

Jussi Perälä

Tunnelmasta toiseen

Ambient-albumin sävellysprojekti – Arise EP

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Musiikin tutkinto

Muusikko (AMK)

Opinnäytetyö

24.5.2019

<p>Tekijä Otsikko</p> <p>Sivumäärä Aika</p>	<p>Jussi Perälä Tunnelmasta toiseen: Ambient-albumin sävellysohjelma – Arise EP</p> <p>26 sivua + 1 liitettä 24.5.2019</p>
<p>Tutkinto</p>	<p>Muusikko (AMK)</p>
<p>Tutkinto-ohjelma</p>	<p>Musiikin tutkinto</p>
<p>Suuntautumisvaihtoehto</p>	<p>Musiikin tekeminen ja tuottaminen</p>
<p>Ohjaaja(t)</p>	<p>Lehtori Jukka Väisänen Lehtori Ari-Pekka Korhonen</p>
<p>Tämä opinnäytetyöni kertoo taiteellisesta projektistani, jossa äänitin ja tuotin viiden biisin äänitteen ambient/elektronista musiikkia. Olen aina rakastanut instrumentaali-musiikkia ja melodiat ovat aina olleet minulle tärkeitä, joten päätin tehdä musiikillisen kokonaisuuden, joka sisältää niitä elementtejä. Minulla on harvoin ollut mahdollista julkaista instrumentaali-musiikkikokonaisuutta, joten päätin näyttää taiteellisempaa puoltani tässä opinnäytetyössäni.</p> <p>Käyn tässä kirjallisessa osiossa läpi sävellysohjelmaa/työntekoa sekä keskeisiä käsitteitä ja kysymyksiä liittyen projektiin. Puran myös sävellysohjelmaa biisini ja käyn läpi kappaleiden soundiratkaisuja ja tuotantoratkaisuja.</p> <p>Tarkoitukseni oli aluksi tehdä musiikkia käyttäen pelkkiä sampleja, mutta päätin työni edetessä sallia itselleni myös synteesin käytön, sillä liiallinen rajoittaminen rajoitti omaa työskentelyäni ja säveltämistäni. Suurimmaksi osaksi olen pyrkinyt säveltämään ja tuottamaan käyttämällä melko vähäisiä raitamääriä ja olen pyrkinyt muodostamaan sävellyksiä muutamien yksittäisten melodialinjojen avulla.</p> <p>Sävellyksistäni löytyy monia erilaisia musiikillisiä ilmiöitä, joita halusin kokonaisuuden puitteissa laittaa sävellyksiini. Sävelsin viiden kappaleen kokonaisuuden, jossa rytmisesti, harmonisesti ja melodisesti nivoin sävellykset yhteen, muodostaen niistä yhtenäisen kokonaisuuden.</p> <p>EP:n kaksi ensimmäistä sävellystä Arise ja Going ovat tyyliltään ambient-elektronisia sävellyksiä, jossa ambient-vaikutteet ovat vahvasti esillä. Ne muodostavat yhdessä albumin alun kokonaisuuden. Kolmas sävellys Beginning ja neljäs sävellys Ceasing muodostavat EP:n toisen puoliskon ja albumi päättyy viimeiseen kappaleeseen nimeltään Ending, jossa yhdistyvät elektroniset- ja ambient-vaikutteet.</p>	
<p>Avainsanat</p>	<p>ambient, sävellysohjelma, säveltäminen, musiikki, elektroninen musiikki</p>

Author(s) Title Number of Pages Date	Jussi Perälä From atmosphere to another: Composing an ambient album called Arise 26 pages + 1 appendice 24 May 2019
Degree	Bachelor of Music
Degree Programme	Music
Specialisation option	Music Writing and Production
Instructor(s)	Jukka Väisänen, Lecturer Ari-Pekka Korhonen, Lecturer
<p>This thesis depicts an artistic project where I recorded and produced a five-song record of ambient/electronic music. Because both instrumental music and melodies have always been close to my heart, I decided to make a musical entity that includes those elements.</p> <p>As I have not had the opportunity to publish instrumental music before, I decided to show my artistic side in this thesis. This project has provided me with a completely new opening as a musician.</p> <p>In the written section of my thesis, I review the composition and production process together with the key concepts and questions related to my project. In addition, the sound solutions and production solutions chosen for each song will be discussed.</p> <p>My initial intention was to make music using just samples. However, as I progressed, I decided to allow myself to use synthesis as otherwise there would be too many limits restricting my work and composing. I have tried to compose and produce using less tracks than usually and also, to compose with single melodic lines.</p> <p>My compositions contain many different musical phenomena that I desired to display through my music. I composed a set of five songs that rhythmically, harmonically, and melodically intertwine the compositions, forming a coherent whole.</p> <p>The first two compositions on the EP, <i>Arise and Going</i>, are ambient-electronic compositions with ambient influences. These two songs form the beginning of the album. The third composition <i>Beginning</i> and the fourth composition <i>Ceasing</i> comprise the second half of the EP. The album concludes with the last song called Ending, which combines electronic and ambient influences.</p>	
Keywords	ambient, compose, composing, music, electronic music

Sisällys

1	Johdanto	1
1.1	Kysymykset, joita pohdin prosessin aikana	3
1.2	Projektin työtavat	3
2	Ambient-musiikki	4
3	Elektronisen musiikin ja ambient-musiikin yhdistäminen	8
4	Ambient-musiikin rakenteista ja kokonaisuuksista	9
5	Elektronisen musiikin säveltäminen	10
6	Käyttämäni laitteistot	11
6.2	Logic X	11
6.2.1	Alchemy	12
6.3	Native Instruments Komplete 12	13
6.3.1	Kontakt	13
6.3.2	Reaktor 6	14
7	Oma kokemus ambient-musiikin säveltämisestä	15
8	Tulokset, projektin kuvaus	16
9	Biisi 1 Arise	17
9.1	Rakenne	17
9.2	Soundi	17
10	Biisi 2 Going	18
10.1	Rakenne	19
10.2	Soundi	19
11	Biisi 3 Beginning	20
11.1	Rakenne	20
11.2	Soundi	21
12	Biisi 4 Ceasing	21
12.1	Rakenne	21

12.2	Soundi	22
13	Biisi 5 Ending	22
13.1	Rakenne	23
13.2	Soundi	23
14	Pohdinta	24
	Lähteet	1
	Liitteet	

1 Johdanto

Olen säveltänyt ja tehnyt musiikkia jo pitkään, joten oli luontevinta valita opin-
näytetyöni aiheeksi säveltäminen. Viimeaikaiset sävellykseni ja tuotantoni, joita
olen tehnyt, ovat olleet suurimmaksi osaksi popmusiikkia, mutta halusin jollain
tasolla haastaa itseäni musiikin tekijänä ja tehdä jotain erilaista. Päädyin valitse-
maan sävellystyöni aiheeksi genren, joka nojaa enemmän taiteellisiin ratkaisui-
hin kuin kaupallisiin ratkaisuihin. Sävelsin viiden kappaleen ambient-albumin,
jossa pyrin pitämään tunnelmallisen yhtenäisyyden kappaleiden välillä alusta
loppuun. Itselleni kyseinen isompi taiteellinen kokonaisuus oli ensimmäinen laa-
tuaan. Ambient-musiikki on instrumentaalista ja tunnelmaan perustuvaa musiik-
kia, jossa sävellysten keskeisiä piirteitä ovat minimalistisuus ja vakaa tun-
nelma.¹

Oma historiani musiikintekijänä alkoi jo nuorella iällä, kun tein Fruity Loops²- oh-
jelmalla instrumentaalisia kappaleita ja julkaisin niitä internetin musiikkisivus-
tolla. Tein silloin fiilispohjalta biisejä, sillä teorianuntemusta itselläni ei tuolloin
vielä ollut. Sävelsin lyhyitä instrumentaalisia biisiaihioita, joita voi kutsua jonkin-
laisiksi elektronisiksi sävellyskokeiluiksi. Huomasinkin Arise-kokonaisuutta teh-
dessäni toteuttavani musiikillisesti itseäni melko samalla tavalla kuin nuorena
ensimmäisiä sävellystöitäni tehdessäni toteutin. Tein Arise-kokonaisuuden sä-
vellykset melko intuitiivisesti ja fiilispohjalta, mutta kuitenkin käyttäen opiskeluni
ja työhistoriani aikana oppimia teoreettisia ilmiöitä ja sävellysmetodeja.

