto, miksaus, mitä siihen nyt sitten kuuluu. Jos on joku semmoinen soitin, mitä haluaa äänittää, mitä mä en itse osaa soittaa, niin sitten mä kysyin jotain kaveria. Mutta muuten about kaikki itse. Mä aloitin 2015. (Oittila)

1.4.2 Aleksi Wiklund

Aleksi Wiklund on Kaiku Songs -kustantamon tuottaja. Hänen arkeaan on istua DAW:in äärellä tekemässä pop-lauluja. Aleksin tuottamia biisejä on päätynt mm. Suomen Spotifyn kuunnelluimpien kappaleiden listan top kymmenen joukkoon sekä Eesti laul -kilpailuun, jossa valitaan Viron euroviisuedustaja.

Voitko kuvailla sun työtehtäviä musiikin parissa/Mikä on sun kokemus haastateltavasta aiheesta?

Kokemusta on tästä paljonkin, ja tää on itse asiassa semmoinen aihe, mitä tulee melkein päivittäin jollain tapaa mietittyä. Oikeastaan sanoisin, että melkein kaikki musiikin tekeminen tapahtuu nimenomaan DAW-lähtöisesti ja siten, että se DAW on siinä niin kun se kaiken sydän. Että se tavallaan on vähän niinku se, mikä mahdollistaa sen biisin syntymisen siinä tilanteessa. Eli kyllä kokemusta on paljon, ja kaikki kokemukset ei välttämättä ole aina niin positiivisia myöskään. (Wiklund)

1.4.3 Miko Kontturi

Miko Kontturi toimii niin ikään house writer -tuottajana Kaiku Songsilla. Kymmeniä hänen kappaleitaan on julkaistu eri artistien esittämänä.

Voitko kuvailla sun työtehtäviä musiikin parissa/Mikä on sun kokemus haastateltavasta aiheesta?

Mä oon ollut siis neljä vuotta house-writerina ja tuottajana, ja no ekana vuonna ei oikeastaan tullut mitään julkaisuja sen kummemmin. Demoja on tehty satoja, julkaisuja – olisiko niitä 30. Ainakin viisi päivää viikosta istun tietsikan ääressä miettimässä, että minkälainen olisi hyvä poplaulu. Ja sitä on jatkunut nyt sen ehkä 3-4 vuotta. (Kontturi)

1.4.4 Anna Minkkinen eli manna.mai

Anna Minkkinen, eli manna.mai, on synkkää ja herkkää elektropoppia tekevä ja tuottava indieartisti. Hän julkaisi debyytti-EP:nsä keväällä 2023, ja lisää musiikkia syntyy koko ajan.

Voitko kuvailla sun työtehtäviä musiikin parissa/Mikä on sun kokemus haastateltavasta aiheesta?

No siis olen artisti ja teen omaa musiikkia, jonka sävellän ja sanoitan ja tuotan itse. Tokihan niitä tunnistaa jotain semmoisia, että on tiettyjä tapoja tehdä asioita. Ehkä sitä on aika helposti tapojensa orja sillä tavalla, että sitten vaan tekee aina sillä samalla tavalla, eikä tule kokeilleeksi, että miten muulla tavalla voisi ehkä tehdä. (Minkkinen)

1.5 Haastateltavien asiantuntijoiden erot ja yhtäläisyydet

Kuten asiantuntijoiden esittelystä huomaa, kyseessä on neljä kahden hyvin erilaisen prosessin osajaa. Oittila ja Minkkinen ovat itse artisteja, ja he muodostavat kumpikin omaehtoisesti toimivan yhden hengen tekijä-tuottajatiimin. Kontturi ja Wiklund toimivat pääasiassa trækkerin roolissa osana kokoonpanoltaan vaihtuvaa ryhmää, joka tekee biisejä eri artistien esitettäväksi. Heidän tehtävänantonsa tulevat esimerkiksi kustantajalta tai artisteilta itseltään.

Pyysin työhöni asiantuntijoiksi molempia tekijätyyppejä, koska uskon, että kummallekin tekijätyypille tyypillisistä menetelmistä voin itse oppia jotain. Lähtökohdat ovat erilaiset, mutta kaikki pyrkivät toteuttamaan intohimoaan eli tekemään mahdollisimman hyvää musiikkia. Ehkäpä voin tutkijana poimia sekä yksin puurtamisen että co-writingin menetelmistä asioita, ja sen jälkeen musiikintekijänä yhdistellä niitä omassa toiminnassani.

2 Työjärjestys ja sen merkitys järjestelmällisessä biisituotannossa

Mitä lukijan pitää tietää, jotta ymmärtäisi haastattelujani? Kenelle työ on tarkoitettu? Haluaisin että työni palvelisi kaikkia musiikintekijöitä, mutta joku raja työni ymmärrettävyyden suhteen on vedettävä. Koitan tällä työllä tarjota tietoa ammattimaisten tekijä-tuottajien lisäksi musiikin ammattilaisille, jotka eivät tee biisejä, tuotantoja tai teknologista studiotyötä. Tämän rajauksen johdosta koen aiheelliseksi kertoa tässä osiossa hieman biisinteon kaaren vaiheista ja yleisestä työjärjestyksestä.

2.1 ChatGPT kertoo

Pohjatietoa tarjotakseni kysyin Open AI:n ChatGPT:ltä, että minkälainen on hyvä työskentelyjärjestys DAW-lähtöisessä musiikin tekemisessä. Tällaisen vastauksen sain:

Työskentelyjärjestyksellä on erittäin tärkeä merkitys DAW-lähtöisessä musiikin tekemisessä, oli kyse sitten säveltämisestä, sanoittamisesta tai musiikkituotannosta. Oikean järjestyksen noudattaminen voi tehdä työstäsi tehokkaampaa ja helpottaa luovaa prosessia. Tässä on joitain tärkeitä näkökohtia:

- Ideointi ja suunnittelu: Ensimmäinen vaihe on yleensä ideoiden kehittäminen ja suunnittelu. Tässä vaiheessa voit työstää sävellyksiä, sanoituksia tai tuotantokonsepteja. Tärkeää on antaa luovuudelle tilaa ja kokeilla erilaisia ideoita.
- Sävellystyö: Kun sinulla on selkeä suunta, voit siirtyä sävellystyöhön. Voit käyttää DAW:ta sävellysten luomiseen ja järjestelyihin. Tässä vaiheessa voit myös alkaa rakentaa pohjaa kappaleellesi, kuten sointuja, melodioita ja rytmejä.
- Sanoittaminen: Jos työsi sisältää sanoituksia, tämä vaihe tulee yleensä sävellystyön jälkeen. Voit käyttää DAW:ta sanoitusten kirjoittamiseen ja sovittamiseen musiikkiin.
- Tuotanto ja äänitys: Kun sävellys ja sanoitus ovat valmiita, voit siirtyä tuotantovaiheeseen. Tässä vaiheessa voit lisätä erilaisia ääniefektejä, soittimia ja muita äänikerroksia kappaleeseesi. Voit myös tehdä äänityksiä, kuten lauluja tai instrumentteja.
- Miksaus ja masterointi: Viimeinen vaihe on yleensä miksaus ja masterointi. Miksausprosessissa hienosäädetään ääniä ja tasapainotetaan eri elementtejä kappaleessa. Masterointi on viimeinen silaus, jossa koko kappale käydään läpi ja varmistetaan, että se kuulostaa hyvältä kaikissa äänentoistolaitteissa.
- Oikea työskentelyjärjestys voi auttaa pitämään työsi organisoituna ja sujuvana. Se auttaa myös varmistamaan, että et jätä mitään tärkeitä osia kappaleestasi huomioimatta. Jokaisella on kuitenkin oma tapansa työskennellä, joten on tärkeää löytää järjestys, joka toimii parhaiten omalle tyylillesi ja tarpeillesi. (ChatGPT 3.5 tekoäly, 2024).

Näin CHAT GPT antaa tyylilleen uskollisesti varsin mutkattoman oloisen reseptin musiikin tekemisen ja taiteellisen tuottamisen prosessiin. Tekoälyn vastaus on kuitenkin hieman vanhanaikainen. Se erottelee kaikki työvaiheet

toisistaan hyvin selkeästi, mikä onkin ennen vanhaan ollut jokseenkin pakollista. Analogisen äänitysteknologian valtakaudella studioon mentäessä biisien on täytynyt olla jo valmiita, koska studioaika on ollut kallista. Miksaus on ollut äänityksistä erillinen vaihe, koska biisit saatettiin usein mikсата eri paikassa, kuin missä ne äänitettiin.

Nyky aikaan peilaten Open AI:n vastaus on sellaisenaan myös hyvin yksinkertaistettu malli siitä, miten asiat todellisuudessa tapahtuu. Ainakin oman kokemukseni mukaan musiikin tekemisen ja tuottamisen prosessiin kuuluu aina vakiomäärä epäröintiä, henkisen kapasiteetin mukaan kiihtyvää ja hidastuvaa etenemistä ja jopa työvaiheissa taaksepäin peruuttelua.

CHAT GPT:n vastaus toimii kuitenkin hyvin suurpiirteisenä kuvauksena yksittäisen biisin tekemisen ja tuottamisen prosessista. Nostin tämän mukaan työhöni, sillä uskon oikeasti, että tämän avulla lukija voi saada hyödyllistä pohjatietoa haastattelujen tulosten lukemista varten.

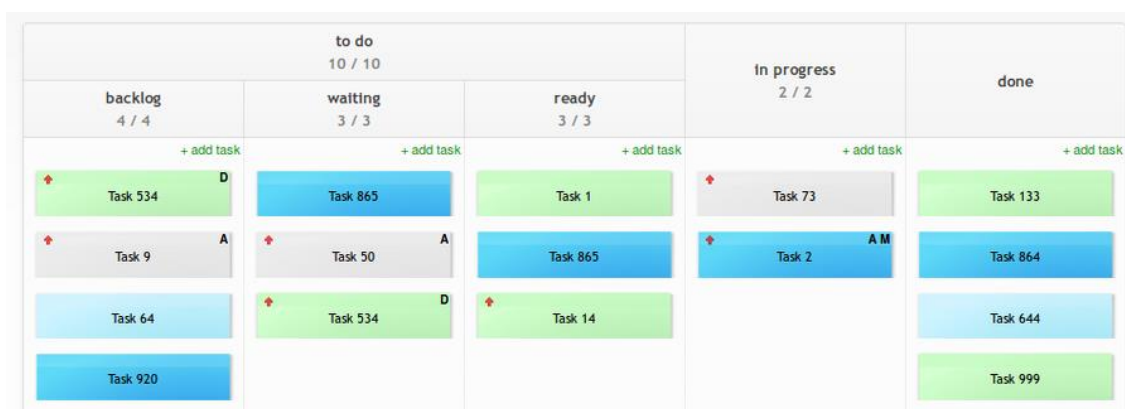
2.2 Teollisten prosessien työnkulun tehostaminen lean-ajattelun ja kanban-taulukon avulla

Prosessin optimoinnista kirjoittaessa tulee mainita, että sitä on harjoitettu usealla teollisuuden alalla jo todella kauan. Eri teollisuuden alojen työnkulun tehostamisesta on kirjoitettu paljon kirjoja ja opinnäytetöitä.

