



Vesteri Ollinen

# Sävellykselliset valinnat Mario Kart 8 Deluxe -pelin musiikissa

Musiikkianalyysi ja pastissisävellys

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Muusikko (AMK)

Musiikin tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

25.4.2025

## Tiivistelmä

Tekijä:	Vesteri Ollinen
Otsikko:	Sävellykselliset valinnat Mario Kart 8 Deluxe -pelin musiikissa
Sivumäärä:	42 sivua + 1 liite
Aika:	25.4.2025
Tutkinto:	Muusikko (AMK)
Tutkinto-ohjelma:	Musiikin tutkinto
Suuntautumisvaihtoehto:	Musiikin tekeminen ja tuottaminen
Ohjaaja:	Lehtori Jukka Väisänen
Arviointi:	Lehtori Jere Laukkanen

---

Opinnäytetyössä analysoidaan, mitkä musiikilliset elementit ovat Mario Kart 8 Deluxe -pelille ominaisia. Työssä tutkitaan kuinka melodiset linjat, harmoniat ja rytmit rakentuvat ja mitä yhdistäviä tekijöitä niillä on. Tutkin, kuinka kulttuuriset vaikutteet kuuluvat musiikissa ja mitkä tekijät ohjaavat säveltäjien valintoja. Tavoitteena on löytää vastauksia ja hahmottaa, mikä tekee musiikista tunnistettavaa. Toteutan analyysityötä tekemilläni transkriptioilla sekä pelin musiikeista kuin myös omasta kappaleestani.

Sävelsin pastissikappaleen, jossa esitän pelin musiikeissa toistuvia musiikillisiä ilmiöitä, jotka vahvistavat pelille ominaista kuulokuvaa. Kappale on sävelletty Ableton Live 12 -nimisellä audiotyöasemalla. Tavoitteena oli luoda kappale, joka noudattaa pelin musiikeissa yleisesti esiintyviä harmonisia liikkeitä, melodisia kuljetuksia ja rakenteellisia ratkaisuja. Musiikki on sävelletty sopimaan kuvittelemaani avaruuskenttään.

Opinnäytetyössä kuvataan, kuinka pelin musiikissa on hyödynnetty tiettyjä sävellyksellisiä tekniikoita, sekä mitkä instrumenttivalinnat, kulttuuriset vaikutteet ja miksaukselliset ratkaisut tekevät Mario Kart 8 Deluxe -pelin musiikeista tunnistettavan. Kulttuuristen vaikutteiden valinta perustuu pelikentän sijaintiin, teemaan tai rakenteelliseen ulkonäköön. Musiikeissa on erityistä sovitustekninen ratkaisu, jossa live-koonpanoa äänitettiin sävellyksiin. Tämä valinta loi pelisarjalle uuden musikaalisen kuulokuvan, jossa yhdistyvät energisyys ja orgaanisuus. Musiikille on ominaista suuret tempovaihtelut. Siitä huolimatta se on energistä ja nopeatempoista. Tämä nopeus voi kuulua melodisissa kuluissa, harmonian odottamattomuudessa tai yllättävässä rytmikassa. Musiikissa kuuluvat eri kulttuurien vaikutteet, jotka voivat ohjata musiikillisia valintoja tai kappaleen tyyliä. Musiikin dynaamisuus ilmenee muun muassa pelin esineisiin kohdistuvissa teemoissa, kentän ympäristölle rakennetussa rinnakkaisessa säveltämisessä ja viimeisellä kierroksella nopeutuvassa musiikissa.

Avainsanat: Mario Kart 8 Deluxe, pelimusiikki, harmonia, melodiamotivit, kulttuuriset vaikutteet

## Abstract

Author: Vesteri Ollinen  
Title: Musical choices in the Mario Kart 8 Deluxe soundtrack  
Number of Pages: 42 pages + 1 appendix  
Date: 25 April 2025

Degree: Music  
Degree Programme: Music  
Specialisation Option: Music Writing and Production  
Supervisor: Jukka Väisänen (MMus)  
Examiner: Jere Laukkanen (MMus)

---

The thesis analyzes which musical elements are the characteristics of the Mario Kart 8 Deluxe game. The thesis examines how melodic lines, harmonies, and rhythms are constructed and what connections they have. I review how cultural influences are heard in the music and what factors control the composer's choices. The objective is to find answers and to perceive what makes the music recognizable. I will execute the analysis by transcribing the songs from the music of the game and my composition.

I composed a pastiche where I present how the musical phenomena heard in the music reinforce the game's characteristic auditory imagery. The composition is composed using Ableton Live 12 digital audio workstation. The goal was to create a song that practices the most common harmony found in the music, in its melodic lines, and structural decisions. The music is composed to fit in the space course I imagined.

The thesis results show how particular compositional techniques are used in the game's music and which instrumentation, cultural influences, and solutions in the mixing process make the Mario Kart 8 Deluxe music so recognizable. The choices of cultural influences are based on the location of the game course, its theme, or its structural appearance. The specialty of the music is technical choices of arrangements where they recorded real live ensembles to the music. This choice created a new musical auditory imagery for the game, where energy and organicity combine. The music is characterized by large tempo variations. The music is defined by large tempo variations. Nevertheless, it is energetic and fast-paced. This quickness can be heard in melodic lines, as an unexpectedness of the harmony or sudden rhythm. The music includes different cultural influences that can lead to musical choices and genre of the song. Dynamic music appears for example in themes related to specific objects, in parallel composing constructed to certain environments in the course, and in the music as speeding up on the final lap.

Keywords: Mario Kart 8 Deluxe, game music, harmony, melodic motives, cultural influences

## Sisällys

1	Johdanto	1
1.1	Tutkimus- ja kehittämistyökysymykset	2
1.2	Tutkimusmenetelmä – ja kehittämistyömenetelmä	2
2	Mario Kart -pelisarjan esittely	3
2.1	Pelisarjan historia ja musiikin rooli	3
2.2	Musiikin kulttuuriset vaikutteet	6
3	Musiikkianalyysin lähtökohdat	7
3.1	Pelimusiikin analysointi	7
3.2	Nonlineaarinen, adaptiivinen ja ”rinnakkainen säveltäminen”	8
4	Musiikin analysointi Mario Kart 8 Deluxe -pelissä	8
4.1	Rakenne, tahtilaji ja tempo	9
4.1.1	Rakenne	9
4.1.2	Tahtilaji	11
4.1.3	Tempo	11
4.2	Teemat	12
4.3	Tyyli	18
4.3.1	Pelikenttien ympäristön vaikutus sävellykseen	19
4.3.2	Digitaaliset instrumentit ja live-instrumentit	20
4.3.3	Harmonian käyttö	20
4.4	Kulttuurien vaikutus Mario Kart 8 Deluxe -musiikissa	24
4.5	Musiikin miksaus	26
4.5.1	Miksaus Mario Kart 8 Deluxe -pelin musiikissa	27
5	Luova prosessi: Pastissikappaleen säveltäminen	28
5.1	Kappaleen esittely ja luonne	29
5.2	Musiikillisten elementtien soveltaminen pastississa	30
6	Analyysi pastissikappaleesta	34
7	Pohdinta	35
	Lähteet	38

Liitteet

43

Linkki Mario Kart 8 Deluxe -peliin sävellettyyn pastissikappaleeseen

43

# 1 Johdanto

Opinnäytetyössäni analysoin Mario Kart 8 Deluxe -pelin musiikkia. Työssäni tutkin sitä, mitä yhdistäviä musiikillisia elementtejä sävellyksien välillä esiintyy ja mikä tekee pelin musiikista tunnistettavan. Aion erityisesti tarkastella sitä, miten erilaisia melodisia motiiveja, harmonioita ja rytmejä on hyödynnetty ja mitkä musiikilliset ratkaisut ja tekniikat toistuvat musiikissa.

Monen vuoden pelikokemukseni jälkeen musiikki on jäänyt mieleeni sen hauskuuden, energisyyden ja positiivisuuden takia. Kentille on sävelletty tunnistettavat teemat, joissa on hyödynnetty pelikenttien ympäristöön sopivia musiikkityylejä. Kappaleiden tyylilajit vaihtelevat jazzista elektroniseen musiikkiin ja funkista latalaisamerikkalaiseen bossa novaan. Kulttuuriset vaikutteet laajentavat sekä rikastuttavat sävellyksien moninaisuutta ja mahdollistavat pelikentille omankuuloisia sävellyksiä edistäen samalla pelikokemusta ja immersiota. Aion tutkia, kuinka vaikutteet kuuluvat musiikissa ja miten ne ohjaavat musiikin tyyliä sekä tukevat pelin visuaalisuutta.

Analyysissä tarkastelen myös musiikkia miksausellisesta näkökulmasta ja seuraan, millä elementeillä on suurin vaikutus musiikin yleiseen kuulokuvaan ja sen hallintaan.

Mario Kart 8 Deluxe -pelin musiikki tarjoaa laajan tutkimusaiheen sen sävellyksellisellä, miksausellisella sekä instrumentaatioon liittyvällä monipuolisuudellaan. Tutkimukseni kautta tavoitteenani on esittää, mitkä elementit luovat pelille ominaisen ja tunnistettavan musiikin. Analyysiosiossa esittelen musiikeissa toistuvia ratkaisuja.

## 1.1 Tutkimus- ja kehittämistyökysymykset

Työni on kaksiosainen. Analysoin aluksi Mario Kart 8 Deluxe -pelin musiikkia (pääkysymys 1). Sen jälkeen sävellän tyylinmukaisen kappaleen (pääkysymys 2). Seuraavaksi esittelen kysymyksiä, joita hyödynnän osana analyysiäni.

### **Pääkysymys 1. Mikä tekee Mario Kart 8 Deluxe -musiikista tunnistettavan?**

Millaisia melodisia motiiveja esiintyy musiikissa?

Millaisia musiikillisia tyyliäjä kappaleissa hyödynnetään?

Kuinka kulttuuriset vaikutteet kuuluvat sävellyksissä?

Mitkä tekijät vaikuttavat kappaleen osien välisiin eroihin?

### **Pääkysymys 2. Miten musiikkianalyysissäni esiteltyt elementit kuuluvat pastissikappaleessani?**

Miten valitsemani musiikilliset ratkaisut auttavat luomaan samaa immersiota ja pelimaisemaa kuin alkuperäisessä Mario Kart 8 Deluxe -pelissä?

Kuinka sävellykseni tukee pelissä olevan musiikin samaa energisyyttä ja "kilpailutunnelmaa"?

## 1.2 Tutkimusmenetelmä – ja kehittämistyömenetelmä

Tutkin Mario Kart 8 Deluxe -pelin musiikkia tekemällä siitä musiikkianalyysin. "Yksinkertaisin tapa ajatella musiikkianalyysiä on kuin tietokoneohjelman toiminta. Musiikkikappale esitetään syötteenä ohjelmaan, ja tämä tuottaa tulosteenä analyysin" (Marsden, 2016, s. 4). Musiikkianalyysi sisältää musiikkikappaleesta johdettua tietoa. Se kuvailee ja selittää, kuinka musiikki rakentuu ja miten se toimii. Analyysiin liittyvät usein muun muassa kappaleen rakenne, osien väliset suhteet, teoreettinen viitekehys, musiikilliset elementit kuten harmonia, melodia ja rytmikka. Analyysin väitteet perustellaan esimerkiksi nuottikuvalla tai äänitteellä. (Marsden, 2016, s. 4–15.)

Musiikkianalyysissäni aion seurata musiikin rakennetta, tahtilajia, tempoa, melodiaa, harmoniaa, tyyliä, orkestrointia, miksausta sekä kulttuurisia vaikutteita. Seuraan musiikkia myös siitä näkökulmasta, miten musiikki tukee pelin luonnetta, sen ympäristöä sekä pelikokemusta ja immersiota. Teen analyysiprosessia itse tekemilläni transkriptioilla. Analyysini tulosta esitellään luvussa 4.

Musiikkianalyysini perusteella sävellän pastissikappaleen, jossa hyödynnän tutkimiani Mario Kart 8 Deluxe -pelissä kuuluvia musiikillisia vaikutteita. Kappaleen tavoitteena on luoda peliin sopiva kappale toisintamalla alkuperäisteosten musiikillisia valintoja ja miksausta. Pastissikappaleeni tavoitteena on todistaa analyysini perusteellisuus.

Kuvaan sävellystyötapojani tarkemmin luvussa 5.

