

Sanna-Maija Erkkilä

MUSIIKIN MERKITYS VIDEOPELEISSÄ

Pelimusiikin ominaisuuksia ja kappaleiden sovittaminen pianotriolle

**Opinnäytetyö
CENTRIA-AMMATTIKORKEAKOULU
Musiikin koulutus
Kevät 2018**

Centria-ammattikorkeakoulu	Aika Toukokuu 2018	Tekijä Sanna-Maija Erkkilä
Koulutusohjelma Musiikki		
Työn nimi MUSIIKIN MERKITYS VIDEOPELEISSÄ – Pelimusiikin ominaisuuksia ja kappaleiden sovittaminen pianotriolle		
Työn ohjaaja Kirsti Rasehorn	Sivumäärä 26 + 4	
Työelämäohjaaja Kirsti Rasehorn		
<p>Opinnäytetyössäni tarkastelen pelimusiikin ominaisuuksia, sen suhdetta taidemusiikkiin sekä videopelien emotionaalisia vaikutuksia. Työ sisältää niin kirjallisen kuin taiteellisen osion. Kirjallinen osuus pureutuu musiikin erilaisiin ilmenemismuotoihin videopeleissä ja tutkii musiikin merkitystä tarinankerronnan ja tunnetilojen vahvistajana. Pelimusiikkia on vasta jonkin verran tutkittu Suomessa ja ulkomailla, mutta julkaisuja aiheesta tehdään enenevässä määrin. Opinnäytetöitä tai pro gradu -tutkielmia on tehty Suomessa muutamia.</p> <p>Työ on tehty laadullisella tutkimusotteella toimintatutkimuksena. Tärkeimpiä tutkimusmenetelmiä ovat tutkiva ja kokemuksellinen oppiminen, musiikkianalyttinen lähestymistapa sekä hiljaisen tiedon sanallistaminen. Näkökulmina ovat muun muassa musiikkifilosofia, aistisäätely ja omakohtaiset kokemukset.</p> <p>Taiteellinen osuus sisältää neljä pianotriolle tekemääni sovitusta kappaleista, jotka esiintyvät peleissä The Legend of Zelda: Skyward Sword, Sonic the Hedgehog, Rayman ja Child of Light. Sovitusten avulla tutkin erityylisten pelimusiikkikappaleiden muokkaamista perinteisesti klassisen musiikin piiriin mielletyn, viulusta, sellostä ja pianosta koostuvan, kamarimusiikkikokoonpanon käyttöön. Instrumentin hallinnan kannalta sovitukset soveltuvat musiikkioppilaitosten tai konservatorioiden pidemmälle edenneiden oppilaiden käyttöön. Sovitusten partituurit ovat opinnäytetyön liitteinä.</p>		

Asiasanat aistisäätely, kamarimusiikki, klassinen musiikki, pelimusiikki, piano, pianotrio, sello, sovittaminen, videopelit, viulu
--

Centria University of Applied Sciences	Date May 2018	Author Sanna-Maija Erkkilä
Degree programme Music		
Name of thesis THE ROLE OF MUSIC IN VIDEO GAMES – Different aspects of game music and arranging pieces for a piano trio		
Instructor Kirsti Rasehorn		Pages 26 + 4
Supervisor Kirsti Rasehorn		
<p>Thesis examines different aspects of music in video games, it's relation to classical music and the emotional effects of video game music. This an artistic research that includes both written and artistic parts. The written part discusses the different forms of game music and examines how important the music is to emphasize a certain video game's story and emotional aspects. There have been only a few studies in Finland or abroad yet official studies concerning the matter are published in increasing amounts.</p> <p>This work is a qualitative research and an action research. Tacit knowledge, music analysis and explotary learning are used as the most important research methods. Thesis is written from the music philosophical, sensory modulational and the writer's own point of view, among others. This work observes different methods that music has in video games to help the story to develop and improve.</p> <p>The artistic section contains four arrangements for a piano trio from the games The Legend of Zelda: Skyward Sword, Sonic the Hedgehog, Rayman and Child of Light, one piece from each game. With the help of these arrangements the thesis observes how to modify music pieces from different genres for a traditional, classical chamber music assembly. The scores of the arrangements are attached to the thesis.</p>		
Key words arrangement, cello, chamber music, classical music, piano, piano trio, sensory modulation, video games, video game music, violin		

SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	1
2 KESKEISIMMÄT TUTKIMUSMENETELMÄT.....	2
2.1 Laadullinen toimintatutkimus	
2.2 Hiljainen tieto, tutkiva ja kokemuksellinen oppiminen	
3 PELIMUSIIKIN FUNKTIO	
3.1 Suhteessa taidemusiikkiin.....	4
3.2 Säveltäminen ja musiikillinen identiteetti.....	6
3.3 Voidaanko videopelit luokitella taiteeksi?.....	8
4 VIDEOPELIT AISTISÄÄTELYÄ PARANTAVANA TAIDEMUOTONA	
4.1 Positiiviset vaikutukset.....	9
4.2 Liiallisen pelaamisen haitat	10
5 PELIMUSIIKIN OMINAISUUDET JA EMOTIONAALISET VAIKUTUKSET	
5.1 Historiaa.....	11
5.2 Musiikin käyttötavat videopeleissä.....	12
5.3 Vaikutus mielialaan pelikokemuksen aikana.....	13
6 SOVITUSPROSESSI	
6.1 Miksi ryhdyin tähän?.....	15
6.2 Kappaleet.....	16
6.2.1 Child of Light: Pilgrims on a Long Journey.....	16
6.2.2 Rayman: Candy Château.....	17
6.2.3 Sonic the Hedgehog: Scrap Brain Zone - Final Zone – Ending.....	18
6.2.4 The Legend of Zelda; Skyward Sword: Zelda's Lullaby.....	19
7 POHDINTA.....	21
LÄHTEET.....	23
LIITTEET, SOVITUSTEN PARTITUURIT	
LIITE 1 Pilgrims on a Long Journey	
LIITE 2 Candy Château	
LIITE 3 Scrap Brain Zone – Final Zone - Ending	
LIITE 4 Zelda's Lullaby	

1 JOHDANTO

Mitä on pelimusiikki? Miten musiikkia videopeleissä hyödynnetään? Miten vakavasti otettava osa musiikkikulttuuriamme pelimusiikki on ja voidaanko se luokitella taiteeksi? Pelaamista lapsesta saakka harrastaneena ja pian valmistuvana viulupedagogina koin mielenkiintoiseksi tutkia videopelien musiikillista puolta, sitä kuinka musiikkia peleissä käytetään ja mikä on pelimusiikin säveltämisen suhde taidemusiikin säveltämiseen. Kuinka ne eroavat toisistaan? Tutkin myös sitä, miten musiikki vaikuttaa tunteisiin ja voi toimia emotionaalisen vahvistajana pelikokemuksen aikana. Tokikaan en kirjallisessa työssäni pureudu kovin syvälle musiikin eksistentiaaliseen ytimeen tai johonkin tiettyyn yksityiskohtaan, vaan pyrin monipuolisesti esittelemään erilaisia pelimusiikin vivahteita. Opinnäytetyöni on sekä taiteellinen että kirjallinen. Kirjallinen osuus muodostuu pelimusiikin keskeisimpien käsitteiden ja ominaisuuksien avaamisesta sekä taiteellisen työn musiikillisesta analysoinnista. Olen jo pitkään ollut kiinnostunut sovittamisesta ja harjoitellut sitä niin koulutöiden, omaksi iloksi tehtyjen sovitusten kuin keikkoja varten sovitettujen kappaleiden muodossa. Halusin klassisena muusikkona kokeilla pelimusiikkiteosten sovittamista jollekin perinteiselle kamarimusiikkikokoonpanolle ja päädyin lopulta pianotrioon (piano, viulu, sello). Kappaleet ovat erityylisiä ja kaksi niistä ovat alkuperäisen soitinuksensa kannalta lähempänä klassisen musiikin perinteitä, kun taas kaksi muuta ovat 1990-luvun peleistä ja olivat siksi haastavampia sovittaa akustisille instrumenteille.

Pelien musiikki on tyyli- ja lajeiltaan yleensä monipuolista, sillä musiikki on sävelletty tukemaan pelin tarinaa ja visuaalista puolta, mistä johtuen tyylien ja soitinyhdistelmien kirjo on suuri. Tiedetyt säveltäjät ovat onnistuneet luomaan myös joillekin pelisarjoille ominaisen sävelkielen ja musiikillisen persoonan, joten vaikka peleissä tarvitaan erilaisilla tunnelmilla varustettuja kappaleita, voi niistä silti tunnistaa kappaleiden kuuluvan johonkin tiettyyn pelisarjaan tai kuulla, kenen säveltäjän kynästä ne ovat lähtöisin. Tarkastelen opinnäytetyössäni niin sanottua sävellettyä musiikkia, vaikka tärkeä osa videopelien tunnelmanluontia ovat myös äänimaisemat ja -efektit.

Useimmat videopeleihin liittyvät lähteeni olen löytänyt internetistä esimerkiksi artikkeleiden ja videoiden muodossa, sillä pelimusiikista löytää vielä varsin niukasti painettua kirjallisuutta. Kirjallisia lähteitä olen käyttänyt koskien muun muassa musiikkitiedettä, aistisäättelyä ja musiikkifilosofiaa, joista tärkeimpinä mainittakoon Jyväskylän yliopiston kokoelmateos Kognitiivinen musiikkitiede sekä Musiikin filosofia ja estetiikka – kirjoituksia taiteen ja populääriin merkityksistä (Yliopistopaino 2005).

2 KESKEISIMMÄT TUTKIMUSMENETELMÄT

Koska opinnäytetyöni sisältää sekä taiteellisen että kirjallisen osion, on sen tutkimusmenetelmällinen lähtökohtakin monitahoinen. Siinä painottuvat laadullisuus, pedagogisuus ja musiikkianalyttisyys. Työn keskeisessä roolissa on oma luova prosessini, eli sovitusten tekeminen ja niiden musiikillinen analysointi. En kuitenkaan kuvaa musiikkianalyttistä tarkastelua menetelmänä erikseen, sillä se kulkee automaattisesti mukana sovitustyössä ja sen analysoinnissa.

2.1 Laadullinen toimintatutkimus

Opinnäytetyöni edustaa otteeltaan laadullista tutkimusta ja menetelmällisesti toimintatutkimusta. Laadullisessa tutkimuksessa pyritään ymmärtämään tutkimuskohdetta kokonaisvaltaisesti, sen laatua, merkityksiä ja ominaisuuksia (Jyväskylän yliopisto). Toimintatutkimuksessa lähtökohtana on tieteellisyyden ja käytännöllisyyden yhdistäminen, sisältäen ”tutkimusstrategiana runsaasti erilaisia näkökulmia ja sitä voidaan toteuttaa erilaisten analyysimenetelmien avulla” (Jyväskylän yliopisto). Oman työni kohdalla tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että olen monia eri lähestymistapoja käyttäen pyrkinyt kuvaamaan aihetta monipuolisesti, muun muassa kertomalla pelimusiikin ominaisuuksien lisäksi musiikin emotionaalisista vaikutuksista ylipäätään ja kuvannut pelaamisen hyötyjä myös aistitasolla. Musiikillinen näkökulma on kuitenkin tärkein, joka välittyy myös kamarimusiikkisovitusten tekemisen ja niiden analysoinnin kautta.

