



Osaamista  
ja oivallusta  
tulevaisuuden  
tekemiseen

Kasper Kallio

## Tyrmyyden ylistys

Dungeon synthin historia, estetiikka ja sovellus omaan taiteelliseen prosessiin

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Musiikin tutkinto

Musiikin esittäminen

Opinnäytetyö

17.5.2021

Tekijä Otsikko	Kaspero Kallio Tyrmyyden ylistys: Dungeon synthin historia, estetiikka ja sovellus omaan taiteelliseen prosessiin
Sivumäärä Aika	34 sivua + 1 liite 17.5.2021
Tutkinto	Muusikko (AMK)
Tutkinto-ohjelma	Musiikin tutkinto
Suuntautumisvaihtoehto	Musiikin esittäminen, piano
Ohjaaja Arviointi	Lehtori Jukka Väisänen Lehtori Ari-Pekka Korhonen
<p>Opinnäytetyöni aiheena on vähän raportoitu mutta loputtoman kiehtova ja tunteita herättävä dungeon synth -musiikkityyli. Tämä 90-luvun alulla kehittynyt black metalin ja ambientin keskeisiä teemoja ja tekotapoja yhdistelevä esoteerinen musiikkityyli kiehtoo, huvittaa ja järkyttää teemoillaan ja taustoillaan. Työssäni pyrin selvittämään voiko esiin tulla dungeon synthin tekemisen ydinajatuksia ja pääpiirteitä soveltaa uskottavasti omassa äänitysprojektissa ja yleisesti omassa taiteellisessa prosessissa.</p> <p>Avaan dungeon synth -musiikkityylin syntyyn johtanutta historiaa esittelemällä lyhyesti black metalin, ambientin ja kosmische musikin historiaa ja pääpiirteitä. Esittelen myös dungeon synthille tyypillisiä esteettisiä ominaisuuksia ja olennaisimpia musiikintekijöitä analysoimalla lyhyesti neljää musiikkityyliä edustamaan valitsemani kappaletta. Työssä tehtävän musiikkityylien analyysin pääpaino on käsiteltävän materiaalin taiteellisen sisällön taapaa tunnelmissa, äänimaisemissa ja soundeissa.</p> <p>Tunnelmien, äänimaisemien ja äänitteiden tuotantoprosessin analyysiä sovelletaan käytännössä opinnäytetyöni taiteellisessa osuudessa, jonka tavoitteena oli saada aikaan äänitteen verran omaa tyylimukaista dungeon synth -musiikkia. Käyn läpi äänitteen sävellyks- ja tuotantoprosessin eri vaiheet sisältäen äänitteen sävellykselliset lähtökohdat, tavoitellut tunnelmat ja tuotannossa käytettävän laitteiston. Tarkemmin äänimaailmoin ja tunnelmiin paneudutaan kappalekohtaisessa esittelyssä.</p> <p>Opinnäytetyöni on kohdistettu musiikin ammattilaisille ja kaikille musiikinteosta kiinnostuneille, joten lukijan oletetaan ymmärtävän musiikintekoon ja musiikkitekologiaan liittyvää yleistä termistöä.</p>	
Avainsanat	Dungeon synth, ambient, black metal, syntetisaattori

Author Title	Kasper Kallio In Praise of the Dungeon: The History, Aesthetic and Application of the Dungeon Synth Genre in My Own Artistic Process
Number of Pages Date	34 pages + 1 appendix 17.5.2021
Degree	Bachelor of Culture and Arts, Music
Degree Programme	Music
Specialisation Option	Performance, piano
Supervisor Examiner	Jukka Väisänen, Mmus Ari-Pekka Korhonen, Mmus
<p>My final project explores the scarcely researched but endlessly fascinating, emotive and rare genre of dungeon synth emerged in Norway in the early 1990s. This esoteric style draws inspiration from fantasy worlds and combines the essential themes and creative processes of ambient music and black metal. It amuses and shocks listeners with its musical qualities as well as the entire context of the subgenre. In my project, I investigate whether the emerging core principles of dungeon synth can be employed in my own recording project and my artistic process in general.</p> <p>In this report, I shed light on the history leading to the birth of dungeon synth by introducing the history and characteristics of ambient music, black metal and kosmische musik style. I also present the essential artists and the typical aesthetic properties of dungeon synth by briefly analyzing four recordings I have chosen to represent the genre. The main focus in the analysis of genres is on the atmospheres, soundscapes and production processes.</p> <p>The analysis of the music styles and dungeon synth recordings are employed in the creative part of my project that aims to produce a recording of stylistically pure dungeon synth music. In the report, I discuss the different phases of composing and production processes including the compositional starting points, desired atmospheres and equipment used in the production of the recording. The soundscapes and atmospheres are further presented in the song-by-song presentation.</p> <p>My project is addressed to professional musicians and anyone interested in music making so the reader is expected to understand some of the common terminology of music making and music technology.</p>	
Keywords	Dungeon synth, ambient, black metal, synthesizer

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	Minimalismista Mayhemiin – Dungeon synthin kehitykseen olennaisesti vaikuttaneet musiikkityylit	3
2.1	Ambient	3
2.2	Kosmische musik	5
2.3	Black metalin toinen aalto	6
3	Tyrmä, Tolkien ja työasemasyna - tutustuttaminen dungeon synthin pääpiirteisiin ja merkittäviin äänitteisiin	9
3.1	Mitä on dungeon synth?	9
3.2	Dungeon synth -kappaleiden analyysi	13
3.2.1	Mortiis: The Song of a Long Forgotten Ghost Pt.I	13
3.2.2	Neptune Towers: Caravans to Empire Algol	15
3.2.3	Summoning: Soul Wandering	16
3.2.4	Secret Stairways: Reflections on the Lake (04:41-07:54)	18
4	Dungeon synth -äänitetuotanto	20
4.1	Sävellykselliset lähtökohdat	20
4.2	Äänitetuotannossa käytetyt laitteet ja ohjelmistot	21
5	The Lake That Time Forgot -äänitteen kappaleiden esittely	24
5.1	A Secret Pathway	24
5.2	Shrouded in Mist	25
5.3	Waterflowers	25
5.4	Whispers from the Deep	26
5.5	Secrets Under the Surface	27
6	Pohdinta	28
	Lähdeluettelo	31
	Kirjalliset lähteet	31
	Audiovisuaaliset lähteet	33
	Liitteet	
	Liite 1. The Lake That Time Forgot -äänite	

## 1 Johdanto

Opinnäytetyöni tavoitteena on perehtyä black metalin toisen aallon käännteissä 90-luvun alussa syntyneen dungeon synth -musiikkityylin taustoihin ja tyyllisiin pääpiirteisiin. Sovellan tutkimuksen löydöksiä oman dungeon synth -äänitteen tuotannossa. Analyysin pääasiallisena tarkoituksena ei ole purkaa musiikkityyliä atomeiksi musiikinteorian tai historiantutkimuksen kantilta, vaan enemmänkin perehtyä tämän mystiikan täyteen ja vähän tutkitun musiikkityylin estetiikkaan ja tunnelmaan.