Olen aina ollut enemmän melodiahminen kuin teksti-ihminen ja musiikkia teh-
dessäni päässäni soivat usein ensimmäisenä monet melodiat ja vastamelodiat.
Siksi oli luontevaa alkaa tekemään melodisia sävellyksiä, jotka ovat selkeitä ja
yksinkertaisia, mutta joissa on paljon tunnelmallista sisältöä. Keväällä 2018 sain
idean ambient-äänitteen tekemisestä kuunnellessani Jon Hopkinsin uutta albu-
mia *Singularity* (Hopkins 2018). Rakastuin levyn elektroniseen ambient-

¹ Esittelen ambient-käsitteen ja sen musiikilliset lähtökohdat tarkemmin luvussa 2.

² Fruity Loops oli muusikoiden yleensä käyttämä äänitysohjelma, jolla oli melko helppo luoda elektro-
nista musiikkia. Nykyisin Fruity Loops tunnetaan nimellä FL Studio.

äänimaisemaan niin paljon ja inspiroiduin siitä välittömästi. Levyllä on mahtava tunnelma ja paljon vaikutteita ambient-musiikista ja elektronisesta musiikista. Päätin että teen opinnäytetyössäni jotain sen suuntaista, mutta en asettanut taiteelliselle osuudelle vielä silloin mitään tarkempaa päämäärää.

Suurena inspiraation lähteenä opinnäytetyössäni toimi myös eräs suosikkialbumini, Brian Enon *Apollo: Atmospheres and Soundtracks* (Eno 1983), joka suurelta osin innoitti minua instrumentaalisen äänimaiseman luomiseen rytmisen popmusiikin sijaan.

Aloitin sävellysprosessin kesän 2018 aikana. Tein paljon biisiaihioita ja hain kokonaisuudelleni suuntaa. Syksyn 2018 aikana sävelsin ensimmäisen kappaleeni ja vasta sen jälkeen mielessäni alkoi muodostua tarkempi kuva kokonaisuudesta. Halusin käyttää kappaleissani pienempiä raitamääriä kuin normaalisti käytän ja pyrkiä minimalistiseen tuotantoon. Tällä tavoin pyrin myös haastamaan itseäni ja asetin työskentelylleni rajoitteita.

Syksyllä 2018 päätin että albumistani tulee viiden sävellyksen kokonaisuus, jossa sävellykset nivoutuvat yhteen yhdeksi kokonaisuudeksi, jonka kuulija voisi kuunnella vaivattomasti alusta loppuun. Kokonaiskuvan muodostumisen takia sävelsin kappaleet järjestyksessä alkaen ensimmäisestä ja päättyen albumin viimeiseen kappaleeseen. Sävellysprosessi ja kirjoitusprosessi kulkivat käsikädessä ja viimeisen sävellyksen sain valmiiksi helmikuussa 2019.

Alusta alkaen tarkoitukseni oli tehdä koko prosessin kaikki vaiheet itse. Ensimmäisenä vaiheena suunnitteluvaihe, jonka tein kevään ja kesän 2018 aikana. Säveltämisvaiheen toteutin syksyllä 2018- alkuvuonna 2019, jonka jälkeen miksasinkin kappaleet keväällä 2019. Kirjoitusprosessi eteni samanaikaisesti sävellysprosessin kanssa.

1.1 Kysymykset, joita pohdin prosessin aikana

Mitä ambient- musiikki on omassa tuotannossani ja millaisilla ilmiöillä pyrin toteuttamaan sitä?

Millainen ambient-tyylinen elektronisen musiikin julkaisu oli tarkoitus tehdä?

Millaisen taiteellisen kokonaisuuden päätin tehdä?

Mitkä olivat säveltämisen haasteita?

Miksi päädyin tekemään kyseisen kokonaisuuden?

Millaisia soundillisia asioita ja rakenteellisia?

Mitkä tekijät vaikuttivat valintoihini?

Mitä haasteita prosessissa oli?

Miten ratkaisin ongelmat liittyen prosessiin?

1.2 Projektin työtavat

Tein koko työn alusta loppuun itse. Halusin jo alusta alkaen pitää tämän projektin henkilökohtaisena sooloprojektina, enkä ajatellut käyttäväni muiden apua. Tällä tavoin säilytin opinnäytetyössäni tietynlaisen henkilökohtaisen tunnelman ja pidin kaikki langat omissa käsissäni. Sain myös toteuttaa kaikkia opiskeluaikanani oppimia asioita. Esimerkiksi miksaamista, josta minulla ei ole niin paljon aikaisempaa kokemusta.

Käytin sävellystyössä Logic X -ohjelmistoa ja useita erilaisia virtuaali-instrumentteja. Akustisia instrumentteja en käyttänyt juurikaan haasteellisten äänitysmahdollisuuksien vuoksi, ja koin löytäväni tarpeelliset soundit Logicista sekä siihen saatavista ulkopuolisista plugareista. Prosessin aikana hankin itselleni Native Instrumentsin Komplett 12- ohjelman, joka inspiroi sävellystyötäni paljon ja se mahdollisti myös tarvittavien akustisten instrumenttien soundin luomisen.

Aloitin säveltämisen usein soundilähtöisesti ja lähdin hakemaan kappaleen tunnelmaa soundista. Päätin alussa kappaleen tahtilajin ja sävellajin. Mietin

edellisen sävellyksen tunnelmia ja yritin valita sävellajit ja tahtilajit sen mukaan, miten ne toimivat edellisen kappaleen kanssa. Näillä ratkaisuilla hain sävellyksiä yhdistäviä tekijöitä, jotta pystyin nivomaan kappaleet sulavasti toisiinsa. Valitessani sävellajin ja tahtilajin aloin soittamaan usein koskettimilla jonkinlaisia improvisoituja linjoja ja mietin voisiko niistä lähteä rakentamaan sävellystä pidemmälle. Samalla pyrin pitämään mielessäni albumin kokonaiskuvaa ja minkälaista tunnelmaa siihen pyrin seuraavaksi saamaan. Monesti sävellykset syntyivät hetkessä ja melko nopeasti ja säveltämiseni oli erittäin intuitiivista. Näin sain myös kuvattua kappaleessa olevaa tunnetta parhaalla mahdollisella tavalla, eikä ajatukseni sävellystyön kanssa lähtenyt poukkoilemaan liikaa. Työni eteni sävellysten kautta ja samalla tutkin ambient-musiikin ilmiöitä ja lainalaisuuksia ja peilausin omaa tekemistäni ambient-musiikkiin ja sen ilmiöihin.

2 Ambient-musiikki

Ambient- sana tarkoittaa suomeksi ympäröivää, tunnelmallista. Ja sillä on muitakin merkityksiä kuin musiikillisen tyyli-tyylinen käyttö. Esimerkiksi markkinoinnissa ambient termiä käytetään nopeasti toteutettavien markkinaratkaisujen niminä (Dagmar.fi, 2005). Ambient-termin voi tulkita musiikillisessakin mielessä tarkoittavan myös kaikkea ympäröivää musiikkia genrestä riippumatta. Ja mm. Mark Prendergast on kirjassaan *The Ambient Century: From Mahler to Trance: The Evolution of Sound in the Electronic Age* todennut kaiken digitaalisesti olemassa olevan musiikin olevan Ambient-musiikkia (Prendergast Mark, 2000).

Ambient musiikillisena ilmiönä on melko laaja käsite. Sen voidaan katsoa alkaneen jo 1900-luvun loppupuolella klassisten säveltäjien tehdessä klassista avantgardemusiikkia. Esimerkiksi Claude Debussy, Erik Satie ja John Cage sävelsivät aikanaan teoksia, jotka voidaan luokitella ambient-musiikin esiasteeksi ja joissa voidaan nähdä paljon yhtäläisyyksiä mm. Brian Enon ambient-tuotannon kanssa (Watson Mike, 2001). Heidän sävellyksistään löytyy elementtejä, joilla he loivat ambient-tyylisiä äänimaisemia orkesterisoitimilla.