Vaihtoehtoisesti opinnäytetyöni voisi ajatella edustavan myös tapaustutkimusta, koska työ tutkii pelimusiikkia ilmiönä ja videopelien merkitystä eri taiteenlajien yhdistelijänä. Tapaustutkimus tarkastelee kuitenkin yleensä jotakin yhtä, tiettyä tapahtumaa (Jyväskylän yliopisto), kuten ilmiötä tai historiallista yksityiskohtaa, joten opinnäytetyöni täyttää paremmin toimintatutkimuksen kriteerit.

2.2 Hiljainen tieto, tutkiva ja kokemuksellinen oppiminen

Musiikki ja muukin luova työskentely sisältävät runsaasti hiljaista tietoa, joten pyrkimys sen sanallistamiseen on yksi kirjallisen työni menetelmistä. Terminä hiljaisen tiedon määritteli ensimmäisen kerran Michael Polanyi (1891-1976), jonka mukaan ”ihminen tietää aina enemmän kuin osaa kertoa tai sanoa” (Pohjalainen 2012). Hiljainen tieto on ihmisen toiminnan takana olevia ajatusrakennelmia, mielikuvia, näkemyksiä ja uskomuksia, jotka esimerkiksi työelämässä voidaan määritellä

ammattitaidoksi ja osaamiseksi (Pohjalainen 2012). Hiljaista tietoa on usein haastava kirjoittaa auki kattavasti ja itse huomasin opinnäytetyötä kirjoittaessani, että sen sanallistaminen on myös varsin aikaavievää.

Pedagogisesta näkökulmasta kirjallisessa työssäni oppimiskäsityksinä nousevat esiin tutkiva ja kokemuksellinen oppiminen. Sekä tutkivassa että kokemuksellisessa oppimisessa toimija on oppija itse, mutta tutkivassa pääpaino on kollektiivisen tiedon kehittämisessä ja tuottamisessa (Salovaara 2004). Kokemuksellinen oppiminen kiinnittää enemmän huomiota oppijan omiin kokemuksiin ja ”itsereflektioon eli kykyyn arvioida omia kokemuksiaan ja omaa oppimistaan uuden oppimisen pohjaksi - tavoitteena on itsensä toteuttaminen ja 'minän' kasvu” (Jyväskylän ammattikorkeakoulu). Työssäni edellä olevat menetelmät ilmenevät siten, että olen omia havaintojani, kokemuksiani ja keräämääni aineistotietoa analysoiden pyrkinyt määrittelemään videopelimusiikin erilaisia ominaisuuksia ja merkityksiä.

3 PELIMUSIIKIN FUNKTIO

3.1 Suhteessa taidemusiikkiin

Igor Stravinskyn (1882-1971) kyynisen näkemyksen mukaan musiikki on vain sarja jännityksiä, jotka pyrkivät kohti purkautumistaan (Louhivuori & Sormunen 1992, 218). Myös Erkki Salmenhaara antaa ymmärtää, että ”nykyajan näkökulmasta, mutta samalla muistaen, että nykyhetki pian kuuluu historiaan, ajatus musiikista musiikillisten rakenteiden ja vain niiden taiteena tuntuu yhdeltä musiikin historian punaiselta langalta” (Torvinen & Padilla 2005, 473). Musiikki on toki paljon muutakin. Se on myös tunteiden, mielikuvien, aistimusten ja tekijänsä tulkintojen summa, joka vaikuttaa kuulijaansa kokonaisvaltaisesti.

Pelimusiikin funktio on samankaltainen kuin elokuvamusiikin ja tiettyssä suhteessa myös oopperamusiikilla. Musiikki on alisteista tarinalle eikä näin ollen yhtä ”itsenäistä” kuin sinfonioissa. Säveltäjät ovat toki ottaneet inspiraatiota sinfonioihinsakin esimerkiksi luonnosta, kirjallisuudesta ja historian tapahtumista. Rohkenisin väittää, että kaikki sävelletty musiikki on aina jollakin tavalla kytköksissä ympäröivään maailmaan, sillä olemme tässä maailmassa ja reflektoinnista todellisuuden kanssa syntyy mielikuvia, havaintoja sekä innoitusta luovaan työhön. Erkki Salmenhaara toteaa artikkelissaan Musiikin suhteesta todellisuuteen, että musiikki on nykyään läsnä olevaa todellisuutta lähes kaikkialla ja sillä on monitahoisia yhteyksiä myös musiikinulkoiseen maailmaan, vaikka se tulee niin sanotusti toimeen myös omillaan (Torvinen & Padilla 2005, 470). ”Tämä ei tarkoita vain sitä triviaalia tosiasiaa, että musiikkia käytetään maailmassa moniin muihin tarkoituksiin kuin esiintymään vain musiikkina 'an sich' ”, Salmenhaara jatkaa. Peleissä, kuten elokuvassa ja oopperassa, musiikin tarkoitus on tukea tarinaa ja osaltaan välittää tarinan henkilöiden kokemia tunnetiloja sekä värittää tapahtumia.

”Meidän on yritettävä säilyttää ero aiheen ja luovan toiminnan välillä. Voimme väittää, että toisinaan luova toiminta on niin luovaa, että se aiheen vastaanottamisen sijaan luo aiheen. Usein taas luova toiminta pelkästään vastaanottaa aiheen, ja tällöin emme oikeastaan puhu luovasta toiminnasta vaan aiheesta, ja käytämme sitä luokittelun perusteena. Luokittelun perusteena luova toiminta ja aihe ovat samanarvoisia. Siksi ei ole koskaan mahdollista käyttää vain yhtä seikkaa luokittelukriteerinä, sillä se on liian olennainen ollakseen tarpeeksi satunnainen, ja liian satunnainen, jotta sille voisi perustaa olennaisen järjestyksen. Luova toiminta ja aihe kuitenkin tukeutuvat täydellisesti toisiinsa, mistä

seuraa, että voimme yhtä hyvin sanoa, että aihe lävistää muodon kuin että muoto lävistää aiheen.”

- Søren Kierkegaard, Mozart-esseet, 1843

Mielestäni taidemusiikin ja peli- tai elokuvamusiikin vastakkainasettelu on loppujen lopuksi melko tarpeetonta. Itsenäisillä säveltaideteoksilla on lähtökohtaisesti eri päämäärä kuin muuhun tarkoitukseen sävelletyllä musiikilla. Taidemusiikin suurilla nimillä on jo oikeutettu ja peruuttamaton asemansa musiikinhistoriassa ja konserttisalien ohjelmistoissa. Pelimusiikillakin on kuitenkin säveltäjänsä, vaikkakin he saattavat jäädä ihmisen mielikuvissa muiden nykysäveltäjien varjoon. Sama kohtalo oli elokuvasäveltäjillä 1900-luvun alkupuolella. Erich Korngoldkin (1897-1957), aikansa suuria taidemusiikin säveltäjiä, oli Oscar-palkinnoistaan ja suuresta menestyksestään huolimatta pettynyt asemaansa ”vain” elokuvasäveltäjänä ja palasi myöhemmin takaisin konserttimusiikin pariin (Sinkkonen 2015, 317). Elokuväsäveltäminen koettiin aikoinaan vähemmän ”hienona” ja merkityksellisenä kuin taidemusiikin säveltäminen.

Säveltäjien luokittelua eri arvoluokkiin ei nykyisen paradigman valossa katsota hyvällä. Se on kuitenkin kova fakta, että toiset säveltäjät ovat taitavampia kuin toiset, heidän teoksensa todennäköisesti laadukkaampia ja jäävät siksi elämään. Tomi Mäkelä kritisoi artikkelissaan ”Everybody's doing it” - Säveltaiteilijan auktoriteetti ja tekijyyden illuusio” nykyaikaista mallia nostaa tekijyys itsessään valokeilaan (Torvinen & Padilla 2005, 453). Hänen mukaansa nykyisessä musiikintutkimuksessa saatetaan arvottaa lähes tuntemattoman taiteilijan omakohtaiset kokemukset samalle viivalle esimerkiksi Sibeliuksen sinfonialuonnosten kanssa, jos tutkimuskohteena pidetään vain tekijyyttä. ”Tekeminen sinänsä koetaan vallitsevan kognitiivis-fenomenologisen paradigman piirissä tärkeämmäksi kuin tekemisen tulokset, joita perinteisessä musiikinestetiikassa oli opittu arvioimaan jopa laadullisesti ja teknisesti” (Torvinen & Padilla 2005, 453). Loppupäätelmänä voisin todeta, että sillä ei ole niinkään väliä kuka musiikkia tekee ja mihin tarkoitukseen, vaan tärkeämpää on se, että pyrkii saamaan lopputuloksesta mahdollisimman laadukkaan.

Parin viime vuosikymmenen aikana pelimusiikin ristiretki kohti konserttisaleja ja suuren yleisön tietoisuutta on tuottanut tulosta. Pelimusiikkikonserttien on huomattu tavoittavan myös sellaista yleisöä, joka ei aikaisemmin ole sinfoniaorkesteria käynyt kuuntelemassa, joten tämänkaltaiset konsertit saattavat osaltaan kasvattaa myös perinteisempien klassisten konserttien kuulijakuntaa (Kauppinen 2015). Suomessa pelimusiikkikonsertteja ammattiorkestereiden toimesta on viimevuosien aikana järjestetty muun muassa Oulussa ja Tampereella. Vuonna 2016 perustettiin Suomessa Euroopan ensimmäinen pelkästään pelimusiikkiin keskittyvä orkesteri Game Music Collective, joka koostuu

paristakymmenestä musiikin ammattilaisesta. Orkesteri konsertoi ja toimii myös studio-orkesterina (weplaygamemusic.com).

3.2 Säveltäminen ja musiikillinen identiteetti

Säveltäjillä ja musiikilla on tärkeä rooli pelin identiteetin muodostumisessa. Pelisäveltäjät saattavat hyödyntää esimerkiksi massiivista sinfoniaorkesteria, jazz- tai rockmusiikkia, tai toimia hyvinkin minimalistisesti, kuten esimerkiksi säveltäjä Tomoki Miyoshi JRPG-pelissä *I am Setsuna* (Tokyo RPG Factory ja Square Enix, 2016), jossa kaikki musiikki on sävelletty soolopianolle tai pianosta ja parista muusta instrumentista muodostuvalle kokoonpanolle. Musiikin tyylilajeilla ja instrumenttivalinnoilla onkin suuri vaikutus pelin kokonaistunnelmaan. Jonkin tietyn kulttuurin, etnisen ryhmän tai historiallisen tapahtuman kuvaaminen onnistuu pelissä paremmin, jos musiikki on sitä tukemassa. Esimerkiksi *Assassin's Creed Syndicate* -pelissä (Ubisoft 2015), joka sijoittuu Lontooseen viktoriaaniseen Englantiin vuoteen 1868 keskelle teollista vallankumousta, on pyritty autenttisuuden luomiseksi käyttämään aikalaismusiikkia, jota siihen aikaan Lontoon kaduilla kuultiin (Kauppinen 2015). Huolellisesti työstetyn ja historiallisiin tosiasioihin nojaavan musiikin käyttäminen tekee pelin maailmasta uskottavan.