Opinnäytetyössä pohditaan seuraavia kysymyksiä: *Mitkä ovat dungeon synthin taustat ja pääpiirteet? Mitkä musiikilliset ja ulkomusiikilliset tekijät vaikuttavat dungeon synthin tyylin mukaisuuteen? Mitä musiikkityylin ilmiöitä tulee omaksua, jotta niitä voi käyttää genreuskottavasti omassa musiikintekoprojektissa? Voiko dungeon synthin tekemisen taustalla vallitsevia ajatuksia soveltaa laajemmin omaan taiteelliseen prosessiin?*

Jo lähtökohtaisesti jossain määrin marginaalisen norjalaisen black metal -yhteisön sisällä syntyneenä esoteerisena oikkuna dungeon synth ei ole kovinkaan monelle tuttu musiikkityyli sitä ympäröivästä aktiivisesta yhteisöstä huolimatta. Dungeon synthin syntyyn olennaisesti liittyvä black metal ei myös itsessään ole audiovisuaalisilta pääpiirteiltään kaikista kuluttajaystävällisintä tai helposti lähestyttävintä musiikkia. Lisäksi joidenkin musiikkityylin edustajien edesottamusten ansiosta koko kyseiseen raskaan musiikin alalajiin yhdistetyt väkivalta- ja tuhopolttorikokset sekä misantropian ja satanismien ympärillä pyörivät teemat herättävät harvemmin äärimetallimusiikkiin tutustuvassa kuuntelijassa tahtoa perehtyä musiikkiin syvemmin. Kun ajatus näistä teemoista yhdistetään fantasia- maailmoista inspiraatiota ammentavaan kosketinsoitin pohjaiseen ambient-musiikkiin, saadaan aikaan suurpiirteiset kehukset dungeon synth -musiikkityylin kulttuurilliselle perimälle.

Asiaan perehtyessä tulee esiin yhteyksiä dungeon synth -musiikkityylin ilmaisullisen estetiikan kehitykselle olennaisten ambient- ja kosmische musik -musiikkityylien teemojen välillä. Esimerkiksi luonto, tunnelmien luonti äänimaisemilla, syntetisaattorit, shamanismi ja erilaiset kosmiset, pakanauskonnolliset ja fantasiakirjallisuuteen liittyvät teemat yhdistävät jollain tasolla jokaista tässä työssä käsiteltävää musiikkityyliä. Astetta abstraktimalla tasolla kaikkia työssä käsiteltyjä musiikkityylejä yhdistää mielestäni myös teosten vallitsevien tunnelmien, sävyjen ja muiden tavallisesti nuottikuvan ulkopuolelle jäävien eteristen ja kokemuksellisten sisältöjen kuvailun vaivattomuus. Osittain tästä syystä en

tekstissäni juurikaan paneudu musiikkityyleihin musiikin teorian näkökulmalta vaan painotan analyysissä esimerkiksi musiikissa vallitsevien tunnelmien ja äänitteillä käytettyjen soundien dekonstruointia.

Dungeon synth -musiikkityyli katsotaan osaksi black metalin ja/tai ambient-musiikin monisäikeisiä jatkumoit. Yksi genren pioneereista Håvard "Mortiis" Ellesen mainitsee vaikutteikseen mm. Klaus Schulzen, Tangerine Dreamin ja Kraftwerkin, jotka ovat Saksassa 60- ja 70-luvulla kehittyneen kosmische musik -musiikkityylin edustajia. Kosmische musik oli myös merkittävässä osassa ambient-musiikin kehittymistä nykykäsityksensä mukaiseen muotoonsa.

Avatakseni dungeon synth -musiikkityylin synnyn kontekstia ja käsitteitä, rajasin taustojen tutkimisen kronologisesti etenevään tiivistettyyn esittelyyn ambient-, kosmische musik- ja black metal -musiikkityyleistä. Huomionarvoista on, että esittelyissä erillään pitämani ambientin ja kosmische musikin historian juuret ja vaikutukset punoutuvat suurilta osin yhteen kosmische musikin ollessa osa ambient-musiikin syntyyn johtanutta musiikkista kehitystä. Olen tästä huolimatta päätenyt lyhyissä tiivistelmissäni pitämään musiikkityylit erillään pääaiheen kontekstin varjolla. En myöskään black metalin taustoja esitellessäni kerro musiikkityylin 90-luvun toisen aallon jälkeisistä tapahtumista; esittelen ja tutkin vain seikkoja, jotka ovat mielestäni pääaiheen kannalta olennaista ja kiinnostavaa tietoa. Selvyyden vuoksi käytän aina dungeon synth -nimitystä puhuttaessa opinäytetyöni käsittelemästä musiikkityylistä, vaikka tämä laaja nimitys otettiin epävirallisesti käyttöön jossain kohtaa musiikkityylin synnyn jälkeistä uutta suosioaaltoa 2010-luvulla. Työssä käsiteltyjen teemojen vuoksi koen myös henkilökohtaiseksi vastuukseni todeta, että musiikkityyleihin liittyvistä tapahtumista ja ideologioista kerrottaessa ei ole millään tasolla tarkoituksenmukaista ihannoida tai tuoda positiivisessa valossa esille natsismia, rasismia, homofobiaa tai muita tarpeetonta vihaa lietsovia aatteita.

Musiikkityylin syntyyn johtaneiden taustavaikuttajiin paneutumisen jälkeen esittelen dungeon synthin yleisimpiä tyylipiirteitä. Konkreettisemmän kokonaiskuvan saamiseksi analysoin myös neljää merkittävää dungeon synth -äänitettä, jotka edustavat läpileikkausmaisesti ja tutkimuksen aikana kehittyneen oman esteettisen näkemykseni mukaan parhaiten dungeon synthiä musiikkityylinä. Taustavaikuttajien ja musiikkityylin esittelystä etenen raporttiin oman dungeon synth -äänitteeni sävellys- ja tuotantotyöstä. Raportissa kerron omaan taiteelliseen prosessiini liittyvistä kokemuksista ja ratkaisuista dungeon synth -äänitteen musiikin säveltämisen ja tuottamisen kontekstissa. Osana tätä raporttia on myös äänitteeni viiden kappaleen säveltaiteellisten pääpiirteiden ja huomionarvoisiksi

kokemieni tuotannollisten tai taiteellisten yksityiskohtien esittely. Äänite tulee julkiseksi opinnäytetyön julkaisun yhteydessä.

Käytän analyyseissäni omien päätelmien tukena opinnäytetyössä mainittuja musiikkityylejä käsittelevää kirjallisuutta, verkkoaineistoja, äänitteiden muistiinpanoja ja musiikkityylien vaikuttajien haastatteluja.

## 2 Minimalismista Mayhemiin – Dungeon synthin kehitykseen olennaisesti vaikuttaneet musiikkityylit

Sisäistäakseni dungeon synthin tyylilliset pääpiirteet ja saadakseni asetettua nämä uskottavasti käytäntöön oman äänitteeni tuotannossa, on syytä perehtyä musiikkityylin syntyyn vaikuttaneisiin taustoihin, ideologioihin ja musiikintekijöihin. Tässä kappaleessa esittelen lyhyesti osittain yleisellä ja osittain dungeon synthin kehittymiselle puitteet antavalla tasolla ambient-, kosmische musik- ja black metal -musiikkityylit. Etenkin black metal ulkomusiikillisine seikkoineen saattaa herättää historiansa ja siihen julkisuudessa usein liitettyjen aatteidensa vuoksi tunteita. Lisäksi monella musiikkityyliin perehtymättömällä saattaa olla jonkinlainen karikatyyrinomainen mielikuva black metalista populaarikulttuurissa tapahtuneen musiikkityylin tietynlaisen audiovisuaalisen satirisoitumisen vuoksi. Musiikkityylien väliltä löytyy kuitenkin yllättäviä yhtäläisyyksiä, ja näiden yhtäläisyyksien esiintuomisen koen olennaisen tärkeäksi dungeon synthin taustoja avatessa.

