

Soittaja vai sample

- Suomalaisen elokuvasäveltäjän työkalut -

Tampereen ammattikorkeakoulu

Viestinnän osasto opinnäytetyö

Ääni-ilmaisu

kevät 2007

Mikko Pohjola

OPINNÄYTETIIVISTELMÄ

Osasto Viestintä	Erikoistumisala ääni-ilmaisu
Tekijä Mikko Pohjola	
Työn nimi Soittaja vai sample - Suomalaisen elokuväsäveltäjän työkalut -	
Lopputyön laji Kirjallinen / mediateko	
Työn valmistumisaika 10.5.2007	Sivumäärä 45
<p>Tiivistelmä</p> <p>Opinnäytetyöni käsittelee elokuvamusiikin äänittämisen vaihtoehtoja suomalaisessa elokuvassa. Kun tietokoneiden ohjelmistotaso paranee koko ajan, soittotaito ei enää ole välttämättömyys uskottavan kuuloisen musiikin taltioimiseen. Haen vastauksia musiikin taltioimiseen liittyviin kysymyksiin: Onko tarpeellista äänittää orkesteria, jos tämän päivän samplet ovat aidoilla soittimilla ja soittajilla taltioitu? Yksittäinen sample eli esim. viulun sävel on äänitetty huippuolosuhteissa ja ammattilaisen soittamana. Selvitän ohella myös musiikin tekemiseen liittyviä muuttujia, kuten työskentelyä ohjaajan kanssa.</p> <p>Musiikin on pystyttävä asettumaan mahdollisimman luontevasti kuvaan, joten musiikin hyvyyttä ei voida mitata sillä, kuinka hyvin se on soitettu ja kuinka laadukkaasti äänitetty. Synteettisyys ja konemaiset viulun näytteet saattavat toimia kuvaan piilotettuna jossain tapauksissa jopa paremmin, kuin oikealla soittimella äänitetty.</p>	
Aineisto kirjallisuus, haastattelut, Huone 36 –lyhytelokuva	
Asiasanat elokuvamusiikki, tietokone, sample	
Säilytyspaikka TAMK / Taide ja viestintä	
Muita tietoja	

THESIS	SUMMARY
Department Media Programme	Area of specialisation Sound Design
Author Mikko Pohjola	
Title Musician or Sample – Tools for finnish movie composers	
Sort of Final Thesis (Written / Project / Portfolio) Written / Project	
Date 10.5.2007	Number of pages 45
<p>Summary:</p> <p>My final thesis deals with recording options in making music for the film. Computer software have developed fast in ten years and it is not necessary anymore to know how to play instrument; If you know software really well and you have some experience of composing music, you might get an incredible sound even in your own apartment.</p> <p>I take the measure of variables that are involved in composing for the film. One of those things are discussing with your director.</p> <p>In film music there are no laws for how to compose or record your score. If the audience does not pay any special attention to the music during the film, the composer has succeeded in his/her job.</p>	
Material (e.g. audio / video tape, photographs, slides, paintings, statues...) literature, interviews, short film Huone 36	
Key words Film music, score, sample, composing	
Filing Tampere Polytechnic, Art and Media	
Other information	

1 JOHDANTO.....	3
2 TUTKIMUKSEN KESKEISET KÄSITTEET JA TEOREETTINEN TAUSTA	5
2.1 ELOKUVAMUSIIKIN HISTORIAA JA KÄSITTEITÄ	5
2.1.1 SCOREMUSIIKIN HISTORIAA	6
2.1.2 ENSIMMÄISET TAHDIT SUOMEN ELOKUVAMUSIIKISSA.....	6
2.1.3 KONE AVUKSI SÄVELTÄJILLE.....	7
2.2 SÄVELET VALKOKANKAALLE	7
2.2.1 ESITUOTANTO	8
2.2.2 KOMMUNIKOINTI OHJAAJAN KANSSA.....	9
3 TUTKIMUKSEN TARKOITUS.....	11
4 TUTKIMUSAINEISTO.....	12
4.1 HUONE 36 – LYHYTELOKUVAN VERRAN KAUHUA.....	12
4.2 HAASTATTELUAINEISTO	12
5 TULOKSET	14
5.1 HUONE 36 TUOTANNON VAIHEET.....	14
5.1.1 MUSIIKIN LUONNE ELOKUVASSA.....	14
5.1.2 MIETTEITÄ ENNEN KUVAUKSIA.....	14
5.1.3 KESKUSTELUA OHJAAJAN KANSSA.....	15
5.1.4 OMA VISIO	17
5.1.5 JOHTOTEEMA.....	18
5.1.6 AIKATAULUTTAMINEN JA SOITTAJIEN ETSIMINEN.....	18
5.1.7 VIULUN ÄÄNITYS	19
5.1.8 KUORON ÄÄNITYS.....	20
5.1.9 MUSIIKIN MIKSAUS	21
5.2 HAASTATTELUJEN TULOKSET	22
6 OIKEAN VIULUN JA SAMPLATUN VIULUN VERTAILUA.....	25
6.1 VIULU SOI.....	25
6.1.1 CANTILENE – LAULAVUUS	26
6.1.2 JOUSENJAKO – JOUSENVEDON JA NOPEUDEN SÄÄTELY	27
6.1.3 AKSENTIT	28
6.1.4 SONS FILÉS – HÄIPYVÄT ÄÄNET	28
6.1.5 ÄÄNIEN PAINOTUS, TEHOSTETTU ARTIKULAATIO	29
6.1.6 CRESCENDO JA DIMINUENDO	29
6.1.7 JOUSEN KÄYTTÖTAVAT	30
6.1.8 VIBRATO.....	30
7 YHTEENVETO JA JOHTOPÄÄTÖKSET	32
7.1 LUOMUTUOTANNON VAATIMUKSET	36
7.2 KONEEN EDUT.....	38
7.3 SCORE – MUSIIKIN TUOTTAMISEN VAIHTOEHDOT.....	40
7.3.1 VOIMIEN YHDISTÄMINEN.....	40
7.4 MUSIIKKI YHDISTÄÄ JA EROTTAA	41
7.5 TULEVAISUUDEN SUUNTAVIIVOJA.....	42
8 POHDINTAA.....	42
LÄHTEET	44
LIITTEET.....	45

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni käsittelee elokuvamusiikin toteutustapoja. Minua kiinnostaa musiikin äänittämiseen liittyvät vaihtoehdot. Elokuvan musiikki voidaan äänittää hienossa studiossa, mutta yhtä hyvin se voidaan äänittää esimerkiksi pienessä yksiössä. Olen tehnyt opiskeluaikani musiikkia lyhytelokuviin. Muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta, olen äänittänyt kaikki soittimet kotonani.

Pieniä, varustetasoltaan kohtalaisia kotistudioita, löytyy Suomesta paljon. On mahdollista, että kotistudioissaan lähinnä omaksi ilokseen säveltäville muusikoille, tulee tilaisuus tehdä musiikkia ammatikseen. Kun tietokoneiden ohjelmistotaso paranee koko ajan, soittotaito ei enää ole välttämättömyys uskottavan kuuluisen musiikin taltioimiseen. Enää ei tarvitse mennä kalliiseen studioon äänittämään omaa sävellystään, sillä sen voi tehdä kotona, vieläpä hyvälaatuisena. Soittajillekaan ei välttämättä tarvitse maksaa jos ymmärtää musiikista ja jos kotikoneelta löytyy hyviä musiikkiohjelmia.

Suomessa on pieniä televisiotuotantoja, joita ei suinkaan pidä säveltämisen ja musiikin tuottamisen kannalta väheksyä. Käytän sanaa tuottaminen musiikin säveltämiseen, äänittämiseen ja miksaukseen liittyen, enkä tarkoita vastaavan, rahallisen tuottajan työtehtäviä. Pienet tuotannot edesauttavat musiikin kehitystä ja työllistävät säveltäjiä. Näissä pienissä projekteissa, joita esim. tv-sarjat edustavat, on kotistudioiden käyttöaste suuri. Yksi mies säveltää kaiken musiikin ja mahdollisesti myös soittaa kaiken itse.

Lyhytelokuvissa, joihin olen saanut säveltää musiikkia, on huomattava määrä sampleja (näyte, yksittäinen ääni esim. pianon sävel). Käytän jatkossa sanaa sample liittyen oikean instrumentin näytteen yhteydessä. Joitain soittimia kuten kitaroita, bassoa, laulua ja perkussiosoittimia olen taltioinut aidoilla soittimilla, mutta jousisoittimet olen äänittänyt syntetisaattorilla, käyttäen apunani tietokoneen musiikkiohjelmia. Mm. lyhytelokuvassa *Rakkaudessa pieni*

onnettomuus ja pieni onni perustuvat tunteiden pieniin vivahduksiin tuotin musiikin kotonani käyttäen Edirol Ochestra – musiikkiohjelman (musiikkisoftan) viulunäytteitä. Elokuvan introkohtauksessa, missä päähenkilö pyöräilee, soi iloinen *Amelie*-elokuvan tyylinen musiikki. Soittimina olivat kontrabasso, piano, harppu, perkussioita ja oboe. Kuulin ensi-illan jälkeen työryhmään kuuluneelta henkilöltä, että hänen ystävänsä oli arvuutellut, kuka hänen orkesterikavereistaan oli ollut soittamassa oboeta. Tämä minua tietenkin huvitti, mutta silloin huomasin sampleilla eli näytteillä tehdyn musiikin mahdollisuudet. Tänäpä ne ovat vielä rajoitteelliset, mutta vuosien kehityksen myötä voi olla mahdollista, että jossain elokuvassa kuuluva orkesterimusiikki perustuu täysin sampleihin. Kerron lisää aidon viulun ja sampleilla tehdyn vertailusta kappaleessa 6.

Olen haastatellut tutkintotyöhöni liittyen suomalaisen elokuvamusiikin ammattilaisia. Suurin osa tutkimuksen päätelmistä on oman pohdinnan tulosta. Menneiden kouluvuosien aikana tehdyt projektit ovat mukana kokemustasolla, mutta en aio esitellä niitä tarkemmin. Pohdintani liittyvät musiikin tuottamisen käyttöliittymiin. Ei niinkään äänityskalustoon tai tapaan miten säveltää, vaan oikean soittajan ja koneella tuotetun musiikin vertailuun. Tietenkin molemmissa on aina ihminen joka luo, mutta esimerkiksi perinteisesti äänitetyssä viulumusiikissa sävelet soittaa ammattiviulisti, eikä säveltäjä syntetisaattorillaan.

Opinnäytetyöni on kohdistettu niille äänen ja musiikin opiskelijoille, jotka pohtivat elokuvamusiikin tekotapoja enemmän taiteellisen tuotannon kannalta. Vertailen pikaisesti perinteisesti äänitettyä orkesteria ja näytteillä tehdyn version kustannuseroja. Työni tarkoituksena ei ole sulkea musiikin taiteellisen tuottamisen vaihtoehtoja pois, vaan kertoa pohdintojen ja esimerkkien kautta, mitä on syytä miettiä kun tehdään elokuvamusiikkia akustisilla soittimilla.

2 TUTKIMUKSEN KESKEISET KÄSITTEET JA TEOREETTINEN TAUSTA

2.1 ELOKUVAMUSIIKIN HISTORIAA JA KÄSITTEITÄ

Score-musiikki on elokuvaan sävelletty originaali musiikki, joka tukee kuvan tarinaa ja pyrkii selventämään elokuvan henkilöhahmojen tunnetiloja katsojalle. Yhden teorian mukaan ei-diegeettinen musiikki tarkoittaa kuvassa tapahtuvan kerronnan tukemaa musiikkia, joka on varta vasten sävelletty elokuvaan. Diegeettinen musiikki (source-musiikki, liitemusiikki) nähdään kuvassa. Se saattaa olla esim. levysoitin tai laulava kissa. Ei-diegeettinen musiikki (ts. Score-musiikki) on vaikuttanut elokuvissa jo mykkäelokuvien alkumetreillä. Pianosäestyksen päätarkoitus oli alun pitäen peittää projektorin hurinaa ja rauhoittaa ihmisiä, sillä liikkuva kuva saattoi pelottaa. Musiikki oli selvästi ei-diegeettistä, sillä se tuli konkreettisesti kuvan ulkopuolelta. Todistetusti maailman ensimmäinen, yhdysvaltalainen äänielokuva vuodelta 1927 *Jazz-laulaja*, pohjautuu diegeettiseen, pääosan esittäjän Al Johnsonin musiikkiin. Scoremusiikin käyttöön elokuvassa suhtauduttiin varovaisesti, sillä elokuvatuottajat eivät olleet varmoja, kuinka katsojat suhtautuisivat piilotettuun musiikkiin. (Ronkainen 2005.)