Peleissä pätevät näin ollen samat lainalaisuudet kuin elokuvan teossa. Tiettyyn tapahtumaan, aikakauteen tai kulttuuriin pohjaavissa teoksissa tekijöiden tarkka perehtyminen aiheeseen ja ajan maailmankuvaan tekevät pelin tai elokuvan maailmasta todentuntuisen ja yksityiskohdiltaan korrektin. Pelin tai musiikin kulttuurillisen kontekstin hahmottumiseen vaikuttavat niin tarinan vaatimukset kuin säveltäjän omatkin lähtökohdat. Etnisten soitinten tai kansanmusiikin hyödyntäminen säveltämisen pohjana auttavat luomaan mielikuvia jotakin tiettyä kulttuuria tai kansakuntaa kohtaan. Esimerkiksi strategiapohjainen RPG-peli *Fire Emblem Fates* (Intelligent Systems ja Nintendo 2015), jonka musiikki muuten on erinomaista, kuvaa kahden kuvitteellisen kuningaskunnan välistä aseellista konfliktia. Ensimmäinen valtakunnista, Nohr (alkuperäinen nimi 暗夜王国 ”*An'ya ōkoku*”), on saanut inspiraationsa eurooppalaisesta keskiajan gotiikasta ja renessanssista, kun taas toinen valtakunta Hoshido (jap. 白夜王国 ”*Byakuya ōkoku*”) kuvaa perinteikästä ja klassista Japania. Valtakuntien erot kuuluvat myös peliin sävelletyssä musiikissa. Hoshidoon liittyvien tapahtumien aikana musiikissa on kuultavissa viittauksia japanilaiseen kansanmusiikkiin ja sinfoniaorkesteriin on lisätty japanilaisia perinnesoitimia, kun taas Nohrin musiikeissa on orkesterin lisänä käytetty tyypillisesti eurooppalaiseen kansanmusiikkiin miellettyjä soitimia, kuten säkkipillejä ja kanteleita.

Peleihin on sävelletty todella laadukasta, koskettavaa, monipuolista ja perinteisiä tyyli-rajojakin rikkovaa musiikkia. Pelimusiikissa voi esiintyä myös mitä mielenkiintoisempia soitinyhdistelmiä. Jonkinlaista lapsenomaista, innovatiivista kokeilunhalukkuutta edustaa esimerkiksi *Rayman Legends* -pelin (Ubisoft 2014) musiikki, joissa säveltäjä Christophe Héral on sinfoniaorkesterin ohella käyttänyt myös muun muassa munniharpun, plektralla soitettavan sellon ja erilaisten etnisten huilujen yhdistelmiä (Ubisoft Channel 2013).

Sävellysprosessin näkökulmasta yksi pelisäveltämisen ominaispiirre on tarve musiikin epälineaarisuudelle. Suomalainen pelimusiikin säveltäjä Jonne Valtonen pitää yhtenä pelisäveltämisen haasteena sitä, että musiikin täytyy pelissä joka hetki sopia tapahtumien kulkuun, oltiin tietyllä alueella sitten ”viisi sekuntia tai tuntikausia” (Valtonen 2015). Musiikin on myös kyettävä siirtymään sulavasti tapahtumasta toiseen, sillä peleissä tapahtumat eivät välttämättä etene suoraviivaisesti (Valtonen 2015). Yksi pelimusiikin säveltämisessä hyödynnettävistä sävellystekniikoista voisi olla nonlineaarinen sävellystrategia. Siinä säveltäjä lähtee rakentamaan kappaletta valmiin teoksen etenemisjärjestyksestä poikkeavalla tavalla. ”Nonlineaarisuus ei välttämättä tarkoita, että sävellysprosessissa (varsinaisesti) tapahtuisi keskeytyksiä: säveltäjä saattaa aloittaa teeman kirjoittamalla ensin aloitusmotiivin, sitten päätöskadenssin ja jatkaa vasta tämän jälkeen – ilman havaittavaa keskeytystä – aloitusmotiivista kadenssiin. Tässä tapauksessa sävellyksessä myöhemmin esiintyvät tapahtumat implikoivat aiempia” (Heinonen 1992, 242). Pelimusiikin tyyli ilmentää tietenkin säveltäjän omaa työskentelytapaa, musiikillisia intressejä sekä niitä musiikin tyyli-lajeja, jotka kukin säveltäjä kokee itselleen tärkeiksi. Joskus pelimusiikki on sävellystyyliltään sinfonistista, mahtipontista tai ammentaa tyyllillisesti esimerkiksi myöhäisromantiikasta (jos käytämme klassisen musiikin historian termejä), joskus taas jazzia lukemattomien alalajeineen tai vaikkapa harmonisesti ja melodisesti melko yksinkertaista pop-musiikkia. Toki pelimusiikin käyttötarkoituksen kannalta tärkeämpää kuin se, kuinka urauurtavia soitinyhdistelmiä tai sävellystrategioita käytetään on se, että musiikki tukee pelin tarinaa, elävöittää sen visuaalista puolta ja vahvistaa toivottuja tunnetiloja pelaajassa.

3.3 Voidaanko videopelit luokitella taiteeksi?

Videopeleissä tarina, visuaalinen estetiikka, dialogi, musiikki ja äänimaailma yhdistyvät yhdeksi kokonaisuudeksi. Pelit ovat parhaimmillaan tunteita herättävä, audiovisuaalinen elämys. Eri taiteenalojen yhdistelemisen lisäksi peliyhtiöt ovat merkittäväällä tavalla edistäneet myös tekniikan kehittymistä etsien koodauksen ja laitekehittämisen avulla keinoja peliympäristön rakentamiseen ja sen ongelmakohtien ratkaisemiseen. ”Jos taideteos määritellään olemassa olevaksi ennen kaikkea esteettisen elämyksen kautta, on siihen viime vuosikymmeninä vaikuttanut ratkaisevasti viihde-elektroniikan kehitys” (Mäkelä 2005, 451). Pelin rakentumisessa on tärkeä osansa niin dramaturgisilla, kuvataiteellisilla, musiikillisilla kuin teknologisillakin seikoilla.

Voidaanko videopelit sitten laskea taiteeksi? Omasta mielestäni voidaan, toki riippuen pelin tyyllillisistä pyrkimyksistä ja tarkoituseristä. Jos musiikki, kirjallisuus, ilmaisutaito ja visuaalinen estetiikka voidaan laskea taiteeksi, miksei sitten myös pelit, jotka elokuva-alan lailla yhdistelevät edellä mainittuja taiteenaloja? Eihän tietenkään kaikilla peleillä, kuten ei elokuvillakaan, ole suuria taiteellisia pyrkimyksiä, vaan osa on tehty puhtaasti viihdetarkoituksessa. Miikka Lehtonen ottaa nettiartikkelissaan ”Miksi pelien edes täytyisi olla taidetta?” (Lehtonen M. 2013) kantaa pelien taideaspektin ympärillä vellovaan keskusteluun. Lehtonen itse pitää pelien taiteeksi todistelua turhana, mutta ymmärtää syyt, joista tarve sellaiseen kumpuaa. Peliala on vielä melko nuori verrattuna esimerkiksi elokuva-alaan, joten pelaajat ovat kaivanneet ikään kuin jonkinlaista meriittiä tai todistetta suurelle yleisölle siitä, että pelit voivat olla vakavasti otettavia ja koskettavia siinä missä elokuvakin. Lehtosen mukaan pyrkimys on tällä hetkellä tarpeeton, sillä yleiset asenteet pelejä kohtaan ovat muuttuneet ja muuttuvat koko ajan positiivisempaan suuntaan. ”Toki suurelta yleisöltä ei löydy vielä sen vertaa mediatuntemusta, että he osaisivat eritellä pelejä alalajeihin ja käsitellä niitä oikeilla termeillä tai odotuksilla. Mutta auttaako tässä asiassa se, että pelaajat itse kohdistavat kerran toisensa jälkeen katseensa liian korkealle? Että pelisaitit oikeasti kehuvat Bioshock Infiniten olevan ”pelien Citizen Kane”? Jokainen molemmat teokset tunteva tajuaa välittömästi, ettei yhtälö toimi ja tämän jälkeen todennäköisesti ihmettelee, että mikä hitto niitä pelaajia taas vaivaa” (Lehtonen M. 2013).

4 VIDEOPELIT AISTISÄÄTELYÄ PARANTAVANA TAIDEMUOTONA

4.1. Positiiviset vaikutukset

Pelaaja saa seikkailla pelin maailmassa ja omilla valinnoillaan vaikuttaa pelin etenemiseen. Jos kenttä tuntuu mahdottomalta läpäistä tai vastustaja voittaa, pelaaja on sen valinnan edessä, luovuttaako vaiko parantaa taitojaan ja yrittää uudelleen niin kauan, kunnes onnistuu. Tämä opettaa pitkäjänteisyyttä ja syy-seuraussuhteita, sillä omilla teoillaan ja tekemättä jättämisillään on vaikutusta pelissä pärjäämisen suhteen. Pelissä eteneminen ja ongelmien ratkeaminen tuottaa mielihyvää, jonka aiheuttaa dopamiinin lisääntyminen aivoissa. Palkitseva kokemus jää mieleen, sillä dopamiini vakiinnuttaa hermosolujen välistä yhteistoimintaa aivojen oppiessa, että ”vaikeudet voitetaan ja epäjärjestystä seuraa järjestys” (Sajaniemi & Nislin & Suhonen & Mäkelä 2015, 34). Pelaamisesta kumpuavat miellyttävät ja positiiviset elämykset helpottavat stressiä ja voivat siten tukea esimerkiksi jaksamista arjessa (Meriläinen 2016).

Peleissä yhdistyvät niin visuaalinen kuin auditiivinen informaatio. Ohjaimen tai tietokoneen näppäimistön käyttö antavat myös erilaisia tuntoaistimuksia. Musiikki ja erilaiset ääniefektit tukevat pelien visuaalista informaatiota ja auttavat niin sanotusti kyseisen tiedon ”perille menemistä” aivoissa, jolloin pelaamisesta muodostuu eri aisteja stimuloiva kokemus. Kuuloärsykeitä käsittelevät keskukset sijaitsevat aivoissa hyvin lähellä visuaalisia aistiärsykeitä käsitteleviä keskuksia ja ne vaihtavat jatkuvasti tietoa keskenään (Ayres 2005, 76). Pikkuaivoissa ja osassa aivorunkoa osa kuulo- ja näköaistimuksista integroituvat muuhun aisti-informaatioon ja motorisiin viesteihin (Ayres 2005). Pelatessa aivot vastaanottavat monenlaisia aistiärsykeitä, mikä saa pelaajan tuntemaan pelikokemuksen kokonaisvaltaisena ja koukuttavana.