Äänitysteknologian kehittyessä 1960-luvulla rock yhtyeet alkoivat yhdistelemään klassisesta musiikista tuttuja avantgardevaikutteita musiikkiinsa ja esimerkiksi The Beatles kokeili albumillaan *Revolver* (The Beatles, 1966) sävellyksissään monia erilaisia avantgardistisia ratkaisuja. He mm. käänsivät nauhoitettuja asioita toisinpäin ja leikkelimät ääninauhaa ja sen jälkeen hidastivat ääninauhaa nauhurilla, luoden ennenkuulumattomia äänimaisemia. Näitä kokeiluja voidaan pitää myös ensimmäisinä sämpläyksinä ja looppauksina popmusiikin historiassa. The Beatlesin innoittamana monet muutkin yhtyeet alkoivat tekemään studiossa erilaisia kokeiluja, jotka liittyivät äänen muokkaamiseen ja erikoisten soundien muodostamiseen. Tähän vaikutti äänityslaitteiston ja efektien kehittyminen. Ja vuosien 1964-67 aikana popmusiikki kehittyi soundillisesti enemmän kuin 1950-luvun aikana (The Guardian, 2015). Vaikka termiä ambient ei ollut vielä olemassa, musiikki oli kovaa vauhtia menossa tuotannollisesti kokeilevampaan suuntaan, ja soundien kanssa alettiin olemaan luovia ja rohkeampia kuin aikaisemmin. Erityisesti ambient alkoi kehittymään Isossa-Britanniassa 1970-luvun alkupuolella syntetisaattorien ilmestyessä kaappoihin (Lanza, 2004).

Äänitysteknologia kehittyi ja samoin kehiteltiin uusia sähköisiä instrumentteja, joita alettiin ennakkoluulottomasti käyttämään musiikkituotannoissa. 1970-luvulla saksalainen yhtye Kraftwerk toi syntetisaattorit populaarimusiikkiin vahvasti. Yhtyettä voidaan pitää yhtenä suurimpana elektronisen musiikin pioneereina ja suunnannäyttäjänä. He kehittivät sähkörumpupädejä ja rakensivat myös omia syntetisaattoreitaan, joilla he tekivät aikanaan ennenkuulumatonta soundia. Kraftwerkin albumilla *Autobahn* (Kraftwerk, 1975) on kuultavissa syntetisaattoreilla toteutettua äänimaisemaa, joilla yhtye ääntä hyödyntäen kuvasivat tunnetiloja ja tilanteita. Levyn päättävät kappaleet *Mitternacht* ja *Morgenspaziergang* kuvaavat vuorokauden aikoja sävelten ja äänien avulla. Syntetisaattorit mullistivat musiikin, sillä ennen sitä ei voitu luoda sellaisia ääniä ja äänimaisemia, jotka syntetisaattorit mahdollistivat. Kraftwerkin johdattamana syntetisaattorit alkoivat vallata musiikkialaa ja äänimaisemointi musiikissa alkoi yleistyä.

Ambient, varsinaisena musiikillisena käsitteenä syntyi Britanniassa 1970-luvun alkupuolella Brian Enon (1970) julkaistuaan albumin *Ambient 1: Music for*

Airports. Eno oli tullut tunnetuksi glamrock-yhtye Roxy Musicin kosketinsoittajana ja hän alkoi sen jälkeen tekemään soolouraa. Hän oli julkaissut kolme albumia ennen *Ambient 1*-albumin julkaisua. Albumin takakannessa hän lanseerasi termin *ambient*, jota on siitä hetkestä lähtien käytetty nimenä musiikkityylille, jossa keskitytään tunnelman luomiseen.

"...Viimeisten kolmen vuoden aikana olen kiinnostunut musiikin käyttämisestä tunnelman luomisessa ja olen alkanut uskomaan, että on mahdollista tehdä materiaalia ilman musiikillisia kompromisseja. Tehdäkseni eron omien kokeiluni ja muiden kokeilujen välillä olen alkanut käyttämään omasta musiikistani termiä Ambient-musiikki. Määrittelen ambienssin ilmapiiriksi tai ympäröiväksi vaikuttajaksi, eräänlaiseksi sävyksi. Tarkoitukseni on tuottaa originaaleja kappaleita näennäisesti (mutta ei yksinomaan) tiettyihin aikoihin ja paikkoihin sopiviksi ja jotka sisältävät tietynlaisia tunnelmia ja fiiliksiä.

"... Ambient-musiikilla avulla on tarkoitus antaa rauhaa ja aikaa ajatella asioita. Ambient musiikin pitää vaikuttaa monella tasolla kuuntelukokemukseen. Sen pitää olla yhtä aikaa huomiota herättämätöntä ja kiinnostavaa."(Eno, *Apollo: Atmospheres and Soundtracks*, 1983).

Sittemmin Eno on julkaissut useita ambient-albumeita ja tuottanut monia pop/rock-yhtyeitä, joiden tuotannoissaan hän on käyttänyt paljon elementtejä ambient-musiikista. Häntä voidaankin pitää ambient-genren pioneerina ja eräänlaisena suunnannäyttäjänä.

Ambient-vaikutteet alkoivat siirtymään rockmusiikista elektroniseen tanssimusiikkiin 1980-luvulla, jolloin syntyi useita uusia genrejä elektronisen musiikin ympärille. Vielä tänäkin päivänä useissa EDM-kappaleissa on paljon ambient-vaikutteita, pitkiä kaikuja, pehmeitä synteettisiä ääniä ja sämplättyjä ääniä yms.

Oman näkemykseni mukaan ambient on musiikin tyylilaji, jossa keskitytään selkeiden melodiaosuuksien sijaan tunnelman luomiseen, ja jossa pyritään välttämään popmusiikista tunnettuja rakenteellisia ratkaisuja. Siinä pyritään luomaan jokin tunnelma ja ympäristö ja siinä vältetään liikaa huomion herättämistä. Ambient on yleensä syntetisaattoreilla luotua elektronista musiikkia, joka sisältää toisinaan myös akustisia soittimia ja klassisesta musiikista lainattuja elementtejä.

Ambient-musiikissa korostetaan kappaleen tunnelmaa ja siinä käytetään paljon "leijuvia" ja pehmeitä soundeja. Niitä muodostetaan yleensä käyttämällä paljon

kaikua ja pehmeitä synteettisiä ääniä. Akustisista instrumenteista piano on myös erittäin yleinen ambient-musiikissa.

YouTubesta löytyvässä Brian Enon haastattelusta (BBC Click 2017, video) Enon näyttää kuinka hän säveltää ambient-musiikkia. Videolla voi nähdä hänen käyttävän paljon sattumanvaraisia ohjelmointeja, jotka muodostavat satunnaisia ja muuttuvia algoritmeja esimerkiksi soundin pulssiin. Hän ikään kuin antaa tietokoneen säveltää tietyt asiat puolestaan. Tämä perustuu paljolti ambient-musiikkia tehdessä haettavaan jatkuvuuteen ja siihen ettei asioiden haluta toistuvan liian usein samankaltaisina. Ambient-musiikissa haetaan yleensä sattumanvaraisia melodisia ja harmonisia ratkaisuja. Rumpukoneet ja arpeggiaattorit ovat usein luomassa rytmistä pulssia ja sykettä. Lisäksi pulssin luomiseen käytetään paljon sidechain-kompressoinnin tai tremolon avulla tuotettua soundin liikettä. Sidechain-kompressointi tarkoittaa sitä, että esimerkiksi synteettisen padisoundin saa sykkimään neljäsosanuoteilla, kun efektiketjuun laittaa kompressoriefektin, johon ajetaan neljäsosasykkeen signaalia ja sillä signaalilla kompressoidaan padisoundin syttymistä (attack) ja palautumista (release). Lisäksi kuunteleminen ambient-albumeilla on yleistä soundien rosoisuus. Rosoisuutta saadaan aikaan särkeksi säröttämällä, eli ylioheamalla soundia. Soundiin tulee tällöin säröä ja särö luo soundiin lisää yläsävelsarjoja, jotka rikastavat soundin kuulokuvaa.

2016). Ambient-housen edelläkävijänä on toiminut brittiläinen yhtye nimeltään The Orb. He alkoivat tekemään 1980-luvun loppupuolella ambient-house musiikkia ja julkaisivat vuonna 1991 albumin *The Orb's Adventures Beyond the Ultraworld* (The Orb, 1991), jossa he yhdistivät Moog-syntetisaattoria, uskonnollisia kuoroteoksia ja audioraitoja Apollo 11 avaruusraketin lähdöstä. He toivat albumillaan esille ”avaruudellisen ambientsoundin”.