Yksi esimerkki teollisen prosessin optimoinnista on lean-ajattelu, joka sai alkunsa toisen maailman sodan jälkeisessä Japanissa Toyotan tehtailla. Resurssit olivat vähissä, ja niukkuus pakotti tehtaanjohtajat kehittämään uudenlaisia hävikin minimoivia työnkulun filosofioita. Silloin kehittyneen lean-ajattelun mukaan ainoa olennainen asia on hyöty, jonka asiakas saa tuotetta käyttäessään. Kaikki aika, jolla suoraan mahdollistetaan asiakkaan hyötyminen, on olennaista. Tukitoiminnot taas ovat välttämättömiä toimia, jotta aikaa voidaan käyttää olennaiseen. Epäolennaista on kaikki, joka ei tue suoraa asiakkaan kokemaa hyötyä. Lean-ajatteluun kuuluu myös työntekijöiden hyödyntämättömän potentiaalnin esiin nostaminen ja jatkuvan kehityksen

periaate. Joka ikinen työntekijä voi vaikuttaa prosessin ongelmien esiin nostamiseen ja sitä kautta koko teollisen prosessin sujuvuuden lisäämiseen. Tätä opinnäytetyötäkin voi ajatella eräänlaisena lean-ajattelun mukaisena ongelmatyöpajana. Nimittäin sen lisäksi, että aineistosta nousee esiin musiikin tekemisen workflown kannalta hyödyllisiä asioita, sieltä nousee myös prosessia pysäyttäviä tekijöitä. Lukijana voit peilata lean-ajattelun periaatteita aivan hyvin käsittelemääni aiheeseen, asiantuntijoiden lausuntoihin ja loppupohdintani päätelmiin. Ehkä voisin tulevaisuudessa myös itse musiikintekijänä ajatella asiakkaan kokemaa hyötyä ja sitä, mitkä toiminnot ovat lean-ajattelun mukaan turhia. (NPI.fi, 2021), (Logistiikanmaailma.fi, 2024)

Kanban on japania, ja se tarkoittaa kirjaimellisesti näkyvää taulua. Se on luotu alun perin lean-ajattelun mukaisesti teollisuuden tarpeisiin tehostamaan tuotantojen oikea-aikaista valmistumista. Kaikista yksinkertaisimmassa muodossaan kanban-tauluun on listattu kaikki prosessiin kuuluvat työvaiheet otsikoiden *tekemättä*, *työn alla* ja *valmis* alle (kuva 1). Tiedän omasta kokemuksesta, että monet käyttävät tämän tyylistä menetelmää esimerkiksi albumikokonaisuuksien työnkulkua seuratakseen. Harvemmin olen kuitenkaan törmännyt yksittäisten biisien kohdalla näin tarkkaan töiden järjestelmälliseen listaamiseen. (Severa.fi, 2021)



Kuva 1. Kanban-taulu: tekemättä, työn alla, valmis. Lähde: Bossarro (2014). *Event driven Kanban board*. Kanban Tool.

3 Käsitteitä

Nykyaikainen musiikintekeminen perustuu usein tietokone-ohjelmien, eli DAW:ien (Digital Audio Workstation) hallintaan. Usein puhutaan musiikin tekemisestä ja tuottamisesta yhdessä, koska nämä prosessit ovat nykyään kietoutuneet toisiinsa eri tavalla kuin koskaan aikaisemmin. Tänä päivänä pop-musiikki usein äänitetään ja koodataan digitaaliseen muotoon samaan aikaan kun sitä tehdään. Seuraavaksi aion valottaa muutamien avainkäsitteiden merkitystä, jotta haastattelujen ymmärtäminen olisi lukijalle helpompaa.

3.1 Splice

Splice on äänialan ammattilaisten käyttämä verkossa oleva samplepankki. Oman kokemuksen mukaan trakkääjät ja tuottajat hakevat sieltä visiotaan vastaavia soundeja tai ihan vaan inspiraatiota sille, minkälaisia soundeja työn alla olevaan biisiin tulisi laittaa.

3.2 Workflow

Tässä työssä käytetään paljon termiä workflow. Tarkoitan tällä sanalla tässä kontekstissa työnkulkua eli luovan prosessin etenemisen sujuvuutta.

3.3 Stem-masterointi

Masterointi on työvaihe, jossa masteroija tekee viimeiset viilaukset miksaajan kasaamalle stereoraidalle, joka sisältää koko kappaleen soonisen informaation. Stem-masteroinnissa masteroija käsittelee yhden stereoraidan sijasta useampaa raitaa, esimerkiksi lauluja ja instrumentteja erikseen.

Stem mastering can be as simple as working from two stems (e.g. vocal and instrumental) or multiple stems, more stems means greater flexibility and control. (Abbey Road, 2024)

3.4 DAW

Digital Audio Workstation, eli lyhennettynä DAW tarkoittaa digitaalista tietokoneohjelmaa, joka on tarkoitettu audion äänittämiseen ja käsittelyyn. Ennen digitaalisen audion vallankumousta musiikki äänitettiin analogisesti nauhalle. Sitä varten tarvittiin paljon kallista laitteistoa, kun taas hyvän DAW:in saa ladattua tietokoneelle vaikka ilmaiseksi.

3.5 Miksaaminen

Hyvä miksaaminen tarkoittaa häiriöäänien poistamista, ja sitä, että kaikki äänet ovat selkeästi kuultavissa. Taajuuksissa ei saa olla piikkejä, eivätkä mahdolliset käytetyt tehosteet saa tehdä äänestä sekavaa. Äänten täytyy olla selkeästi eroteltuna toisistaan, eivätkä taajuudet saa taistella keskenään. Myöskään äänentasot eivät hyvässä äänitteessä ole liian lujalla tai liian hiljaisella, ja panoroinnin ansiosta stereokuva on hyvin balanssissa. Miksausken täytyy kuulostaa hyvältä erilaisilla laitteilla kuunneltuna. (Rucidlo, 2016)

Miksaamista on vaikeaa täydellisesti erottaa taiteellisen tuottamisen prosessista. Miksaajan toimenkuva on osittain muuttunut ajan saatossa soundien viilaajasta soundien suunnittelijaksi.

3.6 Musiikin taiteellinen tuottaminen

Musiikin taiteellinen tuottaja vastaa äänitteen valmistumisesta, soundista ja lopputuotteen laadusta. DAW:ien aikakaudella tuottaja usein trökkää ja musisoi soonista substanssia äänitteelle.

Näin Tuomas Auvinen (2018) kirjoittaa väitöskirjassaan taiteellisen tuottajan työnkuvasta Albin Zakia (2001) lainaten:

Even if there have been producers who "do little more than pay the bills and keep the project on schedule, leaving creative tasks to writers, arrangers, musicians and engineers", Zak (2001: 172) goes on to state that most rock producers are involved in some kind of an aesthetic role in a production project. This role might overlap with songwriting, arranging, performing and/or engineering "either in actual participation or in lending critical judgment or advice (Zak

2001: 172). He argues that “While no two producers have quite the same combination of skills, each must have the ability to draw together diverse elements and to manage the dynamics of collaborative creativity among the members of the recording team.” (Zak 2001: 173.) This works as a good generalization on the essence of the producer’s role.

Tuomas Kokko (2011) tiivistää opinnäytetyössään näkemyksensä taiteellisen tuottajan tehtävistä seuraavanlaisesti:

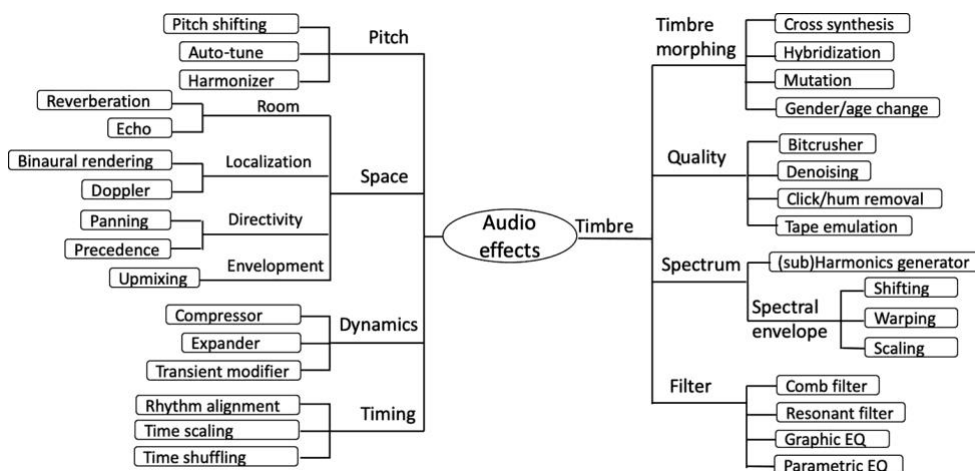
Taiteellinen tuottaja sovittaa musiikkia ja tekee ratkaisuja liittyen äänityksen tekniseen toteutustapaan. Hän voi ehdottaa sellaisia rakenteiden, sävelien, sointujen ja sanoitusten muutoksia, jotka hänen mielestään parantavat äänitettä tai sävellystä.

3.7 Soundi

Soundilla tarkoitetaan mm. äänen sointiväriä:

Erilaiset sointivärit ovat pohjimmiltaan eri pituisten ääniaaltojen, eli eri taajuuksien osaaänesten yhdistelmiä: pitkien aallonpituuksien tummat, mättäiset sointivärit sisältävät lähinnä matalia taajuuksia, lyhyiden aallonpituuksien läpitunkevat, kirkkaat värit taas enemmän korkeita. Näiden erilaisten ääniaaltojen tai osaaänesten yhdistelmästä syntyy se erityinen sointivaikutelma, äänen spektri, jonka tunnistamme vaikkapa oboeksi. (Komppa, 2012)

Lisäksi soundiin vaikuttaa esimerkiksi kaiut/tilavaikutelmat, särötys, leveys stereokuvassa ja muu efektointi. Alla oleva kuva 2 on lainattu De Manin, Stablesin ja Reissin (2019) kirjasta *Intelligent Music Production*. Ajatuskartassa efektit erotellaan aluksi pääasiallisen havaintoon vaikuttavan ominaisuuden mukaan. Lisäselvennystä annetaan kuvailemalla toissijaisia ominaisuuksia, joita efektit muuttavat.