Nokkeluuden ja ongelmanratkaisukyvyn kehittyminen lukeutuvat pelaamisen hyviin ominaisuuksiin, sillä pelaajan on pelissä edetäkseen suoriuduttava kentistä mahdollisimman hyvin ja kyettävä ratkaisemaan eteen tulevat pulmatehtävät (eng. *puzzle*). Näin ollen pelit opettavat myös jonkin verran tärkeitä elämänhallintataitoja, kuten periksiantamattomuutta tai luovuutta, ja ovat siten nerokkaan piilopedagogisia. Taktikointi, sinnikkyys ja strategiataidot voivat kehittyä pelatessa, sillä pelaajan on kyettävä ottamaan huomioon useita asioita yhtä aikaa ja pelissä edetäkseen pohdittava mahdollisimman tehokas suunnitelma tavoitteen saavuttamiseksi esimerkiksi sellaisissa strategiapeleissä, joissa

tarkoituksena on jonkinlaisen sotilaallisen hyökkäyksen koordinointi ja käytössä on erilaisilla vahvuuksilla ja heikkouksilla varustettuja hahmoja.

Pelit opettavat häviämisen sietämistä ja kehittävät pelaajan stressinsäätelykykyä. Moninpelejä (eng. *multiplayer games*) pelattaessa vastuu pelissä pärjäämisestä on jaettu useamman henkilön kesken. Sosiaaliset taidot ja empatiakyky ovat tärkeässä roolissa ryhmässä pelattaessa. Jos ette pärjää, on vika sinussa itsessäsi tai vaihtoehtoisesti vieruskaverissa. Jos vika on vieruskaverissa, kuten moninpelien kohdalla voi käydä, kaverille suuttuminen ei auta tilannetta. Eihän ole kyse mistään vakavammasta asiasta ja seuraavassa hetkessä saatat itse olla niin sanotusti ryhmän heikko lenkki. Vaikka aivojen etuotsalohkot, joissa stressijärjestelmän säätely tapahtuu, kypsyvät suhteellisen myöhään (Sajaniemi et al. 2015, 34), edesauttavat kaikenlaiset vuorovaikutustilanteet niiden kehittymistä. Sosiaalista kanssakäymistä ja vuorovaikutustaitoja kun ei kuitenkaan voi suoraan peleistä tai paperilta oppia, vaan parhaiten niitä oppii olemalla sosiaalinen ja vuorovaikutuksessa toisten kanssa.

4.2 Liiallisen pelaamisen haitat

Pelaaminen voi olla nopeatempoista, jolloin pitkään jatkuneena saattaa aivojen vastaanottama ärsyketulva aiheuttaa levottomuutta ja lisätä stressiä. Varsinkin lapsia olisi suojeltava liiallisilta ärsykkeiltä (Sinkkonen 2017), sillä ”lapsen aivot ovat alttiita aivohälylle ja ne väsyvät helposti” (Sajaniemi et al. 2015, 152). Aikuisen tehtävä on opettaa lasta säätellemään informaatiotulvaa ja siten auttaa lapsen aivoja lujittamaan hyödyllisiä hermoyhteyksiä vilkkaassa ja välkkyvässä nyky-yhteiskunnassamme. Aivot tarvitsevat myös rauhaa ja hiljaisuutta jäsentääkseen oppimaansa uutta informaatiota.

Liiallinen ruudun tuijottaminen voi aiheuttaa päänsärkyä ja silmien väsymistä. Muutkin fyysiset vaivat, kuten niska- ja selkävaivat sekä ranteiden ja käsien väsyminen, ovat liiallisen pelaamisen haittapuolia. Konsoleita kehittelevät peliyhtiöt pyrkivät suunnittelemaan peliohjaimistaan mahdollisimman ergonomisia, jotta ohjaimet olisivat luonnollisen ja miellyttävän tuntuisia kädessä. Vastaavasti myös tietokoneiden näppäimistöille ja hiirille kehitellään mahdollisimman ergonomisia vaihtoehtoja, jotta käsivaivoilta vältyttäisiin. Pelaamiseen pätee sama kuin kaikkeen muuhunkin, eli kohtuus kaikessa. Kohtuullisuuden rajan ylittyessä väärinkäyttö on aina väärinkäyttöä, oli kyseessä sitten mikä asia tahansa.

5 PELIMUSIIKIN OMINAISUUDET JA EMOTIONAA LISET VAIKUTUKSET

5.1 Historiaa lyhyesti

Ensimmäisissä videopeliksi luokitelluissa peleissä *Tennis for Two* (1958) ja *Spacewar!* (1962) ei käytetty lainkaan ääntä (Collins 2008, 2). Vuoden 1971 Computer Spacessa ja Atarin Pongissa (1972) käytettiin jo ääniefektejä, mutta taustamusiikkia ei niissäkään vielä ollut. Ensimmäinen taustamusiikillinen peli oli vuoden 1978 *Space Invaders*, vaikkakin musiikki koostui vain muutamasta looppina kertautuvasta sävelestä. Silloin kuitenkin alettiin kokea pelien tarvitsevan enemmän musiikkia pelin dynaamisuuden lisäämiseksi ja pelikokemuksen parantamiseksi (Collins 2008, 2). 1980-luvun alkupuolella pelimusiikki oli vielä varsin yksinkertaista ja äänenlaadultaan heikkoa. Tuon ajan tietokoneinsinöörit keskittyivät enemmän tietokoneiden muiden ominaisuuksien, kuin äänitekniikan, kehittelyyn.

1980-luvun 8-bittisten pelikonsolien myötä myös äänitekniikka alkoi kehittyä, peleissä käytettiin taustamusiikkia ja alettiin ymmärtää sävellysten tarttuvuus ja merkitys pelisarjan menestymiselle. 1990-luvulla 16-bittisissä konsoleissa äänimaailmasta saatiin tekniikan kehittymisen ansiosta aina vain tasokkaampaa (Collins 2008, 5). PC-peleissä äänenlaatuun liittyvät seikat olivat täysin sidonnaisia tietokoneiden tekniikan tasoon ja kehittymiseen. 2000-luvulle tultaessa pelien aiemmat äänenlaadun ongelmat olivat jo täysin historiaa. Laitteistokehityksen hidastumisen takia musiikin toteutustapa ja tyyli ovat kokeneet muutosta (Hurme & Kauppinen 2015). Jonne Valtonen toteaa, että teknologian kannalta melkein kaikki on nykyään mahdollista eikä se luo rajoitteita mielikuvitukselle. ”Peliin voi laittaa vaikka tiibetiläisen kurkkulauluryhmän laulamaan, kun muisti, tehot ja suorituskyky eivät ole luovuuden tiellä” (Hurme et al. 2015).

5.2 Musiikin käyttötavat videopeleissä

Pelien musiikin voisi karkeasti jakaa neljään kategoriaan:

TAUSTAMUSIIKKI	Pelin kenttien tai valikoiden taustalla soiva kappale. Kappaleiden määrä vaihtelee pelin mukaan. Joissakin videopeleissä jokaisella kentällä on oma, yksilöllinen teemansa, joissakin on vain muutama erilainen ja helposti tunnistettava kappale, joka soi useammassa kentässä. <i>Open world</i> -tyylisissä peleissä ei välttämättä soi koko ajan musiikki taustalla, vaan tiettyjen tapahtumien (vihollisten lähestyminen, aarteiden löytyminen, sivutehtävät eng. <i>side quest</i>) aikana soi tietynlainen musiikki. Tällaisissakin peleissä eri alueilla tai kaupungeilla voi olla omat teemakappaleensa. Näin pelaaja arvaa jo musiikin muuttuessa, mitä tulee tapahtumaan.
VÄLIANIMAATIOIDEN MUSIIKKI	Kenttien välillä tarina etenee usein välianimaatioiden (eng. <i>cut scene</i>) avulla. Dialogi voi olla näyteltyä tai esimerkiksi tekstin välityksellä tapahtuvaa.
HAHMOJEN TEEMAT	Hahmoilla voi olla omat teemakappaleensa, jotka soivat kunkin hahmon toimiessa, tästä puhuttaessa tai jos jokin tapahtuma liittyy merkittävästi kyseiseen hahmoon. Tätä voisi tietyllä tavalla verrata johtoaihe-sävellystyylisiin (<i>Leitmotiv</i>), jonka Richard Wagner teki tunnetuksi oopperoissaan.
JINGLET	Lyhyitä, efektimäisiä sävelkulkuja, jotka liittyvät aina samaan tapahtumaan. Esimerkiksi aarrearkun avaamisella, tiettyjen esineiden löytymisellä, hahmon siirtymisellä seuraavalle tasolle tai power-upeilla voi olla omat jinglensä.

Musiikin erilaisia ilmenemismuotoja peleissä on monia ja ne vaihtelevat eri pelien mukaan, joten täysin absoluuttista ja kaikenkattavaa kategorisointia on haastava tehdä. Pyrin ylläolevaa jaottelua tehdessäni määrittelemään otsakkeiden alle yleisimpiä musiikin käyttötapoja peleissä.

5.3 Vaikutus mielialaan pelikokemuksen aikana

Musiikki synnyttää emootioita ja sitä voidaan käyttää niiden ohjailemiseen. Sillä voi olla myös ”emotionaalista sisältöä vahvistava vaikutus, kun se yhdistetään sopivalla tavalla muihin ilmaisumuotoihin, esimerkiksi maalaukseen, elokuvaan tai tekstiin” (Erkkilä 1996, 131). Musiikkiterapian professori Erkkilä toteaa myös havainneensa tutkimusten seurauksena, että mitä kaupallisempia päämääriä asetetaan esimerkiksi elokuvalle, sitä useammin elokuvassa soi musiikki suurimman osan elokuvan kestosta (Erkkilä 1996, 131). Sama pätee myös peleihin. Musiikki on suuressa roolissa rakentamassa pelin maailmaa, sillä sekä musiikki, että pelit voivat herättää voimakkaita tunteita ja yhdessä ne saavat aikaan kokonaisvaltaisen kokemuksen kaikille aisteille (Hurme & Kauppinen 2015). Esimerkiksi tietynlaisilla vastustajilla voi olla pelissä oma, tunnistettava teemansa, jolloin pelaaja kuulee ja tiedostaa jo musiikin soidessa uhkaavan tilanteen lähestyvän, vaikkei vielä näkisikään uhan aiheuttajaa. Tutkimusten mukaan musiikki voi intensiteettitasolla vaikuttaa käyttäytymiseen ja lisätä psykologista reagoitua, kun se yhdistetään visuaalisen ja verbaalin kommunikaation kanssa (Erkkilä 1996, 141). Erityisesti klassinen musiikki muodostaa monipuolisen ympäristön aistihavainnoille, sillä se sisältää runsaasti dynaamista vaihtelua (Valamies 2005). Erilaisten instrumenttien sävyerot tekevät kappaleista vaihtelevia ja mielenkiintoisia.