## **2 Mario Kart -pelisarjan esittely**

Tässä luvussa käyn läpi Mario Kart -pelisarjan yleistä historiaa, musiikin kehitystä sekä sitä, mitä kulttuurisesti merkittäviä ilmiöitä pelisarja on aiheuttanut. Lisäksi analysoin, miten musiikin rooli on vaikuttanut pelisarjan tunnettuuteen ja identiteettiin.

### **2.1 Pelisarjan historia ja musiikin rooli**

Mario Kart -pelisarjan historian aikana pelien mekaniikat sekä graafinen ulkomuoto on kehittynyt suuresti, ja musiikki on ollut tärkeässä roolissa kehittämässä immersiota. Vuosien aikana Nintendon musiikilla on ollut suuri vaikutus pelaajiin ja heidän pelikokemuksiinsa. Vuonna 1985 julkaistun Super Mario Bros -pelin sävelletyt kappaleet ovat edelleen tunnettuja pelaajien keskuudessa ja ovat käytössä Nintendon uudemmissa peleissä. ”Ei tunnu liioitellulta väittää, että Super Mario Bros -pelin musiikki on niin laajasti tunnettu, että se muistuttaa kansanmusiikkia niille sukupolville, jotka varttuivat pelin parissa” (Lerner, 2014, s. 29).

Nintendon musiikki on saanut paljon huomiota sosiaalisessa mediassa. Erityinen ilmiö oli Mario Kart 8 -pelissä Dolphin Shoals -nimisessä kentässä oleva ikoninen saksofonisoolo. Tämän kentän musiikin levyversiossa Kazuki Kazutan soittama soolo sisältää melodiapätkän, joka on fanien vaikutuksesta saanut nimen "[The Mario Kart Lick](#)". (Nintendo, 2017.)

Musiikkien, pelikenttien, hahmojen ja esineiden toistuvuus on hyvin ominaista Mario-pelisarjoissa. Suunnitellut elementit eivät jää pelkästään yksittäisiin peleihin, vaan niitä esiintyy myös muissa Nintendon julkaistuissa peleissä ja tämä näkyy myös Mario Kart 8 Deluxe -pelissä. Tämä toistuvuus on yleistä pelialalla, jossa elementeistä syntynyttä nostalgiaa hyödynnetään kaupallisena strategiana. Vuonna 2014 Mario Kart 8 julkaistiin WiiU-nimiselle pelikonsolille, ja peli julkaistiin uudelleen Switch-konsolille vuonna 2017. Noin viiden vuoden kuluttua (2022) Nintendo Direct -esitystilaisuudessa, jossa odotettiin uuden Mario Kart 9 -pelin julkistamista, paljastettiinkin 48:n lisäradan Mario Kart 8 Deluxe Booster Course Pass. Vaikka osa radoista olivat kokonaan uusia, suurin osa olivat jo aikaisemmista Mario Kart -pelisarjan peleistä tuttuja ratoja, jotka oli luotu uudelleen lisäosaan. Nostalgian hyödyntäminen Nintendon peleissä näkyy hyvin konkreettisesti ja vaikuttaa suuresti myyntiin ja pelien väliseen yhteyteen. (Heazlewood-Dale, 2024, s. 95.)

Mario Kart -sarjan ensimmäisen pelin kentät ja musiikit on luotu uudelleen ja sovitettu seuraaviin peleihin. Tämä ilmiö näkyy myös esimerkiksi Super Mario Bros -pelisarjan ensimmäisessä osassa, jossa maanalainen kenttämusiikki ([Underground](#)) on pysynyt samana myös uusimmissa sarjan julkaistuissa peleissä (Kondō, 2008). Nämä muuttumattomat elementit muodostavat "Mario-estetikan", joka saattaa olla yksi syy Mario Kart -pelien pysyvään suosioon. Seuraavaksi esittelen tätä elementtien toistuvuutta Mario Kartista ja muista Mario-peleistä ammennettujen kappaleiden ja melodiapätkien kautta.



Kuva 1. Koji Kondōn alkuperäinen Super Mario Bros -peliin sävelletty musiikki. Super Mario Wiki -sivuston mukaan kappale on nimeltään ”[Hurry up](#)” tai ”Time Warning” (*Hurry Up*, 2025; Nintendo, 2008). Musiikki soi, kun peli saavuttaa tietyn sekuntirajan. (Nintendo, 2024.)



Kuva 2. Uudemmassa Mario Kart 8 Deluxe -pelistä ammennettu lyhyt ”[Hurry up](#)” -musiikki, joka ottaa inspiraatiota Super Mario Bros -pelistä. Tämä soi aina viimeisen kierroksen alkaessa ja indikoi kilpailun lähestyvän loppua. (Nintendo, 2020.)

Esimerkeissä (kuva 1, kuva 2) näkyy Mario -peleissä esiintyvä musiikillinen ilmiö, joka toistuu pelitilanteen lähestyessä sen päättymistä. Vaikka Super Mario Bros -pelin mekaniikka on hyvin erilainen verrattuna Mario Kart 8 Deluxe -peliin, niitä yhdistää sama toistuva lyhyt sävelmä. Musiikki on aina erilainen jokaisessa pelissä, ja se perustuu nousevaan harmonialinjaan ja yleensä dominanttisävyisiin sointuihin. Tämä lyhyt musiikki on odotettavissa myös tulevissa Mario -pelisarjojen peleissä.

Pelisarjoissa esiintyy myös muita yhteneväisiä pelillisiä mekaniikkoja ja esineitä sekä niihin liittyviä toistuvia sävellyksiä. Esimerkiksi peleissä esiintyy tähteä kuvastava esine, joka poimittaessaan tekee pelaajasta voittamattoman, eli vastustajat tai esteet eivät voi satuttaa hahmoa. Sama mekaniikallinen toiminto nähdään useissa Mario-pelien eri ympäristöissä saman teeman säestämänä. Musiikki soi tähden antavan voiman keston verran ja loppuu voiman loputtua.



Kuva 3. Super Mario Kart -pelin [Donut Plains](#) -kentän musiikki, joka on myöhemmin sävelletty ja sovitettu uudelleen vuonna 2014 julkaistussa Mario Kart 8 -pelissä (Nintendo, 2014).

Esimerkin (kuva 3) kautta ilmenee, kuinka aikaisemmillä kentillä ja musiikeilla on paljon yhteneväisyyksiä uudemmassa Mario Kart Deluxe 8 -pelissä. Ratoja on samoilla elementeillä luotu uudelleen, mikä kuuluu myös musiikissa uusilla sovituksilla ja tuotannoilla. Tämä markkinoinnillinen lähestymistapa houkuttelee uusia sekä nostalgisia pelaajia pelaamaan uudempia pelejä.

## 2.2 Musiikin kulttuuriset vaikutteet

Pelimusiikin historian aikana kulttuurisia vaikutteita on otettu eri näkökulmista liittyen pelissä näkyvään ulkomuotoon tai sen luovaan ympäristölliseen tunnelmaan. Mario Kart -pelien musiikeissa kuuluu useiden eri kulttuurien tyyllilajeja ja instrumentaatioita, joita on hyödynnetty monipuolisesti luoden siten pelikentille niiden ulkomuotoa tukevaa musiikkia. Pelikenttään valitut vaikutteet voivat liittyä sen teemaan, sijaintiin tai rakenteelliseen ulkomuotoon. Säveltäjät tekevät musiikillisia valintoja, jotta pelikokemus ja immersio olisi asianmukainen. Mario Kart 8 Deluxe -pelin musiikkityylin suunta keskittyy fuusiojazzista otettuihin vaikutteisiin ja tämä ilmenee jo vuonna 1996 julkaistussa Mario Kart 64 -pelin musiikissa, jonka säveltäjänä toimi Kenta Nagata. Seuraavissa peleissä fuusiojazzin vaikutteet vähenivät, mikä mahdollisti muiden kulttuurien hyödyntämisen, kuten Mario Kart [Double Dash](#) -pelissä kuuluva jamaikalainen ska-musiikkityyli (Nintendo, 2015). Myöhemmin julkaistussa Mario Kart 7 -pelissä Nagata oli jälleen

vastuussa sävellystyöstä, ja musiikeissa kuuleekin fuusiojazzin vaikutteiden kehittyvän uudestaan (Nagata, ei pvm.). Myöhemmin julkaistussa Mario Kart 8 -pelissä fuusiojazz kehittyi musiikin johtavaksi tyyllilajilliseksi vaikutteeksi, ja Wikipedian mukaan Nagata oli uudestaan vastuussa musiikin lopputuloksesta (Mario Kart 8, 2025).

### 3 Musiikkianalyysin lähtökohdat

Tässä luvussa annan musiikkianalyysilleni pohjan. Esitän pelimusiikkiin liittyviä teoreettisia malleja musiikin tarkasteluun sekä käyn läpi Nintendon peleissä kuuluvia musiikissa olevia teknisiä ratkaisuja.

#### 3.1 Pelimusiikin analysointi

Ludomusikologia eli pelimusiikin tutkimus on lisääntynyt merkittävästi viimeisen viidentoista vuoden aikana, mikä on johtanut analyttisiin lähestymistapoihin ja menetelmiin pelien äänen tutkimisessa (Kamp, Summers ja Sweeney, 2016, s. 1). Isabella van Elferen on kehittänyt ALI-mallin, jossa tutkitaan, miten pelimusiikki ja äänimaailma vaikuttavat pelaajan kokemaan paikan tuntuun. Malli on ludomusikaalinen viitekehys, joka auttaa analysoimaan pelien äänellisissä immersivisissä ominaisuuksissa. Mallin lyhenne tulee sanoista affect, literacy, ja interaction (Elferen, 2016, s. 32–35). ”Malli valaisee tapoja, joilla Nintendon äänitiimi on luonut mukaansatempaavan äänimaiseman luodakseen pelaajille merkityksellisiä kokemuksia Mario Kart 8 Deluxen digitaalisissa, mielikuvituksellisissa ja leikkisissä ympäristöissä” (Heazlewood-Dale, 2024, s. 89–92). Steven Feld kirjoittaa, ”as place is sensed, senses are placed; as places make sense, senses make place” (Feld, 1996, s. 91). James C. Heazlewood-Dale sanoo Feldin teemastaan seuraavanlaisen muunnelman: ”As places make sounds, sounds make places” (Heazlewood-Dale, 2024, s. 92). Mario Kart 8 Deluxe -pelissä säveltäjien tehtävänä on ollut huomioida kenttien eri värimaisemat, rakennelmat ja abstraktiudet ja tuoda tämä mukaan musiikilliseen kuvaukseen.

### 3.2 Nonlineaarinen, adaptiivinen ja ”rinnakkainen säveltäminen”

Pelimusiikki voi olla a) nonlinearista, jolloin musiikki on interaktiivista, adaptiivista ja muuttuu pelissä tapahtuvien tilanteiden mukaan tai b) lineaarista, jolloin musiikki soi alusta loppuun ilman keskeytystä.

Yksi muoto *nonlineaarista* pelimusiikista on Tim van Geelenin (2008) mukaan *rinnakkainen säveltäminen*. Tässä tekniikassa on tarkoituksena säveltää kappale, joka etenee lineaariseen tyyliin, mutta kappaleesta on sävelletty muita versioita, joissa on samat musiikilliset elementit, tempo ja sävellaji. Kappaleen muut rinnakkaiset versiot voivat luoda erilaisiin ympäristöihin toisenlaista tunnelmaa, jota alkuperäinen musiikki ei välitä. Eri versiot kietoutuvat toisiinsa fade-in ja fade-out tekniikalla. Kappaleen versio riippuu siis pelitilanteesta ja voi vaihtua kesken osan. (Geelen, 2008, s. 97.)

Tästä rinnakkaisesta säveltämisestä otan esimerkiksi Mario Kart 8 Deluxe -pelin Dolphin Shoals -kentän, jossa musiikkia on sävelletty kolmeen eri tasoon. Kilpailu alkaa kentän matalan veden alueen versiolla, josta seuraava rinnakkainen versio alkaa soimaan pelaajan ajaessa veden alle, ja musiikki vaihtuu vedenalaiseen osaan. Kun pelaaja ajaa ulos kyseiseltä alueelta, musiikiksi vaihtuu kentän kuivalla maalla soiva versio. Tätä tekniikkaa on käytetty useissa Mario Kart 8 Deluxe -kentissä sekä aikaisemmissa pelisarjan julkaisuissa.