Kuva 2. A simple map classifying many audio effects by the main perceptual attributes they modify

3.8 Topline

Topline on termi, joka viittaa musiikissa laulumelodiaan tai muuhun päämelodiaan. Topline on yleensä kappaaleen huomionarvoisin osa, joka kuljettaa kappaletta eteenpäin ja joka yleensä jää helpoiten kuulijan mieleen. Topline on yleensä laulettu, mutta se voi myös olla soitettu esimerkiksi kitaralla tai syntetisaattorilla.

Toplinen merkitys musiikissa on kasvanut popmusiikin myötä, jossa laulumelodia on usein keskeinen elementti. Musiikintuottajat ja säveltäjät usein etsivät erikoisia ja tarttuvia topline-ideoita, jotka erottuvat massasta ja jotka jäävät mieleen kuulijalle. (Pattison, 2019)

3.9 Träkki

Träkki tai taustaträkki (engl. backing track) on musiikkitermi, joka viittaa nauhoitettuun instrumentaaliraitaan, jota käytetään musiikin tekemisessä ja esityksissä. Taustaträkit voivat sisältää soittimia, kuten rumpuja, bassoa, kitaraa ja koskettimia, ja ne ovat tarkoitettu tukemaan laulumelodiaa tai muita pääinstrumentteja.

Taustaträkkien käyttö on yleistynyt erityisesti elektronisessa musiikissa ja popmusiikissa, joissa käytetään usein valmiita

taustaträkkejä esimerkiksi klubiesityksissä ja konserteissa. (The Balance Careers, 2021)

4 Haastattelujen tulokset

Tiedonkeruussa käyttämäni puolistrukturoitu haastattelumenetelmä sai minut käymään laajoja keskusteluja haastateltavien ammattilaisten kanssa. Dataa kertyi kymmeniä sivuja, ja sitä kaikkea olisi turhaa lähteä yhteen pieneen työhön mahdollittamaan. Päätin siis suorittaa keräämästäni aineistosta analyysin ja tehdä sen pohjalta teemoittelun, jonka avulla nostan datamassasta tutkimuskysymyksen kannalta tärkeimpiä poimintoja esiin.

4.1 Biisinteon alkuvaihe riippuu musiikin genrestä ja työryhmän koosta

Koko DAW-lähtöisen musiikin tekemisen prosessin luonne on pitkälti riippuvainen työn alla olevasta musiikin genrestä. Tämä seikka nousi esiin useaan otteeseen haastatteluissa. En ole halunnut kuitenkaan rajata tätä opinnäytetyötä käsittelemään mitään spesifiä genreä. Omat pohdintani ovat kuitenkin lähteneet liikkeelle elektronista pop-musiikkia tehdessäni, ja sen perusteella valitsin myös haastateltavat asiantuntijat tähän työhön.

Aineistoani tutkiessani huomasin, että biisin tekemisen alkuvaiheen luonne riippuu työryhmän koosta ja sen mukaan määrittyvästä tekotavasta, mutta vielä enemmän ehkä siitä, tehdäänkö musiikkia itseä varten vai jollekin toiselle artistille vaikkapa kustantajan antaman liidin mukaisesti.

Mä kirjoitan hirveän vähän yksin. Ja ehkä voisi jopa sanoa, että kirjoitan aika vähän omaehtoisesti siinä mielessä, että enemmän tai vähemmän ne kappaleet, mitä mä teen, tehdään jonkinlaiseen tehtävänantoon. Tuommoisen tiimikirjoittamisen ehtona toimii se kuitenkin, että sitten kun me lähdetään tekemään, niin meillä on joku yhteinen päämäärä, mitä lähdetään toteuttamaan. Se voi olla siinä tehtävänannossa sisäänkirjoitettuna. Mutta kyllä useimmiten se on joku ikään kuin lyriikkaidea, jonka ympärille lähdetään sitten rakentamaan sitä jotain. Se voi olla joku läppä. Niin sitten siinä

ruvetaan heittelemään, että mitä se musa voisi sen ympärillä olla, ja ihmiset puhuu tosi paljon refeillä¹. (Kontturi)

Miko Kontturin kuvailusta biisinkirjoituksen prosessin alkuvaiheesta voi huomata hänelle tyypillisessä co-writing-prosessissa vakiintuneen käytännön: uuden biisin tekeminen alkaa ikään kuin ideointipalaverilla tekijöiden kesken.

Samanlaista co-writing-koulukuntaa edustavalla Wiklundilla on kuitenkin usein hieman erilainen menetelmä luomisprosessin alkuvaiheessa:

Käytännössä kaikissa tilanteissa se menee siten, että huoneessa on ihmisiä. Ja useimmiten on ainakin kaksi tyyppiä, jotka soittaa jotain. Useimmiten se on minä ja sitten joku toinen. Sitten on vielä artisti yleensä siinä tai biisin kirjoittaja. Ja se lähtee siten, että mulla on tyhjä projekti, ja mä otan yleensä jonkun soundin, minkä mä ehkä niinku koen, että voisi sopia siihen mitä me ollaan tekemässä. Usein se on joku synasoundi, millä voi soittaa sointuja. Ja sitten yleensä joku toinen ottaa esimerkiksi kitaran tai jonkun muun soittimen. Sitten aletaan jamittelemaan. Lähdetään niinku kokeilemaan asioita. Se on niinku melkein kaikissa tapauksissa se, miten se tapahtuu. Soittamalla joo. (Wiklund)

Itselleen musiikkia tekevillä ja tuottavilla artisteilla Minkkisellä ja Oittisella on keskenään jokseenkin samanlaiset menetelmät, mutta idean tai inspiraation liikkeelle paneva sykäys on useimmiten hieman erilainen:

No kyllä se on nykyisin ehkä silleen, että mulla on joku silleen inspis jostain sille, että mä haluaisin tehdä vaikka tän tyyllisen biisin. Niin se lähtee niin kun siitä, että tuollaista olisi kiva kokeilla. Sitten mä rupean vähän hahmottelemaan just vaikka jotain komppia, tai voi se olla joku muukin tuotannollinen asia: joku arppi tai joku soundi tai joku semmoinen. Sitten mä lähden hakemaan vähän sitä maailmaa. Sitten mulla tulee ehkä joku fiilis siitä, että jos mä saan tehtyä jotain tuotantoa, niin sitten mä ehkä lähden siihen hahmottelemaan vähän sitä, että mistä se biisi kertoisi. Ehkä se menee nykyään aika usein silleen, että se on vähän tuotantolähtöistä, mutta sitten aika nopeasti mä rupean miettimään sitä tekstiä. Ja sitten teksti-idiksien jälkeen tulee sävellys, tai ne tulee vähän silleen käsi kädessä. (Minkkinen)

¹ Refeillä tarkoitetaan tässä yhteydessä referenssiä, eli jo olemassa olevia kappaleita, jotka toimivat ohjenuorana ja vertailukohtana uutta biisiä tehdessä.

No mulla on aika semmoinen vakiintunut rutiini yleensä millä mä alan tekemään, että mä selailen Splicea, ja koitan etsiä jonkun hyvän rumpukompin tai hyvän rumpusoundin. Mä aina aloitan rummuista. Ja sitten yleensä muokkaan niitä, että se ei ole sitten tismalleen sama silleen sample mikä sieltä Splicesta tulee ulos, vaan vähän muokkailen niitä soundeja. Ja sitten yleensä siinä alkaa jotenkin kuulumaan päälle jonkinlainen melodia tai jonkinlainen tunnelma, niin sitten mä lähden seuraamaan sitä, ja soitan synaa siihen päälle. Sitten yleensä siinä kohtaa alkaa jo ilmestyä joku semmoinen tunnelma, mikä siinä biisissä on. Ja sitten yleensä mä koitan seurata sitä ja kirjoittaa lyriikat siinä samalla. Mutta aika usein se ei onnistu. Niin sitten mä valitsen jotkut lyriikat, mitkä mä oon kirjoittanut aikaisemmin. Mut parhaat biisit syntyy siten, että ne lyriikat tulee siinä samalla ja ne jotenkin loksahaa paikoilleen täydellisesti. (Oittila)

4.2 Rakenteen hahmottelu mahdollisimman aikaisessa vaiheessa

Biisin rakenteen hahmottelu mahdollisimman aikaisessa vaiheessa tuntui olevan asiantuntijoiden mielestä prosessin eheyden säilyttämisen kannalta järkevää. Uumoilin jo etukäteen tämän suuntaisia vastauksia aihetta käsittelevään kysymykseeni, koska huomasin vähän aikaa sitten ajattelevani asiasta samalla tavalla itsekin. Se, että DAW:in aikajanalle/gridiin muodostaa mahdollisimman aikaisessa vaiheessa jonkun etäisesti oikeaa pop-kappaletta muistuttavan rakenteen, auttaa biisintekijää kokonaiskuvan hahmottamisessa. Näin puhuivat asiantuntijat:

Missä tekemisen vaiheessa kappaletta rakentaa hahmotella?

Siis tietysti tai musta se kannattaa hahmotella heti, tai heti kun rakenneosat on valmiita. Nyt ehkä puhun nimenomaan laulettuista iskelmähenkisestä musiikista. Se kannattaa hahmotella ennen kuin ensimmäistäkään asiaa on DAW:issa, tai se olisi minusta aina parasta ja kivointa. Sillä säästettäisiin aikaa, mutta totuus on se, että se ratkeaa siinä jossain kohtaa prosessia. Kun musta tuntuu, että usein rakenne on hirveän selkeä siihen pisteeseen asti kun toinen kertsii loppuu, ja sitten mietitään että mitäs tehdään toisen kertsin jälkeen: tuleeko se c-osa, ja että miten se dynamiikka elää sen kakkoskertsin jälkeen. Kasvaako se heti? Tuleeko sinne suvantoo?

Se on semmoinen asia, mitä usein pohditaan aika paljonkin. Ja musta tuntuu, että usein on käynyt niin, että on tehty vaikka biisin kirjoitusvaiheessa joku ratkaisu siihen, että miten sitten

kakkoskertsin jälkeen toimitaan. Sitten artistilta tai A&R:ltä tulee joku pyyntö että ”No voisiko se mennä sitten näin? Että pitäisikö testata että jos se menis noin”. Sitten niitä testaillaan niitä erilaisia vaihtoehtoja. Aika tyypillistä on, että jos on kirjoitettu jo kaksi säkkäriä, pre chorus ja kerts, niin sitten sitä mietitään, että pitääkö sen pre chorusen tulla uudestaan vai ei. Onko kakkossäkeistö liian pitkä, tai että pitäisikö kakkossäkeistön olla puolikas suhteessa siihen ekaan, jos se pre jätetään. Onko meillä tekstillisesti mahdollisuutta tiivistää? Tän tyyppisiä asioita.