Score-musiikin ei tule hypätä pinnalle elokuvan kerronnan läpi, vaan sen on oltava järkkymätön ja huomaamaton pohja elokuvan tarinalle. Paras sävelletty ei-diegeettinen musiikki ei siis periaatteessa saa jäädä katsojan mieleen. Musiikki saa jäädä ainoastaan mieleen alitajuntaisesti: Tuttu teema voi kertoa esim. pahuuden läsnäolon katsojalle tai rakkausteema tukea henkilöhahmojen välillä kehittyvää rakkaustarinaa. Score-musiikki tukee piilossa tarinan kehitystä ja helpottaa katsojaa ymmärtämään ihmisten välisiä suhteita ja tarinan tärkeimpiä motiiveja.

Aaron Coplandin mukaan ei-diegeettinen musiikki selventää elokuvan aikakautta, maantieteellistä sijaintia, kohtauksen dramaattisuutta ja myös nivoo kohtaukset yhteen (Ronkainen 2005). Leikkauskohdat saattavat kaivata elokuvan kerronnallisen jouhevuuden ylläpitämiseksi musiikkia. Scoremusiikki edesauttaa kerronnallista yhteneväisyyttä, sillä se saattaa tapahtumat ja henkilöahmot yhteen. Katsoja saa myös paremman kuvan elokuvan henkilöiden tunnetiloista, myös julkilausumattomista tunteista ja taka-ajatuksista, joita katsoja ei tiedosta ilman musiikkia (Copland 1949, Ronkaisen 2005 mukaan).

2.1.1 SCOREMUSIIKIN HISTORIAA

Tämän päivän score-musiikki juontaa juurensa 1800-luvun lopun romanttisen aikakauden musiikkityylistä. Se oli tarpeeksi helppoa kuunneltavaa, ettei sitä tulkittu taiteelliseksi, liian yläluokkalaiseksi musiikiksi. Romanttisen konserttimusiikin johtoteemat (toistuva melodia, mistä kappaleen saattaa muistaa) eivät kuitenkaan olleet selkeitä populaarimusiikin kaltaisia, yksinkertaisia melodioita, vaan ne johdattivat kuulijan progressiivisilla teemavaihdoksilla aina uusiin tunnetiloihin. Nämä kaksi kriteeriä olivatkin syynä miksi romanttista musiikkia alettiin käyttää elokuvaraitojen musiikkityylinä. Säännöt ja tarkat tekniikat elokuvasäveltämiseen luotiin isoissa elokuvastudioissa, jotka vieläkin on isoimpien nimien joukossa. Näitä ovat mm. Warner Bros, MGM, Paramount, Fox ja Columbia. Säveltäjät työskentelivät 3-6 viikon työryppäissä ja heillä oli tarkat sopimukset tekemistään musiikeista siihen, missä niitä sai käyttää ja ketkä omaavat oikeudet heidän töilleen (Ronkainen 2005).

2.1.2 ENSIMMÄISET TAHDIT SUOMEN ELOKUVAMUSIIKISSA

Helsinkiläinen Capitol – teatteri sai kunnian aloittaa äänielokuvien esittämisen Suomessa. Ensimmäinen äänielokuva, *Sonny Boy*, vuodelta 1928, nähtiin ja kuultiin Capitolissa syksyllä vuonna 1929. Näytöstä edelsi saman vuoden helmikuussa esitetty amerikkalainen *Siivet* (1927), jonka äänitehosteet kuuluivat erillisiltä levyiltä (Juva 1995, 99). Suomalaisten tuottamiin mykkäelokuvaan jälkiäänitettiin tuohon aikaan musiikkia ja joitain ääniefektejä. Suomalaisen äänielokuvan kehittäjinä olivat turkulaiset Lennard ja Alvar Hamberg sekä Yrjö

Nyberg. Jaakko Korhosen ohjaaman elokuvan *Aatamin asussa ja vähän Eevankin* sai äänellisen ensi-iltansa helmikuussa 1931. Tähän elokuvaan oli äänitetty musiikkia ja lisätty muutama huudahdus turkulaisten äänielokuvan pioneerien johdolla. (Juva 1995, 101.)

2.1.3 KONE AVUKSI SÄVELTÄJILLE

Ensimmäiset tietokoneella ohjelmoidut sävellykset tehtiin 50-luvulla. Lejaren Hiller ja Leonard Isaacson olivat ensimmäiset, jotka sävelsivät teoksensa täysin tietokoneella. Historiallisen sävellystyön nimi on *Illiad Suite for String Quartet* vuonna 1957. Tuon ajan sävellystöitä, joita tietokoneella työstettiin, perustuivat algoritmisiin työskentelymalleihin. Sävellykset saattoivat pohjautua tilastoihin tai todennäköisyyslaskentaan. (Mäki 2005.)

Koska musiikin säveltäminen on peri-inhimillistä, luovaa toimintaa, on vaikea kuvitella sen olevan koneen kanssa missään tekemisissä. Koneen luovuudesta ei ole vielä mitään merkkejä, mutta koko ajan kehittyvä musiikkialgoritmien tutkimustyö antaa viitteitä, että koneen ohjelmointikielelle voi kehittyä kyky säveltää teoksia luovasti ja uskottavasti. (Mäki 2005, 2.)

Sävellysalgoritmit perustuvat matemaattisiin malleihin. Musiikin ja matematiikan suhde menee pitkälle antiikin Kreikkaan, missä sen ajan filosofit Platon, Plotemaios ja Pythagoras näkivät musiikin osana luontoa ja kokivat sen olevan muuttumaton tosi luonnonjärjestyksessä. Myös muilla suurilla kulttuureilla musiikin teoria perustuu matemaattisiin malleihin. Esimerkeistä kuuluisin on Wolfgang Amadeus Mozartin kehittänyt, nopilla pelattava sävellyspeli *Musikalisches Würfelspiel* vuodelta 1792. Noppien silmäluvut kertovat kuinka valmiiksi määritellyt palaset sijoittuvat ja näin syntyy musiikkikappale. (Mäki 2005, 2.)

2.2 SÄVELET VALKOKANKAALLE

Selvitän tässä jaksossa ne tekijät, mitkä vaikuttavat elokuvan lopulliseen score-musiikkiin. Musiikki saattaa muuttua tuotannon viime metreillä, vaikka sitä on

suunniteltu jo käsikirjoitusvaiheessa. Säveltäjän on lähes orjallisesti kuunneltava ohjaajan sanaa, mutta on myös mahdollista, että säveltäjä saa kirjoittaa kuulemaansa musiikkia elokuvaan.

Säveltäjän on pystyttävä nopeassa ajassa tekemään monia erityyppisiä musiikkiteemoja ohjaajalle. Tämä mittaa elokuvasäveltäjän todellista ammattitaitoa (Saarela 2000, 130). Säveltäjän on myös pystyttävä havainnoimaan kuvasta enemmän kuin mitä ohjaaja on kertonut henkilöhahmojen kemioista, mielialoista, mihin hahmo on matkalla tai mistä tulossa. Säveltäjän täytyy löytää nuotit näistä monista dramaturgisesti sidonnaisista yksityiskohdista. Hänen täytyy uskaltaa esittää ohjaajalle myös aivan jotain muunlaista musiikkia mitä oli pyydetty säveltämään. Näin ohjaajalla on enemmän materiaalia mistä valita. Klassinen esimerkki ohjaajan ja säveltäjän välisestä työskentelystä on Bernard Herrmannin ja Alfred Hitchcockin yhteistyö elokuvassa *Psyko*. Hitchcock antoi säveltäjälleen vapaat kädet, kunhan vain jättää suihkumurhakohtauksen tyhjäksi. Herrmann ei totellut ja kyseisen kohtauksen musiikki on jäänyt elokuvamusiikin historiaan yhtenä kopiaiduinpana ja tunnetuinpana musiikkina. (Saarela 2000, 130.)

2.2.1 ESITUOTANTO

Kun säveltäjä on valittu, alkaa esituottaminen. Useimmiten ohjaajalla on jo mielessä musiikkityyli ja jopa ideoita instrumenttien suhteen. Tärkeintä on kartoittaa budjetillisesti isoja asioita, kuten orkesterin koko. Tätä edeltävät tietenkin pitkät keskustelut ohjaajan kanssa musiikkityylistä ja tunnetiloista, joita ohjaaja haluaa elokuvallaan tuoda esille.

Suomessa on budjetillisesti harvinaista suurten orkestereiden äänittäminen. Säästökeinoja on olemassa ja suomalaiset elokuvasäveltäjät ovat oppineet venyttämään kukkaroaan tiukan paikan tullen. Suomalaisista elokuvasäveltäjistä mm. Tuomas Kantelinen saattaa käydä Venäjällä äänittämässä musiikkinsa, sillä siellä soittajat ja tilat ovat halvempia kuin Suomessa. (Kantelinen, henkilökohtainen tiedonanto.)

Esituotannossa (pre production) säveltäjällä on jo edessään synopsis (Story Line, Outline), joka on lyhyt hahmotelma aiheesta. Tämän pohjalta kirjoitetaan vielä novellin mittainen ”treatment”, jonka teksti antaa tarkemman kuvan henkilöistä ja dramaturgisesti tärkeimmistä kohtauksista. Käsikirjoitus (screenplay, scenario, film script) sisältää kohtauserrittelyt ja dialogit. Kuvakäsikirjoitus, jota tarvitaan kuvauksissa, valmistuu käsikirjoituksen pohjalta. (Saarela 2000, 23.) Liitemusiikin (source-musiikki, diegeettinen musiikki) käyttö arvioidaan esituotannossa myös, sillä oikeuksien saaminen ei aina onnistu ja kappaleiden hankinta maksaa. (Saarela 2000, 214.)

Spottaus-sessiossa (Spotting sessio, musiikkipalaverissa) käydään ohjaajan ja säveltäjän välillä pohdintatuokio, jossa hahmotellaan musiikkikohdat. Viimeinen musiikkipalaveri on syytä pitää sitten, kun lopullinen leikkausversio on valmis. (Saarela 2000, 24.) Työtunteja ei kannata turhaa heittää hukkaan. Ideoita voi totta kai äänittää, mutta ilman valmista kuvaa ei välttämättä tiedä, mikä kohtaus tarvitsee musiikin tukea. Myös kohtauksien kestojen arvailu on enemmän turhauttavaa kuin hyödyllistä käsikirjoituksen pohjalta.

2.2.2 KOMMUNIKOINTI OHJAAJAN KANSSA

Score-musiikki löytää tyykinsä ohjaajan ja säveltäjän yhteistyössä. Säveltäjän rooli elokuvan esituotannossa on yrittää ymmärtää minkälaista musiikkia ohjaaja elokuvaan haluaa. Tarvitaan referenssejä (vertailukohteita esim. valmiit elokuvat), jotta säveltäjä ja ohjaaja puhuvat samaa kieltä. Pelkät sanat eivät tule riittämään, sillä musiikin luomat tunteet saattavat poiketa kuulijasta toiseen. Totta kai adjektiiveja saa käyttää, mutta niitä ei pidä ottaa selvyytenä. Jos ohjaaja ilmaisee kuulevansa synkkää ja tumman puhuvaa musiikkia tai iloista kepeää kilkatusta, hälytyskellojen on syytä soida. Nämä sanat nimittäin eivät vielä anna ymmärtää täysin, miltä musiikin pitäisi kuulostaa. Näillä sanoilla on hyvä lähteä etsimään linjaa musiikille, mutta ilman selkeitä esimerkkejä ei säveltäjä voi tietää, mitä ohjaajalla on todellisuudessa mielessä.

Ohjaajan kanssa on syytä käydä läpi valmiita elokuvia, joilla on samanlainen henki yhteisen tuotannon kanssa. Claes Olsson kertoo Tommi Saarelan (s.164)

kirjassa, haluavansa kuulla elokuvassa säveltäjän työnjäljen. Hän ei uskalla antaa säveltäjälle valmista esikuvamusiikkia, sillä hän saattaa ihastua liikaa referenssiin eikä säveltäjän ehdotuksista mikään tahdo olla ohjaajalle suotuisa. Näin on käynyt myös omissa projekteissani, joissa leikkauspöydällä demomusiikkina toiminut valmismusiikki on juurtunut ohjaajan ja leikkaajan päähän niin kovasti, että muunlainen musiikki ei kelvannut.

Ohjaajalta vaaditaan myös ammattitaitoa kuunnella oikealla korvalla säveltäjän demoversioita. Demot voivat olla raakaversioita ja soundit, (äänen laatu esim. kuultavasta soittimesta) riippuen säveltäjän laitteistosta, saattaavat olla hyvinkin kehnot. Ohjaajan tulee ymmärtää kuinka sävellykset muuttuvat jos nuotit tullaan soittamaan oikean orkesterin voimin

3 TUTKIMUKSEN TARKOITUS

Selvitän musiikin äänittämisen vaihtoehtoja haastattelemalla elokuvasäveltäjiä ja äänen tuottajia. Henkilöt esittelen kappaleessa 4.2. Tutkimusaineistona on lyhytelokuva *Huone36*, johon sävelsin musiikin. Pääkohtaisesti vertailen koneella tehtyä, soittimen näytteillä rakennettua versiota oikeilla soittimilla ja soittajilla tehtyyn versioon. Lyhytelokuvassa *Huone 36* käytettyjä oikeita instrumentteja olivat viulu ja kymmenhenkinen sekakuoro. Elokuvan musiikin tuotantovaiheista lisää kappaleessa 5. Haen vastauksia musiikin tuottamiseen liittyviin kysymyksiin: Onko tarpeellista äänittää orkesteria, jos tämän päivän samplet ovat aidoilla soittimilla ja soittajilla taltioitu? Yksittäinen sample eli esim. viulun sävel on äänitetty huippuolosuhteissa ja ammattilaisen soittamana. Selvitän musiikin tekemiseen liittyviä muuttujia, kuten ohjaajan kanssa kommunikointia.