## 4 Musiikin analysointi Mario Kart 8 Deluxe -pelissä

Tässä osassa analysoin Mario Kart 8 Deluxe -pelin musiikkia ja tutkin, mitä yhteisiä musiikillisia ilmiöitä kappaleissa esiintyy. Analyysissä tarkastelen musiikin rakennetta, teemoja, tyyliä ja kulttuurisia vaikutteita sekä sitä, miten kenttien ulkomuodot ohjaavat tyyliä. Sisältö perustuu omaan musiikin teorian osaamiseen ja aikaisempiin Nintendon julkaistuihin musiikkeihin. Tarkastelen sitä, kuinka musiikki integroituu peleihin ja edistää pelin tunnelmaa. Analyysiä tehdessä pidän myös mielessäni Elferenin ALI-mallin (ks. luku 3.1). Toteutan kappaleiden sävellyksellisten ilmiöiden analysointia omien transkriptioiden avulla.

Mario Kart -pelisarjassa on Nintendon muihin Mario-saagoihin verrattuna omanlainen musiikillinen genre ja lähestymistapa musiikin säveltämiseen. Peli on aktiivisempaa ja nopeatempoisempaa, joten myös sävelletty musiikki on jännittävämpää ja reaktiivisempaa. Tämä musiikin nopeus voi kuulua melodisissa kuiluissa, harmonian odottamattomuudessa tai yllättävässä rytmikassa.

Mario Kart 8 Deluxe -musiikeissa on erityinen sovitustekninen valinta, jossa ensimmäistä kertaa live-kokoonpanoa äänitettiin sävellyksiin. Tämä valinta luo pelille uuden musikaalisen kuulokuvan, jossa yhdistyivät energisyys ja luonnollisuus. (Heazlewood-Dale, 2024, s.96)

## 4.1 Rakenne, tahtilaji ja tempo

### 4.1.1 Rakenne

**Intro**

The diagram illustrates the structure of a track in Mario Kart 8 Deluxe, showing five staves of music in 4/4 time. The first staff is labeled "Intro" and contains a rhythmic pattern of eighth notes with a repeat sign. The second staff is labeled "A" and starts at measure 4, also with a repeat sign. The third staff is labeled "B" and starts at measure 12. The fourth staff is labeled "C" and starts at measure 20. The fifth staff is labeled "Silmukkaosa" and starts at measure 24.

Kuva 4. Mario Kart 8 Deluxe -pelin kappaleiden rakenteesta tehty yleinen kuvaus. Kappale kertailee silmukkaosasta joko introon tai A-osaan.

Musiikin rakenne perustuu yleensä samaan järjestykseen, jota kappaleet noudattavat. Eri osien pituudet vaihtelevat vain vähän ja ovat rakenteeltaan melkein kuin peilikuvia toisilleen. Yleisimpiä kappaleissa esiintyviä osia ovat intro, A-, B-, C- ja silmukkaosa. Kappaleen viimeisenä osana tulee silmukkavaihe, jossa musiikki johtaa takaisin introon tai A-osaan ja kappale alkaa alusta. Analyysini kappaleiden rakenteesta perustuu tunnistettaviin siirtymiin, orkestroinnin vaihtumiseen sekä tahtien sisällön samankaltaisuuteen. Esimerkiksi kappaleissa voi esiintyä osia, jotka tuntuvat vain neljän tahdin pituisilta, koska musiikillinen muutos on niin radikaali. Osien musiikillinen järjestys ja kuulokuva luo kappaleiden välille yhdistävän tekijän, mikä tekee Mario Kart 8 Deluxe -musiikista tunnistettavan.

Kappaleet rakentuvat yleensä neljän ja kahdeksan tahdin osista, joissa esitellään komppi ja melodinen motiivi. Kappaleiden intro-osassa musiikki alkaa yleensä kohotahdilla, joka sisältää usein rumpufillin tai soittimelle sävelletyn instrumenttijuoksutuksen ja mahdollisesti jatkaa lyhyeen, noin kahden tahdin mittaiseen, introon. A-osa on usein 16 tahdin pituinen, ja ensimmäisen kahdeksan tahdin aikana esitellään kappaleen teema sekä säestävä musiikki. Seuraavat kahdeksan tahtia ovat ensimmäisten tahtien toistoa, ja melodiaa voidaan muunnella tai harmoniaa vaihtaa.

A-osan jälkeen seuraa yleensä kahdeksan tahtia kestävä B-osa, jossa kumpaavat instrumentit, melodialinja sekä melodiainstrumentti vaihtuvat. B-osakin voidaan toistaa samalla tavalla kuin A-osa, mikä tosin tapahtuu harvemmin. B-osan luonteelle on ominaista muuttua rauhallisemmaksi, ja musiikillista informaatiota on vähemmän, mikä voi ilmetä instrumentoinnissa, perkussiivisten elementtien harvenemisessa tai niiden vaihtumisessa vähemmän kuulokuvassa energiaa tuottaviin elementteihin. Harveneminen ja energian laskeutuminen voi perustua orkestraation aktiivisuuden ja näyttävyuden pienentymiseen tai ylätaajuuksien informaation vähenemiseen. B-osan jälkeen tulevat osat ovat yleensä lyhyitä, mahdollisesti vain neljän tahdin pituisia, ja niissä on jännittävämpiä, vai-

keammin seurattavia musiikillisia ratkaisuja ja transienttipainotteisia iskuja. Kappaleiden osissa on tunnistettavasti fuusiovaikutteisia melodisia tai harmonisia valintoja.

B-osasta eteenpäin joidenkin kenttien musiikin kohdalla on haastavampaa rajata osia toisistaan musiikin nopean vaihtelun takia. Silmukkaosa liittyy kappaleen lopun takaisin introon tai A-osaan.

#### 4.1.2 Tahtilaji

Sävellysten ajallista jaksottamista voi esittää tahtilajeilla. Tahtilaji on musiikin kirjoittamiseen kehitetty merkintätapa, joka määrittelee tahtien (bars) sisältämien iskujen (beats) määrän (Abimbola, Kasprowski, Kostrzewa, 2021, s. 1). Se koostuu musiikissa järjestäytyvässä jaksottaisesta rytmityksestä, joka on joko tasa- tai kolmijakoinen tai jokin näiden yhdistelmä (Eerola ja Toiviainen, 2005, s. 25). Tahtilajin hahmottaminen ja havaitseminen vaatii ymmärrystä iskujen musiikillisista arvoista, niiden energiasta ja siitä, kuinka rytmillinen tunnelma etenee. Tähän voivat vaikuttaa useat tekijät, kuten tempomuutokset, rytmiset vaihtelut tai epäsäännöllinen soitto. ”On otettava huomioon muutama tekijä tarkan tahtilajin arvioimiseksi, erityisesti tahdin viimeinen isku, tahdin ensimmäinen isku, ana-kruusi, alkusävel ja tempo” (Abimbola jne., 2021, s. 1).

Mario Kart 8 -Deluxe -pelin sävelmissä on useita eri tahtilajeja. Kuitenkin yleisin säveltäjien hyödyntämä tahtilaji on 4/4. Kuunnellessani kenttien musiikkeja huomasin, että harvassa kappaleessa on muita jaollisia tahtilajeja. Muita esiintyviä tahtilajeja ovat 12/8-tahtilaji (Thwomp Ruins) ja 5/4-tahtilaji (Wild Woods).

#### 4.1.3 Tempo

Musiikin tempolla on suuri vaikutus pelaajan kokemukseen, tunteisiin ja käyttäytymiseen. Kappaleiden tempollisessa vaihtelussa on suuria eroja ja tempot vaihtelevat noin 120 iskusta minuutissa (bpm) yli 200 iskuun. Erityistä tempollisissa eroavaisuuksissa on, että vaikka tempovaihtelu on laaja, musiikillinen

energisyys ja vauhdikkuus ei heikkene kappaleissa. Tämä mahdollistaa pelaajalle rytmillisesti rikkaan ja monipuolisen tunnekokemuksen.

Kun pelitilanne saavuttaa kolmannen eli viimeisen kierroksen alkamisen, soi aikaisemmin kuvailtu ”Hurry up” -musiikki, jonka jälkeen kentässä soivassa musiikissa tapahtuu tempollinen ja sävellajinen muutos. Kappale nopeutuu sekä transponoituu ylöspäin, joka tuo vaikutelman peliin vauhdista ja kiireestä. Tämä pelikokemukseen vaikuttava musiikillinen tekniikka ei kohdistu vain Mario Kart -peleihin, vaan sitä on käytetty jo vuoden 1985 julkaistussa Super Mario Bros -pelissä.

Suurimmassa osassa kenttiä viimeisen kierroksen muunneltu kappale alkaa soimaan alusta. Tämä ei kuitenkaan koske kaikkia pelin kenttiä. Esimerkiksi kentässä Mount Wario, musiikki on sävelletty toimimaan kappaleen sisäisillä silmuilla, jotka toistavat itseään vain tietyssä kohdassa kenttää ja siirtyvät silmukasta seuraavaan.

Kappaleita yhdistävä tekijä on kappaleiden keskimääräinen pituus, joka on suunnilleen vähän yli minuutin riippumatta tempollisista eroavaisuuksista tai rakenteiden pituuksien ja määrän vaihtelevuudesta. Kappaleiden kestoon vaikuttaa eniten pelissä olevan radan luonne. Yleensä pelikentillä on kolme kierrosta ja kilpailu loppuu maaliviivalle, joka on sama kuin lähtöviiva. Osa on kuitenkin rakennettu yhtäjaksoisiksi radoiksi, joissa maaliviiva sijaitsee erillisessä kohdassa. Tätä kenttämuotoa edustaa muun muassa [Mount Wario](#), jonka kappalepituus on yli kaksi minuuttia (Nintendo, 2022).

## 4.2 Teemat

Läpi historian Mario -pelien musiikkien tunnistettavuuteen tärkeimpiä ja vaikuttavimpia tekijöitä ovat teema ja melodia sekä niiden toistuvuus. Teemat on sävelletty kytkeytymään vahvasti kentän tunnelmaan ja edesauttamaan immersion luontia. ”Pelin hauskuutta lisää se, kuinka hyvin musiikki sopii yhteen pelin kanssa. Musiikilla on iso rooli, muistavatko ihmiset pelin kuinka pitkään” (Kondō, 2009). Melodia on ollut tärkeässä roolissa Mario-peleissä, minkä kuulee myös

Mario Kart 8 Deluxessa. Kappaleissa esiintyy useasti rikkaita, moninaisia ja mieleen jääviä melodioita, jotka luovat vahvaa tunnelmaa ajettavaan rataan. Hyvän melodian kirjoittaminen vaatii selkeää havaittavaa melodista sisältöä, joka on koherentti, johdonmukainen ja luonnollinen. Melodiaa kirjoittaessa täytyy seurata musiikissa kuuluvia harmonisia ja rytmisiä elementtejä, jotta se luo oikeanlaisen vuorovaikutuksen niiden välille. ”Säveltäjän ei pitäisi koskaan keksiä melodiaa tietämättä sen harmoniaa.” (Schoenberg, 1976, s. 3.)

Taidehistorioitsija Oscar Bie (1916) kertoo, että vaikka melodia voidaan teoriassa määritellä peräkkäisten sävelten jatkumona, todellisuudessa vasta harmonian ja rytmikan kontekstin kautta melodia saa sen luonteen ja merkityksen. Hän korostaa sitä, kuinka melodia ja harmonia ovat vahvasti kytkettynä toisiinsa. ”Emme ainoastaan intuitiivisesti kuule harmoniaa melodian alla; myös harmoniassa tunnemme intuitiivisesti melodian.” (Bie, 1916, s. 403–404.) Käyn seuraavaksi läpi, miten Mario Kart 8 Deluxen musiikki suhteutuu aikaisemmin mainittuihin tietoihin, mikä on kappaleiden teemojen suhde ajoratoihin ja millaisista motiiveista melodiat yleensä rakentuvat. Analyysissä keskityn myös siihen, kuinka melodia rakentuu teoreettisessa mielessä.

### Cloudtop Cruise (Nintendo, 2017.)

Valitsin kentän musiikin selkeiden melodiivisten motiivien, muuntelun ja variaation sekä sen vahvan tunnelman takia. Seuraavaksi on tekemäni esimerkki kappaleen A-osan motiiveista.

Kuva 5. Transkriptio Cloudbop Cruise -kentän A-osan musiikin melodiasta.

Esimerkissä (kuva 5) esitetään motiiveja erivärisillä viivoilla. Vihreä, sininen ja violetti ovat melodian yleisimmät motiivit ja sen peruspalikat. Olen merkinnyt myös keltaisella, punaisella ja oranssilla motiivit, jotka ovat jo mainittuihin motiiveihin osittain perustuvia melodiapätkiä, jotka kuitenkin luovat oman henkilökohtaisen musiikillisen luonteen.