Aina musta kannattaa tehdä ratkaisut heti kun ne voidaan tehdä, koska jos taiteen tekeminen on vaan ratkaisujen tekemistä, niin sitten en näe syytä lykätä niiden päätösten tekemistä. (Kontturi)

Kyllähän se vähän menee silleen, että just sen takia, että kun tehdään siinä DAW:issa, ja se on sitä että tehdään pala kerrallaan, niin siinä käy usein niin, että se rakenne on vähän niinku. Että jossain vaiheessa ollaan et hitto täs pitäisi varmaan olla joku rakennekin, että laitetaan nää palikat nyt johonkin järjestykseen. Usein se on silleen, että tehdään niinku verse ja kerts, ja sitten ollaan silleen että okei no nää tulee molemmat varmaan kaksi kertaa. Sitten ne copypastetaan. Sitten ollaan silleen, että pitäisikö joku c-osaa tehdä. Sitten tehdää ehkä c-osa, ja katsotaan että onko tää hyvä järkkä. (Wiklund)

No aika hyvissä ajoin. Kyllähän se helpottaa. Musta tuntuu, että en mä aina silleen toteuta tätä millään tavalla. En kyllä tiedä miten mä yleensä teen. Kyllä mä saatan mennä semi silleen jotenkin järjestyksessä, että ensin tulee verse ja sitten tulee seuraava osa, ja sitten aina kun siihen yhteen osaan tulee ne jotkut asiat, niin sitten voi siirtyä seuraavaan. Mikä ei ehkä ole se ideaali tapa. Mutta niin se saattaa yleensä mennä, että mulla saattaa pitkään olla silleen, että etenen vähän niinku versestä siihen kertsin ja sitten vähän hion niitä. Ja sitten kun oon hionut niitä jonkun aikaa, niin sitten sinne tulee niitä muita osia. (Minkkinen)

Varmaan siinä rakenteluvaiheessa. Mulla aina tulee ekana yks semmoinen biisin osa mieleen. Sitten mä teen sen, ja koitan kuunnella mitä siihen tulisi seuraavaksi. Pyrkimys on, että jotenkin koitan mahdollisimman niin kun tuomitsematta omia niitä ajatuksia lähteä seuraamaan sitä biisin rakennetta, mikä kuuluu mielessä. Että mä usein lähden silleen jotenkin miettimään sitä ihan liikaa, ja sitten siitä tulee ihan huono, koska mä en mennyt sillä semmoisella alkuperäisellä spontaanilla idealla. Mut joo siinä rakenteluvaiheessa ja just pitää koittaa sillee, että ei ole tuomitseva omia ajatuksia kohtaan, koska sitten se lyttää sen mun mielestä kokonaan. (Oittila)

Onko olemassa jotain DAW:issa musiikin tekemisen ja tuottamisen työjärjestykseen liittyviä jumeja, joita pyrit tietoisesti välttämään?

Mulla on nyt lähiaikoina ollut vähän semmoista, että mä oon tehnyt liian pitkään biisin ekaa osaa, ja sitten mä oon ollut ihan hypeissä siitä ekasta osasta. Mä oon heti, että joo joo tää on ihan hitti, mutta sitten multa katoaa kokonaan se flow, ja mä en tiedä mitä mä teen seuraavaksi. Mut ehkä tää on joku. Ehkä mä vielä palaudun tuosta albumin tekemisestä, niin sitten mun pitää sallia itselleni se, että mä voin nyt tehdä tämmöisiä kahdenkymmenen sekunnin pätkiä ja olla innoissaan niistä. Että ei tarvitse nyt tehdä mitään kokonaisista mestariteoksia vielä. Musta tuntuu, että sitten kun lähtee tekemään, niin se pitää tiedostaa se vaara, että se on tulossa. Mutta sitten jos ei sitä tiedosta, niin sitten se aika helposti luisuu siihen huomaamatta. Sitten on vaan väöntänyt jotain yhtä osiota monta tuntia. Ja sitten on tullut ihan kuuroksi sille, mitä seuraavaksi voisi tapahtua. Että jotenkin pitää olla vähän varuillaan kun lähtee tekemään, että ei jumitu siihen ekaan osaan. Mä sanoisin, että tokaan osaan saa jo jumittua, koska siinä on päässyt jo sen ekan yli. Ja sitten on jo jonkinlainen silleen rakenne. Periaatteessa voi toistaa sen ekan osan sen tokan osan jälkeen ja niin edespäin. (Oittila)

Haastattelemistani tekijöistä niin sanotut yksinäiset sudet, eli Minkkinen ja Oittila, kertoivat käyttävänsä aikaa biisin kaipaamien rakenneosien aistimiseen. Molemmat heistä kertoivat jäävänsä välillä tekemään yhtä osaa pitkäksikin aikaa ja sen jälkeen miettivänsä, mitä kappaleessa pitäisi tapahtua seuraavaksi. Haastatteluista voi aistia, että tässä menetelmässä on sekä omat hyötynsä että haittansa. Haitat liittyyneen prosessin sujuvaan etenemiseen.

Pääasiassa co-writing-menetelmällä kirjoittavat Kontturi ja Wiklund sen sijaan kertovat kuin yhdestä suusta, että toiseen kertosaakeeseen asti rakenne on yleensä hyvin selvä jo ihan alusta asti.

4.3 Tuottajat ovat miksaajia

Joka ikinen haastateltavani kertoi miksaavansa omaa musiikkiaan, vaikka virallisella miksaajan tittelillä² heistä operoi ainoastaan Oittila. Tämä kertoo lähinnä siitä, että työvaiheiden rajat miksausken ja taiteellisen tuottamisen välillä ovat erittäin sumeat ja epäselvät. Kysyin haastateltavilta asiantuntijoilta, että miten he erottavat nämä työvaiheet toisistaan.

Miten erotat työvaiheina toisistaan musiikin taiteellisen tuottamisen ja miksaamisen?

No ehkä silleen jotenkin perinteisesti miksaaminen on semmoista soundien siivoamista ja tämmöistä, mutta kyllä musta tuntuu, että mun musiikissa ne on aika silleen sama asia, koska mä tykkään tosi paljon kiinnittää huomiota ja käyttää aikaa siihen miksaamiseen – että se olisi semmoista persoonallisen kuuloista ja luovaa hommaa. Että kyllähän miksaaminen voi olla tosi semmoista sääntöjen mukaan menemistä, että aina laittaa samat efektit ja katsoo samat hertsit ja kaikkea tämmöistä. Mutta mun mielestä siinä on paljon enemmän. Siinä voi olla oikeasti tosi luova siinä miksaamisessa. Ja niin mun musiikissa se on aika silleen, että se miksaaminen on iso osa sitä luovaa työskentelyä. Mä en itse pyri semmoiseen, niin kun ehkä radiohittimiksausken. (Oittila)

Kyllähän ne menee aika paljon sillä tavalla käsi kädessä, että mäkin teen niin kun paljon miksausta siinä kun mä tuotan, vaikka mä en koe olevani sillä tavalla miksaaja, että nyt haluaisin niin kun pelkästään miksata tai silleen. Mutta että sitä miksaamista tapahtuu jonkun verran siinä niin kun siinä tuottamisessa, mutta sitten vielä miksaaminen on vielä semmoinen oma taitolajinsa, johon tietyt ihmiset ovat vihkiytyneet. Tai en mä tiedä eikö ollut tyyliin joku Jonas Olsson, joka joskus sano meille (koulussa), että se aluksi oli tuottaja ja miksaaja, mutta sitten koska se tajusi, että se ei voi olla paras niissä molemmissa, niin sitten sen piti valita että kummassa se haluaa olla paras. Sitten se valitsi tuottamisen. Niin toi oli hyvä kuvaus, että on ihmisiä, jotka on silleen helvetin hyviä molemmissa,

² Virallisen miksaajan titteli edellyttää tässä tapauksessa sitä, että biisin raidat lähtevät masteroijalle suoraan hänen käsistään, ilman että ne käyvät jonkun erillisen miksaajan työpöydällä välissä.

että ei ne nyt sulje toisiaan pois. Mutta se on arvostettavaa, että on hyvä miksaamaan, koska se on vaikeata. Ja tässä mun omassa proggiksessa kyllä mä ajattelen sitä, että on hyvä, että joku muu miksaa ne. Koska sitten se on vähän joku kuitenkin toinen korva siinä kuuntelemassa niitä asioita. Ja varmaan osaa moniakin asioita paljon paremmin kuin minä. (Minkkinen)

Hyvin vaikea kysymys kun tota miksaaminen on niin hirveän oleellinen osa sitä äänikuvan luomista. Kun mulla menee itsellä asioita miksauskeeseen, niin yritän kohdella sitä niin, että mun trækki lähtee valmiina ja mun laulut menee sinne raakoina. Edattuina toki mutta siis raakoina. Niin sitten se käytännössä tarkoittaa sitä, että mä miksaan koko ajan sitä tehdessäni. Ja mitä enemmän on tehnyt, niin sitä enemmän se on mennyt siihen, että jo siinä kohtaa kun soittaa jotain asiaa sinne sisään tai koodaa tai miten ikinä tekeekään sen soivan asian sinne, niin jo siinä vaiheessa miettii sitä, että tällä asialla tulee olemaan tässä kappaleessa tällainen funktio, ja jotta se funktio toteutuu, niin se pitää mikсата näin. Ja sitten laittaa ne asiat sinne sellaisille paikoille jo siinä kohtaa kun soittaa. Ja mä oon muutenkin – varmasti liittyy muusikkotaustaan – että tykkään hirveästi siitä, että ne soundit millä soitetaan on niitä soundeja, jotka sinne jää. Että en mä usko ihan hirveästi, tai se ei ole kauhean usein johtanut mulla ainakaan hyviin lopputuloksiin, että mulla on joku linjaan soitettu kitararaita, ja sitten mä rupean vasta käymään läpi niitä, että minkälaisia efektejä niissä olisi. Kyllä mä saatan vaihtaa siis jonkun dilsaplugarin toiseen tai säätää sitä dilsaplugaria jälkikäteen. Mutta mahdollisuuksien mukaan mahdollisimman valmista asiaa sisälle, jos mulla on siitä joku visio. Minusta ne ei ole toisistaan erotettava prosessi jossain mielessä. Jos mä erottelisin miksauskeeseen ja sen taiteellisen tuottamisen, niin se miksaus on sitten se, jossa pidetään huolta siitä, että jotenkin kaikki oleelliset asiat erottuu sieltä mahdollisimman monissa eri kuuntelusysteemeissä. Tai mun oma kokemus on se, että ei ole sellaista kohtaa taiteellista prosessia, missä mä jotenkin kommittaisin täysin siihen, että tää on nyt saatava toimimaan tämä miksaus näillä raidoilla, enkä missään nimessä tule lisäämään tänne mitään. On tosi vaikea tehdä jotain oikeata linjanvetoa siihen, että milloin alkaa miksaus ja missä loppuu taiteellinen sisällöntuotanto. (Kontturi)