4 TUTKIMUSAINEISTO

Tutkimuksessani on kahdenlaista aineistoa. Ensinnäkin aineistonani ovat omat kokemukseni elokuvamusiikin tekemisestä ja toisena aineistonani ovat haastattelut (n=4).

4.1 HUONE 36 – LYHYTELOKUVAN VERRAN KAUHUA

Elokuvan tyylilaji (genre) on kauhu. Ohjaajana toimi Jaakko Slotte, joka on kunnostautunut kuvaajana monissa lyhytelokuvissa, mutta hän on tehnyt töitä myös musiikkivideoiden ohjaajana ja kuvaajana. Leikkaajana oli Tommi Lind, jolle on kertynyt kokemusta monenlaisista projekteista niin koulun, kuin ulkopuolisten tilaajien toimesta. Ääniraidan elokuvaan suunnitteli ääni-ilmaisun opiskelija Jussi Honka. Työryhmä oli erittäin pätevä ja tämä mahdollisti huolellisen jäljen elokuvan jälkitöissä. Tuotannon kulusta huolehti Jenni Ranta.

4.2 HAASTATTELUAINEISTO

Haastattelin sekä puhelimitse, että sähköpostitse suomalaisia elokuvasäveltäjiä ja musiikkiohjelmien käyttäjiä, joilla on kertynyt kokemusta samplien parissa. Haastattelujen tulokset löytyvät kohdasta 5.2.

Tuomas Kantelinen kirjoittaa suurille orkestereille ja Sibelius Akatemian käyneenä on oikeitten soittimien kannalla, mitä elokuvamusiikkiin tulee.

Yari Knuutinen on tehnyt musiikkia moniin suomalaisiin elokuviin ja säveltämisen ohella hänen ammattitaitoihinsa kuuluu myös musiikin äänittäminen ja miksaaminen. Hänen kokemuksensa kuvaan sävellettyyn musiikkiin käsittää niin tv-sarja – tuotannot kuin teatterielokuvat.

Anssi Tikanmäen viimeisin työ on score-musiikki elokuvaan *Juha*. Kävin hänen kanssaan pitkän puhelinkeskustelun musiikin luonteesta elokuvassa ja musiikkiohjelmien mukaantulosta elokuvamusiikkiteollisuuteen.

Petri Koskimäki tekee dokumentteihin ja lastenohjelmiin musiikkia ja ääntä. Hän on tutustunut oikeitten soittimien sampleihin. Hän pystyy lohtimaan uskottavan kuuloista musiikkia kotikonstein.

5 TULOKSET

5.1 HUONE 36 TUOTANNON VAIHEET

Selvitän tässä kappaleessa Huone 36 – lyhytelokuvan tuotantovaiheita musiikin suhteen.

5.1.1 MUSIIKIN LUONNE ELOKUVASSA

Elokuvan *Huone 36* tyyli jo sinällään sulkee pois tiettyjä vaihtoehtoja musiikin suhteen. Olemme tottuneet tietyn tyyliin kauhumiikkiin, joten liian omaperäistä musiikkia tuskin kannattaa kauhuelokuvaan säveltää. Jännitettä tulee säilyttää aina suurimpaan kohtaukseen saakka ja siksi musiikin teemojen on oltava varovaisesti kehittyviä. *Huone 36*:n pääkohtauksessa pääosan esittäjä kohtaa käytävällä ”demoninsa”. Tähän saakka musiikki on myötäilyt kuvaa paljastamatta katsojalle tulevasta.

Huone 36:ssa on kahdenlaisia maailmoja: toinen on todellisuus, jossa elokuvan naishahmo joutuu autonsa hylkäämään ottamaan huoneen syrjäisestä motellista. Motellissa tapahtuvat kauheet ovat taas unimaailmaa. Musiikin on nivottava yhteen nämä kaksi toisistaan poikkeavaa maailmaa, jotta elokuvan kerronta olisi mahdollisimman sujuva.

5.1.2 MIETTEITÄ ENNEN KUVAUKSIA

Katsoimme ohjaaja Slotten kanssa ennen kuvauksia hänen valitsemiaan kauhuelokuvia, joista haimme virikkeitä *Huone 36*:n musiikille. Elokuvien musiikit olivat tyyliinsä mukaisia, mutta emme olleet täysin varmoja niiden sopivuudesta meidän elokuvassamme. Tiesimme jo käsikirjoituksen pohjalta, mihin kohtauksiin musiikkia ehdottomasti tarvittaisiin. Käsikirjoitukseen

pohjautuvissa palavereissa esittelin teemojen paikat; en musiikkia, vaan pelkästään ne kohdat, joihin musiikkia mitä luultavimmin tarvitaan. Demojen (sävellysten luonnosten) tekeminen tuntui silti turhautavalta, kun valmista kuvaa ei vielä ollut. Slotte halusi perinteistä kauhuelokuvamusiikkia, mikä sopi minulle.

Kerroin Slotelle lopputyöaiheestani, joka käsittelisi akustisten soittimien vertailua soittimien näytteillä toteutettuun versioon. Oli minun onneni, että juuri tämä elokuva kaipasi akustisia soittimia, kuten viuluja ja torvia. Esittelin idean käyttäen kuoroa elokuvassa ja ohjaaja piti ajatuksesta. Tässä vaiheessa oli vielä hyvin epäselvää, missä kohtaa elokuvaa kuoroa tullaan käyttämään. Kävimme jälleen kerran läpi muutamia elokuvia, joissa kuoroja oli hyödynnetty ja ohjaaja varmistui entisestään kuoron läsnäolosta myös meidän elokuvassamme.

5.1.3. KESKUSTELUA OHJAAJAN KANSSA

Kuvausten jälkeen alkoi todellinen työ. Kuvan raakaleikkauksen valmistuttua pidimme ohjaajan kanssa ensimmäisen spottauspalaverin, jossa keskustelimme kuvan kanssa mahdollisista musiikkikohdista. Ensimmäinen katselukerta ei antanut odottamaani tunnelatausta, josta olisin saanut inspiraatiolle voimaa. Tosin, kyseessä oli käsikirjoitusleikkaus, mikä raakileena ei suurempaa taidetta olekaan. Idea oli kuitenkin selvä ja oikein hyvän näköistä kuvaa oli tarttunut filmille.

Ohjaaja Jaakko Slotte toi moneen kertaan esille, ettei hänellä ollut suurempaa visiota, minkä tyyppistä musiikkia hän kaipasi elokuvaan. Otin taas esille vertailut, referenssit. On raskasta ja työtunteja kuluttavaa ryhtyä säveltämään ilman ohjaajan opastusta. Totta kai, elokuvan genre sulki pois jo monenlaiset musiikkityylit, mutta silti puhuttaessa kauhumusiikista, on eriäviä mielipiteitä niiden laadusta ja käyttökelpoisuudesta. Slotte esitteli joitakin elokuvia, joissa tunnelma oli juuri sitä mitä hän kaipasi. Vahvin referenssielokuva / sarja oli *Twin Peaks*. Sen utuinen tunnelma herätteli vähitellen katsojan mukaansa, aivan mihin *Huone 36* -elokuvassa pyrittiin: sen piti pidätellä tunnelmaansa hyvin neutraalina ja odottavaisena aina itse kauhukohtaukseen saakka. Tämä sulki pois käsikirjoitusvaiheessa puhutusta täysin akustisiin soittimiin pohjautuvasta musiikista. *Twin Peaks* – sarjassa musiikki on syntetisaattorien

(kosketinsoittimien) maalailuun ja pitkiin, usvaisiin ääniin perustuvaa musiikkia, missä perinteisiä soittimia ei kuulla.

Istuuduimme muutaman kerran ohjaajan kanssa tietokoneeni ääreen, jossa soitin hänelle erityyppisiä teemoja. Introkuvaan, jota me molemmat pidimme hyvin tärkeänä katsojaa herättelevänä kohtauksena, tein Slotelle n. kymmenen erilaista teemavaihtoehtoa. Kaikkia en hänellä esitellyt, sillä itsekkin tulin skeptiseksi joidenkin teemojen osalta. Ensimmäisenä esiteltäväni oli hyvin tiukasti kauhuelokuvatunnelmiin perustuva, jokseenkin vauhdikas demo. Versio ei saanut ohjaajaa vakuuttuneeksi sen ”moottorisahamurhaaja” – teemallaan, vaikka itse olin erittäin tyytyväinen sävellykseen. Omasta mielestäni se toi tarvittavan lähtölaukauksen koko elokuvalle, mitä introkuvien hitaus ei tehnyt. Kävimme leikkauspöydällä läpi introkohtausta musiikin kanssa ja sekä tuottaja, että leikkaaja yhtyivät ohjaajan mielipiteeseen: se oli aivan liian johdatteleva ja yliampuva ensimmäisen kohtauksen musiikiksi. Kokeilimme toista säveltämäni musiikkia, joka oli alun pitäen tarkoitettu loppurauhoitteluun. Tuottajan mielestä sen draamallisuus oli juuri sitä mitä introkohtaus kaipasi. Lupasin säveltää hieman samantyyllisen ratkaisun ilman liiallista paatosta.

Leikkaajan Tommi Lindin arkistoista löytyi kappale, jota he yhdessä ohjaajan kanssa kokeilivat alkukohtaukseen. Kappaleessa soi sähkökitara ja maalailevaa syntetisaattorilla soitettua musiikkia. Kerroin heille, ettei tällainen musiikki minun omaa lopputyötäni ajatellen sovi, sillä intron ensisävelet ja soitinesittelyt kulkevat mukana koko elokuvan ja jos siinä soi kitara eikä jouset, olisin joutunut muuttamaan lopputyöaiheittani. Tietenkin ensisijaisesti täytyy miettiä parhaimmat ratkaisut elokuvan kannalta, mutta uskoin että saisin tehtyä kuvalle juuri sopivan teemamusiikin introon, missä käyttäisin jousisoittimia.

Huomasin soittaessani kosketinsoitinta, että alkuun voisi sopia enemmänkin sävelten tapailua, kuin sävellettyä musiikkia. Tein satunnaisia säveliä eri jousisoittimilla, ikään kuin soittajat virittäisivät soittimiaan ennen konserttia ja se jostain syystä istui kuvan kanssa erinomaisesti. Koska kuvassa tapahtui jotain sellaista, mitä piti musiikin avulla tuoda esille, tein sävellyksellisesti muutoksia kuvan mukaan. Orkesteri virittelee soittimiaan, mutta puolihuolimattomasti he

yhdessä alkavat improvisoimaan, kuten klassisen musiikin orkesteri voi, kun huomio ison soittajamäärän.

Puhuimme hyvin tarkkaperäisesti musiikin tunnelatauksista ja niiden suhteesta kuvaan. Tärkeimpään kohtaukseen, missä päähenkilö kohtaa demoninsa, esittelin ohjaajalle hitaasti syttyvää, johdattelevaa musiikkia. Päällimmäisinä soittimina olivat vetopasuuna, viulu ja piano. Ainostaan viulun sain äänitettyä oikean soittajan tulkitsemana ja muut olivat sampleilla ohjelmoituja. Orkestraatiota, eli millä instrumenteilla ilmaistaan tavoitellut asiat, ohjasi kauhuelokuvaklassikot, sillä halusimme kunnioittaa vanhaa elokuvasävellyksperintöä.

5.1.4 OMA VISIO

Aivan ensimmäisenä, ennen *Twin Peaks*-sarjan tunnelman mukaan tuloa, tein kauhumusiikkia, mitä raakaleikkauksessa itse kuulin. Halusin elokuvaan vanhan koulukunnan kauhumusiikkia, jossa ei pelätä käyttää instrumentteja niiden kapasiteetin ääri rajoilla. Vaarana akustisten soittimien ”väärinkäytössä” on assosiaatiot liian taiteelliseen yrittämiseen. Esimerkkielokuvina minulla oli vanhoja kauhuklassikkoja kuten *Linnut* ja *Psyko*. Säveltäjä Bernard Herrmannin luoma tunnelma tuntui sopivan myös meidän elokuvaan. Soitinryhmät tukivat myös ajatustani käyttää oikeita jousisoittimia ja kuoroa hyväksi *Huone 36:n* musiikissa.