”Musiikki muodostaa mielenkiintoisen ”itsereflektion” väylän; mahdollisuuden ”kuunnella” musiikissa omia ajatuksiaan ja tunteitaan. Prosessin käyttöön ottaminen merkitsee kasvavia mahdollisuuksia oman itsensä entistä syvempään tajuamiseen. Samalla se muodostaa väylän alati lisääntyvään oman ajattelun ja merkityksenmuodostuksen erilaisten kokemusvivahteiden ja nyanssien tajuamiseen ja hallintaan.” (Lehtonen K. 1992, 221)

Nostalgialla on myös merkitystä pelimusiikin vaikutuksessa tunteisiin. Musiikki voi tuoda mieleen muistoja aiemmista tapahtumista, kuten pelaajan lapsuudesta tai tilanteista, joihin kyseinen pelikokemus on liittynyt. Musiikilla kun on kyky toimia emotionaalisen vahvistajana (Erkkilä 1996, 128). Musiikissa voi esiintyä nostalgisia piirteitä myös pelin sisällä. Pelaaja assosioi tietynlaiset teemat tai sävelaiheet kuuluviksi tietynlaisiin tapahtumiin, joita kertaamalla säveltäjä saa pelaajan huomion kiinnittymään haluamaansa tapahtumaan tai hahmoon. Esimerkiksi jo mainitsemani *Fire Emblem Fates* -pelin lopputaistelun taustamusiikkina toimiva kappale *The End of All Roads* sisältää viittauksia pelissä aiemmin kuultuihin teemoihin. Kappale lähtee rakentumaan minimalismille ominaisesti luoppina toistuvan rytmisen sävelaiheen päälle ja kertoo tärkeimpiä pelin aikana kuultuja teemoja esitellen ne hieman uudella tavalla.

Ulkomusiikillisilla tekijöillä, kuten omalla kulttuuritaustallamme ja ympäröivällä yhteiskunnalla, on vaikutusta siihen, miten musiikkia koemme ja millaiseksi sen miellämme. Erilaiset, joko passiivisesti tai aktiivisesti oppimamme käytännöt muokkaavat musiikin herättämiä tunteita, musiikin hahmottamista ja liikkeitä (Eerola, jyu.fi). Näin ollen voimme olettaa, että suomalainen tai muu perinteisesti länsimaalaiseksi lukeutuva pelaaja kokee tietyt musiikilliset yksityiskohdat eri tavalla, kuin esimerkiksi japanilainen tai korealainen pelaaja. Toki nykyään globalisaation seurauksena perinteistä jakoa eri kulttuuripiireihin on vaikeampi tehdä kuin ennen, mutta uskallan silti väittää, että eroja kokemustavoissa löytyy. Esimerkiksi se, mikä mielletään eksoottiseksi, on erittäin subjektiivinen asia. Toisen arki on toiselle eksotiikkaa. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo 2017) -pelistä löytyvät musiikilliset, arkkitehtuuriset tai katsomukselliset viittaukset japanilaiseen kulttuuriin ja shintolaisuuteen tuntuvat varmasti kyseisestä kulttuuripiiristä tuleville pelaajille tietyllä tavalla enemmän kotoisilta, tutuilta ja nostalgisilta, kuin muille. Vastaavasti pelin päähenkilöt Link ja Zelda vaaleine hiuksineen ja sinisine silmineen ovat ulkonäkönsä puolesta perinteisesti varsin tutunoloisia näin kantasuomalaisen näkökulmasta, mutta koetaan ehkä hieman eksoottisen oloisiksi Japanissa. Sama asetelma pätee osaltaan myös musiikin kokemisen suhteen.

6 SOVITUSPROSESSI

6.1 Miksi ryhdyin tähän?

Miksi kamarimusiikki? Olen klassinen viulisti ja soittanut kamarimusiikkia lapsesta saakka. Jokaisen muusikon olisi erinomaisen tärkeää soittaa kamarimusiikkia, sillä se kehittää niin musiikillista havainnointikykyä, yhteismusisointitaitoja kuin oman soittimen hallintaa. Yhdessä soittamisen hyödyistä ei sovi unohtaa myöskään sosiaalisten taitojen kehittymistä. Kamarimusiikkikokoonpanolla voi pienestä koostaan huolimatta saada aikaan suuria. Pelimusiikin esittämismahdollisuuksien lisäämiseksi sovitetusten tekeminen kamarimusiikkikokoonpanoille voi olla eduksi, sillä pieni kokoonpano on kätevämpi koota kuin iso orkesteri, varsinkin jos kyseessä on esimerkiksi jokin musiikkioppilaitos. Miksi sitten koen tarpeelliseksi sovittaa pelimusiikkia? Mielestäni kaikenlainen laadukkaasti ja hyvin tehty musiikki on tärkeää. Pelimusiikin sävellykset ovat kaiken lisäksi osa jotakin isompaa kontekstia edustaessaan omia pelejään, niiden tarinoita ja tunnelmia.

Pohdin hyvän aikaa, mille kokoonpanolle alan sovituksia tehdä. Jousikvartetille, puhallinkvintetille tai vaikkapa klarinettikvintetille vai pianotriolle? Jousikvartetissa on omat uniikit puolensa jousisoinnin lukemattomine ominaisuuksineen ja traditioineen, mutta halusin kuitenkin loppujen lopuksi pianon mukaan kokoonpanoon. Piano mahdollistaa erilaisia harmonisia ja perkussiivisia sovitushetkiä verrattuna jousiin. Viulusta, sellostasta ja pianosta koostuva pianotrio tuntui sopivalta vaihtoehdolta pelimusiikkia ajatellen sisältäen pianon lisäksi sekä korkeaa että matalaa jousisoundia. Pianotrio on myös sillä mielenkiintoinen kokoonpano, että kutakin instrumenttia on siinä vain yksi, verrattuna esimerkiksi pianokvintettiin tai jousikvartettiin. Eräs vitsi kylläkin kuvaa osuvasti, kuinka pianotrion keikalla viulisti kerää aplodit, sellisti rahat ja pianisti tekee kaiken työn. Liekö totta toinen puoli?

6.2 Kappaleet

Aloitin sovitustyön alkusyksyllä 2016 saatuaani päätettyä kappaleet, jotka opinnäytetyötäni varten sovitan. Päätöksen tekeminen ei ollut helppoa, sillä halusin valita mahdollisimman erityyppisiä kappaleita erilaisista peleistä, joiden sovittaminen pianotriolle on mahdollista omilla rajallisilla tiedoillani ja taidoillani. En siis esimerkiksi halunnut lähteä sovittamaan alkuperäisen orkestraationsa kannalta hyvin massiivisia sävellyksiä. Tavoitteenani oli myös luoda kappaleista järkevä kokonaisuus silmällä pitäen mahdollisuutta, että sovitukset joskus esitettäisiin kokonaisuutena. Valitsin kappaleita peleistä, jotka ovat koskettaneet minua ja tulleet tärkeiksi eri elämänvaiheissa. Toki nämä neljä kappaletta ovat vain häviävän pieni pintaraapaisu siihen runsaudensarveen, joka pelimusiikin kentällä on tarjota. Sävellyksinä ne myöskään eivät edusta kovin modernia tai erittäin innovatiiviseksi koettua sävellystekniikkaa, vaan ovat toimivia ja vastaavat erinomaisesti käyttötarkoitustaan.

Sovitukset syntyivät melko nopeasti ja olivat sen jälkeen pitkään tauolla, kunnes syksyllä 2017 palasin jälleen niiden pariin muokaten ja hioen niitä. Olen pyrkinyt pitämään kappaleet rakenteellisesti ja harmonisesti uskollisina alkuperäisille sävellyksille ja näkyvin ero onkin instrumentaation muutos. Kappaleiden vaikeustaso on vaihteleva. Pilgrims on a Long Journey on ambituksensa ja rytmikkansa kannalta kappaleista yksinkertaisin, joten se voisi soveltua jo instrumenttiopintojen peruskurssit suorittaneiden soittajien käyttöön. Rayman- ja Sonic -sovitukset sisältävät haastavampaa rytmikkää ja sekä jousilla että pianolla on myös perkussiivista materiaalia, joka vaatii jo hieman edistyneempää soittimen hallintaa. Zelda's Lullaby sijoittuu teknisen haasteellisuuden kannalta edellä mainittujen välimaastoon. Sovituksia, kuten mitä tahansa työtä, voisi toki hioa loputtomiin, mutta joskus on vain päätettävä niiden olevan riittävän valmiita.

6.2.1 Child of Light (Ubisoft 2014): Pilgrims on a Long Journey, säveltäjä Cœur de Pirate

Ranskalaisen peliyhtiön Ubisoft Entertainmentin (perustettu vuonna 1986) julkaisema RPG-peli ”Child of Light” kertoo Aurorasta, pienestä kuninkaan tyttärestä, joka sairastuu kuolemanvakavasti, ja elämän ja kuoleman rajamailla joutuu Lemuria- nimiseen maailmaan. Lemuriassa Aurora kohtaa monia uusia ystäviä ja liittolaisia, kasvaa pelin edetessä aikuiseksi ja pelastaa maailman ilkeän kuningattaren ikeen alta. Pelin tarina on kuin perinteisestä sadusta, dialogi runomuodossa, grafiikka käsinmaalatun näköistä ja musiikki mollivoittoista, mitkä tekevät pelistä tunnelmaltaan haikean ja koskettavan käyden läpi elämän iloja ja suruja Auroran kasvaessa pikkutyöstä aikuiseksi.



Kuva 1: Béatrice Martin

Pelin musiikista vastaa ranskalais-kanadalainen laulaja-lauluntekijä Béatrice Martin (1989-), taiteilijanimeltään Cœur de Pirate. Martin tuli mukaan pelintekoon jo projektin melko varhaisessa vaiheessa, minkä ansiosta musiikki tukee loistavasti tarinaa ja sointuu yhteen grafiikan kanssa luoden peliin nostalgista ja intiimiä tunnelmaa (PlayStation Channel 2014). Sävellysten soitinkokoonpanot vaihtelevat pelkästä pianosta tai pienistä kamarimusiikkikokoonpanoista sinfoniaorkesteriin.

Kun Pilgrims on a Long Journey -kappale soi pelin alkupuolella, on tarina edennyt vaiheeseen, jossa Aurora on juuri tutustunut ensimmäiseen ystäväänsä, saanut käsiinsä oman miekkansa ja päättää lähteä tutkimaan maailmaa ja etsimään syitä sille, miksi hän ylipäätään päätyi kyseiseen paikkaan. Pelin päähenkilö on vielä epävarma itsestään ja toivoisi vain pääsevänsä takaisin isänsä luo. Kyseinen kappale on melankolinen, mikä ei välttämättä ole kovin vetävä aloitus sovituskokonaisuudelleni. Päätin kuitenkin laittaa tämän kappaleen järjestyksessä ensimmäiseksi, sillä eiväthän kaikki tarinat ala iloisesti.