4 Ambient-musiikin rakenteista ja kokonaisuuksista

Melko harvoin ambient-musiikkia kuunnellessa tulee kiinnittäneeksi huomiota kappaleen rakenteeseen. Ambient-musiikin tarkoituksena on usein olla jatkuvaa ja selkeitä rakenteita ei välttämättä ole. Kappaleissa on usein alku ja loppu ja niiden välillä ollaan jossain tunnelmassa tai ”tilassa”, joka luodaan instrumentaatiota hyväksi käyttäen. Itse koen että ambient-musiikissa tarkoituksena on luoda jokin tunnelma ja tunnetila musiikkia apuna käyttäen. Esimerkiksi Brian Enon levy *Apollo: Atmospheres and Soundtracks* kuvailee äänimaiseman avulla avaruuden ”ääniä” ja tunnelmaa joka avaruudessa vallitsee. Ambient-musiikin säveltäminen on mielestäni eräänlaista mielikuvituksen ja alitajunnan avulla toteutettua tunnelman luomista. Säveltäessä joutuu poissulkemaan monia yleisiä ”sääntöjä”, joka luo omat haasteensa säveltäessä ambient-musiikkia. Sävellyksissä ei saa tapahtua liian paljon asioita, joihin kuulija voisi kiinnittää huomiota. Ambient-albumit ovat yleensä myös suurempia kokonaisuuksia ja tunnelmallisesti sävellyksissä toistuu yleensä jokin yhtenäinen teema, joka nivoo sävellykset toisiinsa.

Opinnäytetyöhöni säveltämäni sävellykseni saivat paikoitellen ”elokuvamaisia” piirteitä ja säveltäessäni mielessäni olikin usein jokin mielikuva jostain tilanteesta tai asiasta. Elokuvasävellyksistä poiketen pyrin kuitenkin pitämään mielessäni jotain staattista kuvaa, sen sijaan että olisin ajatellut jotain liikkuvaa kuvaa tai kohtausta. Koen ambient-säveltämisen ja elokuvasäveltämisen eron juurikin siinä, että ambient-säveltämisessä ajatellaan enemmän jotain staattista paikallaan olevaa kuvaa, joka saadaan musiikin avulla ikään kuin ”liikkumaan”.

Ambient-sävellyksissä ei myöskään välttämättä aina ole pulssia ja rytmisiä elementtejä. Itse halusin Arise-ep:n sävellyksissäni käyttää pulssia ja sävelsinkin kaikki kappaleet tempoon. Omasta historiastani popmusiikin tekijänä tempoon säveltäminen oli luontevampi tapa tehdä musiikkia. Pysin häivyttämään tempossa pysymistä tahtilajien avulla ja käyttämällä myös muita tahtilajeja kuin perinteistä 4/4-tahtilajia.

5 Elektronisen musiikin säveltäminen

Elektronisen musiikin säveltäminen poikkeaa paljon monien muiden genrejen sävellysmetodeista. Useimmiten sävellystyössä käytetään tietokonetta ja äänitysohjelmistoa, jonka avulla tuotetaan soiva äänimateriaali. Äänimateriaali voi olla sämplättyä, akustista tai synteettistä ja sävellysprosessissa toimitaan yleensä länsimaalaisen sävellystyylin mukaan (Roads, 2015). Vielä pitkälle 90-luvulle säveltämisessä käytettiin sampleita ja rumpukoneita, mutta viimeisten vuosikymmenten aikana elektronista musiikkia on sävelletty pääsääntöisesti tietokoneita käyttämällä.

Elektronisen musiikin säveltäminen tapahtuu nykyään melko paljon Digital audio workstation -ympäristössä (DAW). DAW on tietokoneohjelma, joka toimii digitaalisen äänitysympäristönä. Siinä pystyy käyttämään audioraitoja, sekä MIDI-raitoja ja niitä pystyy muokkaamaan rajattomasti käyttäen efektointia ja muokkaamalla audiota. Elektronisessa musiikissa tärkeitä elementtejä ovat rytmiset elementit, joiden luomiseen käytetään elektronisia rumpukoneita ja arpeggiaattorilla luotuja rytmisiä melodiakuvioita. Melko usein elektronisen musiikin säveltäminen alkaa rytmisen pohjan luomisesta, jonka päälle aletaan rakentamaan harmonista pohjaa ja melodisia elementtejä.

Elektroniset sävellykset ovat pituudeltaan yleensä pidempikestoisia kuin keskimääräiset popkappaleet, sillä niissä pyritään usein kasvattamaan ja kehittämään tunnelmaa pitkin sävellystä. Ambient-elementtien käyttö tunnelman

luomisessa ja sen kehittämässä on suuressa roolissa elektronista musiikkia sävelletäessä. Omassa projektissani elektroninen musiikki ja sen ilmiöt tulevat esiin rumpusoundeissa ja synteettisissä soundeissa, joita tykkään käyttää tuotantoja tehdessäni.

6 Käyttämäni laitteistot

6.1 Kotistudio

Ambient-musiikkia säveltäessä oli tärkeää löytää miellyttävä sävellysympäristö. Pyrin minimoimaan kaikki häiritsevät ärsykkeet, jotta pääsin mahdollisimman hyvää mielentilaan sävellyksiäni tehdessä. Tein sävellyksen äänitystyön pääosin kotonani omassa työhuoneessani. Käytin työskentelyssä Mac Book Pro -laptopia ja liitin siihen yleensä midi-koskettimiston, jolla kontrolloin softasyntetisaattoreitani. Kotistudiossani kaiuttimina käytin Yamaha HS7 aktiivikaiuttimia ja tein myös paljon sävellystyötä käyttäen kuulokkeita. Lisäksi työskentelin usein oppilaitoksella tai jossain kahvilassa, sillä huomasin inspiraation löytymisen helpomaksi jossain muualla kuin kotona. Huomasin kahvilassa työskentelyn ambient-sävellyksiä tehdessä inspiroivaksi. Sain usein inspiraatiota ollessani kuulokkeet korvilla ja katsellessani kahvilassa tapahtuvaa toimintaa.

6.2 Logic X

Logic X on Mac OS X:lle tehty Digital audio workstation, eli DAW. Käytin Logic X:ää säveltäessäni, äänittäessäni ja miksatessani EP:n. Päädyin käyttämään Logicia, sillä olen käyttänyt ohjelmaa jo pitkään ja se on itselleni selkein ja helpokäyttöisin musiikinteko-ohjelma. Ohjelmassa saa käytettyä MIDI-instrumentteja ja audiota ja niitä on helppo yhdistellä ja muokata. Käytin säveltäessäni paljon midi-instrumentteja, jotka lopulta muutin audiotiedostoiksi ennen miksaamista.

Koen Logicin erittäin hyvänä ohjelmana elektronisen musiikin tekoon. Se tarjoaa jo itsessään erittäin suuren määrän plugareita, eli softasyntetisaattoreita ja efektejä. Niistä totesin käytännöllisimmäksi ambient-musiikin tekoon Alchemy-ohjelman, joka on erittäin monipuolinen sämpleri/syntetisaattori. Sillä pystyy mm. sämpläämään eri soundeja ja ääniaaltoja ja yhdistämään niitä eri tavoin. Pyrin säveltäessäni välttämään valmiiden preset-soundien käyttöä ja tekemään kaikki soundit itse. Usein muokkasin valmiista preset-soundista mieleisemmän soundin. Tällä tavoin hain myös omaa, muista poikkeavaa, tunnistettavaa soundia.

Raitamäärät eivät omissa sävellyksissäni kasvaneet kovinkaan suuriksi ja pyriinkin alusta alkaen tietynlaiseen minimalismiin. Huomasin säveltäessäni, että kaikujen ja suurien tilojen käyttö soundeissa luo paljon tilaa, joten yhdellä isolla kaiutetulla synteettisellä pädisaundillakin sain kappaleesta suuren kuuloisen. Keskityinkin käyttämään paljon kaikuja ja efektointia tilan luomiseen.