Tein elokuvan introkohtaukseen erilaisia versioita kauhun ja draaman väliltä. Ääripäitä hivellen, kauhu ja jopa saippuasarjamainen dramaattinen musiikkityyli, olivat molemmat vertailussa, sillä ei ohjaajan eikä muunkaan jälkituotantoryhmän kanssa oltu täysin varmoja millainen tunnelma alkusysäyksessä olisi paras vaihtoehto dramaturgisesti.

Ensimmäinen varteenotettava demoni introkohtaukseen oli siis liian raskashenkinen ja työryhmän mielestä turhan pelotteleva. Tulimme lopulta siihen tulokseen, että katsojan ei tarvinnut vielä tietää mitä elokuvan sisältö tulisi tarjoamaan. Leikkaaja Tommi Lind ehdottamaa maalailevaa, synkähköä kitarataidetta pidin pitkään referenssinä alkukohtaukseen. Esittelin ohjaajalle

alkukohtauksen musiikkia juurikin samaan rytmiin ja soitinvalikoimaltaan täsmälleen samanlaisella arsenalilla, mutta ”se jokin” oli kadonnut matkan varrelta. Liekö alun perin jo hyväksytty synkkä kitarasooloilu ei miellyttänytään ohjaajan korvaa ja tunnelataus alkukohtauksesta oli muuttunut.

5.1.5 JOHTOTEEMA

Johtoteema on yleensä melodinen tunnussävel, joka kuuluu tärkeimmissä kohtauksissa. Johtoteema voidaan kuulla elokuvassa erilaisina variaatioina. Huomasimme käsikirjoitusleikkauksen yhteydessä, ettei tarinasta välttämättä ota kukaan selvää: Elokuvassa on kaksi eri poikaa, joita ei näytetä selkeästi eri hahmoina, mutta jotka katsojan tulisi erottaa toisistaan. Alkukohtauksessa toisen pojan läsnäolo kerrotaan pienen hetken ajan kuvassa näkyvällä pyörän renkaalla. Poika ei siis näy. Esittelin siihen kohtaan lapsenomaista laulua. Jaakko piti ideasta, sillä nyt saimme pojalle oman teeman, millä voimme tuoda hänet paremmin esiin tulevissa kohtauksissa.

Tämä pieni melodian pätkä ei kuitenkaan riittänyt johtoteeman aiheeksi. Elokuvan naishahmon tarina ja hänen tunteittensa kehittyminen oli oleellisin huomiopiste, sillä hänen kautta katsoja kokee elokuvan. Koska elokuvassa oli kaksi aivan toisistaan poikkeavaa maailmaa, oli johtoteema ajatuksena hieman vaikea. Ohjaaja ei halunnut tuoda liikaa kauhumusiikkia vielä alkukohtauksiin. Lopputulos oli, ettei elokuvassa lopulta ollut päämelodiaa tai teemaa, joka olisi soinnut läpi elokuvan. Alkukohtauksessa musiikki oli arvailevaa ja kysymyksiä herättävää, eikä siinä ole selkeää johtoteemaa. Totesimme tämän olevan hyväksi elokuvalle, sillä täten saimme dynamiikkaa kahden eri maailman välille.

5.1.6 AIKATAULUTTAMINEN JA SOITTAJIEN ETSIMINEN

Kouluprojektien aikataulut ovat koko opiskeluaikani menneet yli alkuperäisten suunnitelmien. Muutamissa viimeisissä projekteissa olemme suosiolla ottaneet enemmän aikaa jälkituotannolle, jottei tule liian kiire elokuvan viimeistelyyn. *Huone 36* valmistui muutaman viikon ennakoitua myöhässä, mutta suurempia haavereita ei tästä koitunut.

Suurin syy myöhästymiselle oli orkesterin kokoamiseen liittyneet aikatauluongelmat. Demot olivat siinä vaiheessa, että pystyin aloittamaan nuotinnukset hyvissä ajoin ennen äänityksiä. Tampereen sinfoniaorkesterin kevätkiireiden vuoksi, en saanut koottua sen kokoista soittajaryhmää, mille sävellykset oli kirjoitettu. Ja koska ainut porkkana soittajille oli eväsleipä ja mehu äänitystilanteessa ja nimi lopputeksteihin, ei soittajia saanut houkutelua mukaan projektiin. Orkesterin johtaja lupaili, että heidän suuren syyskonserttinsa jälkeen voisi irrota muutama soittaja, mutta silloin aika ei enää olisi riittänyt.

Kävin monia vaihtoehtoja läpi äänityksen läpiviennille. Oli mahdollista siirtää äänitykset Ouluun tai Helsinkiin, jossa minulla oli tuttuja soittajakavereita. He olisivat lähteneet mielellään mukaan projektiin, ihan ilmaiseksikin, mutta heillä oli samat kiireet kuten Tampereen soittajilla.

Tilanne näytti jousisoittajien kannalta jo epätoivoiselta. Soitin vielä kaverilleni, Johanna Kurkelalle. Hän innostui projektista ja lupautui soittamaan tarvittavat viuluraidat. Kun kuoro oli jo hankittu, alkoi tilanne rauhoittua. Muutin nuotit soitettavaksi pelkästään viululle eli jouduin unohtamaan sellon, alttoviulun ja kontrabasson.

5.1.7 VIULUN ÄÄNITYS

Johannan soitto oli hieman ruostunut ja jouduimme soittamaan helppojakin kohtia useaan kertaan. Vähitellen soitto alkoi kulkea. Jouduin silti korjaamaan miksausvaiheessa ensimmäisiä äänitettyjä kohtia soiton epävireisyyden vuoksi.

Äänityskyksikkönä käytin Logic – sekvensseri ohjelmaa. Mikkeinä käytin Nel:n kondensaattorimikrofoneja ja Akg:n 414 mikrofonina. Aikataulun kiireellisyyden vuoksi äänitin viulut kotonani. Jouduin hieman akustoimaan (poistamaan huoneen kaikua) äänitystilana toiminutta huonetta. Tietokoneelle äänitetyt viuluraidat toivat ilman suurempia äänen käsittelyjä suuren lisän samplepohjaisen version päälle. Olin yllättynyt kuinka paljon aito viulu muutamane tuplauksineen lämmitti

kokonaisuutta. Sen erottelu muista synteettisistä soittimista kävi helposti ja se asettui osaksi kokonaisuutta.

Aidon viulun ääni oli myös ohjaaja Jaakko Sloten mieleen. Soitatin Johannaa myös kirjoittamattomilla, väärillä äänillä. Kauhumusiikille ominaiset korkeat, säikähdyistä ja ennalta arvaamattomia kohtauksia tukevat äänet, toivat lisää elokuvan tärkeimpään kohtaukseen. Kurkela soitti erilaisia kuljetuksia määräämistäni sävelistä ja näin sain käytäväkohtaukseen tarvittavat kauhumusiikin elementit.

5.1.8 KUORON ÄÄNITYS

Sain kuoron äänityksiin apuriksi *Huone 36* – lyhytelokuvan äänisuunnittelijan, Jussi Hongan. Alun perin 15-henkinen sekakuoro typistyi tiedonsiirto-ongelmien takia kymmenhenkiseksi. Tämä silti riitti, vaikka en ollut äänitysvaiheessa varma sen voimakkuudesta muun äänimassan seassa. Kuorossa oli suhteessa liian vähän naisia verrattuna miesääniin. Tästä johtuen sijoitin naiset etummaisiksi ja miehet riittävän kauas mikeistä, jotta suhde olisi oikea. Olin kirjoittanut kuorolle suhteellisen helppoja arragmentteja (sovituksia). Äänityspaikkana toimi kaikuisa käytävä ja äänitin kuoron kahdella lähimikillä ja tilamikeillä. Tilamikit olivat sijoitettu n. kymmenen metrin päähän laulajista. Jotta kuoro laulaisi oikeasta sävelestä, käytin nuotin paikannukseen metronomia, josta saa sävelen a. Jokaista ottoa ennen täytyi varmistua, että pysymme oikeassa sävellajissa, sillä kuoron virittäminen oikeaan sävellajiin jälkeenpäin olisi vienyt aivan liikaa työtunteja.

Äänitimme kirjoitetun nuotin lisäksi ääniklustereita, huokauksia ja muminaa. Ääniklusteri sisältää rinnakkaisia säveliä yhtä aikaa soitettuna. Äänittämäni klusterit olivat nopeita muutaman sävelen nousuja ja laskuja. Käytännössä miehet päästivät ääntä mahdollisimman matalalta ja naiset vastaavasti korkealta. Näitä käytin elokuvan kohtauksessa, jossa elokuvan naishahmo juoksee käytävää pitkin demonia karkuun. Ihmisääniklusterit kuuluivat tukena ovien aukaisuille ja sulkemisille.

Äänitys tapahtui varsin nopeasti. Kirjoitetut äänet olivat laajalla äänialalla, joten se sopi hyvin jo äänitettyjen viulujen ja sample-pohjaisten instrumenttien sekaan. En kuitenkaan käyttänyt läheskään kaikkea äänittämäni elokuvan musiikeissa. Jotkin äänet eivät soineetkaan niin hyvin kuin olin kuvitellut ja vaikka jotkin sävelet kelpasivatkin muitten soittimien kanssa, en nähnyt tarpeelliseksi käyttää niitä.

5.1.9 MUSIIKIN MIKSAUS

Äänitetyt viulu – ja kuororaidat mikksasin osaksi kotonani Logic – sekvenssieriohjelmalla. Viulujen miksaamisessa kului ylimääräistä aikaa soiton epäviireisyyden korjaamiseen. Viulujen tuplausten ansioista sain viuluraidat kuulostamaan leveämmältä, n. neljän soittajan kokoiselta kvartetiltä. Sampleja käytin pianon, vetopasuunan, käyrätorven, symbaalien, trumpetin, sellon ja kontrabasson osalta. Eli hyvin monet kuuluvista soittimista ovat sampleja.

Koska ohjaaja halusi score-musiikin kuulostavan hieman Twin Peaks – sarjan musiikilta, käytin tietoisesti hyvin synteettisiä ääniä hyväkseni. Paikan esittelyssä ja elokuvan introkuvissa soitinvalikoima oli runsas. Joissain musiikkikohdissa kuuluu myös ihmisääniä. Laajan instrumenttivalikoiman miksaaminen oli aluksi hieman kokeellista, lähinnä soitinten välisten äänenvoimakkuustasojen säätelyä. Jouduin pehmentämään pianoa taajuuskorjaimilla (ekvalisaattoreilla) ja kaiuttamaan sitä runsaasti, jottei se kuulostaisi liian sähköiseltä. Musiikki tuli miksettua melko tummaksi ja kaukaiseksi, sillä koin liian hyökkäävän, eteen miksatun version kuvaan sopimattomana.

Suurin ongelma oli kohtauksessa, missä päänäyttelijä herää hänen kameransa ääniin. Kamera alkaa yllättäen räiskiä salamoita ja ottaa kuvia demonin määräilemänä. Tämä ei siis ole elokuvassa todellisuutta, vaan tästä kohtauksesta lähtien elokuvassa olemme naishahmon unessa. Kokeilimme ohjaajan kanssa tässä kohdassa erilaisia rytmillisiä vaihtoehtoja. Tiesimme, ettei kohtauksessa saisi kuulua selkeitä säveliä. Elokuvaan jäi tekemäni demo progressiivisesta rytmistä, johon oli yhdistetty soittimia eri sävellajeihin kirjoitettuna. Koin tunnelman hyvin absurdiksi tässä kohtauksessa: räiskiihän kamera siinä ihan

itseksensä. Lisäsin vielä kuoron osuuksia ja yksittäisiä vetopasuunan staccatoja (nopeasti syttyviä ääniä). Tunnelmaksi saimme voimakkaan muun äänimaiseman kanssa hyvin surrealistisen tunteen koko kohtaukselle. Tätä kohtausta mietittiin pitkään kuvien määrän ja niiden vaihdoksien suhteen aina viimeisiin leikkauspäiviin saakka. Taidettiinpa vielä loppuvaiheessa ottaa muutama kuva pois ko. kohtauksesta.

Sovimme äänisuunnittelijan kanssa, että teemme ensisijaisesti monikanavamiksauksen (5.1) Tämän vuoksi tein selkeät välimiksauksen kotonani pitäen mielessä, mihin kanaviin aion soittimet sijoitella. Bouncasin (äänitin kovalevylleni) yksittäisistä soittimista ja soitinryhmistä pienillä taajuuskorjauksilla itsenäiset raidat, jotka siirsin koulun Pro Tools – yksikköön. Joissain kohtauksissa oli keskikanavassa jo sen verran paljon ääni-informaatiota, ettei siihen kannattanut lisätä enempää ääntä. Miksasin musiikin mahdollisimman leveäksi käyttäen hyväkseni takakaiuttimia, ajaen niihin kaiutettua ääntä joistain pääsoittimista. Monikanavamiksaus luo mahdollisuuksia äänen kerronnan kannalta, mutta toisaalta se myös vaikeuttaa sijoittelua, koska kanavia on perinteistä 2.0 – miksausta neljä kanavaa enemmän. Itse koen monikanavamiksauksessa etuna sen mahdollisuudet kuljetella ääntä ja saada musiikki soimaan tilassa perinteistä stereomiksusta paremmin. Lähtökohtana on kuitenkin se, että tärkein eli puheinformaatio on päällimmäisenä eli keskikaiuttimessa, muu on taustaa.