Sävellyksen alkuperäinen kokoonpano koostuu jo valmiiksi pianosta, viulusta ja sellosta, joten haasteena oli sovittaa kappale pianotriolle siten, että se riittävästi eroaa alkuperäisestä säilyttäen silti kappaleen tunnelman. Alkuperäisessä versiossa päävastuu melodiasta ja harmoniasta on pianolla, viulun ja sellon tunnelmoidessa taustalla lähinnä pitkin äänin. Lähdin siis ensimmäiseksi pohtimaan melodiavastuun jakamista tasaisemmin kaikkien instrumenttien kesken, jotta saisin lisättyä sovitukseksi kamarimusiikillisuutta.

6.2.2 Rayman (Ubisoft 1995): Candy Château, säveltäjä Rémi Gazel

Tämä kappale edustaa humoristista ja veikeää sovituskokonaisuutena osuutta. Rayman on värikäs 2D-tasohyppely-peli, joka voitti julkaisuvuonnaan Electronic Gaming Monthly -lehden palkinnon parhaasta pelimusiikista ja animaatiosta. Melkein kaikki Rayman-sarjan pelit ovat tunnettuja erinomaisesti sävellyksestä musiikistaan. Ensimmäisen Rayman-pelin tekijätiimin johtajalla Michel Ancelilla oli haaveena saada tulevalle pelilleen paras mahdollinen soundtrack, joten hän pyysi mukaan pianistina ja säveltäjänä toimivaa, tietotekniikasta ja videopeleistä kiinnostunutta Rémi Gazelia (raymanbyremi.com). Gazel olikin mukana pelinteossa aivan projektin alusta asti.



Kuva 2: Remi Gazel

Candy Châteaun (suom. Karkkilinna) teema on veikeä ja nopeatempoinen. Sovituksessani kullakin soittimella on paljon perkussiivista materiaalia, esimerkiksi jousilla soittimen koputtelua ja harvinaisempien jousilajien käyttöä. Pianolla on suuri rooli kappaleen perussykkeen ja miltei koko kappaleen ajan jatkuvan ”humppakompin” ylläpitäjänä. Sovitukseni rakenne eroaa vähän kappaleen alkuperäisestä rakenteesta, sillä kertaan lopun ”sambamaisen” osion kahteen kertaan. Koko kappale kestää suurin piirtein minuutin ja loppuu kuin seinään, mutta mielestäni se sopii hyvin muutenkin huvittavaan tunnelmaan. Lyhyestä virsi kaunis!

6.2.3 Sonic the Hedgehog (SEGA 1991): Scrap Brain Zone – Final Zone – Ending, säveltäjä

Masato Nakamura

Halusin sovittaa ensimmäisen Sonic-pelin musiikkia, sillä olen pelannut peliä paljon lapsuudessani ja sen tarttuvat teemat ovat syöpyneet lähtemättömästi muistiini. Sonic Teamissa työskentelee useita säveltäjiä, joilla kullakin on omanlaisensa musiikillinen tausta. Pisimpään pelisarjan parissa työskennelleitä säveltäjiä ovat muun muassa Masato Nakamura, Tomoya Ohtani, Mariko Nanba ja Jun Senoue. Yksi Sonic-pelien ominaispiirteistä onkin erinomaisesti sävelletty, laadukas musiikki. On niin popahtavaa, jazzahtavaa, myöhäisromanttiseen taidemusiikkiin vivahtavaa kuin elektronista konemusiikkiakin. Yksi tunnistettava ja ominainen piirre on selkeän beatin tai dance-musiikin yhdistäminen akustisiin instrumentteihin, kuten jousiin tai sinfoniaorkesteriin. Sonic-pelien säveltäjät ovat myös hyvin ajan hermolla ja sen ansiosta musiikki saadaan kuulostamaan kunkin pelin kohdalla tuoreelta ja nykyaikaiselta.



Kuva 3: Masato Nakamura

Ensimmäisen Sonic the Hedgehog -pelin säveltäjän Masato Nakamuran (1958-) tausta on kevyen musiikin puolella (sonic.wikia.com), mikä on kuultavissa sävellysten groovahtavassa poljennossa ja säkeistö-kertosäe-tyyppisessä kappalerakenteessa. Haasteena kappaleiden sovittamisessa pianotriolle oli niiden perkussiivisuus ja mielenkiintoinen, usein pisteellinen tai tahtien yli legato-kaarilla sidottu rytmikka. Jouduin jonkin verran pohtimaan, millä tavoin minkäkin rytmin nuotinnan, jotta tekstistä tulisi mahdollisimman selkeää lukea. Sinänsä kappaleet ovat rakenteeltaan melko yksinkertaisia, eivätkä sisällä esimerkiksi haastavia tahtilajeja.

Valitsin pelistä nämä kolme kappaletta, koska ne soivat aivan pelin loppupuolella. Intensiteetti kasvaa ja groovea löytyy, joten ajattelin niiden sopivan sovituskokonaisuuteeni toiseksi viimeiseksi kappaleeksi ennen Zeldan leppeämpää teemaa. Verrattuna muihin sovituksiin otin sonic-sovituksessani myös eniten taiteellisia vapauksia suhteessa alkuperäiseen kappaleeseen. Aluksi aioin sovittaa vain Scrap Brain Zonen teeman, mutta saatuaani sen valmiiksi, tuntui se jotenkin keskeneräiseltä. Keksinkin tehdä Sonic-osuudesta potpurin, johon Scrap Brain Zonen lisäksi sovitin kappaleet, jotka soivat viimeisen loppuvastuksen aikana ja pelaajan läpäistyä pelin. Enhän toki olisi voinut keskeyttää sovittamista juuri ennen kuin pelin sankari olisi saanut pelastettua maailman!

6.2.4 The Legend of Zelda: Skyward Sword (Nintendo 2011); Zelda's Lullaby, säveltäjinä Kōji Kondō ja Mahito Yokota

Nintendon julkaisema *The Legend of Zelda* on yksi globaalisti menestyneimmistä pelisarjoista. Peli yhdistelee toimintaseikkailua, pulmanratkaisua, tasohyppelyä ja fantasiaa. Sarjan ensimmäinen peli julkaistiin vuonna 1986 ja sarjan viimeisin mestariteos on kriitikoiden ja pelaajien ylistämä, sekä Japanissa että *The Game Awards 2017* -gaalassa vuoden peliksi valittu jo aiemmin mainitsemani *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017).

Zelda's Lullaby, joka on kuulunut Zelda-pelien teemoihin vuonna 1992 julkaistusta *Link to the Past*-pelistä asti, on yksi pelisarjan tunnistettavimmista kappaleista. Se on vuoden -92 jälkeen soinut melkein jokaisessa sarjan pelissä hieman erilaisina sovituksina silloin, kun Zelda-hahmosta puhutaan tai hänellä on merkittävä rooli tarinan kannalta. Kappale toimii siis samalla myös Zeldan omana tunnuslappaleena



Kuva 4: Kōji Kondō

ja siinä on havaittavissa johtoaihemaisia piirteitä. Kappaleen alkuperäinen säveltäjä Kōji Kondō (1961-) on työskennellyt Nintendolla vuodesta 1984 saakka ja on yksi peliyhtiön pitkäaikaisimmista ja kuuluisimmista säveltäjistä (nintendo.wikia.com). Kondō hyödyntää sävellyksissään myös perinteisiä japanilaisia musiikkityylejä poiketen monista muista japanilaisista pelisäveltäjistä, jotka pyrkivät teoksissaan kuulostamaan mahdollisimman länsimaisilta. Kappaleen uuden orkestraation *Skyward Sword* -peliin laati kuuluisa pelisäveltäjä Mahito Yokota (1974-), jonka erikoisalaa pelimusiikin saralla on toimiminen suurten orkesterien kanssa. Yokota on työskennellyt Nintendolla vuodesta 2004 (nintendo.wikia.com).

Yokotan pienelle sinfoniaorkesterille tekemässä orkestraatiossa vastuu pää- ja sivuteemasta on jaettu



klarinetin, oboen ja huilun kesken. Puupuhaltimet tuovat kappaleeseen oman, herkän värinsä, mikä jää ikävä kyllä uupumaan omasta pianotriosovituksestani. Alkuperäisen orkestroinnin harppuosuudet olen luonnollisesti sovittanut pianolle. Sovituksessani olen pyrkinyt jakamaan melodiavastuun melko tasaisesti kunkin soittimen kesken, pianolla tosin on lyhyt toisen, kolmannen ja neljännen oktaavialan alueella liikkuva soolo-osuus soituksen loppupuolella, sillä niin korkealta soitettu piano kilkattelee ihanan ”kellomaisesti”.

*Kuva 5: Mahito
Yokota*

POHDINTA

Mielestäni sovitukset ovat toimivia ja varsin uskollisia alkuperäisille kappaleille, vaikka instrumentaatio on eri ja tein sovitukset viulistina klassisen musiikin näkökulmasta. Juuri kiinnostus kamarimusiikkikokoonpanoille sovittamista kohtaan ja sen testaaminen, kuinka erilaiset kappaleet taipuvat perinteiselle klassiselle kokoonpanolle olivat syitä, miksi ylipäättään ryhdyin opinnäytetyötäni tekemään. Haasteena sovittamisessa oli saada sovituksista mahdollisimman soitettavat kullekin instrumentille. Viulistina olen tottakai perillä viulun teknisistä ja soinnillisista ominaisuuksista ja klassisesta pianosta peruskurssit aikoinaan suorittaneena ei pianokaan ole soittimena itselleni täysin vieras. Sellonsoiton suhteen omat kokemukseni ovat vähäiset, mutta jousisoittajana periaatteessa ymmärrän, kuinka sello toimii ja osaan päätellä esimerkiksi sen, mitkä pariäänioitteet ovat haastavia. Sovituksia tehdessäni yritin pitää huolta myös siitä, ettei pianon rooli kasva liian suureksi, vaan että kappaleiden kamarimusiikillisuus säilyy. Myös jousilla on sekä harmoniavastuuta että perkussiivista materiaalia, jolloin niidenkään rooli ei ole pelkästään melodinen tai obligatorinen.

Olisi ollut todella antoisaa ja sovitusten hiomisen kannalta hienoa, jos olisimme ehtineet omalla pianotriollamme sovituksia testaamaan, mutta opiskeluaikana muodostettujen kamarimusiikkikokoonpanojen heikkous on se, että valmistuttuaan ihmiset saattavat vaikkapa vaihtaa paikkakuntaa. Opinnäytetyön perusajatus taitaa kuitenkin olla työn aiheen tutkiminen ja analysointi, joten sovitukseni toimikoot tutkimuskohteena siitä, miten pelimusiikkia voisi kamarimusiikkikokoonpanoille sovittaa.