Melodia muodostuu neljän tahdin mittaisista melodisista kokonaisuuksista (esimerkiksi tahdit 1–4), joissa samoissa kohdissa musiikilliset jännitykset syntyvät ja purkautuvat. Motiiveja yhdistää jatkuva melodian tonaalinen ja rytmisen painotus tahtien toiselle iskulle. Tämän olen merkinnyt alaspäin osoittavalla nuolella. Nämä sävelet laskeutuvat harmoniassa olevan soinnun kolmelle pääsävelle, priimi, terssi ja kvintti ja rytmittävät melodiaa, selkeyttävät tätä ja luovat yhteyden musiikkiin.

Kuvassa on sinisellä viivalla merkitty motiivi, joka ensimmäisellä kolmella kerralla toistuu identtisenä (tahdit 1, 5, 9). Motiivi sisältää neljä nousevaa, jännitettä luovaa kuudestoistaosuutta, joista kolme ensimmäistä liikkuu asteittain ja viimeinen hyppää kvintti-intervallin ja laskeutuu appoggiaturana kappaleen pääsävelle, joka on tahdin toisella iskulla oleva puolinuotti. Tämä purkaa jännitteen. Appoggiatura tarkoittaa musiikissa koristeellista pitkää tai lyhyttä nuottia, joka ennen varsinaista pääsäveltä luo hetkellisesti jännitettä epävakaa sävellä ja purkautuu pääsävelle. Motiivi myöhemmin ilmaantuu vain kuudestoistaosuuttien juoksutuksena alkaen tahdin neljännellä iskulla.

Vihreällä merkitty motiivi on melodiassa käytetyin ja se toistuu usein melodisesti muunneltuna. Se perustuu kolmeen säveleen, jossa ensimmäinen on pisteellinen kahdeksasosa, toinen kuudestoistaosa ja viimeinen puolinuotti. Motiivi alkaa kahdella staccatolla, jossa esiintyy intervallihyppy ja viimeinen sävel on yleensä sama kuin sitä edeltävä. Tämän motiivin rytmikkaa ei ole muunneltu, vaan variaatiot tehdään melodisin keinoin. Esimerkin toisessa tahdissa melodia on nouseva ja seuraavassa laskeva.

Kuva 6. Cloudtop Cruise -kentän B-osan transkriptio.

Kappale jatkuu motiivilla, joka on esitetty (kuva 6) kappaleen introssa käyrätorven soittamana ja toimii myös B-osan melodiana ja instrumenttivalintana. Motiivi koostuu pitkästä linjasta, joka rakentuu toistuvista melodisista ja rytmisistä kuiluista. Melodia tuo A-osaan rytmistä dynamiikkaa tuoden mukaan kolmimuunteisuutta.

Tämä melodia toimii hyvänä esimerkkinä, kuinka melodian ja harmonian välinen yhteys ja keskustelu on tärkeässä roolissa Mario Kart 8 Deluxe -pelin musiikeissa. Melodiassa ja harmoniassa on hyödynnetty D-duurin muunnossävellä, D-mollia, josta on käytetty kuudennen asteen sointua B $\flat$ -duuri (kuva 6, tahti 1). Melodia seuraa tätä ilmiötä ja on sävelletty D-molliin. Motiivi loppuu sävelle D, joka merkitsee melodisesti selkeää loppua ja purkausta, mutta harmoniassa esiintyy nouseva liike Bm7b5-soinnulle (kuva 5, tahti 3) lisäten jännitettä musiikkiin. Osan lopussa motiivi toistetaan huilun soittamana ainoana muutoksenaan viimeinen sävel, joka päättyy oktaavia ylemmäs.

### Rainbow Road (Nintendo, 2017.)

Seuraavana esimerkkinä on peliin tehdyn alkuperäisen Rainbow Road -kentän musiikin A-osa.

Kuva 7. Transkriptio Rainbow Road -kentän A-osan musiikin melodiasta.

Melodia on selkeästi rakennettu. Jännitysten ja purkauksen välinen suhde on tasapainoinen sekä luonteva koko osan ajan. Melodia hyödyntää vahvasti harmoniassa olevien sointujen perussäveliä, eli priimi, terssi ja kvintti ovat melodian peruspilarit. Fraasien viimeinen sävel ei koskaan purkaudu kokonaan, vaan pitää melodian jatkuvassa liikkeessä.

Ensimmäisenä on sininen motiivi (kuva 6, tahti 1), jossa on hyödynnetty kvinttiä suhteessa harmoniaan. Tämä näkyy siten, että motiivi alkaa soinnun kvinttiltä, purkautuu keskellä samalle ja lopussa eri oktaavissa olevalle kvintille. Esimerkin viidennellä tahdilla alkavan motiivin loppu on muunneltu rytmisesti ja melodisesti, ja melodialinja johtaa alaspäin rytmisesti tapaillen motiivin alkuosaa. Tahdilla 8 ja 16 melodia päättyy samaan melodiseen lopetukseen, jossa viimeinen sävel on suurin vaikuttava tekijä. Tahdilla 8 melodia päättyy kvinttisävelelle suhteessa bassoon. Tahdilla 16 se päättyykin harmonian priimille sekä tekee isomman intervallihypyn, mikä vahvistaa melodian luonnetta ja lopullisuutta.

Vihreä motiivi esiintyy osan jälkimmäisellä puolella. Se toimii melodisena jännitteenä ja yllättävyytenä jo aikaisemmin kuultuun melodiaan ottaen samalla vaikutteita sinisen motiivin toisen tahdin rytmikasta. Tätä melodisen jännitteen vaikutusta lisää tahdissa 13 ja 14 tapahtuva harmoninen muutos F-duuriin lisäten

jännitettä entisestään. Tahdilla 15 harmonia palaa alkuperäiseen sävellajiin ja melodia päättyy selkeään aikaisemmin kuultuun violettiin melodiakulkuun.

Rainbow Road- ja Cloudtop Cruise -kenttien musiikkia yhdistävät yhteinen sävellaji, sekä harmonisten jännitteiden yhteneväisyys. Melodioissa on vahvoja jännityksiä ja purkauksia, jotka kytkeytyvät vahvasti kappaleessa olevaan harmoniaan ja rytmikkaan. Tämä näkyy Rainbow Road -musiikin tahdissa 13 ja 14, jossa harmonia siirtyy D-duurista F-duuriin. Sama ilmiö on Cloudtop Cruise -musiikissa tahdeissa 11 ja 12.

Kuva 8. Rainbow Road -kentän musiikin B-osasta transkriboitu katkelma.

Käyn seuraavaksi läpi kappaleen B-osan melodiaa (kuva 7). Melodiassa ei ole tunnistettavia motiiveja, jotka noudattavat selkeitä rakenteellisia muotoja ja intervaleja, mutta siinä toistuvat synkopoidut rytmit, melodinen jännite ja suunta, jotka pitävät melodian yhtenäisenä. Sinisellä nuolella on merkitty nousevia melodianpätkiä, joista tulee yhtenäinen energinen suunta. Motiivin kolmannella sävelellä on usein jännitteinen sävel, joka yrittää purkautua. Tämä toteutuu tahdeissa 2 ja 5. Tahdissa 10 tulee vastaava melodiansuus, joka purkautuu vasta seuraavan tahdin ensimmäisellä iskulla. Olen merkinnyt punaisella nuolella (tahdit 4, 8 ja 12) kyseiset linjat niiden samanlaisten melodisten jännitysten

ja purkauksien takia sekä yhtenäisestä synkopoivasta rytmistä. Motiivi alkaa stabiililta harmoniselta säveleltä, siirtyy epästabiilimmalle sävelelle ja lopuksi purkautuu alaspäin seuraavan soinnun pääsävelelle.

Vihreä nuoli kuvastaa samaa laskevaa motiivia, jonka kitara ja syntetisaattorin lead soittaa. Motiivia vahvistaa melodian soitannallinen tyyli, jossa kitaristi venyttää kitaran kieltään (bend) ja laskee venytyksen viimeiselle sävelelle.

Tutkin lisää Mario Kart 8 Deluxe -pelin eri kenttien musiikkeja ja sain varmistuksen siitä, kuinka teemojen rakenne keskittyy selkeisiin ja vahvoihin melodiamotiiveihin. Ne perustuvat jännitteiden ja purkauksien jatkuvaan vuoropuheluun, joita muunnellaan eri tavoin hyödyntämällä esimerkiksi ornamenttiikkaa ja kromatiikkaa. Teemojen liikkuvuutta ja ambitusta luo melodiainstrumentin vaihtelu, jonka muuttuessa soitettu melodia voi siirtyä uudelle instrumentille sopivampaan oktaaviin tuoden sille variaatiota ja laajuutta. Tämä entisestään vahvistaa soitinten vuoropuhelua. Melodioissa on kokonaisuudessaan vahva liikkuvuuden tunnelma, jonka luonnetta vahvistaa intervallihyppyt sekä moniulotteinen rytmikassa olevan synkopoinnin hyödyntäminen. Tämä luo musiikille hyppivän ja dynaamisen vaikutelman.

Kappaleissa on usein kaksi teemaa, joiden ympärille kappale on rakennettu. A-osassa esitetään pääteema, jossa ilmenee sen luonne, rytmikka ja melodinen liike. Seuraavissa osissa voi ilmetä toinen teema, joka ottaa vaikutteita pääteeman musiikillisista elementeistä.

### 4.3 Tyyli

North ja Hargreavesin (1997) tutkimuksessa seurattiin, kuinka "arousal" (vireellinen) musiikki vaikuttaa ihmisen tunteisiin ja käyttäytymiseen. He käsittelivät musiikkia virittyneisyyden ja energian näkökulmasta mainitsematta tarkemmin, mitä nämä näkökulmat ovat musiikin teoreettisessa mielessä. Tutkimuksessa oli kaksi 60 hengen ryhmää, jossa ensimmäisessä koehenkilöt arvioivat 32 musiikkiesitystä 11-portaisella asteikolla. Koehenkilöt arvioivat sitä, kuinka voimak-

kaasti kukin esitys ilmaisi kahdeksaa tiettyä tunnetta. Toinen ryhmä arvioi samoja esityksiä kahdella mittarilla: kuinka paljon he pitivät kappaleista ja kuinka paljon ne muuttivat suorituskykyä. Tämän jälkeen tuloksista pyrittiin saamaan selville, voidaanko ensimmäisen koeryhmän tunnearvioita ennustaa toisen ryhmän miellyttävyys- ja vireyskykymittauksilla. Tulokset osoittivat, että musiikkiesitysten ilmaisemat tunteet ovat yhteydessä siihen, kuinka paljon ne miellyttävät ja mitkä ovat niiden vireyskyvyt. Tämä tarkoittaa, että musiikin kuulokuvassa syntyvä aktiivisuus on tärkeässä roolissa tunnekokemusta. (Hargreaves, North, 1997, s. 45.) Tämän kuulee myös Mario Kart 8 Deluxe -musiikkien tyylivalinnoissa.

Sävellysten tyylien monimuotoisuus lisää pelin musiikillista rikkautta ja tarjoaa pelaajalle uusia ja erilaisia tunnelmia. Kun puhun musiikin tyylistä, tarkoitan sen erityispiirteitä, harmonioita, rytmejä, melodioita, orkestrointia, rytmikkaa, äänimaailmoja sekä soittotapoja. Filosofian professori Theodore Gracyk (2016, s. 776–778) väittää, että musiikin tyyli perustuu historialliseen jatkuvuuteen ja musiikillisiin piirteisiin, joissa genre on kuvattu kulttuurisesti muuntuvana. Ajattelen, että genre on suurempi kuva musiikin luokittelusta, kuten rock, jazz ja pop. Genreihin kuuluvat myös näiden alalajeja kuten bebop tai free jazz, mutta ne voi luokitella myös tyyliksi. Tyyli kertoo tarkemmin näiden genrejen musiikillisista piirteistä ja vastaa kysymykseen siitä, miten musiikki on tehty. Kerron seuraavaksi, kuinka tyyli näkyy Mario Kart 8 Deluxe -pelin musiikissa ja mitkä asiat ohjaavat tätä. Tutkin, kuinka musiikilliset piirteet ja pelikenttien ulkomuodot vaikuttavat musiikin tyyliin. Analysoin tarkemmin musiikin ominaispiirteitä, kuten harmonioiden käyttöä ja orkestrointia, tarkastelemalla miten nämä muodostavat Mario Kart 8 Deluxelle tunnusomaisen äänimaiseman.