Loppujen lopuksi projektissa kävi niin kuin monissa muissa aikaisemmissa töissä: Viimeiset päivät olimme yötä myöten äänitarkkaamossa miksaamassa äänten välisiä voimakkuuksia. Äänisuunnittelija Jussi Honka teki loistavaa työtä omalla työkentällään ja häneltä tuli myös hyviä mielipiteitä musiikin miksauseseen liittyen. Viimeiset viilaukset olivat lähinnä muutamien desibelien korjailua suuntaan tai toiseen.

5.2 HAASTATTELUJEN TULOKSET

Otan esille haastattelujen tuloksia myöhemmissä kappaleissa, mutta tässä pääpiirteittäin heidän vastauksia. Haastateltavani henkilöt totesivat lähes yksimielisesti oikean soittajan kannattavuuden puolesta. Yari Knuutinen toi esille, että kymmenen vuoden aikana elokuvatuotannoissa on alettu käyttää yhä enemmän oikeita soittajia. Tämä tuo lisäarvoa elokuvalle ja jälki kuulostaa ammattimaisemmalta.

Tuomas Kantelinen sanoi käyttävänsä tietokoneella tehtyjä soitinnäytteitä vain esitellessään tuotoksiaan ohjaajalle. Toki hän myönsi, että joitan koneella soitettuja instrumentteja saattaa jäädä lopullisiin musiikkeihin. Kantelinen kertoo koneella tehtyjen soittimien tukevan äänitettyä oikeaa orkesteria silloin, kun äänite ei kuulosta tarpeeksi isolta. Tähän samaan asiaan yhtyivät myös muut haastateltavani elokuvasäveltäjät Knuutinen ja Tikanmäki. Heidän mielestään soitinten ääninäytteillä saa laajennettua stereokuvaa. Hyvät soittimien näytteet mahdollistavat äänittää kotistudiossa vielä tarvittavia instrumentteja ilman ylimääräisiä äänistyskustannuksia.

Jari Knuutinen toi esille musiikkien toteuttamisen suhteen erittäin oleellisen seikan:

Lähtökohtaisesti leffassa musiikilla ei ole omaa arvoa, eikä sillä onko se soitettu "oikeilla soittimille" vai syntsilla tai sampleilla tai millä. Ainoa joka ratkaisee, on se että, istuuko musiikki kuvaan vai ei. Eli ei oikean soittajan käyttäminen ole pelkästään taloudellinen kysymys, vaan myös näkemyksellinen.

Tikanmäki yhtyi samaan henkeen tähän asiaan. Ei ole tärkeää äänittää erinomaista jälkeä äänen laadun suhteen. Musiikki on hyvää silloin kun se sopii kuvaan.

Tuomas Kantelinen on päässyt tekemään musiikkia isolle orkesterille monissa projekteissaan. Musiikkinsa hän on saattanut äänittänyt Venäjällä, missä äänitystunti voi olla parhaimmillaan 25% halvempi kuin Suomessa.

Minulla on ollut monia yhteisiä projekteja Petri Koskimäen kanssa. Hän toi esille Vienna Symphonic Library –musiikkiohjelmasta hyvät ja huonot puolet. Nämä esittelen tarkemmin kohdassa 6.1.

6 OIKEAN VIULUN JA SAMPLATUN VIULUN VERTAILUA

Tässä jaksossa perehdyn oikean viulun ääneen. Vertailukohteena käytän Vienna Symphonic Library näytteitä eli sampleja, jotka ovat taltioitu oikeilla soittimilla akustisesti hyvässä tilassa. Haastateltavani Petri Koskimäki kertoo omista kokemuksistaan ko. musiikkiohjelman käytöstä.

6.1 VIULU SOI

Musiikin länsimainen teoria perustuu ylä-äänessarjan ominaisuuksiin. Musiikin historiassa sävelkulkujen ymmärtäminen ja sointurakenteen muodostuminen pohjautuu ylä-äänessarjan alkupään intervallisuhteisiin (<http://www.uta.fi/mute/aai04.htm>). Kielen värähtely tuottaa äänen, jonka tulkitsemme joksikin säveleksi. Jos laitamme vapaan kielen soimaan, se värähtelee paitsi koko pituudeltaan, niin myös puolikkaina, kolmas-, neljäs-, jne. osina (Garam, 40). Nämä osat, joita kutsutaan myös nimellä resonanssisävelet, muodostavat yhdessä perusäänen kanssa soivan sävelen, joka koetaan tiettyinä sävelkorkeutena.

Ylä-äänessarjan ymmärtäminen, kuuleminen ja hyödyntäminen soittoon on muusikon intonaation perusta. Resonanssisävelten parissa työskentely auttaa tässä tapauksessa viulistia kehittämään sointiväriäistia. (Garam, 40). Intonaation perusteena on tietenkin hyvä, musikaalinen korva, mutta ulkoisia tekijöitä ei pidä sivuuttaa. Tässä Lajos Garamin tulkinta (s.43), miten viulistin mielen prosessi intonaation suhteen toimii ja mitkä tekijät siihen vaikuttaa:

Taiteelliset lähtökohdat. Kauneuden taju ja ideaalikuva soinnista. Tarkka relatiivinen, harjaantunut viulistikorva. Tietoisuus sävellajituntumasta. Kiinteä ”sisäinen” kuuntelu. Ryhmäajattelun soveltaminen nopeissa tempoissa. Kaikkien aistien herkistäminen. Vahva motivaatio. Keskittymiskyky. Suotuisa viuluasento, Perusbalanssien hallinta. Vapaa hengitys. Asemanvaihtotekniikan hallinta: sen mekanismit, glisando, ajoitus, paineen säätely, balanssit, jousenvaihdot. Sormien minimiliikkeet. Kielien suuntaiset sormien liikeradat. Sormien oikea putoamiskulma.

Sopiva sormitus. Parillisten asemien hallinta, refleksien käyttö. Vibraton hallinta. Korrekti ote jousesta, nokeat sormet. Sointipisteen, jousenpaineen ja nopeuden oikea keskinäinen suhde. Liikeratojen suunnat kontaktipisteissä. Jousen käyttötapojen hallinta. Käsien välinen koordinaatio. Mielen tasapaino ja hyvä fyysinen kunto. Horjumaton itseluottamus. Ensiluokkainen viulu ja jousi.

Halusin tuoda nämä seikat esille, sillä on tärkeää ymmärtää mistä eläytymisessä ja hyvässä tulkinnassa on kyse. Jos elokuvan tuotannossa pohditaan oikean soittajan käyttöä, nämä edellä mainitut muuttujat ovat esillä, kun studioon astelee oikea soittaja. Syntetisaattorilla ja sampleilla pääse äänen laadun kannalta melko lähelle, mutta juuri ne hienot pienet asiat, jotka tekevät tulkinnasta nimensä veroista, saattavat olla kiinni juuri sen hetken tilanteesta. Joissain tapauksissa voi käydä niinkin, että muusikolla on huono päivä eikä hän saa omasta soitostaan tarvittavaa intonaatiota. Tällöin voisi olla parempi vaihtoehto päätyä käyttämään valmiiksi äänitettyjä sampleja.

Viulun soittamiseen, ennen kaikkea laadukkaaseen tulkintaan, vaaditaan soittajalta monen vuoden intensiivinen harjoittelu. Seuraavissa kohdissa käsitelen muutamia tärkeitä viulun soittoon liittyviä ilmaisukeinoja. Samalla vertaan näitä viulun äänelle ominaisia tulkintatapoja äänitettyihin näytteisiin eli sampleihin. Samplet ovat Vienna Symphonic Library äänikirjastosta, joka on tällä hetkellä parhain samplekirjasto. Haastateltavani Petri Koskimäki kertoo kokemuksistaan kyseisen ohjelman ominaisuuksista.

6.1.1 CANTILENE – LAULAVUUS

Musiikissa monotonisuutta pidetään yhtenä pahimmista musiikillisista ilmaisuista. Viulun ääni saattaa kuulostaa kauniilta, mutta siitä voi puuttua ilmaisuvoimaiseen soittotyylisiin tärkein elementti, väriasteikko. Äänen laulavuus eli cantilene on kauniin viulun äänen tuottamisen perusta. Laulavuudella tarkoitetaan tulkinnallisesti sitä, että soitto kuulostaa lähes ihmisääneltä. Jos laulavuutta ei saavuteta soitossa, saattaa tulkinta jäädä monotoniseksi, mikä sointivärittömyydellään ei tee vaikutusta kuulijaan. (Garam, 49).

Sampleilla koottu musiikki, jossa kuullaan muutamaa viulua, jää laulavuudeltaan kepeämmäksi kuin oikealla soittimella äänitetty. Riippuu kuitenkin ohjelmoijasta, kuinka kuulaalta sampeilla koottu versio saadaan kuulostamaan. Haastateltavani Petri Koskimäki kertoo Viennan näytteiden olevan sen verran hyvin soitettu, että sen elementeillä saa aidon kuuloista viulun tulkintaa. Hän jatkaa, että haittapuolena aitouden hakemisessa on ohjelmointiin kuluva aika. Koska Viennan samplet ovat ammattisoittajilla tallennettu, ne ovat yksitöisinä aidon kuuloiset. Saman asian totesi myös Tuomas Kantelinen. Hänenkin mielestään oikean viulun äänen imitoiminen vie paljon aikaa, vaikka samplet olisivat kuinka hyvät tahansa.

6.1.2 JOUSENJAKO – JOUSENVEDON JA NOPEUDEN SÄÄTELY

Jousisoitossa äänen voimakkuus ja tasaisuus riippuu sointipisteen (etäisyys tallasta), sekä paineen ja jousenvedon nopeuden välisestä suhteesta. Soitossa tapahtuva epätasaisuus, kuten äkillinen volyymin nousu johtuu useimmiten väärästä jousenjaosta. Tavanomainen virhe on myös kuolettaa soiva ääni liian aikaisin. Tämä johtuu siitä, että soittaja vetää alussa liian paljon joutua ja henki loppuu ennen aikojaan. (Garam, 50). Elokuvamusiikkiinsa säveltäjä saattaa joutua kirjoittamaan pitkiä nuotteja, jotta kerronta ei katkea (Saarela, 24).

Äänen kuolettamiseen liittyviä ongelmia ei näytteiden kanssa ole. Ääntä voi venyttää niin pitkälle kuin on tarvetta. Sample lähtee jossain vaiheessa alusta liikkeelle eikä välttämättä edes huomaa, milloin se alkaa alusta. Elokuvamusiikissa tämä on hyödyllinen apukeino kun nuottia täytyy pitää pitkään samana eli jännityksessä. Siitä voidaan olla eri mieltä, että kuinka uskottava yksittäisen soittimen tulkinta on, kun sen jatkuvuus on ääretön. Sampleilla soitetussa musiikissa jousenjaolla ei ole merkitystä eikä virheitä tule, jos sävel on oikea.

Ongelmia sampleilla tehdyssä versiossa ilmenee jousen vetojen vaihtojen kanssa. Samplet ovat tietyn mittaisia eli jousenvetojen vaihtojen kanssa joutuu tekemään kompromisseja, jotta jousenvetojen vaihdot kuulostavat aidoilta. Viennan ohjelma tarjoaa ns. välike-sampleja, jotka tulevat jousenvetojen vaihtojen avuksi. Sampleilla on hankala saada vetojen loput ja vetojen välit aidon kuuloiseksi,

koska useimmiten sopivan mittaista samplea ei ole valmiina, ja ääni täytyy katkaista ”feidaamalla” (häivyttämällä tasaisesti ääni kuulumattomiin). (Koskimäki, henkilökohtainen tiedonanto 3.3.2007.)

6.1.3 AKSENTIT

Ilman aksentointia viulunsoitto kuulostaa tasapaksulta ja elottomalta. Aksenttien soitossa on oleellisen tärkeää omata monipuolinen jousitekniikka. Tämä on laulavuuden ohella vahvimpia ilmaisukeinoja viulunsoitossa. Aksentti koostuu kahdesta osasta: melko suurella paineella, mutta pienellä nopeudella muodostettu äänen alku (n. neljäsosa äänen kestosta) ja pienellä paineella sekä suhteellisen suurella nopeudella soitettun äänen jatkosta (3/4 äänen kestosta). (Garam, 52.)

Viennassa on elokuvamusiikkia ajatellen tarpeeksi mahdollisuuksia. Vaihtoehtoja on riittävästi ja on käyttäjästä kiinni, kuinka vahvaa aksentointia haluaa. Elokuvamusiikin luonne on pysytellä tausta-alalla, joten liiallinen dynamiikka ei anna sille käyttöarvoa suurimmassa osassa elokuvamusiikkia. Tietenkin elokuvamusiikissa on kohtia, jolloin musiikin täytyy ”räjähtää silmille”, mutta enemmän musiikin on pysyteltävä piilossa.