Joo toi on tosi hyvä kysymys, ja mä oon niinku miettinyt tätä itsekin aika paljon. Ja mä oon myös miettinyt, että miten muut tekee. Ja mä oon huomannut että se on tavallaan genrekohtainen juttu aika paljon, että jos on jotain tosi elektronista musiikkia, niin silloin useimmiten tapahtuu koko ajan molempia samaan aikaan. Että esimerkiksi joku tommoinen hullu eq-juttu, niin se on aika semmoinen taiteellinen tuotantoasia. Vaikka periaatteessahan se on miksaamista. Mutta kun se on siinä biisissä niin olennainen juttu, että se mä koen, että se on tuotantoa. Mutta sitten mitä enemmän se musiikki on semmoista orgaanista, että on akustisia soittimia

vaikka, niin sitten se prosessi helposti eriytyy selkeämmin. Että ensin lätkitään soittimet sinne, ja sitten vasta aletaan katsomaan tarkemmin että mites nää soundiasiat. Mutta sanoisin tiivistettynä, että mitä elektronisempaa musiikkia, niin sitä epäselvempi se on se ero niissä prosesseissa. Että se niinku sekoittuu. (Wiklund)

Asiantuntijoista Wiklund toi esiin jälleen asian riippuvuuden tekeillä olevan biisin genrestä. Wiklund kertoi myös niin sanotun stem-masteroinnin olevan nykyään suosittua juurikin siksi, että jo tuottajan visio miksausesta on usein erittäin vahva ja asiantunteva.

4.4 Jumittuminen: miksaus ja soundien kiillottaminen voivat viedä mennessään

Sen lisäksi, että jokainen haastattelemani tuottaja tekevät miksausta jo ihan biisin tekemisen prosessin alusta lähtien, he kaikki kokevat jäävänsä ajoittain jumiin soundien kiillottamiseen liian aikaisessa vaiheessa. Trendi toistuu jossain määrin jokaisessa haastattelussa, eli ongelma on luultavasti aika yleinen.

Onko olemassa jotain DAW:issa musiikin tekemisen ja tuottamisen työjärjestykseen liittyviä jumeja, joita pyrit tietoisesti välttämään?

Varmaan se, että jää jotenkin liikaa silleen miksaamaan jotain tiettyjä soundeja samalla kun on se tuotanto meneillään ja semmoinen luova flow päällä, koska se helposti sitten tyssää sen, että mihin tää biisi menisi seuraavaksi, jos jää vaan miksaamaan jotain vokaaleja pelkästään. Sitten siinä katoaa se sellainen putki. Tota mä koitan välttää ja antaa sen olla ja sitten vaan jatkaa seuraavaan osaan. (Oittila)

Oittila mainitsee haastavaksi luovan flow'n katkeamisen verrattain merkityksettömien seikkojen tähden. Muut asiantuntijat kallistuvat puheenvuoroissaan sellaiseen ajatukseen, että biisin olisi hyvä olla jossain määrin valmis jo ennen DAW-työn varsinaista aloittamista:

Onko olemassa jokin huonoksi havaitsemasi tekemisen järjestys asioille?

No siis varmasti on moniakin siis. No ehkä semmoinen asia mikä on mulla kirkastunut ainakin viime aikoina on, että huono järjestys on semmoinen, että mä alan vaikka heti eka niinku ruuvaa jotain soundia heti siinä biisin tekovaiheessa. Että mä avaan jonkun softasynan, ja alan vaikka ihan sikana hinkkaan, että millainen tästä

tulee. Tunnelmasta tulee tosi outo, kun hinkkaa jotain soundia ja sitten ei löydä sitä. Sitten alkaa ahdistaa ja hävettää, ja sitten kaikki on silleen 'mikä juttu tää nyt on'. Eli se on huono. (Wiklund)

Mä oon ehkä vähän semmoisessa tyhmässä loopissa nykyään, että mä mietin niin paljon niitä tuotantojuttuja, että sitten itse biisi saattaa jäädä vähän jotenkin vähemmällä huomiolle. Ja sitten mä oon jossain vaiheessa silleen: ai niin, että ei oo kertsii tässä biisissä, että se nyt ei ehkä auta että mä hion täällä nyt näitä soundeja, kun se ei vie tätä biisiä mihinkään, koska tää biisi ei ole olemassa. Että se on myöskin se kirous siinä. (Minkkinen)

Mun pitäisi ehkä tehdä joskus silleen, että oikeasti tekisi sen biisin eka. Koska nykyään musta tuntuu, että mä jään liian jumiin just niihin tuotannollisiin töihin. Tai mä hioin niitä just liian pitkälle ennen kuin se itse biisi on olemassa. Niin sitten mulla tulee siinä monesti semmoinen jumi, että mä oon silleen, että tää ei nyt toimi tää juttu. Ja sitten mä oon silleen, että no ei se toimi siksi koska tää tuotanto on ihan huono, ja sitten mä pyrin vaihtamaan siinä asioita. Mutta sitten mä oon silleen, että no mut oonko mä edes miettinyt kunnolla tätä biisiä jotenkin silleen loppuun asti. Ehkä se että ne työvaiheet sekoittuu keskenään tuntuu välillä vähän semmoiselta vaikealta. Jotenkin että vitsi kun ei yrittäisi tehdä kaikkea itse ja yrittäisi tehdä kaikkea ihan samanaikaisesti itse ja pitää niitä kaikkia hattuja samaan aikaan päässä. (Minkkinen)

No mä pyrin siihen, että se olisi se joku ajatus olemassa ennen kuin sinne ruvetaan lätkimään sinne DAW:iin sitä kampeetta. Että mä koitan suhtautua siihen DAW:iin vähän niin kuin sellaisena nuottipaperina. Että tosi nörtti kela, mutta tota musta se on sillain helpottavaa. Että ethän sä voit laittaa sinne mitään, jos et sä tiedä mitä sä laitat sinne. Tai sitten sä voit tehdä jotain – ihan pyöritellä satunnaisia palloja nuottipaperilla – mutta eihän se merkitse mitään. Niin sulla pitää olla joku suunta ennen kun sä lähdet tekemään. (Kontturi)

Mikä merkitys työjärjestyksessä on sävellyksen ja sanoituksen valmiusasteella versus soundien/tuotannon valmiusasteella?

No säv. ja san: se on se biisi. Toki oikea vastaus varmaan, ikään kuin olisi oikeita ja väriä vastauksia, mutta musta tuntuu, että se varmaan oikeasti kyllä riippuu genrestä. Vaikka hiphopissa se biitti on niin merkittävä osa sitä kokonaisteosta, että se voi olla olennaisempaa, että se biitti bängää, kuin se että jokainen läppä olisi mintissä siinä kohtaa, kun poistutaan sessiosta. (Kontturi)

Asiantuntijoiden kommentit viittaavat vahvasti siihen, että heidän tekemässään musiikissa itse biisi, eli ”säv. ja san.” on musiikin tekemisen prosessissa

prioriteettilistalla ylempänä kuin tuotannoissa kuultavat soundit. Alla Minkkinen kertoo ajattelevansa, että kun hän kerran itse toimii musiikin tekemisen ja -tuottamisen moniottelijana, hän voisi kuvitella pitävänsä eri hattuja päässään prosessin eri vaiheissa sen sijaan, että hän tekisi kaikkea koko ajan.

Mikä merkitys työjärjestyksessä on sävellyksen ja sanoituksen valmiusasteella versus soundien kautta tuotannon valmiusasteella?

Niin kun mä oon tässä ehkä sanonutkin, niin nykyään tuppaa vähän olemaan just se, että niin kun sanoitus ja sävellys on vähän toissijaisia. Mikä on silleen ehkä ihan OK nyt tällä hetkellä, koska on halunnut treenaa jotenkin sitä tuottamista. Sitten muut asiat on jäänyt vähän toissijaisiksi, mutta mä haluaisin tuoda ne sillä tavalla, että aina kaikki vaiheet olisi yhtä tärkeitä, ja että niille olisi myös vähän oma slottinsa niissä työvaiheissa. Tai että sen voisi ajatella sillä tavalla, että niin kun yleensähan tommoisessa co-write-hommassa tai tuolla niin kun musabisneksessä trækkeri ja tuottaja on kaksi eri asiaa. Niin sittenhän sitä voisi ajatella tavallaan, että OK no eka mä oon trækkeri – että eka mä oon se, joka vie sen aluilleen sen asian. Sitten sen jälkeen niitä voisi olla enemmän. Niin että niitä vaiheita voisi enemmän silleen erotella, että silloin kun sä oot itse ne kaikki, niin sitten sä voisit olla eka se trækkeri, ja sitten sä oot se sanoittaja ja topliner. Ja sitten sen jälkeen sä oisit se tuottaja, ja sitten se tekis sit sen tuotannon. Ja se syy miksi mä haluaisin viedä mun oma fokusta takaisin siihen sanoitukseen ja sävellykseen on se, koska se on kuitenkin se biisin pihvi. (Minkkinen)

4.5 Prioriteettijärjestys tuotannossa

Seuraavaksi nostan esiin pohdintoja siitä, mikä on DAW:iissa tapahtuvan musiikin tuotannon sisäinen prioriteettijärjestys. Mitkä ovat siis tärkeimmät soivat elementit biisissä.

Pystytkö sä lyhyesti kertomaan mulle tästä sun prioriteettijärjestyksestä?