### 2.1 Ambient

Ambient-termillä tarkoitetaan modernin länsimaisen musiikin kontekstissa laajaa musiikkityyliä, jonka katsotaan syntyneen Brian Enon otettua termi käyttöön *Ambient 1: Music For Airports* -albumin julkaisun yhteydessä vuonna 1978 (Eno 1978, äänite). Kyseisen albumin muistiinpanoissa Eno kuvailee tuoreeltaan nimeämäänsä ambient-musiikkia seuraavin sanoin:

“... Whereas conventional background music is produced by stripping away all sense of doubt and uncertainty (and thus all genuine interest) from the music, Ambient Music retains these qualities. And whereas their intention is to `brighten' the environment by adding stimulus to it (thus supposedly alleviating the tedium of routine tasks and levelling out the natural ups and downs of the body rhythms) Ambient Music is intended to induce

calm and a space to think. Ambient Music must be able to accommodate many levels of listening attention without enforcing one in particular; it must be as ignorable as it is interesting.” (Eno 1978, äänitekuvaus.)

Enon neljästä albumista koostuva *Ambient 1-4*-kokonaisuus (1978-1984) loi puitteet ja yhteisen nimityksen musiikkityylille, joka tarjosi vaihtoehdon musiikissa vallinneille rakenteellisille muodoille, melodioiden merkityksellisyydelle ja perinteiselle rytmiselle etenemiselle. Määrittäväksi ja tavoiteltavaksi piirteeksi nostettiin tunnelmien ja äänimaisemien luominen toiston, hitaiden teemojen kehittelyn ja syntetisaattoreiden ja studiolaitteiden mahdollistamien soundien keinoin (Prendergast 2000, 115).

Ero yhdysvaltalaiseen Muzakin kaltaisen funktionaalisen taustamusiikin tai suomalaisittain ilmaistuna ”hissimusiikin” ja ambient-musiikin välillä on Enon ajattelumallin mukaan tunnelmallisessa, taiteellisessa ja immersivisessä sisällössä. Siinä missä taustamusiikki on funktionaalista, mielenkiinnontonta ja tunnelmallisesti pinnallista, on ambient monitoista, ajatteluun kannustavaa ja sivuutettavuudessaan mielenkiintoa herättävää. Olenaisessa osassa ambient-musiikin äänimaisemia ja Brian Enon työskentelyä on aina ollut myös äänitysteknologian, efektien ja syntetisaattoreiden kaltaisten sähköisten soittimien kehitys; Enon tapa käsitellä studiota äänityslaitteineen yhtenä musikaalisista instrumenteista pohjusti monella tapaa nykyisiä musiikintuotannon standardeiksi vakiintuneita käytäntöjä (Prendergast 2000, 115).

Ambient-musiikin näennäisten todennettavien juurien katsotaan yleisesti ylettyvän ranskalaisen säveltäjä Eric Satien protominimalistiseen tuotantoon. Erityistä huomiota ambient-musiikin historian kontekstissa ansaitsee vuonna 1920 julkaistu sisustusmusiikki-teos, joka sävellettiin taustamusiikiksi teatteriesityksen tauolle (Wikipedia (a) 2021). Erään sisustusmusiikkikappaleen ensiesityksen soittajan nuottiin kirjoitettu muistiinpano enteilee osin noin kuuden vuosikymmenen päästä Brian Enon sanelemaa ambient-manifestia:

“... Furnishing music completes one’s property; it’s new, it doesn’t upset customs; it isn’t tiring; it’s French; it won’t wear out; it *isn’t boring*” (Gillmor 1988, 325-326).

Satien ideat sisustusmusiikin lyhyistä loputtomasti kerrattavista rakenteista nousivat esille avantgardistisen säveltäjä John Cagen työskentelyssä 60-luvulla (Till 2017). Cage hyödynsi uransa aikana innovatiivisesti sävellyksissään myös hiljaisuutta, sattumanvaraisuutta, elektroakustisen musiikin keinoja ja epäsovinnaisia tapoja soittaa perinteisiä

instrumentteja; kaikki nämä keinot ovat vakiintuneet jossain määrin osaksi mm. ambient-musiikin ja elektronisen musiikin sävellystä.

John Cage inspiroi työllään Terry Rileyn, La Monte Youngin, Steve Reichin ja Philip Glassin kaltaisia minimalistisen musiikin säveltäjiä, jotka omaksuivat Satien ja Cagen sävellyskeinoja yhdistellen niitä mm. Intialaiseen klassiseen musiikkiin, shamanismin ja erilaisten itämaisten filosofoiden teemoihin ja käytäntöihin (Till 2017). Esimerkiksi erityisesti minimalista La Monte Youngin työn merkityksestä musiikkityylin kehityksessä kielii Enon tyhjentävä toteamus ”La Monte Young is the daddy of us all” (Potter 2002, 91).

Brian Eno yhdisti nämä avantgardistiset ja minimalistiset ajatukset musiikista ambient-nimikkeensä alle ja toi tunnelmia niistä valtavirran tietoisuuteen David Bowien ”Berliinitrilogian” (Bowie (a) 1977, äänite; Bowie (b) 1977, äänite; Bowie 1979, äänite) ja U2:n Joshua Tree-albumin (U2 1987, äänite) kaltaisten suurta yleisöä tavoittavien albumiprojektien kautta. Brian Enoa pidetään urauurtavan taiteellisen toimintansa johdosta laajalti yhtenä populaarimusiikin käännteentekevimmistä vaikuttajista (Prendergast 2000, 115). Ambientin ja laajemmin musiikkiteknologisen kehityksen kanssa yhdessä alati kasvavan elektronisen musiikin äänimaisemat ja Enon 70-luvulla esittelemät ajatukset taiteellisesta praktiikasta pysyivät osana kaupallisen musiikin monimuotoista aikajanaa esimerkiksi 80-luvun syntetisaattoripainotteisessa popmusiikissa ja 90-luvun teknossa ja IDM:ssä (Till 2017). Samojen äänimaisemien moninaisia heijastuksia ja Enon taiteellisen ajatusmallin mukaisia käytäntöjä on kirjoitushetkellä kuultavissa valtaosassa modernia populaarimusiikkia.

## 2.2 Kosmische musik

Kosmische musik on vaihtoehtoinen nimitys laajemmin tunnetun, mutta musiikkityylin vaikuttajien monesti vierastaman krautrock-nimikkeen alla kulkevalle musiikkityylille. Musiikki ammensi inspiraatiota ajalle uusista syntetisaattoreiden ja tuotantokeinojen mahdollistamista äänimaailmoista ja monesti taiteen taustalla oli ajatus yhdistellä ihmisen ja koneen tekemää musiikkia (Adelt 2016, 17). Kosmische musik kehittyi 70-luvun alun toisen maailmansodan jälkeisessä Länsi-Saksassa yhdistelemällä esteettisiä ja sävellyksellisiä vaikutteita mm. 60-luvun lopun psykedeelisestä rock-musiikista, elektronisesta musiikista, avantgardesta ja minimalismista.

Musiikkityylin syntyyn on koettu vaikuttavan suuresti saksalaisten suhde kansallissosialismin ja sodan raunioittamaan kansalliseen identiteettiin, jota lähdettiin 60-luvun lopun länsimaisessa maailmassa tapahtuvissa kulttuurillisten ja yhteiskunnallisten muutosten

yhteydessä myös musiikillisesti uudistamaan. Pinnalla olleen angloamerikkalaisen rock-musiikin perinteisten kappalerakenteiden ja bluesmusiikin vaikutteiden kaltaisista tyyli-  
piirteistä pyrittiin irtautumaan korvaten ne mm. avantgardelle ja elektroniselle musiikille  
tyypillisillä sävellyskeinoilla ja musiikkiteknologisilla ratkaisuilla (Adelt 2016, 17).