6.1.4 SONS FILÉS – HÄIPYVÄT ÄÄNET

Häipyvillä äänillä tarkoitetaan viimeisiä pihahduksia soitetusta sävelestä. Sons Filés liittyy hyvin paljon viulun äänen täyteläisyyteen ja cantileneen eli laulavuuteen. Soitettavan sävelen tulisi soida alussa täyteläisesti, mutta vähitellen volyymin on tiputtava huomaamattomasti. (Garam, 52). Häipyvät äänet ovat oleellisia musiikin lopetuspaikkojen suhteen, sillä niillä saa riehakkaankin sävellyksen kaikkoamaan rauhallisesti. Seinään lopetukset ovat elokuvamusiikissa keskimäärin käyttökelvottomampia kuin luontevasti häivytyttyt sävelet.

Viennan viulusamplet ovat soitettu joka ääni erikseen, joten ne ovat toisistaan poikkeavia muullakin tavalla kuin sävelkorkeudeltaan. Niiden lopetukset ja häipyvät äänet ovat erilaiset. Viennan Symphonic – samplekirjasto on hyvin koottu, sillä vertaillessani säveliä toisiinsa ja kuunnellen niiden alkuja ja

lopetuksia, havaitsin niiden olevan soitettu pieniä vivahteita lukuun ottamatta samalla intensiteetillä. Häipyvien äänten nopeus ja herkkyys riippuu kuinka syntetisaattorin koskettimilla ääni painotetaan. Jos soitettava sävel on forte eli voimakkaalla painolla soitettu, häipy ääni myös nopeasti, aivan kuten oikein soittaessa. Jos taas soitto alkaa hyvin varovaisesti ja hiljaa (ts. piano) ovat sons filés rauhallisia ja maltillisia.

6.1.5 ÄÄNIEN PAINOTUS, TEHOSTETTU ARTIKULAATIO

Jotta sävellyksen melodialliset huippukohdat tulisivat esille mahdollisimman tunteikkaasti, syvennetään ja alleviivataan motiivit painotuksilla. Nämä äänen painotukset ovat esillä tärkeiden melodisten musiikkikaarien huippukohdissa. Tämä on fraseerauksen tärkeimpiä osia, sillä painotuksia käyttäen soittaja elävöittää melodiaa.

Tietokoneohjelmien musiikkiraidoille saa ohjelmoitua äänen voimakkuuden vaihteluja. Mutta koska voimakkuuden muutos tietokoneohjelmilla ei ole sama asia kuin soitettu painotus, on näytteillä tehdyt painotukset vaatimattomampia kuin oikealla soittajalla tulkitut. Niin kuin äskeisessä kappaleessa tuli esille, samplet ovat soitettu eri voimakkuuksilla ja eri lopetuksilla. Tämä mahdollistaa myös kotistudioissa soitetun melodian kuulostavan lähes aidolta. Syntetisaattorilla midin (Musical Instrument Digital Interface) kautta ohjattu soitto taltioituu sekvensseriohjelman raidalla aivan kuin soittaja on sen koskettimistaan tulkinnut. Jälkeenpäin on helppo muuttaa melodiaa ja yksittäisen nuotin voimakkuutta voi muuttaa käden käänteessä. Kun kyseessä on oikea soittaja, on kirjoitettu melodia nauhoitettava uudestaan, mikäli painotukset eivät sattuneet kohdalleen.

6.1.6 CRESCENDO JA DIMINUENDO

Nämä termit liittyvät tulkintaan hyvin oleellisesti. Elokuvamusiikissa crescendoja kuulee lähes poikkeuksetta, elokuvagenreistä riippumatta. Crescendo tarkoittaa äänenvoimakkuuden hidasta kasvua. Diminuendo (decrescendo) on crescendon

vastakohta, joita saattaa kuulla elokuvamusiikissa siirtymämusiikin loppukohdissa tai kun musiikki halutaan häivyttää kuvasta pois. Oikealla soittajalla äänitetty diminuendo on huomattavasti tehokkaampi, kuin sekvensseriohjelmalla piirretty fade out (äänen häivytyks kuulemattomiin), koska spektri ei muutu.

Sampleilla tuotetut crescendot ja diminuendot ovat sitten hieman hankalampia tapauksia, sillä soivaa ääntä ei saa portaattomasti nousemaan kosketinta kovemmin painaen tai toisin päin painallusta keventäen. Viennan samplekirjastosta löytyy tähän ratkaisu. Kirjastosta löytyy valmiita, erimittaisia crescendoja ja diminuendoja, jotka ovat aidosti soitettu. Näitä hyväksi käyttäen ei tarvitse piirrellä sekvensseriohjelmalla äänen dynamiikan vaihteluja.

6.1.7 JOUSEN KÄYTTÖTAVAT

Elokuvamusiikissa soiton täydellisyys ei aina ole se mitä taltioitavalta sävellykseltä vaaditaan. Esim. lyhytelokuvassa ”*Huone 36*” sävelsin viululle mahdollisimmat ärsyttävän kuuloista viulun vikinää. Pyysin muusikkoa käyttämään jousta väärin ja mahdollisimman vaikeasti, jotta soitto ei kuulostaisi missään nimessä hyvältä. Jotta muusikko saa väännettyä soittimistaan huonojakin ääniä, on hänen osattava käyttää jousta niin kuin haluaa.

Näitä Viennan samplekirjastossa ei ole tarpeeksi. Elokuvamusiikkia ajatellen, kaikenlaiset epä-äännet ja vahingossa väärinsoitetut taltioinnit saattavat tuoda yllättävän hyvän lisän elokuvan musiikeille.

6.1.8 VIBRATO

Jos kaksi viulistia, joilla on toisistaan poikkeava äänellinen kvaliteetti, soittaa verhon takana sävelkulun samalla soittimella, voidaan kumpikin viulisti tunnistaa hänen vibraattonsa perusteella (Flesch,, 35).

Viulistin vibratoon liittyvät monetkin seikat: soittajan luonne, fyysiset ominaisuudet kuten sormien paksuus ja pituus, mutta myös ikä ja tietenkin harjoittelun määrä. Harvemmin sitä soittajalle opetetaan, sillä se on hyvin persoonallinen seikka omassa tulkinnassa, aivan kuten laulajan vibrato. Viulisteja saatetaan kehottaa kuuntelemaan laulajan vibratoa ja ottamaan heidän tulkinnastaan sävyjä omaan vibratoon. Vibratoa on syytä käyttää harkiten ja vain tietyissä, sävellykseen merkityissä paikoissa, sillä sen jokahetkinen käyttö vähentää sen arvoa.

Viennan samplekirjastossa on erilaisia hienojakin vibratoja. Näitä on kuitenkin liian vähän tai oikeastaan ne eivät ole joissain äänissä tarpeeksi voimakkaita (Koskmäki, henkilökohtainen tiedonanto 3.3.2007).

7 YHTEENVETO JA JOHTOPÄÄTÖKSET

Seuraavassa olen listannut kohtia, joissa vertailen oikeaa soitinta ja soittajaa samplatuotantoon. Kun puhun konemusiikista tai koneella tuotetusta musiikista, en tarkoita koneella miksauksesta tai tarkoituspäisestä konemusiikista, joka pohjautuu syntetisaattoreihin. Tuon esille syitä, miksi kone on joissain tapauksissa parempi vaihtoehto kuin oikea soittaja tai miksi soittajan läsnäolo äänitetyssä musiikissa voisi olla kannattavampi vaihtoehto.

1. Koneella säveltäjä ja ohjaaja voivat vaikuttaa sävelkulkuun, soinnutuksiin ja soundeihin milloin vaan. Tämä on varsinkin alkuvaiheessa erittäin hyödyllinen ja joissain tapauksissa aikataulukkiereitten takia hyvin merkittävä osa elokuvamusiikin tuotantoa. Ohjaaja voi sanella mitä tulee mieleen ja säveltäjä tulkitsee syntetisaattorillaan vaihtoehtoja.
2. Aidosti soitetussa musiikissa preesens eli soittajien välinen kommunikointi voi tuoda lopputulokseen isonkin lisän. Muusikoilta voi pyytää soitannallisia vaihtoehtoja eli soittajat toimivat omalla tavalla myös sovittajina.
3. Kun muusikko kokee kuvan tuoman tunteen, hän voi tuoda tulkinnallisesti jotain uutta koko musiikkiraidalle. Oletetaan, että soittaja näkee elokuvan ensimmäisiä kertoja, joten hän ei ole jo puutunut kuvaan, kuten esim. säveltäjä saattaa olla kymmenien katselukertojen jälkeen.
4. Koneen tekoäly (AI) ei ole tarpeeksi hyvä, jotta se voisi antaa vaihtoehtoja säveltäjälle. Koneen monet parametrit hidastavat työskentelyä, eikä kone ymmärrä antaa kyseiseen sävellykseen oikeita vaihtoehtoja. Tosin joitain ehdotuksia esimerkiksi sävellajien valitsemiseen löytyy, mutta juuri säveltäjän haluaman vaihtoehdon löytäminen itse sävellyksen suhteen vaatii säveltäjältä itseltään tietotaitoa ohjelmien muuttujien hallinnassa ja niiden käytöstä.
5. Kone voi rajoitteellisesti sellaiseen, mihin soittajan luovuus ja taito eivät riitä. Näitä voivat olla stokastiset, sattumanvaraisesti johonkin sävellajiin kirjoitetut sävelet, joita kone ilmaisee. Tätä sävellystyötä edustaa mm. John Cage, joka

sävelsi teoksensa *Reunion* (1968) shakkipelin siirroilla.

6. Syntetisaattoreiden etu ja haitta on 12-säveljärjestelmän tasavireisyys. Etuna se, että ne ovat aina vireessä. Sampleja voi virittää erillisillä ohjelmilla ja yleensä syntetisaattoreissa on itsessään mahdollisuus virittää soitin haluamaansa sävellajiin. Musiikin tulkitseminen on aina prosessi, jossa luodaan tunnelmia ja joskus pieni epävireisyys saattaa tehdä pelkästään hyvää sävellykselle.
7. Perinteisesti tehdyssä musiikissa muuttujia voi paremmin hallinnoida, mutta se vaatii säveltäjältä ammattitaitoa ja rahaa. Jos rahaa ei ole, on säveltäjän hallittava äänittäminen, nuotintaminen, orkestrointi ja yleinen tuottaminen eli soittajien haaliminen ja paikkojen järjestäminen itse. Ts. täytyy omata myös sosiaaliset taidot. Rahan puuttuessa säveltäjän vaatiessa laadukkaampaa, perinteistä orkesteria, saattaa hän itse joutua maksumieheksi. Esim. Anssi Tikanmäki omistautuu työlleen myös omine henkilökohtaisine varoineen jos projektiin varaamat rahat eivät riitä.
8. Säveltäjällä on konetuotannossa helppo kokeilla erityyppisiä soittotyylejä, ilman että soittajan tuntipalkka juoksee. Varsinkin silloin kun säveltäjä on "hukassa" työnsä kanssa, on hänen helppo hakea ratkaisu ongelmapaikkoihin kokeilemalla kuvan päälle eri soittotyyleillä ja soundeilla.
9. Jos tuotannossa on riittävästi rahaa voi pienemmällä orkesterilla kokeilla uusia sovituksia. Improvisoitu soitto voi tuottaa innovatiivisessa työympäristössä huippumuusikoiden tulkitsemana sellaista, mitä säveltäjä itse ei olisi voinut ajatellakaan. Säveltäjän soittotaidon puuttuessa nousee esillä hänen kyky kommunikoida oikeilla sanoilla muusikoiden kanssa.
10. Äänten konvoluutio, risteyttäminen on mahdollista koneen avulla. Jos halutaan jotain aivan muusta poikkeavaa soundia, koneella se onnistuu monien efektien yhdistelyn myötä.
11. Luomutuotannossa hyvä tila ja oikein taltioidut instrumentit yhdessä muodostavat pettämättömän yhdistelmän, mitä musiikin miksauskeen tulee. Hyvin suunniteltu

äänitys helpottaa elokuvan musiikkien miksausta kuvaan, eikä fadereilla (volumesäädöillä) tarvitse tehdä musiikkiraidalle dynamiikkaa.