6.2.1 Alchemy

Alchemy on Logicin mukana tuleva plugari, jolla voi tehdä monimutkaisiakin soundeja käyttäen 1-4 ääniaaltoa ja/tai sämpleä samanaikaisesti. Alchemy tarjoaa rajattoman mahdollisuuden soundien luomiseen ja niiden muokkaukseen. Jokaista ääntä voi muokata erikseen ja koko soivaa ääntä voi muokata vielä yhdessä ja soundiin pystyy softan sisällä lisäämään vielä efektejä, esimerkiksi kaikua, säröä ja delaytä. Alchemy tarjoaa loputtoman määrän mahdollisuuksia soundien tekoon ja sillä pystyy toteuttamaan monimutkaisiakin äänimaisemia, jotka ovat olennaisia ambient-musiikissa. Käytin Alchemyä pääasiallisesti pädisoundien tekoon.



Kuvio 2. Alchemy-syntetisaattori

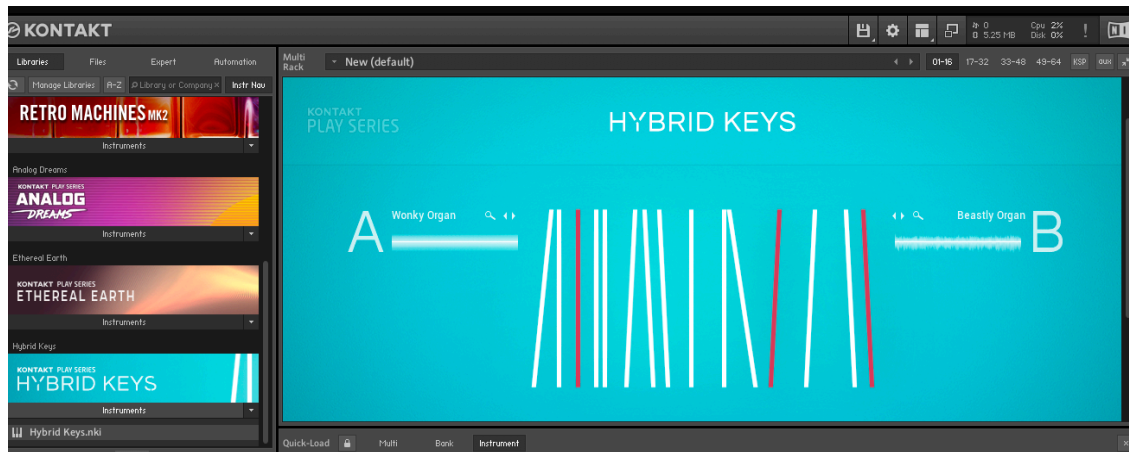
6.3 Native Instruments Komplete 12

Aloittaessani kappaleiden säveltämisen pyrin aluksi käyttämään tuttuja ja jo käyttämiäni plugareita ja efektejä. Huomasin kuitenkin prosessin aikana kaipaavani jotain uutta ja tuoretta kulmaa tekemiseeni, joten päätin ostaa Native Instrumentsin Komplete 12 plugaripankin. Komplete on Native Instrumentsin soundi-/plugariohjelmisto, joka sisältää kymmeniä erilaisia syntetisaattoreita. Komplete tarjoaa erittäin hyviä sämplereitä ja modulaarisyntetisaattorin, jotka huomasin olevan erittäin käytännöllisiä omassa sävellystyössäni. Sain useita inspiraatioita Kompletin soundeista, ja käytinkin jokaisessa kappaleessa paljon siitä löytyviä soundeja.

6.3.1 Kontakt

Kontakt on Native Instrumentsin Kompletin mukana tuleva samplepohjainen instrumentti. Samplepohjaiseen instrumenttiin on sämplätty ääniä esimerkiksi pianosta tai rummuista ja sen avulla pystyy soittamaan niitä ääniä, toisin kuin syntetisaattori, jossa ääni muodostetaan ääniaaltoja muokkaamalla. Kontakt on erittäin helppokäyttöinen plugari, jolla pystyy helposti luomaan mm. akustisia soundeja. Erittäin käytännölliseksi ambient-sävellyksissäni osoittautui Hybrid Keys-samplesyntetisaattori. Käytin sävellyksissäni paljon kyseistä instrumenttia.

Sillä pystyy soittamaan samanaikaisesti kahta sampleä päällekkäin ja niistä pystyy muodostamaan erittäin monipuolisia ja hieman erikoisiakin akustistyyllisiä soundeja. Hybrid Keysiin on sämplätty pianoja, sähköpianoja, urkuja ja synteetisiä soundeja. Niistä yhdistelemällä sain aikaiseksi erittäin hyviä kuulaita ambientsoundeja. Lisäksi ohjelman käyttöliittymä on miellyttävän helppo ja intuitiivinen. Käytinkin Hybrid Keysiä Arise-ep:n jokaisessa sävellyksessä.



Kuvio 3. Kontakt Player Hybrid Keys

6.3.2 Reaktor 6

Reaktor 6 on Native Instrumentsin softasyntetisaattori, jolla pystyy käyttämään valmiita modulaarisyntetisaattoreita tai luomaan itse omia syntetisaattoreita. Reaktorin käyttö vaatii ymmärrystä synteestistä ja siitä, miten modulaarisyntetisaattorin saa rakennettua. Käyttöliittymältään softa on paljon monimutkaisempi kuin Komplete, ja käytännössä kaikin puolin täysin päinvastainen. Modulaarisyntetisaattorissa pystyy luomaan moduuleista omia syntetisaattorikonaisuuksia ja sen käyttömahdollisuudet ovat lähes rajattomat. Reaktorilla saa luotua synteetistä äänimaisemaa erittäin monipuolisella tavalla, ja varsinkin rytmisiin, ”pulputaviin” synteeriratkaisuihin se on hyvä valinta. Soundillisesti se poikkeaa samplepohjaisista syntetisaattoreista melko paljon, sillä kaikki soundit perustuvat synteettiin ja ääniaaltoihin. Reaktorilla pystyin toteuttamaan elektronisempia ratkaisuja ja ”sattumanvaraisempaa” säveltämistä, sillä Reaktor 6 pystyy tuottamaan satunnaista äänimaisemaa erittäin helposti.



Kuvio 4. Reaktor 6 modulaarisyntetisaattori

Reaktor 6 on erittäin inspiroiva syntetisaattori ja se mahdollistaa mielestäni erittäin laajat mahdollisuudet ambient-/elektronisen musiikin säveltämiseen. Sillä on helppo toteuttaa sattumanvaraisesti käyttäytyviä ja rytmisesti monimutkaisia ääniä. Käytin sitä lähes jokaisessa EP:n sävellyksessä.

7 Oma kokemus ambient-musiikin säveltämisestä

En omannut varsinaisen ambient-musiikin säveltämisestä aikaisempaa kokemusta, vaikka olen kyllä kuunnellut kyseisen genren artisteja melko paljonkin. Olen pääasiallisesti toiminut pop/rock-tuottajana ja biisinkirjoittajana, mutta pyrkinyt aina tuotannoissani käyttämään myös kuulaita ambient-elementtejä. Minulla on melko suuri tietämys eri musiikin genreistä, sillä kuuntelen musiikkia laidasta laitaan. Se helpotti myös uudenlaisen musiikillisen tyyliuunnan hahmottamisessa ja ymmärtämisessä. Ambient-musiikin säveltäminen mahdollistaa liikkumisen melko laajalla musiikillisella alueella. Tärkeintä on tunnelman luominen ja tietynlaisessa minimalismissa pysyminen. Kuuntelin jonkin verran inspiraationa erilaisia ambient-levytyksiä, mutta päädyin kuitenkin olemaan ottamatta liikaa vaikutteita muilta säveltäjiltä ja pyrin säveltämään omalla tyyllilläni.

Melodisen taustani myötä minimalistinen sävellystyylini tuotti alussa haasteita ja pysyminen pelkästään tunnelmallisessa ambient-maailmassa osoittautui vaikeaksi. Sävellyksissäni toistuu jokin melodiakuvio ja sointukulkua muuttamalla loin erilaisia jännitteitä melodian ja harmonian välille. En kuitenkaan pyrkinyt välttämään melodisuutta sävellyksissäni, mutta pyrin pitäytymään minimalistisessä melodisessa ilmaisussa kappaleiden kanssa.