Kosmische musikin musiikilliset juuret ovat edellisessä kappaleessa esitellyn ambient-  
musiikin tavoin John Cagen ja Terry Rileyn kaltaisten säveltäjien taiteellisessa toimin-  
nassa. Äärimmäisen tärkeänä tekijänä ambient-musiikin ja kosmische musikin yhteis-  
essä kehityksessä oli myös saksalaisen säveltäjä Karlheinz Stockhausenin urauurtava  
työ elektronisen ja elektroakustisen musiikin parissa (Till 2017). Kraftwerkin, Neun,  
Can!:in, Clusterin ja Tangerine Dreamin kaltaiset yhtyeet yhdistelivät musiikissaan esi-  
kuviansa inspiroimana kokeellisesti perinteisen rock-yhtyeen ja elektronisen musiikin il-  
maisukeinoja luoden toiminnallaan pohjaa modernissa musiikissa 80-luvulla tapahtu-  
neelle musiikkiteknologian ja syntetisaattoreiden kehityksen luotsaamalle mullistukselle.  
Edellämainituista musiikkityylin pioneiryhtyeistä etenkin 70-luvun aikana ilmaisussaan  
osittaisesta perinteisen rock-yhtyeen soittimien hyödyntämisestä täysin elektroniseen  
instrumentaatioon siirtynyttä Kraftwerkia pidetään yhtenä suurimpana vaikuttajana mm.  
synth-popin, hip-hopin ja teknon kehityksessä.

Tyypillisimpiä yhdistäviä tyyli-  
piirteitä kosmische musikia edustavassa säveltaiteessa on  
jopa transsimaiseksi ja hypnoottiseksi yltävä toisto. The Beatlesin ja Pink Floydin kaltais-  
ten yhtyeiden 60- ja 70-luvun taitteen psykedeelisessä rock-musiikissa yleistynyt synte-  
tisaattoreiden ja äänityslaitteiston kokeellinen käyttö yhdessä perinteisen rock-yhtyeen  
instrumentaation kanssa on myös tyypillinen yhdistävä tekijä kosmische musik-  
tyylin musiikille.

### 2.3 Black metalin toinen aalto

Black metal on 80-luvulla syntynyt ja 90-luvun alun Norjassa nykyiseen muotoonsa ke-  
hittynyt äärimetallimusiikin alalaji. Alun perin termin käyttöön tietävästi vuoden 1982  
*Black Metal* -albumillaan ottanutta Venom-yhtyettä pidetään yhtenä musiikkityylin alulle-  
panijoista. Yhtyeen musiikki on pitkälti satanismin teemoista lyriikkoihinsa ja osittain ul-  
komusiikilliseen ilmaisuunsa sisältöä ammentavaa äärimetallia, jossa on paljon thrash  
metalimusiikillisia tyyli-  
piirteitä (Venom 1982, äänite). Toisena black metalin ensimmäi-  
sen aallon edelläkävijöistä pidetään mm. ruotsalaista Bathory-yhtyettä, jonka musiikki on  
toiminut laulajan kirkumista ja örinää yhdistelevine lauluäänineen, nopeine tempoineen

ja diskanttisine kitarasoundeineen ilmiselvänä musiikillisena esikuvana useille black metalin toisen aallon yhtyeille (Patterson 2013, 98-107).

Black metalin toisen aallon katsotaan syntyneen 90-luvun alulla Norjassa Mayhemin, Immortalin, Emperorin, Darkthronen ja Burzumien kaltaisten yhtyeiden omaksuessa ensimmäisen aallon yhtyeiden estetiikan pääpiirteitä ja viemällä musiikkityylin säveltaiteellisia ja ulkomusiikillisia ominaisuuksia askeleen pidemmälle. Tyypillisiä musiikillisia tyyli-  
piirteitä ovat mm. vokaalien kirkuminen ja öriseminen, kappaleiden nopeat tempot, ääniväriältään diskanttisten kitaroiden nopealla tremolo picking -tekniikalla soitetut riffit ja monesti myös äänitetuotantojen laadusta ja soundista pääteltävissä olevat useasti tietoisien vaatimattomat tuotantoarvot. Osaksi tyypillisiä ja monelle musiikkityyliin vihkiytymättömälle tuttuja ulkomusiikillisiä sekä taiteilijapersoonien visuaalisia tyyli-  
piirteitä kanonisoitui mm. ensimmäisen aallon yhtyeiltä omaksuttu usein satanistisia teemoja mukailevien taiteilijanimien käyttö, mustavalkoiset "corpse paint" -kasvomaalaukset, niitti- ja piikki-  
asusteet, mustat nahkahousut ja -saappaat sekä keskiaikaiset aseet ja kidutusvälineet. Sanoituksista ja äänityksien kansitaiteesta paljastuu musiikkityylille läheisten satanismin teemojen lisäksi usein myös kiinnostus skandinaavisen mytologiaan, luonnon romanti-  
sointiin, keskiaikaiseen kuvastoon ja mm. J. R. R. Tolkienin fantasiakirjallisuuteen (Christe 2004, 624-671).

Kun yhdistetään black metalin toiselle aallolle ominaiset ulkomusiikilliset teemat ja aat-  
teet oman tekemisensä usein hyvin vakavasti ottaneeseen, populaarikulttuuria vieroksu-  
vaan ja monelta osin ulosannissaan ehdottomuuteen, nihilismiin ja misantropiaan päin  
kallellaan olevaan musiikintekijöiden alakulttuuriin, saadaan konteksti joidenkin musiik-  
kityylin toimijoiden tekemiin väkivaltarikoksiin ja kirkkojen polttoihin. Nämä edesottamuk-  
set herättivät 90-luvun alkupuolella laajaa huomiota myös pohjoismaiden ulkopuolella ja  
stigmatisoivat jossain määrin kaikkia musiikkityylin toimijoita. Esimerkiksi monelle suo-  
malaiselle tuttua kansanomaista "kirkonpolttohevi" -termiä käytetään edelleen useasti  
melkeinpä minkä tahansa äärimetallimusiikin alalajin yhteydessä (Christe 2004, 624-  
671).

Vaikka moni musiikkityylin eri aikakausien edustajista julkisesti tuomitsee ja sanoutuu irti  
esimerkiksi Burzum-yhtyeen Varg Vikernesin, Emperor-yhtyeen Bård Eithunin, Gorgo-  
rothin Kristian Eivind Espedalin ja ruotsalaisen Dissection-yhtyeen Jon Nödtveidtin kal-  
taisista black metalin tunnettujen hahmojen tekemistä rikoksista, herättää arviot mm.  
henkirikosten rasisista ja homofobisista motiiveista edelleen suurta arvostelua ja pa-  
heksuntaa koko musiikkityylin tekijöitä kohtaan (Wikipedia (b), 2021). Moni alakulttuurille

valitettavan ominaisia paheksuntaa herättäneitä ja äärimmäistä ennakkoluuloa osoittavia lausuntoja antanut toimija on myöhemmin julkisesti katunut ja pahoitellut tekojaan. Esimerkiksi Darkthronen Gylve “Fenriz” Nagell kutsuu nuoruuden kielenkäyttöään kuvotavaksi ja vulgaariksi (Patterson 2013, 619).

Ensimmäisen aallon black metalin pioneiryhtye Bathoryn keulakuva Thomas “Quorthon” Forsberg on kuvaillut yhtyeensä tekemistä seuraavalla tavalla:

“After some time we realized people were drawn to the band because of the mysterious aspect. It wasn’t something we created. -- It’s the force of ignorance. When you tell somebody the true story, you are ruining their idea of something. In reality Bathory was a combination of the influence of Kate Bush, with a friend playing drums and patching up a little bit of the drums with a computer snare.”  
(Christe 2004, 252)

Quorthonin kommentista voi päätellä, että ainakin esikuvana monelle black metal-yhtyeelle toimineen Bathoryn tapauksessa esimerkiksi omintakeiseen soundiin johtaneet sävellyks- ja tuotantokeinot sekä okkultismi ja satanismi olivat osana itsetietoista teatraalisuutta ja esoteerisen mielikuvan luomisesta. Taustalta löytyy myös yllättäviä vaikutteita ja musiikkiteknologisia keinoja.