#### 4.3.1 Pelikenttien ympäristön vaikutus sävellyksiin

Pelikenttien ympäristöllä, niiden värimaisemilla, rakennelmilla ja erityyillisillä abstraktiuksilla on suuri vaikutus kenttien sävellyksiin. Jokaiselle radalle on ominaista teemallinen lähestymistapa, ja tämä on huomioitu kenttien musiikeissa. Kenttien ulkomuotoon ja tunnelmaan vaikuttavat tekijät on pitänyt huomioida ja

tuoda mukaan musiikilliseen kuvaukseen, jotta sävellykset toimivat kyseisessä ympäristössä. Kenttiin sekä niiden sävellyksiin liittyy vahvasti nostalgia aikaisemmista Mario Kart -saagan ja muiden Mario -pelisarjojen peleistä, mikä on keskeinen osa Mario Kart 8 Deluxen arkkitehtuuria ja Nintendon pelimarkkinointia. Tämä näkyy musiikin sävellyksellisissä ratkaisuissa: samanlaisissa peliympäristöissä voi huomata yhtenäisyyttä aikaisempiin peleihin. Tämä tukee pelisaagan selkeää ja tuttua jatkuvuutta. Kate Galloway (2023, s. 1) kertoo, kuinka Moo Moo Meadows -pelikentässä olevat visuaaliset elementit, ääniprofiilit sekä musikaaliset referenssit viittaavat agraariseen peliympäristöön. Vastaavat elementit ovat olennainen osa Mario Kart -kenttien rakennetta, niiden ympäristöllistä tasosuunnittelua ja musiikillista lähestymistapaa. (Galloway, 2023, s. 1.)

#### 4.3.2 Digitaaliset instrumentit ja live-instrumentit

Mario Kart -musiikissa on hyödynnetty laajasti digitaalisia instrumentteja, mutta Mario Kart 8 Deluxe -pelissä on ensimmäistä kertaa käytetty live-instrumentteja. Tämä tuo musiikkiin uutta luonnetta, autenttisuutta ja akustisuutta. Musiikin akustisuus on tärkeässä roolissa ja vaikuttaa pelin kuulokuvaan sekä ajatukseen siitä, mitä pelin musiikki on. Instrumentit, kuten rumpusetti, jouset ja vaskisoittimet luovat vahvaa vaikutelmaa akustisuudesta ja tuovat Mario Kart -pelin historiassa uuden näkökulman musiikin kuulokuvalle. Melodiainstrumenteissa eniten pelin tunnusomaista soundia luovat sähkökitara, vaskipuhaltimet ja sooloviulu. Sähkökitaraa on käytetty useissa kappaleiden kokoonpanoissa melodisena ja myös komppaavana elementtinä. Sähkökitaran ominainen sointi perustuu säröllä soitettuun lead-soundiin, joka esiintyy sävellyksissä genrestä riippumatta, mikä tuo suurta kontrastia musiikin soivaan maisemaan. Sama tapahtuu sooloviulun käytössä.

#### 4.3.3 Harmonian käyttö

Mario Kart 8 Deluxe -musiikin tyyliin vaikuttaa vahvasti kappaleita yhdistävät duuripainotteiset sävellykset. Suurimmassa osassa ulkoilmassa ajettavissa kentissä on aurinkoinen säätila, joissa musiikki edustaa ympäristön kirkkautta duuri-

kappaleilla. Tämä sooninen ja visuaalinen kirkkaus tuo hyvänolon tunnetta pelikokemukseen ja toistuu usein Mario-peleissä. Mario-historiassa pelottavat ja pahaenteiset pelikenttien teemat sisältävät mollipainotteisia kappaleita, mikä näkyy myös Mario Kart 8 Deluxe -pelissä. Esimerkkejä tästä ovat muun muassa kummitustalokenttä Twisted Mansion ja Mario-hahmon päävihollisen linna Bowser's Castle.

Musiikissa vaikuttava tekijä on laaja harmonian käyttö. Harmonia on loogista, helposti seurattavaa ja keskittyy pääsävellajin sointuihin hyödyntäen modaalisia lainasointuja. Yleisimpiä lainasointuja ovat mollisävyisen aiolisen moodin soinnut, jotka tuovat jooniseen moodiin tummaa sävyä. Tämä sävy voi esiintyä useissa kappaleen osissa, mutta sitä on erityisesti hyödynnetty osien lopun nousevassa sointuprogressiossa, jossa käytetään aiolisen moodin kuudennen ja seitsemännen asteen duurisointuja. Nämä soinnut johtavat takaisin alkuperäisen sävellajin toonikalle.



Kuva 9. [Sweet Sweet Canyon](#) -kentän musiikin lopussa ilmenevät C-aiolisesta käytetyt modaaliset lainasoinnut tahdeissa 146–149 (Nintendo, 2017).



Kuva 10. [Electrodrome](#) -kentän sävellyksessä tapahtuva C-aiolisesta hyödynnetty modaalinen ilmiö (Nintendo, 2017).

Kuva 11. [Rainbow Road](#) -kentän musiikin osasta ennen silmukkaosaa oleva aiolisesta hyödynnetty mollisävyinen modaalinen ilmiö tahdeissa 112–115 (Nintendo, 2017).

Modulaatiot yhdistävät pelikenttien kappaleita ja ovat yleinen tehokeino ja käytäntö Mario Kart 8 Deluxe -musiikissa. Yllättävät harmonisen maailman muutokset luovat musiikkiin jännitystä ja odottamattomuutta pitäen musiikin mielenkiintoisena, energisenä ja eteenpäin vievänä. Kappaleissa esiintyy usein relatiivikadensseja, jotka sijaitsevat osien sisällä tai niiden välillä tapahtuvissa siirroksissa. Relatiivikadenssi eroaa tavallisesta II-V-I kadenssista siten, että viidennen asteen soinnulta purkaudutaan ensimmäisen asteen sijaan joko puolikas tai kokonainen sävelaskel ylöspäin. Tämä tarkoittaisi C-duurissa viidennen asteen G-dominantilta siirtymistä joko Ab- tai A-duurille. Seuraavissa esimerkeissä näkyy eri pelikenttien kappaleissa olevia relatiivikadensseja ja esimerkkejä niiden hyödyntämisestä modulaatioissa.

Kuva 12. [Sweet Sweet Canyon](#) -kentän musiikissa esiintyvä relatiivikadenssi kokonainen sävelaskel ylöspäin. (Nintendo, 2017.)

Kuva 13. [Super Bell Subway](#) -kentän musiikissa esiintyvä relatiivikadenssi kokonainen sävelaskel ylöspäin. (Nintendo, 2017.)

Musical notation for Super Bell Subway. The first line shows measures 88-92 with chords B $\flat$ /C, C, A $\flat$ , and F. The second line shows measures 96-100 with chords D $\flat$ , Dm7( $\flat$ 5), G7, and A $\flat$ maj7. A double bar line at measure 100 is labeled 'Relatiivikadenssi'.

Kuva 14. [Ice Ice Outpost](#) -kentän musiikissa esiintyvä relatiivikadenssi puolikas sävelaskel ylöspäin. (Nintendo, 2017.)

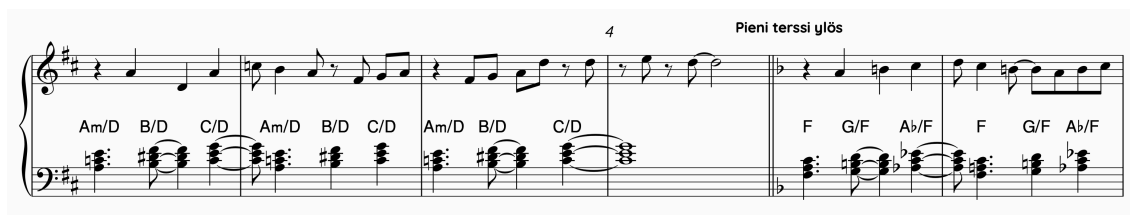
Toinen yleisesti hyödynnetty modulaatiotekniikka on pienen terssin päähän ylöspäin siirtyminen suhteessa alkuperäiseen sävellajiin. Modulaatiot esiintyvät kappaleiden osien sisällä sekä niiden välisissä vaihdoksissa. Tekniikka liittyy osittain myös aikaisemmin mainittuihin relatiivikadensseihin, jotka aiheuttavat sävellajin siirtymisen pienen terssin verran ylöspäin. Seuraavaksi annan esimerkkejä, joissa kappaleet moduloivat terssi-intervallin päähän alkuperäisestä sävellajista.

Musical notation for Ice Ice Outpost. The first line shows measures 32-33 with chords F#m, E/G#, Am7, and D7. A double bar line at measure 32 is labeled 'Pieni terssi ylös'. The second line shows measure 33 with chord G.

Kuva 15. [Toad Harbor](#) -kentän musiikissa esiintyvä pienen terssin modulaatio E-duurista G-duuriin. (Nintendo, 2017.)

Musical notation for Toad Harbor. The first line shows measures 48-51 with chords D(SUS4), D, and C/D. The second line shows measures 52-56 with chords F, B $\flat$ maj7, Em7, G/A, and F. A double bar line at measure 56 is labeled 'Pieni terssi ylös'. The final chord is F(added9)/A.

Kuva 16. [Rainbow Road](#) -kentän musiikissa esiintyvä pienen terssin modulaatio D-duurista F-duuriin. (Nintendo, 2017.)



Kuva 17. [Sky-High Sundae](#) -kentän musiikissa esiintyvä pienen terssin modulaatio D-duurista F-duuriin. (Nintendo, 2017.)

#### 4.4 Kulttuurien vaikutus Mario Kart 8 Deluxe -musiikissa

Mario-peleissä näkyy erilaisten kulttuurien vaikutus pelikenttien suunnittelussa, ja tämä ylettyy myös musiikillisiin valintoihin. Pelisarja yhdistää eri kulttuurien musiikkiperinteitä ja tyylejä, mikä luo monipuolisen ja dynaamisen musiikkikokemuksen. Tämä tukee pelin teemallisia valintoja ja parantaa pelaajan immersiota. Jo ensimmäisessä Mario Kart -saagan pelissä Super Mario Kart on otettu vaikutteita latalaisamerikkalaistyyllisestä musiikista, mikä on havaittavissa muun muassa kentissä Chocolate Island, Donut Plains ja Koopa Beach. Käyn luvussa läpi, kuinka kulttuuriset vaikutteet näkyvät Mario Kart 8 Deluxe -pelin musiikissa.

Mario Kart 8 Deluxe -pelin musiikissa on vaikutteita japanilaisesta fuusiojazzista ja musiikkikokoonpanoon onkin valittu useita soittajia kuuluisista japanilaisista fuusiojazzyhteistä kuten T-SQUARE ja DIMENSION. Fuusiojazz toimii musiikin genrellisenä pohjana, joka esiintyy erityisesti harmonisesti hyödyntämällä kauttasointujen erilaisia sävyjä. Nämä vaikutteet esiintyvät useimmiten kappaleiden introissa, ja osat voivat rakentua kauttasointupohjaisesta harmoniasta. Kappaleissa olevia rytmisiä iskuja tai pitkiä siirtymiä voidaan myös säestää tällä harmoniolla.

128

132

A7(SUS4)/E A $\flat$ 7(SUS4)/E $\flat$  G7(SUS4)/D B/C# B $\flat$ /C C

Kuva 18. [Ice Ice Outpost](#) -kentän musiikin introssa kuuluu fuusiojazzille ominaisten harmonisten sävyjen käyttäminen (Nintendo, 2017).

136

C/D D/E E $\flat$ /F F/G G/A A/B B/C# D $\flat$ /E $\flat$  F/G

Kuva 19. [Mount Wario](#) -kentän musiikin introssa tapahtuva kauttasoinnuilla rakennettu nouseva sointuprogressio (Nintendo, 2017).

140

144

G G/F C/E C/DC/E Fm/A $\flat$  C/G C C/D/F/G B $\flat$ /C E $\flat$ /F A $\flat$ /B $\flat$ /D $\flat$ /E $\flat$  F#G#B/C# Dm $^{\circ}$  Fmaj7/G G $^{13}$

Kuva 20. [Mount Wario](#) -kentän musiikin A-osan harmonia on sävelletty kauttasoinnuilla.