8 Tulokset, projektin kuvaus

Päädyin projektissani viiden sävellyksen kokonaisuuteen. Se tuntui ajatuksena mielenkiintoiselta ja siitä sai jo ajatuksen tasolla muodostettua selkeän ja melko mittavan kokonaisuuden. Lähdin mielessäni ajattelemaan tunnelmia ja sävellyksilläni pyrin kuvaamaan erilaisia henkisiä ja fyysisiä tunteita. Mahdollisuutenani oli myös tehdä pidempiä sävellyskokonaisuuksia, mutta sävellyksistäni tuli luontevasti lyhyemmän mittaisia. Oma kokemukseni pohjautuu paljolti pop-musiikin säveltämiseen ja kuuntelemiseen ja siitäkin johtuen päädyin tiiviimpään sävellysmuotoon. Mielestäni kappaleet pysyvät myös mielenkiintoisina ollessaan lyhyempiä. Kokonaisuuden pyrin nivomaan yhtenäiseksi kokonaisuudeksi käyttämällä harmonisia ja rytmisiä ilmiöitä. Julkaisin kappaleet Soundcloud-sivustolla albumimuodossa <https://soundcloud.com/jussiperala/sets/ariseep/s-0dWOM>

9 Biisi 1 Arise

Lähdin tekemään ensimmäistä kappaletta sillä ajatuksella, että se tulisi olemaan kokonaisuuden ensimmäinen sävellys. Sen tarkoituksena oli luoda tunnelma ja pohja koko EP:lle. Kappale sai nimekseen Arise ja se kuvastaa eräänlaista fyysistä ylösnousemista ja korkeuksissa tapahtuvia asioita.

Tempo: 63Bpm

Sointukierto: D I Bm I F#m I E

Kesto: 4,24

9.1 Rakenne

Sointupohjana käytin säveliä ADE, eli Asus4-sointua, joka säilyy koko kappaleen ajan muuttumattomana. Sointuvaihdokset toteutin pelkällä bassoäänellä, jotka liikkuvat staattisen sointupohjan päällä. Käytin sointupohjassa tremolo-efektiä ja sidechainkompessoria luomaan pulputtavaa sykettä ja rytmiä. Ne ovat ambient-musiikissa yleisiä keinoja luoda rytmisiä ilmiöitä käyttämättä perkussiivisia instrumentteja.

Kappaleen melodia alkoi vain soimaan päässäni sointukierron päälle ja päätin pitäytyä yhdessä melodialinjassa, joka toistuisi pitkin kappaletta. Intensiiteettiä kasvatin lisäämällä instrumentaatiota ja elementtejä aina kahden sointukierron välein. Oberheim-syntetisaattoria mallintavalla OB-Xd-plugarilla soittama vasta-melodialinja jää lopussa ainoaksi elementiksi soimaan ja viimeisten tahtien aikana hidastin tempoa automaatiolla, tarkoitukseni saada kappale yhdistymään seuraavan kappaleen tempoon saumattomasti.

9.2 Soundi

Soundi perustuu kahteen synteettiseen pädisaundiin, jotka ”pulputtavat” tremolo-efektin avulla, sekä kahteen bassosoundiin. Pyrin käyttämään mahdollisimman vähäisiä raitamääriä, jotta kappale pysyisi mahdollisimman

yksinkertaisena ja melodialinja tulisi esille. Käytin kappaleessa melko vähän perkussiivisia elementtejä. Ainoa perkussiivinen raita oli kohdassa 1'30 alkava rumpuraita, jonka soitin itse ja äänitin tietokoneen sisäisellä mikrofonilla koulun rumpuluokassa. Laitoin rumpuraitaan säröefektin ja leikkasin siitä matalia ja korkeita taajuusalueita pois, jotta sain aikaan etäisen kuulokuvan. Kerrostin melodialinjaa myös muutamalla eri saundilla, jotta kappaleen intensiteetti kasvaisi loppua kohden. Lisäksi lisäsin bitcrusher³-efektiä arpeggiaattoribassoon, jolla sain aikaan säröefektin. Siihen sain inspiraation kuunnellessani Jon Hopkinsin (2018) kappaleen *Singularity*, jossa kohdassa 4'15 hän käyttää bitcrusher-efektiä säröittäen sen avulla koko kappaleen.

Ambient-tyylin mukaisesti Arise-kappale sisältää paljon pehmeitä ja leijuvia elementtejä, jotka toteutin käyttämällä paljon kaikua ja delaytä. Perkussiiviset elementit olivat melko kuivia, joka loi kappaleessa selkeän kontrastin niiden ja kaisien sointusoittimien välille.

10 Biisi 2 Going

Sävelsin Going-kappaleen toisena sävellyksenä kokonaisuudelle. Tarkoituksena oli saada se jatkumaan saumattomasti heti Arise-sävellyksen jälkeen ja ne muodostavatkin yhdessä sävellyskokonaisuuden ensimmäisen puoliskon. Pyrin kuvaamaan kappaleen avulla eteenpäin menemistä ja eteenpäin suuntautuvaa liikettä.

Tempo: 71Bpm

Sävellaji: Gm

Kesto: 4,23

³ Bitcrusher on digitaalinen särö-efekti, joka aikaansaadaan pienentämällä audiosignaalin resoluutiota (Soundbrige 2017)

10.1 Rakenne

Going-kappale alkaa pitkällä soinnulla, jotka pumpppaavat sidechain-kompresso-
rin avulla neljäsosasykkeessä. Kappale kehittyy muutaman sointukierron jäl-
keen, jolloin bassorumpu alkaa lyömään neljäsosia. Samalla kappaleen alussa
ollut sointukierto Gm-Cm-Eb-F -sointukierto muuttuu kolmen tahdin mittaiseksi
kierroksi Gm-Cm-Eb. Tällä ratkaisulla halusin rikkoa hieman perinteistä neljän
soinnun kierron kaavaa ja kasvattaa kappaleen harmonista intensiteettiä.

Melodia on harvasti toistuva sekvenssinen kuvio, jolla pyrin luomaan kappalee-
seen pysyvyyden tunnetta ja melodian avulla kuvasin myös staattista eteenpäin
menevää liikettä. Instrumentaatiota lisäämällä ja kasvattamalla loin kehittyvää
tunnelmaa ja kasvatin sävellyksen intensiteettiä. Halusin kappaleen päättyvän
jousisointuihin ja pianomelodiaan, jotta sain tunnelmaa ja intensiteettiä laskettua
mahdollisimman alas seuraavaa kappaletta ajatellen. Kappaleen lopussa soin-
tukierto muuttuu muotoon Gm-F-Eb-F, joka luo kappaleeseen staattisen ja lo-
pettavan tunnelman.

10.2 Soundi

Halusin säveltää kappaleen, jossa olisi haikea ja synkkä tunnelma ja jossa olisi
rosoisempaa soundia. Pyrin yhdistämään kappaleen soundillisesti ensimmäi-
seen Arise-kappaleeseen, mutta samalla viemään soundia hieman tummem-
paan suuntaan. Kappaleen pumpppaavat syntetisaattorit toteutin Logicin Al-
chemy -plugarilla. Hain kappaleeseen soundillisesti mahdollisimman tummia
soundeja. Rumpujen alkaessa lisäsin monofonisen bassoraidan, johon käytin
Kontaktin Monark-syntetisaattoria. Sillä pystyin toteuttamaan erittäin leveän ja
rosoisen bassosoundin. Efektoin kaikkia raitoja kevyesti säröttämällä, jotta sain
koko sävellykseen rajun ja synkän soundin.

Kappaleen loppupuolelle soitin jousisoundeja ja pehmeää pianomelodiaa. Niillä
loin kontrastia kappaleessa aikaisemmin olleisiin mataliin ja bassoisiin soundei-
hin nähden. Soitin jousiraidat MIDI:llä ja tein niistä audiotiedostot, jonka jälkeen

käänsin jousisoinnut soimaan takaperin reverse-efektin aikaan saamiseksi. Sävellyksessä on soundillisesti paljon elokuvamaista tunnelmaa.