Esimerkkejä mielikuvien luomisesta ja yllättävistä tuotannollisista sekä sävellyksellisistä ratkaisuista löytyy myös black metalin yhden kyseenalaisimman ja julkisesti mahdollisesti tunnetuimman hahmon Varg Vikernesin Burzum-yhtyeen tuotannosta. Ennen 90-luvun alulla tehdyistä kirkonpoltoista ja entisen Mayhem-yhtyetoverin Øystein “Euronymous” Aarsethin murhasta vuonna 1993 saatua vankilatuomiota Vikernes äänitti *Filosofem* -albumin, joka julkaistiin kolme vuotta äänityksen jälkeen vuonna 1996 (Filosofem 1996, äänite). Albumin äänityksessä on käytetty tavanomaisiksi käytännöiksi mielletyistä tuotantotavoista poiketen mm. kotistereoihin kytkettyä fuzz-efektipedaalien läpi ajettua kitaraa ja kuulokkeiden mikrofonointia, joka oli Vikernesin äänittäjälle esittämän toiveen mukaisesti huonoin mahdollinen saatavilla oleva mikrofoni laulujen äänitykseen (Vikernes 2005).

Levyn sävellyksissä on monen muun black metal -äänitteen tapaan hyödynnetty aikaisemmissa kappaleissa esiteltyjen minimalismin ja kosmische musikin tekijöiden usein käyttämiä lyhyiden musiikillisten teemojen ja ostinatojen transsimaista toistoa sävellyskkeinona. Levyllä on myös yli 25 minuuttia kestävä kosketinsoittimella äänitetty ambient-

kappale *Rundgang Um Die Transzendente Saule Der Singularitat*, joka rakentuu kahden tahdin teeman toiston ympärille. Vaikka ulosannissaan usein mm. natsismiin ja satanismiin liitettyjä teemoja lainaava murhasta ja kirkonpoltosta vankilaan tuomittu Vikerne ei voisi olla monella tapaa aatteellisesti kauempana historiallisesti ambientin, minimalismin ja kosmische musikin taustalla vallitsevista ideologioista, on sävellyksissä ja tuotantokeinoissa kuultavissa mielenkiintoisia samankaltaisuuksia suoranaisten tyyllillisten lainausten lisäksi.

### 3 Tyrmä, Tolkien ja työasemasyna - tutustuttaminen dungeon synthin pääpiirteisiin ja merkittäviin äänitteisiin

#### 3.1 Mitä on dungeon synth?

Dungeon synthin katsotaan saaneen alkusysäyksensä, kun Mortiiis-nimellä kulkeva norjalainen Håvard Ellesen lähteestä riippuen lähti tai erotettiin epäselvissä olosuhteissa black metalin toisen aallon keskeisestä Emperor-yhtyeestä vuonna 1992. Omien sanojensa mukaisesti bänditoimintaan kyllästyneenä ja musiikillisia mieltymyksiään Klaus Schulzen, Tangerine Dreamin, Kraftwerkin ja Vangeliksen kaltaisten tekijöiden suuntaan avartanut Mortiiis alkoi säveltää J. R. R. Tolkienin fantasiakirjallisuudesta, okkultismista ja John Carpenterin elokuvien musiikista inspiroitunutta instrumentaalista kosketinsoitinmusiikkia taitelijanimeään kantavalle yhden miehen yhtyeelleen (Jameson 2017; Norman 2018). Lopputuloksena oli äänitteellinen black metalin ja elektronisen ambientin musiikillisia piirteitä ja teemoja yhdistelevää säveltaidetta, joka julkaistiin vuonna 1994 nimellä *Født til å Herske* (Mortiiis 1994, äänite). Olennaisena osana Mortiiisin artistipersoonan kokonaisuutta oli tunnistettava peikkomaski (kuvio 1). Musiikkityyli kastettiin dungeon synthiksi vasta vuosia Mortiiisin täysimittaisen debyytin julkaisua myöhemmin, ja kehittyvä musiikkityyli asetettiin tuolloin vielä mm. dark medievalin, neoklassisen ja dark ambientin kaltaisten raskaan musiikin ja ambient-musiikin alalajien alle (No Clean Singing 2016).



Kuvio 1. Mortiis.

Black metalin eskapististen keinojen vakiokalustoon kuuluvat kirjailija J.R.R Tolkienin teoksissaan Taru Sormusten Herrasta (1944-1945) ja Silmarillion (toim. Tolkien, C. 1977) luomat fantasiamaailmat, skandinaavinen luonto ja mytologia sekä mm. satanismista ja modernin maailman vastaisuudesta johdetut keskiaikaiset teemat ovat useasti osa tunnelman ja mielikuvien luomista myös dungeon synthin alkuaikojen äänitteillä (No Clean Singing 2016). Vaikka kosketinsoittimet olivat jo osana joidenkin aikakauden black metal -äänitteiden tuotantoa tunnelmaa luovien välisoittojen ja introjen ([Burzum 1993, äänite](#)) sekä musiikkityylille ominaisen kitaran, basson ja rummut sisältävän instrumentaation lisänä ([Emperor 1994, äänite](#)), olivat pääosin pelkällä kosketinsoittimilla soitetut keskiaikaista instrumentaatiota ja sävellystyylillä approksimoivat ambient-musiikin pääpiirteiden mukaiset kokopitkät äänitteet irti toisesta aallon black metalista. Tästä huolimatta monet Darkthrone-yhtyeen johtohahmo Gylve "Fenriz" Nagellin ja Burzum Varg Vikernesin kaltaiset black metalin toisen aallon merkittävät hahmot ja suurilta osin musiikkia kuluttava alakulttuuripiiri omaksuivat nykyään dungeon synthin nimellä tunne-

tun musiikin osaksi black metalin jatkumoa 90-luvulla (Jameson 2017). Vikernesin kohdalla kyse oli osittain pakosta *Dauði Baldrs-* ja *Hliðskjálf-*albumien (Burzum 1997, äänite; Burzum 1999, äänite) kohdalla: Mortiisin tavoin kosmische musiikin ystäväksi julistautuneen Øystein "Euronymous" Aarsethin murhasta ja kirkkojen polttamisesta saadun vankilatuomion vuoksi vankilaan tuomittu Vikernes sai vankilaviranomaisilta myönnytyksen ainoastaan kosketinsoittimen käyttöön vankilassa tapahtuvassa musiikinteossa (Burzum.org 1998).

Jotkut black metal-taustan omaavat musiikkityylin musiikintekijät epäilevät, että rauhallisen ambient-musiikin säveltäminen toimii myös eräänlaisena meditatiivisena vastapainona black metalin raskaudelle (Juutilainen 2020). Olennaisena sävellyskeinona dungeon synthissä käytetään black metalin tapaan runsasta transsinomaista toistoa, joka voi yhteisvaikutuksessa musiikkityylin kappaleiden hitaiden tai jopa täysin vapaasti vaihtelevien tempojen ja usein vain kosketinsoittimia sisältävien sovitusten kanssa tuoda esiin näitä meditatiivisia piirteitä.

Työasemasyntetisaattori on dungeon synthin äänimaiseman ja tunnelman kannalta keskeisin ja useimmilla äänitteillä ainut kuultava instrumentti. 90-luvun alun black metalin ja dungeon synthin äänitteillä käytetyistä kosketinsoittimista ja äänityslaitteista ei ole monessa tapauksessa tarkkaa lähdetietoa, mutta aikakauden standardeiksi muodostuneiden soundien tunnistettavan soinnin, raskaan musiikin virtuaaliyhteisöissä tapahtuvan spekulatiion, alan tekijöiden aihetta sivuavien haastattelujen ja omaan kosketinsoittimien historiaa koskevaan ammattitaitoon pohjautuvista valistuneista arvauksista saadaan summittaiset kehukset analysoimieni äänitteiden äänimaailmoille (Norman 2018). Musiikkityylin alkuaikojen äänitteillä on kuultavissa runsaasti 80- ja 90-luvun taitteessa musiikintuotannossa yleistyneiden Rolandin D-50:n (1987) ja Korgin M1:n (1988) kaltaisten digitaalisten sample-pohjaista ja perinteisen äänisynteesin ominaisuuksia yhdisteltyjen työasemasyntetisaattoriprototyyppien soundeja (Vail 2014, 363-364).