Kulttuuriset vaikutteet ovat sidonnaisia kenttien visuaaliseen ulkomuotoon, ja musiikkigenren valinta määräytyy tämän mukaan. Vaikka kentässä näkyvillä ja musiikissa kuuluvilla kulttuurisilla vaikutteilla ei kuitenkaan välttämättä ole selkeää yhteyttä toisiinsa, säveltäjät ovat osanneet luoda oikeilla sävellyksellisillä valinnoilla kenttää edustavan musiikin. Tämä näkyy pelissä olevassa Water Park -kentässä, jota säestää torvisektio, lyömäsoittimet ja melodiaa soittava

steel pan. Soitinvalinnat ja orkestrointi viittaavat karibialaiseen musiikkikulttuuriin ja erityisesti Trinidadin alueella syntyneeseen calypsoon (Rao, Sedlaczek, 2012, s. 317–318). Tällä ei kuitenkaan ole suoraa yhteyttä vesipuistoon, mutta se linkittyy rantamaisemaan, aurinkoisuuteen ja karnevaaleihin, mikä sopii hyvin kentän teemaan. Mario Wiki -sivustoilla lukee säveltäjien sanoneen musiikin sävellysprosessista, että he tavoittelivat musiikilla teemapuiston tai festivaalin jännityksen tunnetta (Mario Wiki, 2025).

Mielenkiintoinen musiikillinen valinta on Mario Kart Double Dash -pelissä olevalle [Dry Dry Desert](#) -nimiselle kentälle, jonka ympäristöllinen tasosuunnittelu on rakennettu aavikoksi ja jossa esiintyy sfinksityylisiä rakennelmia sekä pyramideja (Nintendo, 2017). Musiikki kuvastaa tätä ympäristöä perkussioilla ja intialaisella luuttusoittimella, sitarilla, jolla on yhteyksiä kentässä olevaan aavikkoon, mutta ei kuitenkaan esiintyviin rakennelmiin. Kenttä on uudelleenluotu uudemmassa [Mario Kart 8 Deluxe](#) -pelissä samalla kulttuurisella näkökulmalla (Nintendo, 2017).

#### 4.5 Musiikin miksaus

Musiikin miksaus on tärkeässä roolissa musiikin kuulokuvassa ja määrää paljon musiikin luomaa tunnelmaa. Miksaus on prosessi, jossa tavoitellaan musiikille tarkoitettun narratiivin ja kuulokuvan toteutumista. Se keskittyy löytämään harmoniset, melodiset ja dynaamiset yhdistävät elementit musiikista ja luomaan sisäisen synergian näiden välille. (Bull, 2017, s. 153.)

Miksausprosessiin kuuluu ääniraidoilla olevien elementtien äänentason balansointia, niiden dynamiikan hallintaa, panorointia, stereokuvan leveyttä, taajuuksien korostamista tai leikkaamista sekä tilan ja kaiun tuntua. Näitä ääniraitojen musikaalisia ja teknisiä puolia hallitaan miksauseseen tarkoitetuilla fyysisillä ja digitaalisilla työkaluilla. Analysoin seuraavaksi, kuinka nämä asiat kuuluvat Mario Kart 8 Deluxen musiikeissa ja kuinka sävellysten energiaa säädellään miksausprosessilla. (Krotz, Hodgson, 2017, s. 141.)

#### 4.5.1 Miksaus Mario Kart 8 Deluxe -pelin musiikissa

Kuuntelin pelin kappaleita seuraten niiden miksausellisia puolia musiikillisesta ja teknisestä kuvakulmasta. Miksauksissa toistuivat selkeät yhdistävät elementit, kuten taajuusvasteen balanssi, bassotaajuuksiin vaikuttavat dynamiikat, instrumenttien sijainti ja tilan tuntu ja hallinta sekä musiikin tyyllilajin vaikutukset kuulokuvaan.

Musiikin tärkeimpänä kuunneltavana elementtinä on melodia ja tätä on myös toteutettu miksausvaiheessa. Melodiainstrumentti tuodaan mahdollisimman vahvasti esille, jottei kappaleen teema katoa kuuntelussa muun soitinmassan taakse. Kappaleissa on myös hetkiä, yleensä silmukkaosiossa (ks. luku 4.1.1), jossa ei ole melodiaa. Tällöin mahdollisesti muita säestäviä instrumentteja ja perkussioita tuodaan esille, ja ne nousevat kappaleen uudeksi tärkeimmäksi kuunneltavaksi elementiksi.

Tärkein toistuva panorointitekniikka on melodiainstrumenttien kuulokuvassa vastakkaisille puolille panoroiminen. Tämä vahvistaa niiden välistä keskustelua ja vuorovaikutusta ja yhdistävät mahdollisesti luonteeltaan erilaisia melodioita. Hyvänä esimerkkinä toimii Dragon Driftway -kentän musiikki, jossa melodiainstrumentteina toimivat kiinalainen jousisoitin (erhu) ja sähkökitara, jotka on panoroitu eri puolille kuulokuvaa. Tämä luo kysymysvastaus efektin soitinten välille. Tätä tekniikkaa on hyödynnetty useissa kenttien musiikeissa, kuten Cloudtop Cruise, Rainbow Road, Sunshine Airport, Mute City ja Bone Dry Dunes.

Kappaleiden välillä tilan tuntu vaihtelee usein, ja tähän vaikuttaa musiikillinen genre ja siihen kytköksissä oleva instrumentointi. Useissa kappaleissa on äänitetty oikeita orkesteri- ja big band -kokoonpanoja, jotka ovat historian aikana esiintyneet yleensä suuremmissa tiloissa ja saleissa. Tätä kokoonpanoille luontaista esiintymisympäristöä on tavoiteltu miksausessa luomalla sopivaa tilan syvyyttä. Syvyys ei liity sivusuunnassa havaittavaan leveyteen vaan siihen, kuinka kaukana soitin tuntuu olevan kuuntelijasta. Tämä syntyy äänensävyyn

soinnin kautta, mikä auttaa arvioimaan äänilähteen etäisyyttä. (Moylan, 2017, s. 43.)

Musiikin taajuuksien energiaa voi seurata iZotope-yhtiön tekemän Tonal Balance Control 2 -nimisellä digitaalisella työkalulla, joka näyttää äänitteen taajuusbalanssin suhteessa eri genreihin, kuten pop, rock ja jazz. Työkalu näyttää myös muita käyriä, kuten modernin ja orkestraalisen musiikin käyrät. Pelin kappaleiden kirkkauden ja tummuuden välistä suhdetta pystyy seuraamaan ja arvioimaan vertaamalla musiikkia populaarimusiikin yleiseen äänenväriin. Mario Kart 8 Deluxen musiikki on tässä tilanteessa tummempaa ja ohuempaa, eli ylätaajuuksien sekä bassotaajuuksien määrä on vähäisempi. Tämä äänenväri vaihtelee kuitenkin kappalekohtaisesti. Sävellyksissä, joissa on luonnollisempi sointi, taajuusbalanssin kuulokuva on yleensä tummempi, kun taas analogisemmissa ja koneellisemmissä kappaleissa sävy on kirkkaampi. Tumman ja kirkkaan sävyn vaihtelevuuteen vaikuttavat eniten 10 000 hertsistä ylä- sekä 100 hertsin alapuolella olevat taajuudet. Tämä tarkoittaa miksauksen yleisen energian keskittyvän enemmän populaarimusiikkia enemmän keskitaajuuksiin.

Pelin dynamiikka ja hengittävyys ja siihen liittyvä lähestymistapa on erilainen suhteessa populaarimusiikkiin, jossa on ollut vuosikausia kestänyt jatkuva äänenvoimakkuuden kasvu. Tästä ilmiöstä käytetään käsitettä ”loudness war”. Siinä musiikissa tavoitellaan maksimaalista volyymia rikkomatta liikaa sen dynamiikkaa ja transientteja. Pelissä tämä ei toteudu, vaan musiikki on miksattu ja masteroitu säilyttämällä soittimien luonnollinen sointi ja niiden dynaamiset vaihtelut. (Milner, 2009, s. 243-244.)

## **5 Luova prosessi: Pastissikappaleen säveltäminen**

Linkki kappaleeseen: [https://drive.google.com/drive/folders/1e\\_4vmgc7b3-mxLF84\\_a8liilJiJJK2nl?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1e_4vmgc7b3-mxLF84_a8liilJiJJK2nl?usp=sharing)

Tässä osiossa esitän, kuinka Mario Kart 8 Deluxe -pelin musiikista saamani kulttuuriset vaikutteet, musiikilliset elementit sekä tekemäni musiikkianalyysi vaikuttivat sävellystyöhöni. Keskityin erityisesti hyödyntämään vahvoja melodisia motiiveja, harmoniaa, modulaatiotekniikoita, orkestrointia ja muita Mario Kart 8 Deluxe -musiikille ominaisia elementtejä oikean äänimaiseman luomiseen. Sävelsin kappaleen Ableton Live 12 -audiotyöasemalla (engl. Digital Audio Workstation, DAW).

Mario Kart -musiikeissa kuullaan vaikutteita eri puolilta maailmaa, kuten japanilaisesta, latinalaisamerikkalaisesta ja afrikkalaisesta musiikista. Musiikkia säveltäessä on tärkeää huolehtia siitä, ettei kulttuurisia vaikutteita käytä vain stereotyyppisesti ja pinnallisesti, vaan niissä tulee kuulua kulttuurin ymmärrys ja kunnioitus. Vaikutteita ottaessa säveltäjällä täytyy olla tietoisuutta ja arvostusta kulttuurin juuria kohtaan, jolloin vältetään kulttuurisen omimisen riski. Lenard ja Balint (2019) määrittelevät, että kulttuurinen omiminen on kulttuurisen kanssakäymisen muoto, jossa käytetään vaikutteita toisesta kulttuurista ilman asianmukaista kontekstia tai ryhmän suostumusta. Omimisessa on usein tavoitteena tekijän henkilökohtainen hyöty tai esteettisen arvon tavoittelu tavalla, joka voi olla epäkunnioittavaa ryhmää kohtaan. Kulttuuristen vaikutteiden integrointi omaan sävellykseen voi tuoda mielenkiintoista monimuotoisuutta ja syvyyttä, mutta tämä yhdistäminen vaatii huolellisuutta ja tiedostavuutta. (Balint, Lenard, 2019, s. 2–5.)

## 5.1 Kappaleen esittely ja luonne

Kuvittelin musiikille mahdollisen ajettavan sijainnin ja päätin säveltää sen avaruuskenttään. Useimmat Mario Kart -peleissä esiintyvät avaruuskentät liittyvät yleensä Rainbow Road -nimiseen kenttään, jossa ajetaan sateenkaaren päällä. Kuvittelemani radan on tarkoitus olla erillinen avaruusmaailma, jossa pelaajat ajavat leijuvilla avaruuspalloilla. Päätin säveltää tähän rockista ja elektronisesta musiikista vaikutteita ottavan kappaleen, jota säestetään genreille ominaisilla elementeillä. Kappaleessa yhdistyvät energiset rytmit, voimakkaat bassolinjat ja tarttavat syntetisaattori- ja sähkökitaramelodiat, jotka vahvistavat Mario Kart -

musiikille sopivaa dynaamista ja vauhdikasta tunnelmaa. Kappaleessa kuuluvat akustiset soittimet ovat tärkeässä osassa luomassa Mario Kart 8 Deluxe -pelin musiikin tyylistä kuulokuvaa.

Pelimusiikin historiassa avaruutta on ilmaistu erilaisilla syntetisaattorielementeillä, ja tämä kuuluu myös Mario-peleissä. Lähestyin radan ja sävellyksen välistä suhdetta samasta näkökulmasta hyödyntäen samoja elementtejä ja siten edistäen musiikillista avaruusmaista maisemaa. Kappaleessa esiintyy syntetisaattoreita melodiainstrumentteina sekä taustalla tuoden harmonista pohjaa ja tilallista tuntua musiikille. Kappaleen orkestroinnissa yhdistyvät akustiset rummut, sähköbasso, sähkökitara, big band -torvisektio sekä sinfoniaorkesteri, jotka kuuluvat useissa muissa Mario Kart 8 Deluxe -pelin musiikeissa. Nämä akustiset soittimet eivät ole itse äänittämiäni, vaan olen hyödyntänyt omistamiani äänikirjastoja rakentaakseni pelin musiikille sopivan kuulokuvan.

Kappaleessani ilmenee kulttuurisia vaikutteita, joita kuuluu myös pelin muissa musiikeissa. Hyödynsin harmoniaa, jota esiintyy erityisesti japanilaisessa fuusiojazzissa. Käytin kauttasointujen sävyjä luoden siten energisyyttä sekä pitäen harmonian odottamattomana. Tämä tapahtuu erityisesti silmukkaosiossa, jossa musiikillisessa mielessä kappale muuttuu vaikeaksi seurattavaksi luoden vahvaa jännitystä. Tämä jännite purkautuu, kun kappale siirtyy takaisin harmonisesti, rytmisesti ja melodisesti selkeään A-osaan ja alkaa alusta.