11 Biisi 3 Beginning

Sain inspiraation Beginning-sävellykseen kuunnellessani Max Richterin albumia *Recomposed by Max Richter: Vivaldi, The Four Seasons* (2012). Levyn kappaleet koostuvat Antonio Vivaldin sävellyksistä, joista Max Richter on luonut uusia sävellyksiä looppaamalla Vivaldin melodialinjoja ja yhdistelemällä niitä uusiksi melodioiksi. Richterin levyllä soundimaailma koostuu jousisoittimista, mutta itse päätin toteuttaa oman sävellykseni pianomelodioilla, jotka menevät ristiin ja jotka ikään kuin looppaavat tiettyjen tahtimäärien jälkeen. Richterin kappale *Spring 1* (2012) oli inspiraationani sävellykselle. Beginning-sävellys kertoo uudesta alusta.

Tempo: 77Bpm
Sointukierro: Bb I C I Dm7 I Am
Kesto: 3,38

11.1 Rakenne

Sävellys alkaa nousevalla kuuden sävelen melodialinjalla, joka menee sointuihin nähden eri tahtilajissa 3/2, joten 12 tahdin välein melodialinja ja harmonia kohtaavat ja alkavat alusta. Tarkoitukseni oli luoda illuusio ja rikkoa perinteinen rytmisesti tasainen harmoniakulku. Se on ambient-musiikissa melko yleisesti käytetty tyylikeino, jota mm. Max Richter käyttää paljon sävellyksissään.

Sävellyksen loppua kohden nostin soittimien äänenvoimakkuutta (3:38), korostaen täten kappaleen dynaamista intensiteetin kasvua. Kappaleen loppupuolelle lisäsin kolme pianomelodiaa, jotka alkavat soittamaan eri aikaan samaa

melodialinjaa. Se loi sävellykseen pientä haastetta, sillä melodiat menivät ristiin ja jouduin muuttamaan hieman melodialinjoja välttääkseni dissonoivat äänet.

11.2 Soundi

Levyn kahteen ensimmäiseen kappaleeseen verrattuna Beginning on soundillisesti ja melodisesti minimalistinen ambient-sävellys, jossa ei ole perkussiivisiä elementtejä. Toteutin sointupohjan käyttäen kahta soundia ja kappaleen loppupuolella tulevan melodialinjan toteutin Kontaktin Hybrid Keysin pianolla. En käyttänyt kappaleessa lainkaan rytmisiä instrumentteja, joten toteutin rytmiiän jälleen käyttäen pelkästään sidechain-kompressoria, jolla sain basson ja sointupohjan pumppaamaan neljäsosasykkeessä. Tein pianosoundeihin keskinäisiä muutoksia välttääkseni soundien sotkeutumisen. Tein taajuusleikkurilla taajuuskorostuksia ja leikkauksia, joilla sain soundit erottumaan toisistaan. Lisäksi käytin panorointia erotellakseni pianosoundit toisistaan.

12 Biisi 4 Ceasing

Ceasing-kappale syntyi jatkumona Beginning-kappaleelle. Sävellyksenä erittäin pienieleinen ja kuulas, sillä halusin säilyttää albumin tunnelman tässä kohdin minimalistisena. Sävellyksessä ei ole perkussiivisiä elementtejä. Kaikki rytmikka on toteutettu tremolo-efektiä käyttämällä. Kappale kertoo asioiden päätymisestä.

Tempo: 75Bpm

Sointukierto: Eb I Gm I F I Dm

Kesto: 5,40

12.1 Rakenne

Ceasing kappaleen tahtilaji on 6/4 ja sen soinnut vaihtuvat rytmissä 4/4 – 2/4. Sointukierto on Eb – Gm – F – Dm, joka jatkuu muuttumattomana kappaleen

loppuun. Harmonisesti sävellys on myös melko samanlainen kuin edeltävä sävellys Beginning.

12.2 Soundi

Sävellys alkaa rytmisesti pulputtavalla ja erittäin kaiutetulla pianolla, jonka äänenvoimakkuus kasvaa ensimmäisten tahtien aikana. Sen jälkeen tulee pädi-soundi (0:19), jonka äänenvoimakkuus kasvaa myös ensimmäisten tahtien aikana ja nostaa kappaleen intensiteettiä. Kahden sointukierron jälkeen tulee melodia (0:57), joka on soitettu Hybrid Keysillä ja jonka tuplasin säröisellä Nativen Prism-syntetisaattorilla. Muutaman sointukierron jälkeen lisäsin vastamelodiaksi Rektor 6-syntetisaattorilla ”haamumaisen” soundin. Lisäksi lauloin kuoro-osuudet, joihin laitoin pitkän kaiun. Ne muodostava yhdessä synteettisen mattosoundin kanssa kappaleen harmonisen pohjan.

Kappaleen toinen melodia tulee lyhyellä synteettisellä soundilla (2:15) ja yhdessä päämelodian kanssa ne muodostavat melodisen kudelman. Instrumentaatio vähenee sävellyksen loppua kohden ja sävellys loppuu pianomelodiaan ja sointuihin.

13 Biisi 5 Ending

Viimeinen sävellys Ending nivoo kokonaisuuden kasaan ja halusin kappaleeseen suurieleistä tunnelmaa. Sävellys menee tahtilajissa 5/4 ja sävellys oli järjestyksessään viimeinen, jonka tein albumille. Kappaleessa yhdistyy house-musiikki ja ambient-musiikkiin elementit.

Kappaleen pääasiallinen sointukierto on Dm-C-Dm-C-Bb-C-Dm-D

Tempo: 120Bpm

Sointukierto: Dm I C I Dm C I Bb I C I Dm I D

Kesto: 5,40

13.1 Rakenne

Ending on rakenteeltaan melko samanlainen kuin kaksi ensimmäistä kappaletta.

Halusin tehdä 5/4-tahtilajissa menevän sävellyksen, jotta kuulijan käsitys ensimmäisestä iskusta hämärtyisi rumpujen alkamiseen saakka ja kappaleen rytmisen syke olisi jollain tasolla mielenkiintoisen erilainen. Harmonisesti kappale noudattaa melko samanlaista sointukiertoa, kuin kokonaisuuden muut kappaleet. Soinnut ovat pääasiassa vierekkäisiä sointutehoja.

Sävellyksen puolessa välissä (1:57) tahtilaji muuttuu hetkellisesti 4/4-tahtilajiksi. Sillä ratkaisulla toin hetkeksi kappaleeseen perinteisen house-musiikin tasajaollisen tahtilajin. Sävellys kasvaa jatkuvasti loppua kohden ja intensiteetti purkautuu lopussa. Halusin päättää albumin perinteiseen ambient-tunnelmaan ja vein sävellyksen dynamiikan alas.

13.2 Soundi

Kappale alkaa jousisoinnuilla, jotka johdattavat kuulijan tunnelmaan. Käytin sävellyksessä paljon Native Instrumentsin Reaktor 6-modulaarisyntetisaattorin Form-syntetisaattoria. Sain siitä inspiroivia, hieman elokuvamaisia synteettisiä soundeja, jotka yhdessä jousisoundien kanssa toimivat mielestäni mainiosti.

Rytmiikka koostuu bassorummun neljäsosa-sykkeestä, jonka päälle lisäsin muutaman rumpuloopin tuomaan house-musiikista tuttua looppiefektiä. Kappaleen puolessa välissä (2:28-2:32) laitoin kaikkiin raitoihin bitcrusher-efektin ja särötin kappaleen hetkellisesti täysin. Sävellyksen loppuun muutin sointukiertoa muutamalla soinnulla ja sävellys loppuu reverse-efektillä olevaan kaiutettuun pianosampleen.

14 Pohdinta

Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli tehdä yhtenäinen sävellyskokonaisuus, jossa käytän ambient-musiikin ilmiöitä ja yhdistän niitä elektronisen musiikin ilmiöihin. Sävelsin viisi kappaletta, joiden kautta toin esille oman näkemykseni ambient-musiikista ja siinä olevista ilmiöistä. Halusin luoda tunnelmaltaan tietynlaisen kokonaisuuden, jonka kuulija jaksaa kuunnella kokonaisuutena alusta loppuun, sen sijaan että olisin tehnyt vain yksittäisiä kappaleita, jotka ovat riippumattomia toisistaan. Tämänkaltainen kokonaisuus oli itselleni ensimmäinen, jonka tein ja ensimmäisenä haasteena olikin saada sävellyksistä yhtenäinen kokonaisuus aikaan.