Nämä musiikkiteknologiset edistysaskeleet mahdollistivat dungeon synthin äänimaailmoille keskeisen länsimaista keskiaikaista sekulaarista ja kirkollista musiikkiperinnettä fideleineen<sup>1</sup>, psalttareineen<sup>2</sup>, huiluineen, rumpuineen, kuorolauluineen ja torvineen approksimoivan äänimaisemien tuotannon (Encyclopedia Britannica 2011). Myös monet

---

<sup>1</sup> ransk. *vielle*, keskiajalla käytetty viulun esiaste.

<sup>2</sup> kitaramainen kielisoitin.

muut näiden 80- ja 90-luvun työasemasyntetisaattoreiden jousisoittimia, kelloja, puhallinsoittimia, lyömäsoittimia ja analogista synteesiä persoonallisilla tavoillaan jäljittelevät ja yhdistelevät soundit ovat olennainen osa dungeon synthin esteettistä kokonaisuutta. Osatekijänä dungeon synthin äänimaisemia ovat myös toisen aallon black metalin kulttuurille monella tapaa olennainen äänitystekninen tapa käyttää kasettinauhuria ääniteutannossa. Tämä tuo äänitteen yleiseen sointiin monesti lo-fi<sup>3</sup>-estetiikkaan yhdistettyjä ja 2020-luvun musiikintuotannossa joskus tavoiteltujakin ominaisuuksia (Norman 2018).

Dungeon synthin tekemisen eetosessa yhdistyy monella tapaa ristiriitaisia ajatuksia. Näistä ristiriidoista ehkä ilmiselvimpänä on black metalista omaksuttu musiikintekemisen vakavuus suhteessa työnjäljen näennäiseen moderniin kevyeen musiikkiin kehittyneiden standardien mukaiseen sävellykselliseen tai tuotannolliseen laatuun. Monet dungeon synthin prototyyppiäänitteiden musiikkityylin nykysuuntiin vakiinnuttamat piirteet ovat syntyneet puolittaisina vahinkoina, ajankohtaan sidotun tuotannollisen ja/tai taloudellisen pakon sanelemina tai yleisenä välittämättömyytenä tavanomaisista esimerkiksi soittotaitoon tai äänitykseen liittyvistä musiikintekemisen käytännöistä. Nämä soundeihin, musiikilliseen sisältöön tai projektien visuaaliseen ilmeeseen liittyvät piirteet saattavat herättää monessa tapauksessa ehkä osittain ansaitustikin hilpeyttä kuuntelijassa. Samoissa teki-  
jöissä piilee kuitenkin mahdollisesti myös syy musiikkityylin kiehtovuuteen ja yllättävistä musiikillisista kohtaamisista syntyneeseen persoonalliseen tyyliin.

Jonkintasoisena karkeana vertauksena kuvataiteen maailmasta voisi pitää huonomaalauksen nimellä kulkevaa suuntausta. Tarkoituksenmukaisen karkealle tekniselle ulosannille ja kuvaavalle tyylille rakentuvaan suuntaukseen liitetään kaupallisen pintakiillon ja teknisen taitavuuden harhan välttäminen, ja tavoitteena voi olla esimerkiksi spontaani ilmaisu tai hetken tallentaminen (Wikipedia 2017). Samoin dungeon synthissä asetetaan usein tietoisesti vakiintuneet tekniset käytännöt tunnelman välittämisen varjolla toissijaiseksi. Yhtäläisyyksiä musiikkityylin ja kuvataiteen historian välillä löytyy myös esimerkiksi pääsääntöisesti itseoppineiden taiteilijoiden edustamasta naivismista, joka sai suosiota 1900-luvun alun avantgardepiireissä vastareaktionä impressionismin jälkeisten taidesuuntausten harjoittamalle teorisoinnille ja estetismille. Naivismissa keskeistä oli pyrkimys spontaaniin yksinkertaisuuteen ja vilpittömyyteen, ja teokset olivat monesti fantasia-aiheisia (Vallius 2006).

---

<sup>3</sup> lyhennys englannin kielen sanoista *low fidelity*. Vapaasti musiikkitekniikan kontekstissa suomenmennettuna alhainen toistokyky.

Dungeon synth on viime vuosien aikana kokenut uuden heräämisen. Tämä on nähtävissä mm. aktiivisista aiheelle omistautuneista uutta musiikkia keskenään jakavista internetin keskustelupalstoista ja sosiaalisen median yhteisöistä, musiikkityyliä käsittelevistä julkaisuista ja suuresta määrästä uusia dungeon synth -äänitteitä. Esimerkiksi YouTube-videopalvelussa uusien, harvinaisten ja vakiintuneiden klassikoiden asemassa olevien äänitteiden todella aktiiviseen jakamiseen omistautuneella The Dungeon Synth Archives-tilillä on kirjoitushetkellä yli 63 tuhatta tilaajaa (YouTube, 2021). Uuden suosion osatekijöitä on varmasti monia. YouTuben kaltaiset välittömän globaalin levikin tarjoavat palvelut ovat tehneet dungeon synthin kaltaisen mystisen alakulttuurin äänitteiden leviämisen aiempaa huomattavasti helpommaksi. Dungeon synthin fantasiamaailmoista johdetut tunnelmat ja toistoa hyödyntävät sävellykset tuovat varmasti monelle mieleen 80- ja 90-luvun tietokoneroolipelien ääniraidat. Ehkä musiikkityylin äänitteet tarjoavat persoonallisen vaihtoehdon YouTuben ja musiikin suoratoistopalvelujen valtavan suosituille taustamusiikkisoihtolistojen sisällölle. Oli syy mikä tahansa, on pelkästään usean uuden äänitteen YouTubeen viikoittain lataavalla The Dungeon Synth Archives-tilillä kirjoitushetkellä n. 800 kokonaista dungeon synth -äänitettä, joten materiaali ei musiikista kiinnostuneella tule loppumaan kesken.

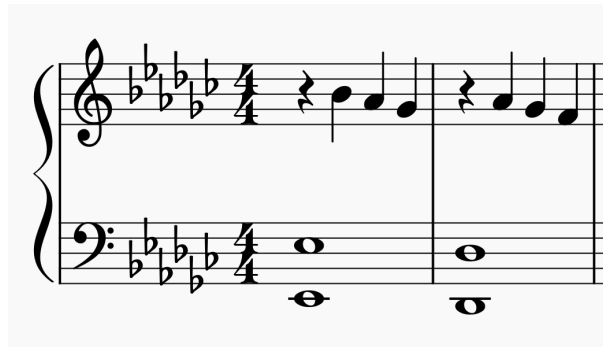
### 3.2 Dungeon synth -kappaleiden analyysi

Uniikkien äänimaailmojen ja työssä esitellyistä musiikkityyleistä omaksuttujen sävellyskäytännön ja tuotantotapojen johdosta dungeon synth on kaikista luontevinta esitellä käytännön esimerkkien avulla. Tässä kappaleessa analysoin tiivistetysti neljää dungeon synthiä musiikkityylinä edustamaan valitsemani kappaletta. Olen valinnut kappaleet niiden muodostaman kokonaisuuden monipuolisuuden ja historiallisen merkityksen perusteella. Analyyseissäni käytän musiikillisten ilmiöiden vapaata sanallista kuvailua, jonka arvioin tyylin kannalta optimaalisimmaksi tavaksi välittää kappaleiden tunnelmia, äänimaailmoja ja taustoja. Lisäksi teoreettisena osana kappaleiden analyysia on kappaleiden kannalta olennaisimmiksi musiikillisiksi motiiveiksi katsomiini ilmiöiden nuotinnukset.