Ehkä jos nyt haluaa lähteä yleistämään, mikä varmaan olisi ihan hyvä tässä kohtaa, niin siis basso, rummut ja laulu. Mutta järjestyksessä laulu, basso ja rummut minusta. Että jos laulu ja basso ja rummut toimii yhdessä, niin se keskimäärin on niin, että se kaikki muu on vähän semmoista säälää ja tägejä ja kaikkea sellaista. Tärkeää toki, mutta olisi hyvä, että se biisi toimisi basso-rummut-laulumeiningillä. (Kontturi)

Esimerkiksi yleensä niinku snare, basari ja haitsut on semmoinen mikä niinku melkein poikkeuksetta tulee laitettua siinä niinku hyvin aikaisessa vaiheessa, koska musta tuntuu, että ne on kumminkin niin tärkeä semmoinen mikä määrittää sen jotenkin sen biisin yleistä sointia ja groovea. Ne tulee silleen tosi nopeasti. Joskus niinku ehkä basso ja rummutkin on se, mikä tavallaan tapahtuu tosi aikaisessa vaiheessa ja sitten myöhemmin tulee se, että sitten mä alan niinku kasaan päällekkäin niitä useampia synia ja useampia layereita ja tuplauksia ja mitä ikinä. Periaatteessa niinku rummut, basso, joku harmoniaelementti ja demolaulu. Se on se juttu. (Wiklund)

Mut joo yleensä prosessi alkaa aina rummuista. Sitten mä rakennan siihen päälle mitä ikinä kuuluukaan, ja sitten yleensä siinä kohtaa alkaa jo ilmestyä joku semmoinen niin kun tunnelma, mikä siinä biisissä on. Ja sitten yleensä mä koitan seurata sitä ja kirjoittaa lyriikat siinä samalla. Mutta aika usein se ei onnistu. Niin sitten mä valitsen jotkut lyriikat, mitkä mä oon kirjoittanut aikaisemmin. Mut parhaat biisit syntyy siten, että ne lyriikat tulee siinä samalla ja ne jotenkin loksahaa paikoilleen täydellisesti. (Oittila)

Asiantuntijoiden mukaan kappaleen rytminen pohja, eli poljento on taiteellisen tuotannon tärkeimpiä asioita, johon olisi ideaalia tarttua mahdollisimman aikaisessa vaiheessa. Minkkinen korostaa rytmisen pohjan lisäksi myös laulutuotannon merkitystä omassa genressään:

Näiden työvaiheiden järjestyksellä on merkitystä siinä, että jos sä teet eka melodian ja rytmin siihen niin kun melodiaan. Ja sitten sen jälkeen sä teet vaikka vasta jonkun rumpukompin tai jotain. Silloinhan yrität tietoisesti tai tiedostamatta miettiä sitä, että miten se sopii siihen sen laulun rytmiin. Mutta sitten taas, jos sä teet eka sen rumpukompin, niin sittenhän sä yrität sovittaa sen laulun rytmin siihen rumpukomppiin. Että sillähän on tosi paljon ns. merkitystä sen lopputuloksen kannalta. Mä en ole mikään kummoinen laulutuottaja, niin sitten mä en ehkä näe sitä, tai että mä yritän tunkea sen tuotannon liian täyteen jo ennen kuin. Tai siis koska laulutuotannolla saa tehtyä ihan sikana tässä genressä mitä itse teen, niin sitten pitäisi muistaa jättää sille jotenkin tilaa. Mä yritän just tunkea sinne vähän kaikkea, jos mä oon silleen: tää on niin tyhjä ja jotenkin, että täällä pitäisi nyt olla jotain lisää elementtejä, kun tää on niin tyhjä ja kaikkea. Kun sen tilan voisi täyttää sillä, että okei mä teen eka tän biisin, ja sitten kun äänitän lauluja ja teen laulutuotantoa, niin sitten sillä yritän täyttää sitä tilaa. (Minkkinen)

4.6 Luova aivo ja järjestelmällinen aivo

Haastatteluista nousi esiin teemana käytännön – versus luovien asioiden järjestely osana bisneksen prosessia. Minkkinen kiteyttää asian sanoihin luova aivo ja järjestelmällinen aivo.

Ehkä se voi joskus se liika järjestelmällisyys olla juurikin niin kuin sitä, joka pysäyttää sen prosessin, jos sulla on luova prosessi meneillään. Mutta ehkä se on hyväkin, että on ne eri aivot jotenkin. Että on sitten se luova aivo, joka vaan roiskii menemään, mutta sitten jossain toisessa hetkessä on sitten se järjestelmällisempi aivo, joka siellä järjestelee ne asiat ja vaikka nimeää niitä raitoja ja sen semmoista. Että ehkä mä pelkään liikaa sitä, että sitten se jotenkin silleen pysäyttää sen mun prosessin, jos mä rupean siellä jotain raitoja nimeämään ja sun muuta, mikä nyt ei välttämättä ole totta. (Minkkinen)

Minkkinen mainitsee pelkäävänsä ”luovan aivon” sakkaamista, kun ”järjestelmällinen aivo” alkaa operoida käytännön asioita DAW:issa. Samasta aiheesta puhuu seuraavassa lainauksessa Oittila kertoen samalla, kuinka hän on etukäteen luonut ”järjestelmällisen aivon” toimillaan itselleen toimivan työympäristön, jossa musiikillisen luovuuden voi päästää valloilleen. Kontturi puhuu samasta asiasta tuoden sen kaveriksi ajatuksen työkalupakin yksinkertaistamisesta.

Mitkä tekijät vaikuttavat musiikin tekemisen prosessin etenemiseen?

Varmaan se on tosi iso juttu, että tää mun workstation, missä mä just nyt itse asiassa oon, eli kotona olkkarissa, on jotenkin luonnollisesti järjestelty ja aseteltu. Mun ei tarvitse käyttää tosi paljon aikaa vaikka jonkun synan plugaamiseen tai oikean soundin etsimiseen, vaan mä oon laittanut kaiken valmiiksi sitä varten, että ei tarvitse stressata sitä etukäteen. Mulla on usein käynyt silleen, että mulla on joku tosi hyvä meininki meneillään, ja sitten mä soitan ja oon ihan sika innoissani, ja sitten mä tajuan vaikka, että mun joku syna ei ole plugattu kiinni tai jotain. Ja sitten mua alkaa vituttaa, ja sitten se flow katkeaa. Siinä se menee tosi helposti, jos ei ole siellä jotenkin tosi luonnollisesti aseteltu kaikki valmiiksi. Se on sama juttu silleen daweissa, että jos mä jos mä vaihtelen vaikka Abletonin ja FL Studion välillä. Että ei tarvitse niissä ihan hirveästi jotain lähteä päivittämään tai mitään. Se pilaa kaiken, jos siinä on jotain semmoisia hankaluuksia siinä vaihtelussa. Koska mä jotenkin ärsyynnyn tosi helposti, jos joku mikä ei ole mun syytä menee

pieleen siinä luovassa prosessissa. On myös tärkeää pitää puhelin jotenkin äänettömällä tai pois, silleen että ei koko ajan, tai ei katso about yhtään puhelinta, koska siinäkin katkeaa helposti se (flow). Se on kanssa iso tekijä. (Oittila)

Se, että siis että teknologia toimii. Se on jotenkin isompi juttu kuin sitä ajattelisi. Ihan siis siitä lähtien, että on tarjolla joku wifi, joka on tarpeeksi toimiva, että Splice ja Docs ja tuommoiset yleiset työkalut, joita nyt käytetään noissa sessiotilanteissa, on tarjolla ja toimivia. Ja jos siellä on joku mikki, niin se ei hurisisi, ja kaikki linjat toimii. Ja ei tulisi mitään ylimääräisiä paukkuja missään. Ja voi luottaa siihen kuunteluun jollain tapaa. Ja että sen demontekijän tietsikka on sillain ajan tasalla, että se jaksaa pyörittää. (Kontturi)

Mä oon karsinut hirveästi plugareita pois esimerkiksi. Käytän harvempia ja harvempia laitteita. Koska sitten mä käytän vaan niitä laitteita, joita mä osaan käyttää, ja mä käytän niitä aika nopeasti. Ja mä yritän välttää kaikkia sellaisia laitteita, jotka ei ole toimintavarmoja, koska se on ihan sairaan ärsyttävää avalla jotain vanhaa projektia, jossa on joku ilmaisplugari, joka ei aukeakaan. (Kontturi)

Kysyttäessä DAW-työskentelyn metodeista, Minkkinen nostaa esiin vielä teemaan liittyvän huomion tekemisestään:

Kun mä mietin tätä DAW-työskentelyä, niin mä oon tehnyt siis – alunperin siis miksauskurssilla tehtiin – semmoisen miksaustemplaten. Kyllä mä oon käyttänyt sitä myös aika paljon silleen tuotannossa. Siellä on vähän valmiiksi semmoisia esim. aux-raitoja. Tai siis semmoisia reitityksiä on tehty vähän valmiiksi, mikä on ihan kivaa. Ja siinä on sitten myöskin se järjestys, missä asiat olisi. Silleen että ylimpänä on laulu, sitten tulee rummut, sitten tulee basso ja sitten tulee muut soivat asiat. Mutta välillä kyllä sitä pitää muistaa ylläpitää. Tai että aina kun sä teet jonkun uuden raidan, niin sitten sä aina katot silleen, että no mihin tää nyt on reititetty ja tälleen, ja laitat sen oikealle paikalle ja kaikkea. Kun sitten se menee helposti myös siihen, että mä rupean vaan sen kaiken alle tekemään sitten jotain silleen ihan sekalaista skeidaa. Että kyllä tuommoiset asiat jeesaa, että tekee niin, että on joku järjestys. Tekee asiat tietyllä tavalla ja koittaa vaikka nimetä niitä raitoja. (Minkkinen)

4.7 Erityiset yksittäiset metodit

Kullakin asiantuntijalla on myös persoonallisia metodeja, joita he hyödyntävät luovasti ja spontaanisti omassa työssään. Persoonallisilla metodeilla

haastatteleman asiiantuntijat esimerkiksi ruokkivat luovuuttaan ja selättävät työskentelyn jumeja.

Millä tavoilla sä aloitat uuden biisin tekemisen?

No mulla on aika semmoinen vakiintunut rutiini yleensä, millä mä alan tekemään, että mä selailen Splicea, ja koitan etsiä jonkun hyvän rumpukompin tai hyvän rumpusoundin. Mä aina aloitan rummuista. Ja sitten yleensä muokkaan niitä, että se ei ole sitten tismalleen sama sample, mikä sieltä Splicesta tulee ulos, vaan vähän muokkailen niitä soundeja. Ja sitten yleensä siinä alkaa jotenkin kuulumaan päälle jonkinlainen melodia tai jonkinlainen tunnelma, niin sitten mä lähden seuraamaan sitä, ja soitan synaa siihen päälle. (Oittila)

Oittila kertoo myös, että kesken yksittäisen biisin tuotantoprosessin hän hyppelee kahden DAW:in – Abletonin ja FL Studion – välillä, koska kokee, että molemmissa softissa on omat vahvuutensa.

Mikä on sulle tyypillinen DAW-työskentelyjärjestys uuden biisin tekemisessä?