Sävellystyöni eteni melko pitkän ajanjakson aikana ja se toi projektiin, sekä haasteita, että hyviä asioita. Olisin voinut säveltää kappaleet lyhyemmän ajanjakson aikana, jolloin kokonaisuudesta olisi saattanut tulla eheämpi, mutta toisaalta sävellyksajan jakaminen pidemmälle ajanjaksolle mahdollisti kokonaisuuden aktiivisen puntaroimisen ja analysoimisen. Mielestäni pystyin sävellyksissäni saavuttamaan soundillisesti ja tunnelmallisesti melko yhtenäisen kokonaisuuden.

Ambient-musiikin haasteena koin sen, että sävellykset eivät saa olla liian monimutkaisia. Piti pystyä luomaan sävellyksen tunnelma yksinkertaisilla ja vähäisillä elementeillä. Alussa huomasinkin tekeväni liian monimutkaisia sävellyksiä, jotka eivät täyttäneet omassa mielessäni ambient-musiikin kuvausta. Paneuduin projektin aikana hieman enemmän ambient-musiikin lainalaisuuksiin kuuntelemalla paljon levytyksiä ja melko pian aloin löytämään sävellyksiini tarvittavaa minimalistisempaa tyyliä. Suurena apuna ambient-tunnelman ja soundin löytämiseen oli Native Instrumentsin Komplete 12-plugareiden hankkiminen ja siitä löytyneet kuulaat ja inspiroivat soundit. Sävellyksieni soundi alkoi muodostumaan yhtenäisemmäksi hankkiessani kyseisen ohjelmiston. Siinä vaiheessa ymmärsin myös kuinka paljon soundeilla ja ohjelmistoilla on vaikutusta ambient-musiikin säveltämiseen. Ambient-musiikkia sävelletään paljon soundi edellä ja

sävellystyön alkuvaiheessa oikeat ja inspiroivat soundit ovat eriarvoisen tärkeitä saavuttaessa oikeaoppisen lopputuloksen.

Projektin kaksi ensimmäistä sävellystä lähtivät viemään kokonaisuutta tietynlaiseen suuntaan, jonka koin aluksi hieman vääränlaisena. Huomasin ottavani elokuvamusiikista tiettyjä piirteitä sävellyksiini ja ajatteleman elektroniset vaikutteet jäivät hieman uupumaan. Päätin kuitenkin pitäytyä kahden ensimmäisen sävellyksen luomassa tunnelmassa ja projektin alussa olleet ajatukset rytmisemmän ja tanssittavan musiikin luomisesta siirtyivät toissijaisiksi. En kokenut tätä suuntaa kuitenkaan huonona asiana, mutta se kuvastaa hyvin myös sitä, kuinka pienet asiat lähtevät johdattamaan musiikintekijää johonkin suuntaan. Sain viimeiseen sävellykseen sisällytettyä enemmän elektronisen-musiikin elementtejä ja en koe sen olevan mitenkään irrallinen muiden sävellysten kanssa. Siinä korostuu rytmisempi poljento hieman enemmän kuin edeltävissä kappaleissa.

Olen havainnut työskentelyni helpottuneen jatkuvasti projektin aikana ja ymmärrykseni ambient-musiikkia kohtaan on laajentunut. Viimeisen opinnäytetyöhön tekemäni sävellykseni jälkeen olen alkanut tekemään kokeiluja tanssittavamman ja rytmisemmän ambient-pohjaisen musiikin kanssa ja huomannut pääseväni sellaiseen lopputulokseen, jollaiseen olisin jo Arise-projektin kanssa halunnut päästä. Luultavasti oma tietotaitoni ei ollut vielä vuosi sitten elektronisen musiikin tekemisen osalta niin hyvää kuin tällä hetkellä on, ja sen johdosta en mennyt sävellyksissäni rytmisempään suuntaan. Toisaalta sävellystyöni lähti alkuvaiheessa tiettyyn suuntaan ja rytmisen ambient-musiikin säveltäminen alkoi tuntua irralliselta ja sisällytin sävellyksiini enemmän emotionaalisia tuntemuksia, jotka veivät EP:tä tiettyyn suuntaan. Arise-projektissa ambient-vaikutteet olivat kuitenkin se pääasiallinen juttu ja siinä asiassa koen myös projektin kanssa onnistuneeni. Rytmisen ambient-musiikin poukkoilu erilaisten elektronisen musiikin genrejen välillä oli itselleni haaste.

Sävellyksiäni kuunnellessa huomaan ottaneeni muilta säveltäjiltä vaikutteita ilmiöistä ja rakenteista. Pyrinkin luovalla tavalla lainaamaan muutamia ilmiöitä, joihin olin törmännyt kuunnellessani ambient-musiikkia. Koen sen olevan eettisesti oikein ja pidän muiden musiikista vaikutteiden ottamista luovana asiana.

Säveltäjänä pitää vain osata tuoda omaa näkemystä ja päänsisäistä ajatusmaailmaa sävellyksiin, jotta sävellyksistä tulee uniikkeja ja ne kuulostavat säveltäjältään. Soundillisia vaikutteita en käyttänyt juurikaan ja ambient-musiikissa soundillisia lainauksia onkin haastavaa tehdä, sillä se ei varsinaisesti perustu joihinkin tiettyihin yksittäisiin soundeihin vaan enemmänkin soundilliseen kokonaisuvaan.

Julkaisen äänitteen aluksi Soundcloud-palvelussa ja tarkoitukseni on alkaa tekemään enemmänkin samantyylistä musiikkia. Tiedän että tämänkaltaiselle musiikkityylille on kuuntelijoita ja siinä pystyy melko helposti erottumaan tekemällä omintakeisia sävellyksiä ja luomalla oman soundin. Voin myös käyttää oppimiani taitoja pop-tuotantoja tehdessäni. Itseäni kiinnostaa myös elokuvamusii-kin säveltäminen ja Arise-ep:n sävellyksissä olevista elokuvallisista vaikutteista voi olla hyötyä silläkin saralla.

Olen tyytyväinen omaan työhöni ja kuunnellessa Arise-ep:tä huomaan sen olevan johdonmukainen ja selkeä kokonaisuus. Se pohjautuu tiettyihin ambienttyylisiin ilmiöihin ja elementteihin ja olen saanut sisällytettyä työhöni monia elementtejä, joita en ennen tätä projektia olisi osannut toteuttaa. Olen myös tyytyväinen ensimmäiseen taiteelliseen albumiini ja tästä inspiroituneena aion tulevaisuudessa julkaista jatkoa tekemisilleni.

Lähteet

Kirjalliset

Annis Matt, <https://daily.redbullmusicacademy.com/specials/2016-ambient-house-feature/>, 2016

BBC, 2017, Brian Eno: Behind The Reflection
<https://www.youtube.com/watch?v=uBgAy8ldhjk>

Dagmar.fi: <https://www.dagmar.fi/uutisarkisto/mika-ihmeen-ambient/>, 2015

Holmberg Emma, <http://dancemusicnw.com/history-electronic-music-classics-define-modern-edm/>, 2017

Lanza Joseph, 2004. Elevator Music: A Surreal History of Muzak, Easy-listening, and Other Moodsong. University of Michigan Press

Mark Prendergast, The Ambient Century: From Mahler to Trance: The Evolution of Sound in the Electronic Age, New York: Bloomsbury USA, 2000

Roads Curtis, 2015. Composing Electronic Music: A New Aesthetic. Oxford University Press

Soundbridge: <https://soundbridge.io/bitcrusher/>, 2017

Watson Mike, <http://ambientmusicguide.com/history-of-ambient/> , copyright 2001-2016

Worby Robert, <https://www.theguardian.com/music/2015/dec/26/beatles-revolution-9-stockhausen-hymnen-avant-garde-pop>, 2015

Audiovisuaaliset lähteet

Eno Brian 1983. Apollo: Atmospheres and Soundtracks, EG & Various

Hopkins Jon, 2018, Singularity, Domino

Kraftwerk, 1975, Autobahn, Vertigo

Richter Max, 2012. Recomposed by Max Richter: Vivaldi, The Four Seasons

The Orb, 1991, The Orb's Adventures Beyond the Ultraworld, Big Life

The Beatles 1966. Revolver, Parlophone

Universal, Deuche Grammophon

Ääniteliite

Äänite julkaistu vain opinnäytetyön arviointia varten. Ei julkiseen jakeluun tekijänoikeussyistä.

<https://soundcloud.com/jussiperala/sets/ariseep/s-0dWOM>