Kirjallisen työn suhteen aluksi vaikeinta oli näkökulman valitseminen ja rajaaminen. Tiesin, mitä halusin työssäni tuoda esille, mutta kuinka kertoa vähän monesta asiasta ilman, että tekstistä tulee sekava? Vaikka tarkastelen pelaamista ja pelimusiikkia niin musiikkifilosofisesta, taiteellisesta kuin psykologisestakin näkökulmasta, tuli tekstistä kuitenkin yllättävän looginen sillisalaatti. Aiheista olisi voinut kirjoittaa toki paljon enemmänkin, mutta kykenin kuitenkin pintapuolisesti esittelemään videopelien erilaisia aspekteja varsin laajasti. Olisi ollut mielenkiintoista tutkia vielä yksityiskohtaisemmin musiikin erilaisia käyttömahdollisuuksia videopeleissä esimerkiksi ottamalla jokin tietty peli tutkimuskohteeksi ja analysoimalla se tarkasti. Työ oli kuitenkin pakko rajata jotenkin ja koska opinnäytetyöni taiteellinen osa on merkittävässä roolissa, ei ehkä olisi ollut järkevää paisuttaa tekstiä liikaa.

Jouduin kirjoittaessani pohtimaan myös sitä, kuinka paljon avaan peleihin liittyvää termistöä. Onko lukijana henkilö, joka pelimaailmaa jo tuntee, vai henkilö, jolle pelaaminen ja kaikki siihen liittyvä on vielä varsin vierasta? Toivottavasti olen tekstissäni onnistunut löytämään jonkinlaisen keskitien. Pelitermien suhteen englanninkielisten termien käyttö on pelaajien kesken yleisempää kuin suomenkielisten. Periaatteessa suomenkieliset vastineet tiedetään (esim. multiplayer games = moninpelit, cut scene = välianimaatio), mutta harvemmin niihin pelaajien välisissä keskusteluissa tai videopeleihin liittyvissä julkaisuissa törmää. Käytän työssäni suomenkielisiä termejä, koska Suomessa olemme, mutta olen sulkeisiin laittanut aina myös englanninkielisen vastineen, koska sitä käytetään enemmän käytännössä.

Mitä sitten opin tai mistä yllätyin? Lähdeaineistoon perehdyttäessä oli kultaistakin kultaisempi neuvo, kun opinnäytetyöohjaajana toimiva opettajamme suositteli kirjaamaan aineistoa etsiessämme heti ylös, miltä sivulta lähde on peräisin. Helpotti suunnattomasti kirjoitustyötä, kun ei tarvinnut ryhtyä jälkeinpäin pohtimaan milloin minkäkin videon oli katsonut tai epätoivoissaan selaamaan kirjoja läpi toivoen, että juuri se yksi ja oikea lause tupsahtaisi vastaan. Pelimusiikkiin liittyen on vielä melko vähän kirjallista aineistoa, kuten oletinkin. Englanniksikaan ei ole kovin paljon julkaistu painettua materiaalia. Erilaisia nettiartikkeleita, peliyhtiöiden julkaisemia videoita ja muuta verkkomateriaalia löytyy, joten ne olivat hyödyllistä lähdeaineistoa. Jos osaisi lukea japania sujuvasti, olisi saattanut kirjallistakin aineistoa löytyä enemmän, sillä Japanissa on todella paljon peliteollisuutta ja myös pelitutkimusta. Esimerkiksi Shibauran teknillisen yliopiston apulaisprofessorin Yushuke Koyaman kirjoittaman 400-sivuinen, vuonna 2016 julkaistu japaninkielinen teos japanilaisen peliteollisuuden historiasta olisi varmasti ollut aika näppärä lähdeaineisto. Kielimuuri vain on tässä tapauksessa turhan korkea.

Pelaamisen vaikutuksia pohtiessani yllätyin itsekin, kuinka paljon hyötyä kohtuullisesta pelaamisesta voi olla. Toki omien kokemusteni pohjalta tiesin aiheesta jo melko paljon varsinkin pelimusiikin vaikutuksista, mutta oli mielenkiintoista perehtyä aiheeseen tieteellisestäkin näkökulmasta. Tiivistettynä opinnäytetyötäni voisi kuvailla monipuoliseksi kurkistukseksi pelimusiikin maailmaan. Toivottavasti tästä voisi olla iloa ja hyötyä!

LÄHTEET

- Ayres, A. Jean 2005. Aistimusten aallokossa – sensorisen integraation häiriö ja terapia. Alkuperäisteos *Sensory Integration and the Child. Understanding hidden sensory challenges*. Western Psychological Services 2005, Los Angeles, California. Suomennos Tapola, Jari. PS-kustannus 2008
- Collins, Karen 2008. *From Pac-Man to Pop Music – Interactive Audio in Games and New Media*. University of Waterloo, Canada, MPG Books Ltd., Bodmin, Cornwall, Great Britain 2008
- Eerola, Tuomas. Saatavissa: users.jyu.fi/~ptee/index_fi.html. Viitattu 8.1.2018
- Erkkilä, Jaakko 1996. *Musiikki ja tunteet musiikkiterapiassa – musiikin emotionaalisten vaikutusten kolmidimensiomalli*. Havusalmen kirjapaino, Hankasalmi 1996
- Gazel, Rémi. Saatavissa: www.raymanbyremi.com. Viitattu 26.10.2017
- Game Music Collective 2016, kotisivut. Saatavissa: weplaygamemusic.com
- Heinonen, Yrjö 1992. *Ideasta musiikiksi - Sävellysstrategioiden ja niiden valintaan vaikuttavien tekijöiden tarkastelua kognitiivisen musiikkitieteen näkökulmasta*. Teoksessa Louhivuori, Jukka & Sormunen, Anu (toim.) *Kognitiivinen musiikkitiede*. Jyväskylän yliopiston musiikkitieteen laitoksen julkaisusarja A: tutkielmia ja raportteja 8
- Hurme, Nina & Kauppinen, Jari O. 1.11.2015. *Pelimusiikin lyhyt historia, osa 1/2 – Teknologia taiteen takana*. Nousu-kulttuurijulkaisu. Saatavissa: nousu.net/pelimusiikin-lyhyt-historia-osa-12-teknologia-taiteen-takana. Viitattu 19.10.2017
- Hurme, Nina & Kauppinen, Jari O. & Valtonen, Jonne 9.11.2015. *Pelimusiikin lyhyt historia, osa 2/2 – Super Mariosta sinfoniaan*. Nousu-kulttuurijulkaisu. Saatavissa: nousu.net/pelimusiikin-lyhyt-historia-super-mariosta-sinfoniaan-osa-22. Viitattu 23.10.2017

Jyväskylän ammattikorkeakoulu, ammatillisen opettajakorkeakoulun avoin oppimateriaali. Saatavissa: oppimateriaalit.jamk.fi/oppimiskasitykset/oppimiskasitykset/humanistinen-kokemuksellinen-oppiminen

Kierkegaard, Søren 1843. Mozart-esseet. Kööpenhamina. Otavan Kirjapaino 2002

Kondō, Kōji. Saatavissa: nintendo.wikia.com/wiki/Koji_Kondo. Viitattu 19.10.2017

Koppa, Jyväskylän yliopiston oppimateriaalisivusto. Saatavissa: koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tutkimusstrategiat

Lehtonen, Kimmo 1992. Musiikki elämisen kentällä - ”Lewiniläinen” näkökulma musiikin ja musiikkiterapian merkitykseen. Teoksessa Louhivuori, Jukka & Sormunen, Anu (toim.) Kognitiivinen musiikkitiede. Jyväskylän yliopiston musiikkitieteen laitoksen julkaisusarja A: tutkielmia ja raportteja 8

Lehtonen, Miikka 2.10.2013. Miksi pelien edes täytyisi olla taidetta. Saatavissa: muropaketti.com/pelit/blogi/miksi-pelien-edes-taytyisi-olla-taidetta. Viitattu 24.10.2017

Meriläinen, Mikko 2016. Pelaamisen hyödyt. Mannerheimin lastensuojeluliiton verkkojulkaisu. Julkaistu ensimmäisen kerran 21.12.2016, sittemmin 26.5.2017. Saatavissa: mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/digitaalinen-pelaaminen/pelaamisen-hyodyt. Viitattu 19.10.2017

Mäkelä, Tomi 2005. ”Everybody's doing it” - Säveltaiteilijan auktoriteetti ja tekijyyden illuusio. Teoksessa Torvinen, Juha & Padilla, Alfonso (toim.) Musiikin filosofia ja estetiikka, kirjoituksia taiteen ja populaarin merkityksistä, Yliopistopaino 2005

Nakamura, Masato. Saatavissa: sonic.wikia.com/wiki/Masato_Nakamura. Viitattu 11.2.2018

Pohjalainen, Marjut 2012. Hiljaisen tiedon käsite ja hiljaisen tiedon tutkimus: katsaus viimeaikaiseen kehitykseen. Informaatiotutkimus. Saatavissa: journal.fi/inf/article/download/7079/5613

Sajaniemi, Nina & Suhonen, Eira & Nislin, Mari & Mäkelä, Jukka E. 2015. Stressin säätely – kehityksen, vuorovaikutuksen ja oppimisen ydin. PS-kustannus 2015

Salmenhaara, Erkki 2005. Musiikin suhteesta todellisuuteen. Teoksessa Torvinen, Juha & Padilla, Alfonso (toim.) Musiikin filosofia ja estetiikka, kirjoituksia taiteen ja populaarin merkityksistä, Yliopistopaino 2005

Salovaara, Hanna 2004. Oppimisen teoriasta tukea tieto- ja viestintätekniikan pedagogiseen käyttöön. Tutkiva oppiminen. Suomen virtuaaliyliopisto. Saatavissa: tievie.oulu.fi/verkkopedagogiikka/luku_6/tutkiva_oppiminen.htm

Sinkkonen, Jari 18.5.2017. Lapsi tarvitsee suojaa ärsyketulvalta. Kodin kuvalehden verkkojulkaisu. Saatavissa: kodinkuvalehti.fi/artikkelit/voi-hyvin/psykologia/jari-sinkkonen-lapsi-tarvitsee-suojaa-arsyketulvalta. Viitattu 19.10.2017

Sinkkonen, Jari 2015. Nerouden lähteillä – suurten säveltäjien hauras elämä. Painettu EU:ssa, WSOY 2015

Valamies, Heljä 9.5.2005. Musiikki soittaa tunteita. Tiede-lehden verkkojulkaisu. Saatavissa: tiede.fi/artikkeli/jutut/musiikki_soittaa_tunteita. Viitattu 26.10.2017

Yokota, Mahito. Saatavissa: nintendo.wikia.com/wiki/Mahito_Yokota. Viitattu 19.10.2017

Youtube, Official PlayStation Channel 9.4.2014. Child of Light – Making the Music. Saatavissa: youtube.com/watch?v=dHg9TaCo1Tc. Katsottu 5.8.2017

Youtube, Official Ubisoft Channel 16.8.2013. Musical Dev diary, Rayman Legends. Saatavissa: youtube.com/watch?v=G4sEi1-e090. Katsottu 19.10.2017

KUVIEN LÄHTEET

- KUVA 1: twitter.com/beatricepirate
- KUVA 2: remigazel.com
- KUVA 3: giantbomb.com/masato-nakamura/3040-16805
- KUVA 4: nintendo.wikia.com/wiki/Koji_Kondo
- KUVA 5: en.wikipedia.org/wiki/Mahito_Yokota

Pilgrims on a Long Journey (Child of Light, Ubisoft 2014)

Coeur de Pirate (Beatrice Martin)
sov. Sanna-Maija Erkkilä

$\text{♩} = 100$

Piano

$\text{♩} = 100$

Violin

Violoncello

8

$\text{♩} = 120$

rit. . . Allegro con rubato

Pno.