No ihan ekana se, että laittaa sinne sen rumpukompin tai rumpusamplen tai minkä ikinä. Sitten mulla on tällainen oma trademark, että ihan aina mun biisien BPM on silleen, että ne pystyy jakaa viidellä. Ne on ihan aina silleen. Sitten mä yleensä vähän siinä vaiheessa jo miksaan sitä rumpukomppia: otan pikkaisen niin kun niitä mutaisia taajuuksia ehkä pois. Sitten yleensä just tulee mieleen joku semmoinen soundi tai joku melodia. Mä soitan sen synalla ja laitan dawiin. Mä vaan alan rakentaa siihen päälle kaikkea mitä kuuluu. Yleensä lauluäänitykset tulee vasta ihan vikana. Ja sitten mä miksaillen siinä samaan aikaan, että sitten se ei ole lopuksi semmoinen ihan massiivinen iso mörkö, mitä täytyy lähteä miksaamaan, vaan silleen koko ajan pikkaisen miksailee. Mutta niin edelleen käytän kyllä silloin tällöin FL Studiota, jos mä haluan jotenkin samplata jotain. Mun mielestä se on paljon silleen jotenkin luonnollisempi samplaamiseen, että se jotenkin ei laita niitä soundeja glitchaamaan samalla tavalla kuin Abletonissa. Mä arvostan sitä. Ja sitten mä hypellen niiden kahden välillä. (Oittila)

Työjärjestyksen jumeista kysyttäessä Wiklund päätyy kertomaan, että hänellä on soundikirjastossaan etukäteen omin käsin kasattuja syntikkapatcheja sekä rumpuluuppeja.

Mä oon tehnyt muutamia just semmoisia tavallaan niinku perus. Hävettävän vähän niitä tulee käytettyä, koska kyllä niinku aina tuntuu siltä, että mieluummin tekee ihan siinä tilanteessakin itse. Mutta että mulla on niinku muutamia semmoisia tosi selkeitä, niinku että vaikka jos tekee housebiisejä, niin siinä on aina tosi tietynlaiset jutut. Että on niinku tosi perus basari ja snare sekä clappi ja haitsu. Niin on mulla semmoisia luuppeja, koska se on ihan järjetöntä käyttää siihen aikaan siinä sessiotilanteessa, jos siinä joka tapauksessa tulee olemaan semmoinen komppi. (Wiklund)

4.8 Tekijän armollisuus itseään ja tiimiläisiään kohtaan, kun asiat eivät mene putkeen

Mitkä tekijät vaikuttavat musiikin tekemisen prosessin etenemiseen?

Ihan siis jos miettii yksittäistä tekijää, niin se että luova työ on sillain vaikeata, että jos on muuten hirveästi stressiä tai elämässä vaikeata, niin sitten on vaikeata myös se luova työ. Että ihan sillain syö, nukkuu, liikkuu -tyyppiset asiat vaikuttaa niihin prosesseihin ainakin mulla ihan hirveästi. Ja sitten se epäonnistumisen hyväksyminen myös, että sitten jos tänään ei ollut syntyäkseen biisiä, niin ei se haittaa. Kukaan ei kuollut siihen. (Kontturi)

Käykö sulla sitten koskaan silleen, että sä jätät biisin teon kesken, koska susta tuntuu että tää ei jotenkin sittenkään puhuttele sua tää idea?

No ne harvoin on mun omia päätöksiä siinä mielessä, että mä teen niin paljon tota tiimikirjotusta. Mutta on siis ollut kyllä tilanteita, missä ollaan tiiminä todettu, että tätä ei kannata jatkotyöstää. Se voi olla tärkeä osa jonkun tiimin prosessia. Että jollain tiimillä on tehty joku kertsi, ja sitten se kuunnellaan se kertsi, ja todetaan että ei tässä ole mitään. Niin se voi olla sen tiimin yhteisen luottamuksen kannalta vaikka tärkeää, että me pystyttiin puhumaan tästä asiasta, että tää ei ollutkaan hyvä. Ja näin meillä on vähän enemmän luottamusta toisiimme ja siihen, että tässä tiimissä voidaan epäonnistua. Silti voidaan olla osa sitä tiimiä. Tai sitten se voi olla tärkeää siinä mielessä, että voidaan todeta, että vaikka meidän henkilökiemiat toimisikin ja kukaan ei vihaisi ketään, niin tää ei ehkä ole hedelmällinen tiimi. (Kontturi)

Mulla on nyt lähiaikoina ollut vähän semmoista, että mä oon tehnyt liian pitkään biisin ekaa osaa, ja sitten mä oon ollut ihan hypeissä siitä ekasta osasta. Mä oon heti että joo joo tää on ihan hitti, mutta sitten multa katoaa kokonaan se flow, ja mä en tiedä mitä mä teen seuraavaksi. Mut ehkä tää on joku. Ehkä mä vielä palaudun tuosta albumin tekemisestä, niin sitten mun pitää sallia itselleni se, että mä voin nyt tehdä tämmöisiä kahdenkymmenen sekunnin pätkiä ja olla

innoissaan niistä. Että ei tarvitse nyt tehdä mitään kokonaisia mestariteoksia vielä. (Oittila)

Tosi siistiä että sä ajattelet tuolla tavalla ja pystyt olemaan itsellesi armollinen. Se on tärkeää.

Joo kyllä mä pyrin siihen. Aina välillä se on helpommin sanottu kuin tehty mutta jep. (Oittila)

5 Yhteenveto ja pohdinta

Opinnäytetyöni tavoitteena oli kerätä aineistoa DAW-lähtöisen musiikintekemisen ammattilaisilta ja tehdä sen pohjalta havaintoja työjärjestyksestä. Havaintoja ja päätelmiä syntyikin, mutta annan lukijan vetää omat johtopäätöksensä optimaalisesta työjärjestyksestä. Jokaisella musiikintekijällä on nimittäin omat työtapansa, ja parhaassa tapauksessa voin tämän työn avulla antaa lukijalle oman työtavan ja/tai metodin löytämisen polulla eteenpäin vievää pohdittavaa.

5.1 Menetelmät ja toteutus

Haastatteluja tehdessäni menetelmät haastattelutilanteiden jouhevoittamiseen ja parempaan tiedonkeruuseen karttuivat kokemuksen kautta. Muokkasin omaa ”esipuhettani” jokaisen haastattelusessioon välissä. Pyrin tekemään siitä mahdollisimman selkeän ja informatiivisen, jotta haastateltu tuntisi olevansa perillä työni aiheesta ja tarkoituksesta.

Suunnittelemani haastattelutyyppi, eli puolistrukturoitu haastattelu toteutui kaikkien kohdalla, mutta kysymyksiä tuli kysytyä lennosta lisää, kun zoomailimme johonkin tiettyyn aiheeseen haastateltavien kanssa.

Litterointia tehdessäni käytin lukemisen helpottamiseksi vapautta muodostaa erittäin puhekielisistä ilmaisuista lauseita ja jättää samalla ”niinku” -tyyppisiä täytesanoja reippaalla kädellä pois. Työni ei käsittele sitä, miten haastateltavat reagoivat kysymyksiini, vaan itse aihetta, joka on poimittu tekstiin

keskustelumme sisällöstä. Tämän johdosta päätin, että tällainen peruslitterointi palvelee tarkoitustaan paremmin. (Annanpura.fi, 2023)

5.2 Mitä opin

Yksi iso teema koko tässä työssä on ollut oma oppimiseni käsiteltävästä aiheesta. Luulen, että olen oppinut enemmänkin kuin osaan itse analysoida oppineeni. Tähän osuuteen olen kuitenkin tiivistänyt ajatuksiani, jotka ovat heränneet työn tekemisen aikana.

5.2.1 Luovuuden ja järjestelmällisyyden dualismi

Haastatteluista nousi teemana esiin käytännön versus luovien asioiden järjestely osana biisinteon prosessia. Minkkinen kiteyttää asian sanoihin ”luova aivo ja järjestelmällinen aivo”. Musiikin tekijä-tuottajan on syytä varata aikaa kummallekin ”aivolle”. Ehkäpä työjärjestyksen optimoinnissa parhaan mahdollisen workflown saavuttamiseksi on suurelta osin kyse juuri näiden kahden ”aivon” tasapainottamisesta ja oikea-aikaisesta aktivoinnista.

5.2.2 Lean-ajattelu ja moderni musiikin tekeminen

Edellisessä kappaleessa mainitsemani luovan ja järjestelmällisen aivon vuorottaisen aktivoinnin aikataulutuksesta voi johtaa yhteyden lean-ajatteluun, jossa osatöiden ajoitus on suuressa roolissa kokonaisprosessissa. Teollisuudessa toimintojen oikea-aikaisella ajoituksella pyritään minimoimaan tyhjäkäynti. Yksin montaa vastuualuetta musiikin tuotantoketjussa harteillaan kantava moniosaaja voisi ehkä jonkinlaisella kustomoidulla kanban- taulukkosysteemillä minimoida jumien muodostumista. Jos vaikkapa prosessi etenisi taulukon mukaan, ja taulukossa olisi lueteltuna selkeät roolit eri työvaiheisiin. Tämän taulukon tulisi tosin olla sellainen, että sen avulla olisi helpompaa tehdä asioita oikeassa järjestyksessä, eikä ainoastaan seurata työn edistymistä.

Lean-ajattelun periaate, jossa työn ainoa hyve on asiakkaan kokema hyöty tuotetta käyttäessään, korostuu Kontturin ja Wiklundin harjoittamassa co-writingissa. Biisin kuulijan lisäksi asiakkaita biisintekijöille edustavat kustantaja, artisti ja levy-yhtiön A&R-henkilö. Ehkä lean-ajattelun mukaista tehostusta co-writing prosessin workflowhun voisi toteuttaa pitämällä työryhmän kesken työpajoja, joissa käydään läpi jumeja ja työn aiheuttamia ongelmakohtia. Kanban-taulukkoa voisi kokeilla tiimityössäkin ihan vain yksittäistä biisiä tehdessä.

5.2.3 Workflown kannalta hyödyllisiä metodeita

On mahdotonta luoda haastattelujen pohjalta, tai ylipäätään, mitään yhtä ylivoimaista työjärjestystä. Voin kuitenkin luetella asioita, jotka on hyvä ottaa huomioon sujuvan workflown saavuttamiseksi:

- Ensin biisi, sitten tuote. On tärkeää löytää oma tapa aloittaa uuden biisin tekeminen. Haastatteluista saatu tieto antaa vihjeitä siitä, että esimerkiksi kertosaävetöisen pop-musiikin tekijälle paras tapa aloittaa voi olla ottaa soitin käteen, äänittää kännykälle nopea demo valmiista kappaleesta ja sitten viedä biisi DAW:iin. Koen, että tästä ohjeesta voisi olla ainakin itselleni suurta hyötyä. Palaan siihen mitä sanoin työni alussa: olennaiset asiat minulle musiikintekijänä ovat kuitenkin biisin melodia, harmonia, lyriikat ja syke.
- Biisin syke varhaisessa vaiheessa hahmoteltuna voi olla kappaleen tunnelmaa ja jopa laulumelodiaa määrittävä tekijä. Puhutaan siis isosta elementistä, joka tulisi olla taiteellisen tuotannon ja sovituksen kivijalka. Rumpukomppi ja basso kannattaa mahdollisesti hahmotella jokseenkin aikaisessa vaiheessa taiteellista tuotantoa tehdessä.
- Biisin rakenteen hahmotteluun voi soveltaa ylempänä mainittua luovuuden ja järjestelmällisyyden dualismin ajatusta: rakenteen voi päättää mahdollisimman aikaisessa vaiheessa, tai sitten sitä voi pysähtyä aistimaan. Näiden työtapojen käyttö riippuu kontekstista, eli siitä mihin tarkoitukseen laulua tehdään ja millä aikataululla. On kuitenkin hyvä saada yhdellä istunnolla vähintään kaksi osaa valmiiksi, ennen kuin antaa itselleen luvan jäädä jumiin yksityiskohtiin. Tällä tavoin kappaleen jatkotyöstäminen muuttuu huomattavasti mielekkäämmäksi.
- Yhdelle henkilölle kasautuvan useamman työroolin voi ainakin teoriassa eriyttää prosessin aikajanalla. Kuten Minkkinen toteaa aineistossa: trækkeri, topliner ja tuottaja voivat olla täysin eri henkilöitä co-writing tiimissä. Yksin musiikkia tekevän voi olla

hyödyllistä ajatella itseään eri rooleihin eri vaiheissa prosessia sen sijaan, että yrittäisi ajatella ja tehdä kaikkea yhtä aikaa.