12. Vaikka tämän hetken tilanne näyttää vahvasti vihreää valoa perinteisen musiikin tuotannolle, on näytteiden käyttö aina jollain tapaa mukana elokuvamusiikin tuotannossa. Hyvä koneohjelmien taitaja voi olla kovaa valuuttaa, kun samplet eli näytteet kehittyvät uudelle tasolle mahdollisien uusien musiikin tuottamismallien myötä. Näitä voivat olla esim. anturat, jotka muuttaisivat jonkin liikkeen tai muun fyysikaalisen ilmenemismuodon musiikiksi; valo, etäisyys, lämpö, pulssi, ihon sähkönjohtokyky jne. saattavat tuottaa joskus ääntä, mikäli niille keksitään muunnin esim. midi-muotoon. Maapallon magneettikentän liikehdinnästä musiikkiteoksensa *Earth's Magnetic Field* säveltänyt Charles Dodge on yksi niistä, joka on käyttänyt tätä modernia sävellystekniikkaa hyväkseen (Romanowski,8.)
13. Luomutuotetussa musiikissa muusikot jättävät äänen kirjoitettua nuottia pidemmäksi tai lyhyemmäksi. Jokainen soittaja tulkitsee nuottirivin omalla tyylillään. Koneella tuotetussa musiikissa ohjelmoija (=säveltäjä) ei välttämättä huomaa tehdä nuoteista mittamääräisesti erilaisia.
14. Jos säveltäjän tehtävänä tuottaa musiikki itse kotistudiossaan ja tarkoituksena on luoda iso, aidon kuuloinen orkesteri, työtunteja menee ohjelmointiin suunnattomasti. Pelkkä soundien aitouden ja soittotyylien oikeaoppinen mallintaminen ohjelmoimalla saattaa viedä jotain pois sävellysten herkkyydestä. Säveltäjän korva saattaa puutua eikä omiin alkuperäisiin visioihin ehkä löydy uusia näkökulmia. Tuomas Kantelinen toi puhelinhaastattelussa selväksi, että jokaisessa hänen projektissaan, joissa on äänittänyt orkesteria, on aina tullut soittajien tulkinnasta uusia näkökulmia. Kantelinen kertoo käyttävänsä tietokonettaan ja viulunäytteitä vain demoissaan. Hän sanoo orkesterin mallintamisen olevan sen verran työlästä, ettei näe sille tällä hetkellä kannattavuutta
15. Koska yksi soitettava nuotti käsittää paljon tietoa, jotain koneella tuotetussa musiikissa jää huomiotta. Länsimaisen kulttuurin soittimien soundikirjastot

kehittyvät niiden kysynnän vuoksi, mutta meille harvinaisimpien soittimien hyviä sampleja on vaikeampi löytää.

16. Musiikin tulkintaan liittyy oikea tunnelma hyvin vahvasti. Hyvä sävellys myös antaa lisäarvoa muusikon tulkinnalle. Pelkästään koneella tehdyssä musiikissa on mahdollista, että säveltäjä tulkitsee teemat suurella tunteella, mutta koska suurin osa ajasta menee ohjelmointiin ja soundien hakemiseen, tulkinta kärsii.
17. Oikeanlaisen tilan luominen tietokoneella on mahdollista. Hyvät reverb – musiikkiohjelmat (kaiku / tila) käyttävät tietokoneen prosessikapasiteetista ison osan, mutta niiden käyttöaste aidon tilan hakemiseen on kannattava. Äänitystilanteessa, akustisesti oikean tilan arvo on merkittävä. On huomioitava elokuvan muun ääniraidan suhde musiikkiin. Tärkeää on myös muistaa, ettei kaikua saa pois äänitetyiltä raidoilta, jos sitä on liikaa. Musiikin on oltava kohtauksen tilassa läsnä, joten oikeita soittimia äänitettäessä on huomioitava kuinka mikrofonit asettaa ja millaisen tilan valitsee.
18. Elokuvalle tulee suuri lisäarvo, jos säveltäjäksi on valittu joku tunnettu ja arvostettu henkilö. Suomessa elokuvalle haetaan lisäarvoa soundtrackilla, joissa on elokuvan syntyhetken kuumimpia artisteja ja radiosta kuuluvia kappaleita. Yhä enemmissä määrin elokuvissa käytetäänkin valmista, hittibändien kappaleita osana elokuvamusiikkia (Tikanmäki, henkilökohtainen tiedonanto 4.3.2007).

Elokuvamusiikissa on sekvenssereiden mukaantulon myötä käytetty näytteitä eli sampleja. Jos elokuvan musiikeissa on käytetty muita kuin tavallisia soittimia, niiden käyttö on ollut tarkoituksellista (Tikanmäki, henkilökohtainen tiedonanto 4.3.2007). Sampleja on käytetty tukemassa oikeaa orkesteria jos äänitetty musiikki on jäänyt liian kevyeksi. Anssi Tikanmäki kertoo käyttävänsä esim. äänitettyjen vaskien seassa niiden näytteitä.

Mainosmusiikissa hyvä idea menee toteutuksen edelle, sillä äänet ovat joka tapauksessa niin kompressoituja, että äänen laatu kärsii dynamiikan puutteesta. Täytyy huomioida musiikin tarve elokuvakohtaisesti. Myös jotain yksittäisiä

soittokohtia, mitä oikealle orkesterille kirjoitettuun musiikkiin ei ole nuotitettu, on järkevämpi paikata sampelilla. On liian kallista ja aikaa vievää äänittää paikkauksia oikeilla soittajalla (Knuutinen, henkilökohtainen tiedonanto).

7.1 LUOMUTUOTANNON VAATIMUKSET

Suomessa lähes poikkeuksetta yksi tekijä hoitaa säveltämisen, soittajien rekrytoinnin, orkestroinnin, nuotittamisen, äänittämisen ja miksauksen. Samalla hän hoitaa rahallisen tuottajan roolia, miettien kuinka pysyisi budjetin sisällä.

Elokuva ei vaadi musiikin olevan sävellyksellisesti oppikirjojen mukaista. Tärkeintä on tuoda musiikilla kuvaan juuri se tarvittava määrä tunnetta, mitä se tarvitsee. Näin ajatellen musiikin tekotapa, olkoon se sitten kasettinauhurilla äänitetty tai huippuluokan studiossa satapäisen orkesterin voimalla äänitetty, ei ole itseisarvo. Musiikki ei saa hallita kuvaa, ellei se ole tahallista. Sen kuuluu myötäillä tarinaa.

Kuvitellaan tilanne, että elokuvaan on päätetty kirjoittaa orkesterimusiikkia, joka on äänitettävä oikeassa tilassa, ammattimuusikoiden tulkitsemana ja sen on kuulostava isolta. Vaatimukset suomalaisen elokuvan musiikkiraidalle ovat tässä tapauksessa suuret. Ison orkesterin kokoaminen itsessään ei ole vaikeaa jos rahaa riittää.

Soittajan päiväpalkka on 150 eurosta ylös päin. Jos soittajia on ison sinfoniaorkesterin verran eli n. 70 soittajaa tulee hintaa pelkän orkesterin päivämaksuksi tila- ja kalustovuokrineen 15000€ (Kantelinen, henkilökohtainen tiedonanto). On siis tarkoin mietittävä, mikä on orkesterimusiikin motiivi elokuvassa.

Nykyaikaisen sinfoniaorkesterin kokoonpano on suunnilleen seuraava: 12 ensiviulua, 10 toista viulua, kahdeksan alttoviulua, kahdeksan selloa, kuusi kontrabassoa, kaksi huilua ja piccolo, kaksi oboeta ja englannintorvi, kaksi klarinettia ja bassoklarinetti, kaksi fagottia ja kontrafagotti, neljä käyrätorvea, kolme trumpettia, kolme pasuunaa ja tuuba sekä lyömäsoittimet, joihin patarumpujen lisäksi kuuluvat usein isorumpu,

lautaset, tamburiini, triangeli ja kellopeleli (yht. noin 70 soittajaa). Monesti näihin lisätään vielä esim. harppu, piano, cembalo, urut, muita lyömäsoittimia, sähköisiä äänentuottovälineitä tai vaikkapa moottorisaha. Soittajien lukumäärä saattaa nousta toiselle sadalle. (<http://kunta.riihimaki.fi/rmo/>)

Suuruuden hulluutta tuskin kannattaa harjoittaa, sillä pienemmällä kapasiteetilla pärjää hyvin. Tärkeintä orkesterin kokoonpanoa valittaessa on miettiä sen sointia eli väriä. Näin suurta soittajamäärää kuin 70 henkeä tuskin elokuvamusiikki tarvitsee. On helpompi rakentaa pienestä isoa, sillä aina on mahdollisuus tuplauksiin ja päällekkäisäänityksiin. Soitinten määrä on nuotinnushetkellä tarkoin mietitty ja jos äänitystilanteessa ohjaaja haluaa musiikin kuulostavan kevyemmältä, on säveltäjällä vaikea tehtävä sovittaa hetkessä ison orkesterin partituuri uusiksi, kun äänitystunti saattaa maksaa 1000€. Tuomas Kantelisen puhelinhaastattelun yhteydessä tuli ilmi, että hän käyttää säästösyistä naapurimaamme Venäjän soittotaitoa hyväkseen. Heidän päivähintansa eivät ole niin suuria kuin Suomessa. Säästöä voi tulla n. 25 %. Negatiivinen puoli on se, että äänityksiin liittyy ylimääräistä säätöä kielen ja yleisen järjestelyn kannalta. Elokuvassa *Rukajärventie* Kantelisella oli käytössään 50000€ musiikin tuotantoon, joka on Suomen mittakaavassa iso summa. Osa rahoista tuli EU:n tukemana, koska kyseessä oli suuri kansallinen aihe (Saarela, 149).

Tilan vaatimukset ovat äänityshetkellä suuret. Sen täytyy olla ehdottomasti sellainen, mikä ei estä tilan tunnun pienentämistä tai isontamista äänityshetkellä. Kaikua on hyvin vaikea saada äänitteeltä pois, mutta sen lisääminen sen sijaan on helppoa. Jos elokuvamusiikki tarvitsee isoa kaikua, täytyy miettiä tarkoin, missä äänittää. Kirkossa äänitetyssä musiikissa kaiku voi olla hyvän kuuloinen, mutta sitä ei saa äänitteeltä kokonaan pois. Huonoin paikka akustisen musiikin soittajille on kuollut tila, missä ääni ei heijastu pintamateriaaleista. Tätä varten kannattaa järjestää orkesterille kuuntelu, johon voi lisätä heidän oman soiton lisäksi myös kaikua.

Orkesterin soinnin suhteen on syytä miettiä, mitä soittimia äänittää yhtä aikaa. Soitinvalinnat ratkaisevat, kuinka isoksi orkesteri muodostuu, ellei soittajia äänitetä soitinryhmissä. On tärkeää valita oikea suhde soitinten välille, sillä huono

tasapaino soittimien välillä aiheuttaa ongelmia miksausvaiheessa (Kompanek, 58). Jos musiikissa on käytössä puhallinsoittimista raskaimpia torvia, on syytä miettiä kuinka äänityksen hoitaa. Tässä Sonny Kompanekin (s.60) esittämä väärä kokoonpanomalli:

1huilu, 1 oboe, 1 klarinetti, 1 piccolo
3 trumpettia, 3 tuubaa, 3 vetopasuunaa, 4 käyrätorvea
10 viulua 1, 8 viulua 2, 6 alttoviulua, 4 selloa, 2 bassoa

Tässä soittimien tasapaino ei kuulosta hyvältä, sillä torvet puhaltavat muiden ylitse. Oikeanlainen soittimien tasapaino voisi olla seuraavanlainen:

1huilu, 1 oboe, 1 klarinetti, 1 piccolo
1 trumpettia, 1 vetopasuunaa, 2 käyrätorvea
10 viulua 1, 8 viulua 2, 6 alttoviulua, 4 selloa, 2 bassoa

Tällä kokoonpanolla torvisoittimet ei huutaisi muiden soittimien yli. Myös soittajien sijoitteluun kannattaa kiinnittää huomiota. Ajatelleen elokuvan stereokuvaa, olisi hyvä pitää musiikin suhteen tietty tasapaino myös miksaamisen kannalta. Esim. basso, joka orkesterissa on sijoitettuna katsojasta lukien oikealle puolelle, voitaisiin musiikin miksausken kannalta sijoittaa keskelle. Kun basso taajuutena koetaan tulevan keskeltä, sen sijoittelu äänitysvaiheessa voidaan ennakoitusti sijoittaa myös keskelle.

Mikrofonit ovat orkesterisoittajille punainen vaate. Soittajille on syytä sanoa lähimikrofonien (soitinryhmät taltioivat mikrofonit) olevan vain muodollisuus ja että soitto äänittyy stereoparin kautta kapellimestarin yläpuolelta. Vaikka kyseinen stereopari onkin juuri ”päämikrofonipari”, on hyvä taltioida myös soittimet / soitinryhmät erikseen. Näin miksausvaiheessa voi vielä korjata soitinten välistä tasapainoa ja tuoda soittoa enemmän pintaan jos tarvitaan.

7.2 KONEEN EDUT

Tietokoneohjelmat ovat tänä päivänä keskeisessä roolissa elokuvan musiikin äänitys- ja miksausvaiheissa. Erilaiset sekvensseriohjelmat pyörittävät kuvaa yhdessä audioraitojen kanssa ja kuvan ja äänen synkronointi on sekunnin murto-osan tarkkaa.