#### 3.2.1 [Mortiis: The Song of a Long Forgotten Ghost Pt.1](#)

*The Song of a Long Forgotten Ghost Pt.1* on dungeon synth -musiikkityylin alullepanijana pidetyn Mortiisin *The Song of a Long Forgotten Ghost* -demoäänitteen (Mortiis 1993,

äänite) avausraitia. Levy äänitettiin taiteilijanimen takaa löytyvän Håvard Ellesenin makuuhuoneessa kosketinsoitinta ja neliraitanauhuria käyttäen vuoden 1992 touko-kesäkuun aikana yli vuosi ennen artistin täysimittaisen kulttiasemaan nousseen debyyttialbumin *Født til å Herske* julkaisua (Norman, 2019). Kappaleen aloittavia sävellyksellisen motiivin esitteleviä pianon ääniä voitaneen siis jossain määrin pitää dungeon synthin ensiparkaisuina (kuvio 2).



Kuvio 2. *The Song of a Long Forgotten Ghost Pt. I* -kappaleen pianomotiivi (00:00-).

Pääosin kahden soinnun toiston päälle neljää erilaista sävellyksellistä teemaa rakenteessaan tapaileva minimalistinen sävellys maalaa ensimmäisistä äänistään lähtien kolkon kuvan esimerkiksi keskiaikaisesta aamuyöllä hiljentyneestä taistelukentästä tai sumuisen fantasiamaailman hylätystä linnasta. Mortisiin kosketinsoittimien soittotekniikkaa voisi kuvailla naiiviksi, ympäristön vaikutteista vapautuneeksi ja primitiiviseksi.

Keskeisinä äänimaisemaan vaikuttavina tekijöinä kappaleessa ovat pianoa mallintava soundi, vapaana virtaavien tempojen transsimaista rytmiä seuraavat sample-pohjaiset patarummut ja symbaalit sekä pianon motiiveja alleviivaavat jonkinlaista puhallinsoitinta ja/tai urkuharmonia mallintavat soundit. Äänityslaitteistoa koskevan taustatiedon ja tunnistettavan soinnin perusteella voi suurella varmuudella olettaa, että kaikkien soundien äänilähteenä on jokin yksittäinen 90-luvun alun Roland-merkinen työasemasyntetisaattori (Norman, 2018). Lisäksi kappaleen tunnelmaan vaikuttaa olennaisesti äänitykseen käytetyn neliraitanauhurin tuoma lo-fi-soundi.

Kokonaisuutena kappale korostaa kaikilla analysoiduilla osa-alueilla Mortisiin kaltaisten tekijöiden dungeon synth -estetiikkaan vakiinnuttamia peruspiirteitä; esimerkiksi vuosia myöhemmin käynnistyneen uusien dungeon synth -projektien aallon seurauksena alkulttuurin sisälle on syntynyt old school dungeon synth -alalaji, jonka edustajat approksimoivat äänitteillään musiikkityylin varhaisaikojen materiaalia.

### 3.2.2 [Neptune Towers: Caravans to Empire Algol](#)

*Caravans to Empire Algol* on ensimmäinen kappale vuonna 1994 julkaistulta Darkthrone-yhtyeen Gylve "Fenriz" Nagellin Neptune Towers-sivuprojektin *Caravans to Empire Algol* -debyyttialbumilta (Neptune Towers 1994, äänite). Nagell mainitsee muutaman opinnäytetyössäkin mainitun toisen aallon black metalin vaikuttajayksilön tavoin inspiroituneensa Tangerine Dreamin, Kraftwerkin ja Klaus Schulzen kaltaisten kosmische musikin vaki-onimien tuotoksista. Äänitteensä kansilehdessä Nagell kertoo erityisestä suhteestaan suuren vaikutuksen jo levykaupassa kansitaiteellaan tehneeseen Klaus Schulzen *Timewind* -albumiin (Schulze 1975, äänite), ja toteaa myös olleensa teini-ikäisenä äärimmäisen kiinnostunut kaikesta avaruuteen liittyvästä (Sonic Abuse 2012).

Nämä molemmat anekdootit konkretisoituvat musiikilliseen muotoon *Caravans to Empire Algol* -kappaleessa. Yli 24 minuuttia kestävä astraaliset mittasuhteet tunnelmat saavut-tava drone-odysseia muistuttaa kosmische musik -esikuviansa lisäksi Terry Rileyn ja Suzanne Cianin elektronisesta musiikista, mutta tunnelmassa on läsnä myös pahaenteistä kosmista kauhua ja norjalaisen black metalin kolkkoutta. Levyn kansilehdessä musiikkia kuvaillaan sanoilla avantgarde astral alien synth, ja koen kuvauksen erittäin osuvaksi. Neptune Towers on uniikki tapaus jo lähtökohtaisesti omalaatuisessa alakulttuurissaan.

Kappaleen sävellys keskittyy pitkän kestopensa läpi muutamaan toistuvaan motiiviin ja improvisoituihin osiin. Rakennetta sitoo yhteen koko kappaleen kestoisen viitteellisen sävellajin perusääni, joka muuttaa sointiaan ja sävelkorkeuttaan mutta ei missään vaiheessa katkea. Kappaleessa ei suurilta osin ole tempoa tai rytmistä informaatiota, mutta jännitettä vapaaseen äänimaisemointiin tuo rakenteen aikana neljä kertaa sisään ja ulos uiva keskiarvoltaan n. minuutin kestoisen rauhallisessa tempossa soitettu sydämen sy-kettä muistuttava kosketinsoitinkuvio (kuvio 3). Näennäisen satunnaisesti siellä täällä esiin ilmestyvä neljän sävelen välillä monotonisesti hyppivä rytmisen kuvio toimii kiinne-kohtina pitkälle sävellykselle. Mielikuvana voisi toimia avaruusmyrskyssä hiljalleen ajelehtiva aluksen raato, jonka rikkinäistä moottoria yritetään saada epätoivoisesti käyntiin. Rytmisten osien väliin jäävissä ilman tempoa etenevissä osissa tapahtuu runsaasti soundillista ja melodista improvisaatiota.



Kuvio 3. *Caravans to Empire Algol* -kappaleen kosketinsoitinmottiivi (esim. 03:06-04:07).

Kappaleessa ehtii tapahtua paljon myös soundien tuotannossa, ja ne ovat mielestäni työssäni käsiteltävien kappaleiden monipuolisimmat. Vellova äänimaisema kuulostaa koostuvan pääasiassa useasta erilaisesta analogisella syntetisaattorilla tai sellaista jos-sain määrin mallintavalla kosketinsoittimella soitetusta raidasta. Hitaasti syttyvät kuulaat kellomaisesti soivat soundit vuorottelevat futuristisilta puhallinsoittimilta kuulostavien syntetisaattoreiden ja laseraseen laukaisuja muistuttavien iskujen kanssa kutoen kappaleen läpi etenevän kirjavan kokonaisuuden. Kappaleessa toistuva rytmien kuvio on soitettu yksinkertaisella urulta kuulostavalla nopeasti syttyvällä ja sammuvalla soundilla. Soundin yksinkertaisuus vahvistaa myös osaltaan kappaleen rakennetta rytmisten osien väleissä ja taustalla soivaa eloisaa äänimaisemaa vasten asetettuna.