- Referenssiä käyttäminen on hyödyllistä innoittajana ideointivaiheessa sekä maan pinnalle palauttajana, kun jumi iskee.
- Jonkin verran niin sanottua teknistä metatyötä tarvitaan, jotta luovuus voi kukkia oikealla hetkellä ilman häiriötekijöitä. Työpisteen optimointi etukäteen omaan tekemiseen sopivaksi voi pahimmillaan tuntua ajan haaskuulta, mutta jossain määrin siihen kannattaa kiinnittää huomiota. DAW:in muokkaaminen itselle toimivaksi alustaksi esimerkiksi templatien³ avulla voi olla hyödyllistä.
- Aina ei vaan lähde. Esimerkiksi Kontturi kertoi haastattelussaan, että joskus tulee päiviä, kun työn jälki ei ole priimaa. Silloin tekijän on hyvä yrittää muistaa, että kukaan ei kuole siihen ja että luultavasti hän ei ole menettänyt taitojaan kuin taikaiskusta. Ihminen ei ole kone, ja tämä seikka tulee etenkin luovan työn kautta hyvin esille.

Yllä olevaa luetelmaa lukiessani alan ajattelemaan, että ehkäpä aiemmin esittelemässäni ChatGPT:n (luku 2.1) musiikkituotannon vaihekuvauksessa on yllättävän paljon pointtia vielä nykyaikanakin, vaikka leimasinkin sen hieman vanhanaikaiseksi. Moni tekemäni havainto työjärjestykseen liittyen on samansuuntainen, kuin mitä ChatGPT kertoi.

5.3 Kuuluuko musiikin tekeminen olla helppoa?

Kun kysyin haastateltavilta asiantuntijoilta heidän henkilökohtaisen luomisprosessinsa jumeista, sain kohtuullisen yhteneväisiä vastauksia. Kokonaisuuden kannalta pieniin yksityiskohtiin kiinni jääminen oli toistuva teema. Siis sama asia, jonka johdosta lähdin kirjoittamaan koko opinnäytetyötäni. Painin itsekin tämän ansan parissa lähes päivittäin. Mutta miten asia ratkaistaan?

Pieni ääni pään sisälläni ei voi olla vastaamatta kysymykseen kysymyksellä: voiko asiaa ratkaista? Kuuluuko biisin tekemisen ja tuottamisen prosessissa

³ templatella tarkoitetaan tässä yhteydessä DAW:iin tehtyä projektin pohjaa, johon reitityksiä ja raitoja on tallennettu valmiiksi.

vaan olla välillä jumeja? En osaa vastata, mutta voin arvata: luomisen tuskan kanssa painiminen saattaa olla se seikka, joka lopulta erottaa meidät musiikintekijät musiikkia tekevästä tekoälystä.

Oman työjärjestyksen pohtiminen ja viilaaminen voivat auttaa musiikintekijää olemaan keskimäärin tehokkaampi työssään, mutta joskus vastaan tulee väistämättä vaikeitakin päiviä. Menestystarinoiden lisäksi olisi mielenkiintoista kuulla enemmän myös vaikeista kokemuksista alan meritoituneilta ammattilaisilta. Tällainen sisältö esimerkiksi podcastin tai kirjan muodossa voisi auttaa kaikkia luovan alan ihmisiä asettamaan fiiliksiään mittasuhteisiin.

Tätä työtä aloittaessani lähdin liikkeelle pohtimalla, että miten voisin sujuvoittaa modernin musiikintekijän taiteen tekemistä. Tutustuin lean-ajatteluun, haastattelin asiantuntijoita ja tein päätelmiä haastattelujen pohjalta. Opinnäytetyöni tekemisen myötä olen päätenyt kuitenkin ajattelemaan, että kaikkea ei voi "leanata". Taiteellisen työn prosessin sujuvuutta voi parantaa ottamalla muutamia seikkoja huomioon, mutta tehokkuuden parantamisen ajattelua ei tarvitse, eikä kannata soveltaa siihen samalla tavalla, kuin vaikka autojen kasaamiseen tehtaassa. Mielestäni taiteessa ei ole pohjimmiltaan kyse nopeuden ja kustannustehokkuuden maksimoimisesta. Inhimillinen erhe voi tehdä asioista mielenkiintoisia. Paljon olennaisempaa on se, miten erheen jälkeen toimitaan kuin se, miten sitä etukäteen vältellään.

Lähteet

Abbey Road (2024). Stem-mastering. Retrieved from

<https://www.abbeyroad.com/stem-mastering>

Annanpura (2023). Laadukas litterointi määrittyy jo litterointitasoa määrittäessä.

Retrieved from [https://annanpura.fi/laadukas-litterointi-maaritty-jo-](https://annanpura.fi/laadukas-litterointi-maaritty-jo-litterointitasoa-valittaessa/#page)

[litterointitasoa-valittaessa/#page](https://annanpura.fi/laadukas-litterointi-maaritty-jo-litterointitasoa-valittaessa/#page)

Auvinen, T. (2019). The Music producer as creative agent: studio production, technology and cultural space in the work of three Finnish producers. Retrieved

from <https://www.utupub.fi/handle/10024/146576>

Bossarro. (2014). Event driven Kanban board (Kuva 1). Kanban Tool. Retrieved

from <https://www.kanbantool.com>

CHAT GPT 3.5, Open AI (2024). Retrieved from <https://chatgpt.com>

De Man, B., Stables, R., & Reiss, J. D. (2019). A simple map classifying many audio effects by the main perceptual attributes they modify (Kuva 2). Intelligent Music Production. Focal Press. Retrieved from

<https://learning.oreilly.com/library/view/intelligent-music-production/9781351679022/>

Kokko, T. (2011). Metallimusiikin tuottaminen, äänittäminen ja miksaus.

Retrieved from

https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/30999/Kokko_Tuomas.pdf?sequence=1

Komppa, V. (2012). Mitä on äänen väri? Retrieved from

<https://villekomppa.com/2012/01/04/alaviite-mita-on-aanenvari/>

Logistiikan maailma (2024). Lean-ajattelu. Retrieved from

<https://www.logistiikanmaailma.fi/tuotanto/prosessien-kehittaminen/lean-ajattelu/>

Nordic Press Improvement Oy (2021). Lean-menetelmien ajatus

pähkinänkuoressa tänään. Retrieved from <https://www.npi.fi/lean-menetelmat/>

Pattison, L. (2019). What is topline in music production? Retrieved from <https://www.musicgateway.com/blog/how-to/what-is-topline-in-music-production>

Rucidlo, J. (2016). Miksaamisen merkitys: The Path -kappaleen tuotantoprosessi. Retrieved from <https://www.theseus.fi/handle/10024/15/browse?type=author&value=Rucidlo%2C+Jan>

Ruusuvuori, J, Tiittula, L (2015). Haastattelu. Tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus. Vastapaino. Tampere.

Severa by Visma (2021). Mikä on Kanban? Katsaus menetelmään ja sen käyttöön ketterässä projektinhallinnassa. Retrieved from <https://severa.fi/blogi/mika-on-kanban-katsaus-menetelmaan-ja-sen-kayttoon-ketterassa-projektinhallinnassa/>

The Balance Careers (2021). What Is a Backing Track? Retrieved from <https://www.thebalancecareers.com/what-is-a-backing-track-2460769>

Zak, A. (2001). The Poetics of Rock. Cutting Tracks, Making Records. University of California Press. Berkeley & Los Angeles.

Liite 1. Haastattelulomake

Perustietokysymykset

Nimi

Työtehtävät

Kokemus haastateltavasta aiheesta.

Saako haastateltavan nimen julkaista raportissa.

Kyllä

Ei

Sisältökysymykset

1. Millä tavoilla aloitat uuden biisin tekemisen?
2. Mikä on sinulle tyypillinen DAW-työskentelyjärjestys?
3. Missä musiikin tekemisen vaiheessa biisin rakenne kannattaa hahmotella?
4. Miten erottaa toisistaan musiikin taiteellinen tuottaminen ja miksaaminen?
5. Mikä merkitys työskentelyjärjestyksellä on DAW-lähtöisessä musiikin tekemisessä?

Jatkokysymykset:

Onko sinulla DAW:issa joku hyväksi havaittu tekemisen järjestys asioille, kun toimit yhtäaikaisesti sekä musiikin tekijänä, että tuottajana?

Voitko kuvailla tätä tekemisen järjestystä?

Onko sinulla DAW:issa joku huonoksi havaittu tekemisen järjestys asioille, kun toimit yhtäaikaisesti sekä musiikin tekijänä, että tuottajana?

Voitko kuvailla tätä tekemisen järjestystä?

6. Onko olemassa jotain DAW:issa musiikin tekemisen ja -tuottamisen työjärjestykseen liittyviä jumeja, joita pyrit tietoisesti välttämään? (eli prosesseja pysäyttäviä tekijöitä)
7. Mikä merkitys työjärjestyksessä on sävellyksen ja sanoituksen valmiusasteella vs. soundien/ tuotannon valmiusasteella?

Edellisen kysymyksen tarkentava kysymys: Jäätkö työstämään soundeihin liittyviä detaljeja ennen kuin sävellys ja sanoitus ovat valmiita?

Jatkokysymykset:

Mitä nämä detaljit ovat?

Koetko tämän hinkkaamisen kokonaisuuden valmistumisen kannalta haastavana?

8. Mitkä tekijät vaikuttavat musiikin tekemisen prosessin etenemiseen?

Jakokysymykset:

Miten saa pidettyä musiikin tekemisen prosessin sujuvana biisin valmistumiseen asti?

Mitkä tekijät estävät musiikin tekemisen prosessin sujuvuutta?