Tietokonetta hyödyntäen valmistuu nopealla tahdilla tuotantoon tarvittavat demot eli esimerkit teemoista ja musiikin tunnelmasta. Kun elokuva on jälkituotannon alkuvaiheessa, on syytä käydä läpi mahdollisia teemoja elokuvan roolihenkilöille ja tarinan yleiselle olemukselle. Olen muutaman kerran istunut ohjaajan kanssa syntetisaattorin ja tietokoneen edessä etsien tunnelmia ja rytmejä elokuvaan kun saamani ohjeet elokuvan musiikista eivät inspiroineet. Näin varmistuu pian, millaista musiikkia ohjaaja haluaa. Tietokoneympäristössä (vrt. pelkkä piano) saadaan vaihtoehdot talteen ja myös haettua oikeita soitimia ja soundeja teemoille.

On mahdollista, että pelkästään kustannussyistä päädytään samplepohjaiseen musiikkiin. Koneella tehty musiikki antaa enemmän aikaa säveltäjälle luoda juuri sen kuuloista musiikkia, kuin mitä ohjaaja on häneltä pyytänyt. Jos alusta pitäen on päätetty jättää oikean orkesterin äänittämisen vaihtoehto pois, on säveltäjällä enemmän aikaa itse sävellyksiin. Hänen ei tarvitse nuotintaa, etsiä soittajia, varata tiloja, vuokrata äänityskalustoa saatikka jännittää äänitysten jälkeen haluaako ohjaaja joitain muutoksia sävellettyihin kappaleisiin.

Sampleihin perustuva musiikki saadaan tunnetasoltaan pysyttelemään neutraalina jos näin tarvitaan. Koneella tehdyn scoremusiikin vaikeudet tulevat eteen sitten kun kuva vaatii musiikilta enemmän eläytymistä.

Musiikolla on aina oma soundinsa ja soittimella on ominaisvärinsä. Orkesterin väri eli sen dynamiikka eri soitinryhmien välillä sanelee onko orkesteri tasapainossa vai hyppääkö jokin soitin / soitinryhmä liikaa esiin. Elokuvamusiikkia voisi kuvailta soolottomana äänimaisemana, jolle ominaista on sävelten hajanaisuus ja soitinten erottelemattomuus. Sampleilla tehty musiikki tarjoaa puolivahingossa mahdollisuuden synteettisine äänineen kaiken tämän, koska soittajan sielua ei koneellisesti saa roihuamaan. Koneella tehty versio ei

anna soittimelle täydellistä ominaissointia eli se ei erotu täydellisesti muista soittimista.

Joskus on myös käynyt niin, että oikea soittaja on jouduttu korvaamaan sampleilla (Knuutinen, henkilökohtainen tiedonanto). Tietokonesoftista Antares Audio Techonogisien valmistama Autotune korjaa yksittäisen taajuuden sävelkorkeutta, mikäli soittaja tai laulaja ei ole pysynyt vireessä. Prosessoitavan signaalin säveltaajuus on käyttäjän itse määrittelemä. Aivan mahdolltomuuksiin sitä hyödyntäen ei säveltaajuutta voi virittää ilman, että instrumentin ominaisväri muuttuisi.

7.3 SCORE – MUSIIKIN TUOTTAMISEN VAIHTOEHDOT

Yari Knuutisen haastattelun mukaan on enemmän aikaa vievää rakentaa koko orkesteri sampeilla kuin äänittää oikea orkesteri. Kuvitellaan tilanne, jossa orkesterin koko ei välttämättä ole kovin massiivinen eli noin 15 jousisoitinta. Säveltäjä on tehnyt sekvensseriohjelmallaan valmiit demot, jotka ohjaaja on hyväksynyt. Periaatteessa sävellystyö on valmis ja ohjaaja on tyytyväinen musiikkiraitaan. Eikö tässä vaiheessa olisi helpointa unohtaa oikeitten soittimien äänitys? Se säästäisi aikaa nuotittamiselta ja äänityspäiviltä. Toinen vaihtoehto olisi jättää äänitys kokonaan pois ja keskittyä sampleilla tehdyn version parantamiseen.

Totesin tehdessäni musiikkia *Huone 36* – lyhytelokuvaan, että yhdellä aidolla viululla saa musiikista uskottavamman. Kun miettii, mitä 10 muuta soittajaa olisikaan tehnyt, olisi lopputulos saattanut olla vieläkin parempi. Toisaalta, en olisi uskonut, että massiivisempaa musiikkia elokuva olisi tarvinnut.

7.3.1 VOIMIEN YHDISTÄMINEN

Monet säveltäjät käyttävät sampleja apunaan saadakseen musiikkiaan enemmän kuvaan sopivammaksi. Sampleilla paikattu musiikkipätkä tulee huomattavasti halvemmaksi, eikä työtuntejakaan mene hukkaan, kun ei tarvitse äänittää erikseen soittajaa. Elokuvan kohtaaminen saattaa vaatia soitinvalikoimalta sellaista, mitä

yksinkertaisesti ei pystytä toteuttamaan tuotannon aikataulun vuoksi. Etnisten soittimien samplet, jotka meille suomalaisille ovat melko tuntemattomia, ovat korvaamaton apu jos soittajaa ei löydy.

Anssi Tikanmäki kertoi puhelinhaastattelun yhteydessä nopeasta projektista, jossa hänen tehtävänä oli kolmessa päivässä säveltää Kaurismäen *Laitakaupungin valot* elokuvan yhteen kohtaukseen musiikki. Kohtauksessa henkilöt olivat teatterissa katsomassa elokuvaa ja musiikki piti säveltää heidän katsomansa elokuvan tarinaan. Nopeassa ajassa Tikanmäki sai tehtyä demon, jonka Kaurismäki hyväksyi. Tikanmäki pyysi omaa poikaansa soittamaan yhden viuluraidan ja se toi tarvittavan lisän musiikille. Tikanmäki kertoi, että heti kun sai lisättyä yhdenkin aidon soittimen koneella tehdyn musiikin sekaan, sai musiikki uuden, aidomman tunnun.

7.4 MUSIIKKI YHDISTÄÄ JA EROTTAA

Musiikki on epäselvä aihepiiri, kun keskustelemme siitä tunnetasolla. On yksilöllistä millaisia ajatuksia ja tunnetiloja jokin musiikkikappale herättelee itse kussakin. Luonnollisesti niin pitkältä ajalta, kuin musiikin läsnäolo on vaikuttanut ihmisten ja eläinten keskuudessa, musiikin ilmaisukeinot ovat kehittyneet. Riippuen kulttuurista, sävelteoria pysyttelee samana, mutta keinot muokata tai käyttää sitä väärin, mahdollistavat laajan musiikillisen ilmaisun.

Kun puhumme musiikista adjektiivein, saatamme yhtenä päivänä kokea jonkun kappaleen hyvin toivoa antavana, mutta seuraavana päivänä samainen kappale saattaa ahdistaa meitä. Tehdessämme elokuvaa *Huone 36* ohjaaja Jaakko Slottella tuli joistain näyttämissäni demoista mieleen tietokonepelit. Itse en moista olisi voinut kuvitellakaan. Ei siis ole helppoa ymmärtää toisen puheesta hänen mieltymyksiään eri musiikkityyleistä. Toista saattaa ärsyttää kappaleessa pienikin yksityiskohta esim. rock-musiikissa virvelin ääni. Toinen taas ei tykkää laulajasta. Kummassakaan tapauksessa syvempi keskustelu itse sävellyksestä on hankalaa, jos lähtökohtaisesti jotkin pienet ärsykkeet haittaavat kuuntelukokemusta.

7.5 TULEVAISUUDEN SUUNTAVIIVOJA

Haastateltavani alan ammattilaiset totesivat yhteen ääneen, ettei soittotaitoa missään vaiheessa tulla unohtamaan, vaikka ala hieman muuttuu tietokoneohjelmien kehittyessä. Yari Knuutisen mukaan kymmenen vuoden aikana soittajien käyttöaste on itse asiassa lisääntynyt, sillä tuotannoissa on alettu kiinnittää enemmän huomioita musiikin laatuun. Hän jatkaa, että halvemmissä tuotannoissa kuten tv-sarjoissa ja spoteissa samplien mukaantulo musiikkibisnekseen toi mahdollisuuden tehdä näihin halvempiin tuotantoihin edukasta musiikkia. Näin tulee myös jatkossa olemaan.

Samplekirjastojen lisääntyttyä niiden käyttöaste on luonnollisesti kasvanut. Samplien käyttö elokuvatuotannoissa on vielä lähinnä demojen tekemistä varten. Säälihän se olisi jos vuosia harjoitelleet soittajat korvattaisiin koneella ja se perinteiseen musiikkiin liittyvä ”hengitys” katoaisi elokuvamusiikista.

8 POHDINTAA

Musiikin on pystyttävä asettumaan mahdollisimman luontevasti kuvaan, joten musiikin hyvyyttä ei voida mitata sillä, kuinka hyvin se on soitettu ja kuinka laadukkaasti äänitetty. Synteettisyys ja konemaiset viulun näytteet saattavat toimia kuvaan piilotettuna paremmin kuin oikein soitettu viuluraita. Joillakin saattaa olla ”kultainen korva” äänten erottelun suhteen ja he saattavat huomata, onko instrumentti oikealla soittimella tallennettu vai olisiko kyseessä sample. Tämä vaatii tietämystä niin oikeitten soittimien kuin tämän päivän samplien suhteen. Elokuvamusiikin suhteen olen yrittänyt kuunnella, mitkä soittimet voisivat olla aitoja ja mitkä eivät, mutta aina ei voi olla varma kuulemastaan. Tietenkin musiikki on usein niin hyvin kirjoitettu, ettei sitä tarinan keskeltä osaa löytääkään. Edelleen voidaan palata kysymykseen, mitä kuva musiikilta vaatii.

Mielestäni opinnäytetyöni onnistui tuomaan esille tärkeimpiä seikkoja, mitä tulisi puntaroida elokuvamusiikin toteuttamisen suhteen. Olin tyytyväinen tekemääni musiikkiin elokuvassa *Huone 36*. Sain sen myötä lisää kokemusta

elokuvamusiikin säveltämisestä. Tämän lisäksi kertyi myös kokemusta kuoron ja viulun äänittämisestä. Opinnäytetyöni sai lyhytelokuvasta tutkimusaineistoa, josta oli hyötyä vertaillen perinteisesti äänitettyä musiikkia koneella tuotettuun versioon.

Ongelmana työssäni oli liian laajalta alueelta lähestyminen aiheeseen. Pyrkimyksenä oli alun perin rajata työni täysin jousisoittimien ja puhallinsoittimien ääneen ja niiden näytteiden vertailuun oikeisiin soittimiin. En saanut äänitettyä elokuvaan *Huone 36* puhallinsoittajia lainkaan, joten se vaikutti myös opinnäytetyöni aiherajaukseen. Jouduin liikaa tuomaan esille *Huone 36*:n työvaiheita, jotka eivät välttämättä olleet oleellisia asioita otsikon alla. Olisin voinut kirjoittaa pelkästään lyhytelokuvan työvaiheista ja tehdä opinnäytetyöni mediatekona.

Tutkimuksessani oli pyritty tuomaan esille elokuvamusiikin toteuttamisvaihtoehtoja keskittyen akustisiin soittimiin. Ihmisen ja koneen vuorovaikutus on nykyään huomattavassa määrin läsnä musiikin säveltämisen tuotantoketjussa. Silti, ihminen on se, joka luo sävelmät koneelle. Olkoon musiikki lähtöisin soittajasta tai koneen omista instrumenteista, vain paras mahdollinen ratkaisu kuvan kannalta merkitsee.

LÄHTEET

- Garam, L., 1995. *Jousen taikaa*, 1995, Hakapaino Oy, Helsinki
- Flesch, C., 2000. *The Art of Violin Playing*
- Kompanek, S., *From Score to Screen*, 2004, A Division of Music Sales Corporation, New York
- Saarela, T., *Selluloidi soikoon!*, 2000, Oy Edita Ab, Helsinki
- Juva, A., *Valkokangas soi!*, 1995, Kirjastopalvelu Oy, Helsinki
- Rona, J., *Scoring for pictures*, 2000, Miller Freeman Books

ELEKTRONISET LÄHTEET

Antti Mäki, Sävellysalgoritmit, Helsingin yliopisto, 28.5.2005
<http://www.cs.helsinki.fi/u/ajmaki>
luettu 14.2.2007

Taina Ronkainen, *Populaarimusiikin käyttö suomalaisen elokuvan markkinoinnissa*, saatavana internetistä:
http://www.cream oulu.fi/tutkimus/documents/Taina_Ronkainen
luettu 21.2.2007

Otto Romanowski, *Tietokone ja musiikki*, Versio 27.1.2003
luettu 24.2.2007

<http://kunta.riihimaki.fi/rmo>
luettu 12.2.2007

SÄHKÖPOSTIHAASTATTELUT

Yari Knuutinen 23.2.2007

Petri Koskimäki 3.3.2007

Anssi Tikanmäki 4.3.2007

PUHELINHAASTATTELUT

Tuomas Kantelinen 5.3.2007

Anssi Tikanmäki 4.3.2007

Petri Koskimäki 3.3.2007

LIITTEET

Huone 36 -lyhytelokuva