## 5.2 Musiikillisten elementtien soveltaminen pastississa

Keskityin sävellysprosessissa siihen, että musiikissa on paljon energisyyttä. Musiikin on tarkoitus siirtyä jatkuvasti eteenpäin ja olla vireellistä kuuntelijalle, jotta musiikki ei aiheuta pysähtymistä missään vaiheessa. Tämän pysähtymisen tunteen estämiseksi loin tehokkaita rytmisiä iskuja, vaikuttavia melodioita ja harmonioita. Jännityksen ja sen purkautumisen vaihtelut pitävät kuuntelijan hereillä. Kentän luonteen on tarkoitus olla monipuolinen ja erikoinen, ja ajajat hyppivät erilaisille pyöriville avaruuslaatoille. Tätä tehostan ja kuvastan vauhdikkaalla sekä monipuolisella musiikilla ja orkestroinnilla.

Kappaleessani keskityin luomaan monta erilaista osaa, jotta se edustaisi Mario Kart 8 Deluxe -pelin musiikeissa olevaa yleistä rakenteen muotoa. Kappaleesani esiintyvät osat ovat intro, A-osa, B-osa, C-osa, D-osa ja silmukkaosa, josta siirrytään takaisin A-osaan. Kappaleen vauhdikkuutta lisäävät nopeat melodisten instrumenttien vaihdokset sekä A-osan jälkeen musiikin jatkuva muuntuminen osasta seuraavaan.

The image shows a musical score for the introduction and A-section of a piece. The score is in G major (one sharp) and 4/4 time. It features a piano introduction with a steady bass line and chords. The A-section begins with a 'Synth Lead' melody and is accompanied by 'Horns'. The score includes chord progressions: D/E, A/B, B/C#, F# for the first system, and D, B7 for the second system. Measure numbers 4, 8, 12, and 16 are indicated.

Kuva 21. Pastissikappaleeni intro- ja A-osan transkriptio.

Kappale alkaa lyhyellä, mukaansatempaavalla introlla, jossa aluksi esitellään bassolla kappaleen sävellaji, jotta kuuntelijan on helpompi ymmärtää seuraavat harmoniset kuljetukset. Olen puhunut aikaisemmin, kuinka aiolisen moodin harmoninen sointi on pelin musiikeissa läsnä. Keskityin rakentamaan musiikin kyseisellä sävyllä, ja tämän kuulee jo kappaleen ensimmäisessä melodisessa motiivissa. Kuvan 21 kolmannessa tahdissa alkavan "Synth lead" -instrumentin melodia on sävelletty hyödyntämällä aiolisen moodin tuntua yhdistämällä se duuri-pohjaiseen harmoniseen pohjaan. Tämä tapahtuu miksolyydisellä asteikolla, jossa myös kuudes sävel on alennettu. Asteikko on sama kuin melodisen mollin viides aste.

Sinisellä viivalla merkitty säveltämäni motiivi perustuu laskevaan ja nousevaan kulkuun, joka keskittyy samaan rytmiseen pulssiin kuljettaen melodiaa vahvoilla pääsävelillä. Tämä pulssi nojaa iskuttomilla oleviin säveliin. Tähän rytmikkaan erilaisuutta ja tasapainoa tuo vihreällä merkitty iskullisiin säveliin korostettu motiivi. Melodian soittaa torvi-instrumentti, joka tuo pelin musiikille tyypillistä melodiainstrumenttien vaihtuvuutta ja vuoropuhelua. Oranssilla merkitty taustalla kuuluva syntetisaattori jaksottaa näitä melodiamotiiveja. Syntetisaattori muuttui niin tärkeäksi rooliksi musiikissa, että sävelsin punaisella merkityn motiivin, joka mukailee sen aikaisempaa soittotyylää.

Tahdissa 14 siniseen motiiviin tulee muunnos, joka seuraa säestävien instrumenttien fillin ja juoksutuksen rytmikkaa.

The image shows a musical score for a piece in D major. It consists of three staves: Horns, E. Gtr, and Synth Lead. The score is divided into measures 20-24. Section B is marked with a blue line, and section C with a red line. The bottom staff shows the relative key signature (D, E, F, G, A, D) and modulation (Modulaatio).

Kuva 22. Kappaleeni B-osa sekä siirtymä C-osaan.

Kappaleeni seuraavassa osassa, B-osassa, päämelodiainstrumentiksi vaihtuvat torvet, joiden kanssa soittaa sin-lead sekä sähkökitara, joka vastaa aikaisempaan melodiaan. Osassa melodian rytmisen painotus vaihtuu iskullisiin säveliin. Esimerkissä (kuva 22) näkyy, kuinka oranssin motiivin toistuessa se pysyy identtisenä, mutta moduloi seuraavalla kerralla harmonian mukana. Tätä seuraa soolomainen kitaramotoivi, joka tuo melodiaan moninaisuutta ja sävelmällistä yllettävyyttä. Tahdissa 23 tapahtuu relatiivikadenssi, joka johtaa harmoniaa ylöspäin ja seuraa samantapainen sointuprogressio kuin aikaisemmissa neljässä tahdissa. Osa päättyy kirkkaaseen modulaatioon, jonka loogisuutta ja luonnollisuutta siirtymää edistää kitarakuljetus.

28

32

D B<sup>b</sup> C D G A

Relatiivikadenssi

Kuva 23. Kappaleeni C-osasta tehty transkriptio.

Kappale siirtyy C-osaan, jossa musiikin tunnelma muuttuu ja säestys vaihtuu hevimäiseen komppiin. Melodia seuraa kappaleen A-osan motiivin luonnetta rytmikällä sekä nousevilla ja laskevilla linjoilla. Olen harmoniassa hyödyntänyt saman sävellajin aiolisen moodin kuudennen ja seitsemännen asteen duurisointuja. Osa päättyy relatiivikadenssiin, jossa siirrytään D-duurista B-duuriin.

D S. lead + E. Gtr

Silmukkaosa 40

B B<sup>b</sup>/C D<sup>b</sup>major7 E<sup>b</sup>11 D/E D<sup>#</sup>/E<sup>b</sup> C/D B/C<sup>#</sup> G7(sus4) E/F<sup>#</sup> Bm7 E7(sus4) E D<sup>major</sup>7

A 44 48

E B/C<sup>#</sup> F<sup>#</sup>

Kuva 24. Transkriptioni viimeinen sivu, jossa ovat kappaleeni D-osa, silmukkaosa ja A-osa, jossa kappale alkaa alusta.

Kuvassa 24 olevan D-osan motiivi seuraa aikaisemman osan kulkua. Tämä on merkitty sinisellä viivalla. Melodiainstrumentiksi yhdistyvät aikaisemmin soittanut synth lead ja sähkökitara. Vaikka osan harmoninen sävy muuttuu fuusiojazztyyliseksi, musiikkia on kuitenkin helppoa seurata selkeän melodian vuoksi. Silmukkaosa on kappaleen jännittävin osio, joka keskittyy säestävien instrumenttien iskuihin ja tuo musiikkiin uuden kulman rytmikalla ja sointuprogressiolla. Harmonian jännitteiden purkaukset johtavat kohti A-osan sävellajia, ja kappale alkaa alusta.

## 6 Analyysi pastissikappaleesta

Luvussa vertailen tekemääni pastissikappaleettani Mario Kart 8 Deluxe -pelin musiikkeihin ja analysoin, mitä yhteneväisiä musiikillisia ratkaisuja hyödynsin, mitä säveltämisprosessissa oli huomionarvoista, ja mitä ovat musiikin tärkeimmät identifioivat elementit.

Keskityin musiikissani luomaan pelimaisemaan samankaltaisen yhteyden, joka edistää pelikokemusta ja immersiota. Kappaleessani kuuluvat musiikilliset elementit ja miksauselliset valinnat viestivät Mario Kart 8 Deluxe -pelin musiikille positiivista vauhdin tunnetta, joka luo yhtenäistä vaikutelmaa musiikin ja peliympäristön välille.

Pastissikappaleen rakenne johdattelee samaa muotoa kuin pelin musiikeissa. Rakenteessa on samoja dynaamisia tematiikkoja kuin alkuperäisissä kappaleissa. Hyödynsin relatiivikadensseja, kauttasointuja sekä pienen terssin modulaatioita, jotka osoitin musiikkianalysissäni pelille ominaiseksi. Kulttuurisena vaikutuksena käytin pelissä kuuluvan fuusiojazzin vaikutteita, mikä ilmenee erityisesti kappaleeni silmukkaosiossa.

Kappaleessani yhdistyvät Mario Kart 8 Deluxe -pelin musiikeissa oleva dynamiikka, yleisimmät musiikilliset ilmiöt sekä miksauselliset puolet. Sävellyksen tunne ja energia etenee samanlaisella mallilla alkaen selkeällä teemalla, joka luo kappaleelle selkeän pohjan. Tämän jälkeiset osat vaihtuvat nopeammin eri

maisemiin luoden samaa pelin musiikissa kuuluvaa aktiivisuutta ja odottamattomuutta. Keskityin analyysini pohjalta säveltämään vahvan melodisen linjan, joka edustaisi kuvittelemaani kenttää oikeaoppisesti sen positiivisella sävyllä. Melodiassa on useita erilaisia jännitteitä ja purkauksia, jotka viestivät vastaavanlaista tunnetta kuin pelin musiikeissa yleisesti kuullut linjat.

Pelissä olevien kappaleiden sointuvärit vaihtelevat laajasti ja tunnelmat ovat hyvin erilaisia. Niitä kuitenkin yhdistävät samat muunnossävellajin soinnut. Kappaleeni harmonia perustui samoista moodeista otettujen lainasointujen sävyihin ja erityisesti aiolisen moodin sointuihin. Tämä harmoninen vaihtelu on keskiössä koko kappaleen harmoniaa ja kuvastaa kentässä olevaa vauhdikkuutta ja maisemaa.

## 7 Pohdinta

Työn tavoitteena oli analysoida perusteellisesti Mario Kart 8 Deluxe -pelin musiikkeja (luku 4), ja löytää yhdistäviä musiikillisia ratkaisuja sävellyksien välillä. Todistaakseni havaintojeni perusteellisuuden sävelsin kappaleen (luku 5), joka perustuu analyysini tuloksiin.

Musiikki on tärkeässä roolissa luomassa ja vahvistamassa pelin identiteettiä. Sen säveltäminen on monimutkaista, ja siihen vaikuttavat useat tekijät oikeanlaisen lopputuloksen saavuttamiseksi. Pelimusiikki on kytkettynä pelissä olevaan ympäristöön ja tapahtuviin tilanteisiin. Onnistuessaan musiikki tukee ja edistää pelikokemusta ja immersiota. Musiikin ansiosta peli muistetaan vielä vuosien jälkeen sen julkaisusta.

Musiikkianalyysissä haastavaa oli tunnistaa kappaleiden sisäisiä osia. Tähän voi liittyä selkeän siirtymän puute tai erilaisten osien samankaltaisuus.

Mario Kart 8 Deluxe -pelin musiikki on moninaista. Siihen vaikuttavat pelimusiikin historia ja uudet innovaatiot. Musiikkia ohjaavat myös monet sävellykselliset

ja kulttuuriset tekijät. Kappaleissa yhdistyvät aikaisemmista peleistä otetut vaikutteet ja nostalgia sekä uudet miksauselliset puolet ja instrumenttivalinnat. Jokaiselle kentälle on osattu luoda omanlainen musiikillinen maisema, joka tukee pelikentän ympäristöä ja sen tavoiteltua tunnetta. Musiikin tunnelma keskittyy luomaan energistä ja eteenpäin vievää vaikutelmaa, joka assosioituu pelissä tapahtuviin päätöksiin. Pelin musiikin dynaamisuuteen liittyvät eri ilmiöihin ja esineisiin kohdistuvat teemat, kentän ympäristöille rakennettu rinnakkainen säveltäminen ja viimeisellä kierroksella nopeutuva musiikki.

Analyysien kautta ymmärrän paremmin, mistä elementeistä pelin sävellykset koostuvat, mitkä ovat sen ohjaavimpia elementtejä ja kuinka saman voi toisintaa. Hahmotan, kuinka melodisia motiiveja on rakennettu ja mitkä teoreettiset käytännöt ohjaavat eniten sävellyksiä. Melodia on aina jatkuvasti elävää ja muunneltua ja vaihtuu musiikin tunnelmaa seuraten. Ympäristöjä on säestetty kappaleilla, jotka on sävelletty samasta näkökulmasta ja tavasta ottaa vaikutteita musiikkiin.