Vln.

Vc.

pp

pp

14

Pno.

Vln.

Vc.

19

Pno.

Vln.

Vc.

pizz.

p

24

Pno.

Vln.

Vc.

29 **accel.**

Pno.

accel.

Vln.

mf "solo"
arco

Vc.

f dolce

33

Pno.

Vln.

Vc.

37

Pno.

Vln.

Vc.

41

Pno.

Vln.

Vc.

45

Pno.

Vln.

Vc.

49

Pno.

Vln.

Vc.

rit.

a tempo 5

53

Pno. *p*

a tempo

Vln. *p*

Vc. *pp*

58 ♩ = 130 8va

Pno.

Vln. *pizz.*

Vc. *p*

*Red. **

(8)

63

Pno.

Vln. *mf*

Vc.

68 *accel.*

Pno.

Vln. *mf* *accel.*

Vc. *mf*

72

Pno.

Vln.

Vc.

76

Pno.

Vln.

Vc.

80 **rit.** **accel.**

Pno.

Vln.

Vc.

rit. **accel.**
arco

84

Pno.

Vln.

Vc.

f

88

Pno.

Vln.

Vc.

simile

92

Pno.

Vln.

Vc.

96

Pno.

Vln.

Vc.

rit.

100

Pno.

Vln.

Vc.

rit.

♩ = 120

104

Pno.

Vln.

Vc.

pizz.

pizz. *p*

108

Pno.

Vln.

Vc.

p

rit.

rit.

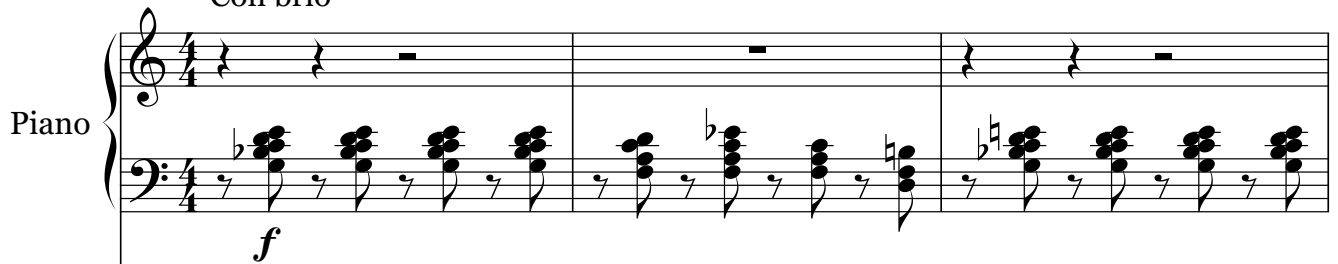
Candy Château

Rayman (Ubisoft 1995)

Rémi Gazel
sov. Sanna-Maija Erkkilä

Presto ♩ = 140
Con brio

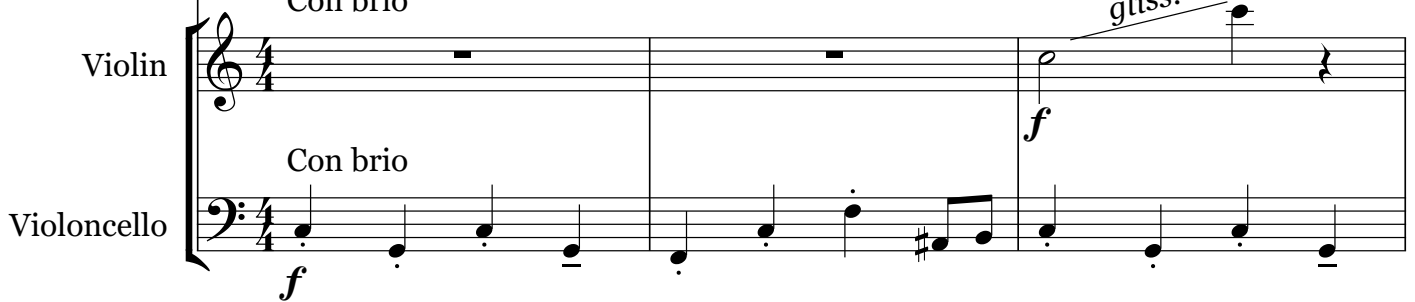
Piano



Presto ♩ = 140
Con brio

Violin

Violoncello



Pno.

Vln.

Vc.



Pno.

Vln.

Vc.

with a creaking sound

Pno.

subp

Vln.

Vc.

subp

subp

Pno.

p

p

Vln.

Vc.

p

gliss.

gliss.

19

Pno.

Vln.

Vc.

f

mf

mf

22

Pno.

Vln.

Vc.

25

Pno.

Vln.

Vc.

subp

subp

subp

29

Pno. *f*

Vln. tap violin with bow

Vc. tap cello with hands

32

Pno. *ff*

Vln. *ff*

Vc. *ff*

ff
Violoncello

34

Pno. *8va*

Vln. *ff*

Vc. *ff*

Scrap Brain Zone - Final Zone - Ending

(Sonic the Hedgehog, SEGA 1991)

Masato Nakamura
sov. Sanna-Maija Erkkilä

$\text{♩} = 118$
Con moto

Scrap Brain Zone

Piano

Violin

Violoncello

pp

p

5

Pno.

Vln.

Vc.

mf

f

mf

pizz.

9

Pno.

Vln.

Vc.

arco

Musical score for measures 9-12. The piano part features a complex texture with chords and arpeggios. The violin part has a rhythmic pattern of eighth notes with slurs. The cello part has a melodic line with slurs. The word "arco" is written above the violin staff.

13

Pno.

Vln.

Vc.

meno

f

Musical score for measures 13-14. The piano part has a steady eighth-note accompaniment. The violin part continues with a rhythmic pattern. The cello part has a melodic line starting with a forte (*f*) dynamic. The word "meno" is written below the violin staff.

15

Pno.

Vln.

Vc.

Musical score for measures 15-16. The piano part continues with the eighth-note accompaniment. The violin part continues with the rhythmic pattern. The cello part continues with the melodic line.

17

Pno.

Vln.

Vc.

Musical score for measures 17-18. The piano part features a rhythmic eighth-note pattern in the bass clef and a sustained chord in the treble clef. The violin part has a melodic line with slurs and accents. The viola part has a simple melodic line with a slur.

19

Pno.

Vln.

Vc.

sub p

sub p

Musical score for measures 19-20. The piano part has a rhythmic eighth-note pattern in the bass clef and a sustained chord in the treble clef, marked *sub p*. The violin part has a melodic line with slurs and accents, also marked *sub p*. The viola part has a simple melodic line with a slur.

21

Pno.

Vln.

Vc.

ff

ff

ff

Musical score for measures 21-22. The piano part features a rhythmic eighth-note pattern in the bass clef and a sustained chord in the treble clef, marked *ff*. The violin part has a melodic line with slurs and accents, marked *ff*. The viola part has a simple melodic line with a slur, marked *ff*.

23

Pno.

Vln.

Vc.

p

cresc.

mp

cresc.

p

cresc.

26

Pno.

Vln.

Vc.

f

f

29

Pno.

Vln.

Vc.

meno

meno

meno

32

Pno.

Vln.

Vc.

35

Pno.

Vln.

Vc.

f

f

simile

Final Zone

38

Pno.

Vln.

Vc.

Quasi marziale e espressivo

ff

mf

f

ff

mf

f

tr

Quasi marziale e espressivo

Quasi marziale e espressivo

f

f

molto vibrato

41

Pno.

Vln.

Vc.

meno

meno

meno

45

Pno.

Vln.

Vc.

48

Pno.

Vln.

Vc.

f cresc.

f

piu f

50 *misterioso* 7

Pno.

Vln. *pp misterioso* *f*

Vc. *p*

54 *patetico*

Pno. *f*

Vln. *mf patetico*

Vc. *f*

58

Pno. *ff*

Vln. *f*

Vc. *ff*

Ending

59

Pno. Scherzando *sub p*

Vln. Scherzando *p*

Vc. Scherzando *sub p*

62

Pno. *mf* *cresc.*

Vln. *mf* *cresc.*

Vc. *mf* *cresc.*

65

Pno. *ff* *fff*

Vln. *ff*

Vc. *ff*

Zelda's Lullaby

The Legend of Zelda: Skyward Sword (Nintendo, 2011)

Kōji Kondō, Mahito Yokota
sov. Sanna-Maija Erkkilä

Moderato
dolce

mp
Moderato

dolce
mp

8

cresc. *dim.* *mf dolce*

15

cresc. *dim.* *pizz.* *p*

cresc. *pizz.*

cresc.

22

f *f*

cresc. *f* arco

28

mp *mp* arco

34

f *mf pizz.* arco

cresc. *cresc.*

p *p* arco

40

f *f*

cresc. *-cresc.* *mp* *pizz.* *mp*

46

mp *mp* *f* *Red. ** *Red. **

arco *f* *f*

51 (8)

p *p dolcissimo* *rit.* *A tempo*

rit. *A tempo*

4

8va

57

Musical score for measures 57-63. The system consists of two grand staves. The upper staff has a dashed line above it labeled "8va". The music features a melodic line with slurs and a piano accompaniment with eighth notes and dotted rhythms. The key signature has one sharp (F#).

(8)

64

cresc.

sul D

pp pizz.

p

v

sul A

Musical score for measures 64-69. The system consists of two grand staves. The upper staff has a dashed line above it labeled "(8)". The music features a melodic line with slurs and a piano accompaniment with eighth notes and dotted rhythms. The key signature has one sharp (F#). Performance instructions include "sul D", "pp pizz.", "p", "v", and "sul A".

70

dim.

mf

arco mf

mf

Musical score for measures 70-74. The system consists of two grand staves. The music features a melodic line with slurs and a piano accompaniment with eighth notes and dotted rhythms. The key signature has one sharp (F#). Performance instructions include "dim.", "mf", "arco mf", and "mf".

75 5

f

f

81 **A tempo**

p

p

85