Pelikentän teema, ulkomuoto ja sijainti on otettu huomioon, kun säveltäjät ovat tehneet valintoja kulttuuristen vaikutteiden suhteen. Jokaisen kentän kohdalla voi tunnistaa yhteyksiä eri kulttuureihin, jotka ovat ohjanneet musiikin tyyliä.

Sävellyksessäni onnistuin mielestäni luomaan samalla tavalla eheän kokonaisuuden kuin pelin musiikeissa. Kappaleeni noudattaa pelin musiikin yleistä rakenteellista muotoa (ks. luku 4.1.1). Onnistuin säveltämään selkeän ja ominaisen teeman, joka ohjaa kappaleen luonnetta. Valitsin omaan kappaleeseeni pelin musiikkeja edustavia instrumentteja, jotka edesauttavat musikaalisen kuulokuvan yhtenäisyyttä. Onnistuin mielestäni säveltämään kuvittelemani ajorataan sopivan musiikin. Musiikin tilallisella miksausella sekä syntetisaattoreilla olen lisännyt pelikentän maisemaan sopivaa vaikutelmaa avaruudesta.

Pelimusiikin tutkimista voi lähestyä useasta eri näkökulmasta sen moninaisuuden ja adaptiivisuuden vuoksi. Tutkielmani tarjoaa tietoa Mario Kart 8 Deluxe -pelin musiikillisista piirteistä ja siihen vaikuttavista tekijöistä. Musiikkianalyysini tuo yksityiskohtaisia lähestymistapoja tutkia musiikkia esimerkiksi harmonisten

kulkujen, rytmiikan ja melodisten kulkujen kautta. Työssäni tutkin myös musiikin kulttuurisia vaikutteita ja tyyliä, jotka ohjaavat musiikillisia elementtejä. Työni tarjoaa muille pelimusiikista kiinnostuneille näkökulmia yksityiskohtaiseen ja laajaan tapaan tutkia pelimusiikkia.

## Lähteet

Abdallah, S., Andreatta, M., Arzt, A., Bigo, L., Cambouropoulos, E., Collins, T., Conklin, D., Frostel, H., Giraud, M., Gold, N., Gómez, E., Groult, R., Hamanaka, M., Herremans, D., Hirata, K., Illescas, P., Iñesta, J., Lartillot, O., Levé, F. ... Widmer, G. (2016). *Computational Music Analysis*. Springer International Publishings Switzerland.

Abimbola, J., Kasprowski, P., Kostrzewa, D. (2021). *Time Signature Detection: A survey*. Department of Applied Informatics, Silesian University of Technology.

Aliano, K., Bradley, B., Cash, J., Dubose, J., Duckert, L., Crowley, A., Faucher, E., Heazlewood-Dale, J., Long, J., Martens, R., Martín, R., Moore, K., Morrow, C., Olsen, C., Scuderi M., Siders A., Úbeda, F., Warren, J. (2024). *Video Games and Environmental Humanities*. Springer Nature Switzerland AG.

Baker, T., Bie, O. (1916). *Melody*. The Musical Quarterly, Oxford University Press.

Balint, P., Lenard, P. (2019). *What is (the wrong of) cultural appropriation? Ethnicities*.

Belliveau, P., Bratley, C., Bromham, G., Bull, R., Chynces, R., Cole, A., Devine, A., Dockwray, R., France, P., Harding, P., Johnson, C., Krotz, A., Lauzon, D., Marrington, M., Marshall, A., Moylan, W., Nelson, D., Paterson, J., Phillips, M., ... Wilsmore, R. (2017). *Mixing Music*. A Focal Press Book. Routledge.

Bridgett, R., Carlsson, A., Collins, K., Peter, D., Geelen, T., Guerraz, A., Herber, N., Jørgensen, K., Kaae, J., Kärjä, A., Kudisch, E., Lemordant, J., Paul, L., Shultz, P., Tessler, H. (2008). *From Pac-Man to Pop Music, Interactive Audio in Games and New Media*. Ashgate. University of Waterloo, Canada.

Calleja, G. (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge, MA: MIT Press.

Cook, K., Donnelly, K., Gibbons, W., Kizzire, J., Lerner, N., Medina-Gray, E., Moseley, R., Reale, S., Roberts, R., Saiki, A., Summers, T., Tonelli, C. (2014). *Music In Video Games*. Routledge.

Cook, K., Galloway, K., O'Hara, W. (2023). *Listening to/with Game Worlds*. Music and the Moving Image, Volume 16, Issue 3. University of Illinois Press.

Elferen, I. (2016). *Analyzing Game Musical Immersion: The ALI Model*. In Ludomusicology: Approaches to Video Game Music, ed. Michiel Kamp, Tim Summer, and Mark Sweeney, 32–52. Bristol, CT: Equinox Publishing Ltd.

Feld, S. (1996). *Waterfalls of Song: An Acoustemology of Place Resounding in Basavi, Papua New Guinea*. School of American Research Advanced Seminar Series.

Fritsch, M., Summers, T., Newman, J., McAlpine, K., Ozawa, J., Michelmore, G., Stevens, R., Donnelly, K., Bridgett, R., Babbitt, B., Austin, M., Kamp, M., Medina-Gray, E., Reale, S., Hart, I., Grimshaw-Aagaard, M., Plank, D., Williams, D., Tonelli, C., ... Böcker, T. (2021). *The Cambridge Companion to Video Game Music*. Cambridge University Press.

Gracyk, T. (2016). *Heavy metal: Genre? Style? Subculture?* Philosophy Compass. Doi: <https://doi.org/10.1111/phc3.12386>

Hargreaves, D., North, A. (1997). *Liking, arousal potential, and the emotions expressed by music*. Scandinavian Journal of Psychology.

Kondō, K. (2009). *Kōji Kondō Interview (2009)*. Nintendo World Report. Viitattu 15. maaliskuuta 2025. [youtube.com/watch?v=WE\\_I3TgufPA](https://www.youtube.com/watch?v=WE_I3TgufPA)

Kondō, K. (2008). *Mario Kart 8 Deluxe – Underground*. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=c0SulMUoShI>

Mario Wiki. (2025). *Hurry Up*. Viitattu 5. maaliskuuta 2025. [https://www.mariowiki.com/Hurry\\_Up#Arrangements\\_and\\_remixes](https://www.mariowiki.com/Hurry_Up#Arrangements_and_remixes)

[https://www.mariowiki.com/Hurry\\_Up#Arrangements\\_and\\_remixes](https://www.mariowiki.com/Hurry_Up#Arrangements_and_remixes)

Mario Wiki. (2025). *Mario Kart 8*. Viitattu 10. huhtikuuta 2025, osoitteesta

[https://www.mariowiki.com/Mario\\_Kart\\_8](https://www.mariowiki.com/Mario_Kart_8)

Mario Wiki. (2025). *Water Park*. Viitattu 19. huhtikuuta 2025, osoitteesta

[https://www.mariowiki.com/Water\\_Park](https://www.mariowiki.com/Water_Park)

Milner, G. (2009). *Perfecting Sound Forever, The Story of Recorded Music*.

Granta Publications.

Nagata, K. (ei pvm.). *Shachōgakiku "Mario Kart 7"*. Nintendo. Viitattu 10. huhti-

kuuta 2025, osoitteesta [https://www.nintendo.co.jp/3ds/interview/amkj/vol2/in-](https://www.nintendo.co.jp/3ds/interview/amkj/vol2/index4.html)

[dex4.html](https://www.nintendo.co.jp/3ds/interview/amkj/vol2/index4.html)

Nintendo (2017). *Mario Kart 8 Deluxe – Cloudtop Cruise*. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=t1771Qo2CU8>

Nintendo (2014). *Mario Kart 8 Deluxe – Dolphin Shoals, "The Mario Kart Lick"*

[1:04]. Youtube. <https://youtu.be/YxQ2AJp8Jds?si=O5RSA2GK1I1gk1LU&t=64>

Nintendo (2017). *Mario Kart 8 Deluxe – Dry Dry Desert*. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=G7xjAG2piq8>

Nintendo (2017). *Mario Kart 8 Deluxe – Electrodrome* [0:44]. Youtube.

<https://youtu.be/RVXzZ760XA8?si=K-cb706Qcc6OJC5A&t=44>

Nintendo (2017). *Mario Kart 8 Deluxe – Ice Ice Outpost* [0:07]. Youtube.  
<https://youtu.be/M9v-7kP0b68?si=454tHdtr3N4Bb4R0&t=7>

Nintendo (2017). *Mario Kart 8 Deluxe – Ice Ice Outpost*. Youtube.  
<https://youtu.be/M9v-7kP0b68?si=20FUpaxWcp9aZQ7H>

Nintendo (2020). *Mario Kart 8 Deluxe – "Hurry Up"*. Youtube.  
<https://youtu.be/aACA5Y4gFs?si=HmApWWyOKv1Zk81L>

Nintendo (2022). *Mario Kart 8 Deluxe – Mount Wario* [0:19]. Youtube.  
[https://youtu.be/MBBTr\\_dlma8?si=dARd7W1bB4G\\_1n3r&t=19](https://youtu.be/MBBTr_dlma8?si=dARd7W1bB4G_1n3r&t=19)

Nintendo (2022). *Mario Kart 8 Deluxe – Mount Wario*. Youtube.  
[https://youtu.be/MBBTr\\_dlma8?si=eYHs8kUAYqo3jv0X](https://youtu.be/MBBTr_dlma8?si=eYHs8kUAYqo3jv0X)

Nintendo (2017). *Mario Kart 8 Deluxe – Rainbow Road* [0:17]. Youtube.  
<https://youtu.be/WriO4Erm66Y?si=qHZwHflxqV3NdKYT&t=17>

Nintendo (2017). *Mario Kart 8 Deluxe – Rainbow Road* [0:48]. Youtube.  
<https://youtu.be/WriO4Erm66Y?si=2sK5A4y1l-5a1D9C&t=48>

Nintendo (2017). *Mario Kart 8 Deluxe – Rainbow Road*. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=WriO4Erm66Y>

Nintendo (2022). *Mario Kart 8 Deluxe – Sky-High Sundae* [0:17]. Youtube.  
<https://youtu.be/9VfMcl2MkSo?si=em1NhG8es7C2c5zX&t=17>

Nintendo (2017). *Mario Kart 8 Deluxe – Super Bell Subway* [0:15]. Youtube.  
<https://youtu.be/diHM-4huQB4?si=cGi1DL2Sa2E2ROWt&t=15>

Nintendo (2017). *Mario Kart 8 Deluxe – Sweet Sweet Canyon* [0:30]. Youtube.  
[https://youtu.be/ZExzZ\\_vs09E?si=aHJXnjgl7d7BHdmr&t=30](https://youtu.be/ZExzZ_vs09E?si=aHJXnjgl7d7BHdmr&t=30)

Nintendo (2017). *Mario Kart 8 Deluxe – Sweet Sweet Canyon* [0:47]. Youtube. [https://youtu.be/ZExzZ\\_vs09E?si=41BCsYYav3d-nGHI&t=47](https://youtu.be/ZExzZ_vs09E?si=41BCsYYav3d-nGHI&t=47)

Nintendo (2017). *Mario Kart 8 Deluxe – Toad Harbor* [0:22]. Youtube. <https://youtu.be/YEpbMGxQTVQ?si=HALVdXEaBIAjYUCy&t=22>

Nintendo (2024). *Super Mario "Hurry Up" themes*. Youtube. <https://youtube.com/shorts/cdESFv6P90A?si=TWIOdnRhClwjDyEZ>

Nintendo (2015). *Mario Kart Double Dash!! – Main Theme*. Youtube. <https://youtu.be/AC9aGiH8mlA?si=dj0rddyJ4tBdO2Qdy>

Nintendo (2023). *Mario Kart Double Dash!! – Dry Dry Desert*. Youtube. [https://youtu.be/YW79YzvaalU?si=RnpTM\\_9BnLIHcbWE](https://youtu.be/YW79YzvaalU?si=RnpTM_9BnLIHcbWE)

Nintendo (2014). *Super Mario Kart – Donut Plains*. Youtube. <https://youtu.be/RjKEHtMi5Ps?si=OxVklDyXKUdmNpA3>

Rao, A., Sedlaczek, Y. (2012). *Calypso in the Caribbean: A musical metaphor for Barbados*. International Journal of Cross Cultural Management. DOI: <https://doi.org/10.1177/1470595812440156>

## Liitteet

**Linkki Mario Kart 8 Deluxe -peliin sävellettyyn pastissikappaleeseen**

[https://drive.google.com/drive/folders/1e\\_4vmgc7b3-mxLF84\\_a8liiJi-JJK2nl?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1e_4vmgc7b3-mxLF84_a8liiJi-JJK2nl?usp=sharing)