Efektien ja modulaation käyttö syntetisaattoreissa on runsasta ja olennaista äänitteen äänimaiseman kannalta. Olennaisimpina näistä ovat harhakuva tilasta ja avaruudesta luovan kaikuefektin runsas käyttö sekä syntetisaattorin oskillattorien äänentaajuuden ja filterin modulointi sisäänrakennetun rytmisen heilumisen aiheuttavalla matalataajuusoskillaattorilla<sup>4</sup>. Modulaation kaltaista eloa soundeihin tuo myös äänen vaihetta muunteleva phaser-efektin käyttö syntetisaattoreissa; vastaavaa soundia käytettiin usein mm. Tangerine Dreamin tuotannossa.

### 3.2.3 [Summoning: Soul Wandering](#)

Black metalin toinen aalto oli 90-luvun alun kehittymisvuosinaan lähinnä norjalainen ja pohjoismaalainen ilmiö. Itävaltalaisen Summoning-yhtyeen toinen puolisko Michael "Silenius" Gregor tutustui Bathoryn, Burzum ja Darkthronen kaltaisten yhtyeiden tuotantoon ja inspiroitui perustamaan pohjoismaiden ulkopuolisen black metal-maailman aikajanalla suhteellisen aikaisessa vaiheessa oman black metal-yhtyeen. Yhtyeen persoonallinen vuonna 1995 julkaistu toinen levy *Minas Morgul* on monen tekijän summa (Summoning 1995, äänite). Jonkinlaisena kostonäytteenä erotetulle rumpaille Silenius ja

<sup>4</sup> puhe- ja ammattikielessä käyttöön on vakiintunut termi LFO (low frequency oscillator).

yhtyekumppaninsa Richard “Protector” Lederer tekivät taiteellisen ratkaisun soittaa toisen levynsä kappaleiden rumpuraidat kosketinsoittimella hitaasti ja juhlavasti kontrastina erotetun rumpalin nopealle ja hektiselle tyylille (This is Black Metal, 2018). Kosketinsoitinta alettiin myös käyttää kappaleiden säveltämiseen kitaran ja basson sijasta.

Uusien sävellystapojen ja kosketinsoittimen mahdollistamien äänimaisemien myötä yhtyeen musiikki muuttui tunnelmaltaan aiempaa eepisemmäksi ja maalailevammaksi, ja osittain tästä johtuen sanoituksiin sekä yleiseen visuaaliseen ilmeeseen haettiin tyylin mukaisesti inspiraatiota Sileniukselle läheisestä J. R. R. Tolkienin fantasiakirjallisuudesta. Albumin musiikkityylille epäsovinnaisena nähdyt ja Sileniuksen omien tahattoman ironisten sanojen mukaan rienaavat tuotannolliset ratkaisut saivat osakseen arvostelua julkaisun yhteydessä, mutta nykyään albumista puhutaan useasti yhtyeen keskeisimpänä julkaisuna ja merkkiteoksena dungeon synthin kehittymisen kannalta juuri sen omintakeisten äänimaailmojen johdosta. *Soul Wandering* on Minas Morgul -levyn ensimmäinen kappale, ja toimii läpileikkausmaisena lyhyenä tutustutuksena levyn äänimaailmihin. Kappale on yksi levyn kolmesta instrumentaatiossa pelkkiä kosketinsoittimia ja/tai syntetisaattoreita äänilähteenään käyttävistä kappaleista, eikä se sisällä lauluosuuksia.

Kappaleen muoto rakentuu kappaleen aloittavan neljää tahtia alusta loppuun asti toistavan bassokuvion päälle (kuvio 4). Heti bassokuvion esittelyn jälkeen tulee jylhä ja väijäämättömästi kappaleen loppuun asti etenevä rumpukuvio. Rumpukuvion jälkeen kuoromaisella soundilla soitettu kappaleen melodinen motiivi soitetaan kerran kokonaisuudessaan yksin, ja toistettaessa kappaleen sävellyksellistä dynamiikkaa kasvatetaan päämelodiaa kommentoivalla päällekkäisellä melodialla.



Kuvio 4. *Soul Wandering* -kappaleen bassomotiivi (00:00-).

Kappaleen kosketinsoitinsoundien äänilähteenä toiminee yksi tai useampi 90-luvun alun varhainen työasemasyntetisaattori; tämä on pääteltävissä soundien sample-pohjaisuudesta kielivistä soinnillisista ominaisuuksista. Bassokuvio on soitettu ajan työasemasyntetisaattoreille todella ominaisella ilmapalla soundilla, joka on kuorolaulua, hitaasti sytty-

vää kuulasta urkua, jonkinlaista puupuhallinta tai mahdollisesti näitä kaikkia samaan aikaan yhdistelevän mallinnuksen tulos. Kappaleen rumpuraita on oman auditiivisen analyysin perusteella ohjelmoitu, joka välittyy käytännössä biisin tunnelmaan kolkkona konemaisuutena ja verkkaisesti vesillä lipuvan kaleerin soututahdin määräävää rummunlyöjää kanavoivana elementtinä. Kappaleen tunnelman kannalta olennaisia synteettisiä ja luonnottoman kuuloisia rumpusoundeja on vaikeaa tai ainakin musiikintekijän näkökulmasta taloudellisesti kannattamatonta saavuttaa oikeita rumpuja ja lyömäsoittimia äänittämällä.

Päämelodia on soitettu mahdollisesti samalla tai vähintäänkin soinnillisilta ominaisuuksiltaan hyvin samankaltaisella soundilla kuin bassoraita, mutta ylemmästä oktaavialasta soitettuna soundin kuulaat ja ilmavat ominaisuudet tulevat bassoraitaa paremmin esille. Päämelodian kanssa päällekkäin kappaleen loppuvaiheilla soiva toinen melodia on soitettu päämelodian soundia selvästi kuoromaisemmalla soundilla, joka matalasta oktaavialasta soitettuna tuo kappaleeseen luonnottoman matalaa ihmisääntä muistuttavalla soinnilla black metalin perinteiden mukaista okkultistista pahaenteisyyttä. Koko kappaleen äänimaiseman kannalta olennainen tekijä on myös soundeissa käytetty avaruuden tuntua luova kaikuefekti, joka vahvistaa kappaleen luomaa mielikuvaa fantasiamaailman solaan piilotetusta kaupungista tai jättiläismäisestä ikaikaisesta luolasta.

#### 3.2.4 [Secret Stairways: Reflections on the Lake](#) (04:41-07:54)

Secret Stairways oli 90-luvun jälkipuoliskolla kaksi albumillista dungeon synth -musiikkia itsenäisesti julkaissut vuonna 2011 edesmenneen yhdysvaltalaisen Matthew Davisin projekti. Projektista löytyy hyvin vähän taustatietoa, ja Secret Stairwaysin albumit ovat malliesimerkkejä alakulttuurinsa sisällä aktiivisten virtuaaliyhteisöjen ansiosta suureen suosioon nousseista äänitteistä. Secret Stairwaysin vuonna 1997 julkaistu *Enchantment of the Ring* -albumi oli itselle ensimmäisiä musiikkityyliä edustavia mieleenpainuneita äänitteitä, ja Reflections on the Lake on tämän levyn toinen kappale (Secret Stairways 1997, äänite).

Kappale alkaa sähköpianomaisella soundilla soitetulla raukeasti etenevällä kahden tahdin bassomotiivilla, jonka päälle rakenne alkaa kutoutua (kuvio 5). Kappaleen edetessä

dynamiikka kasvaa bassomotiivin päälle kasautuvien lyhyiden melodioiden ja yksinkertaisten muutamaa sointua toistavien harmonisten motiivien vaikutuksesta ja laskee lopuksi alkusoiton tasolle muodostaen yksinkertaisen sävellyksellisen kaaren.



Kuvio 5. *Reflections on the Lake* -kappaleen bassomotiivi (04:41-07:54).

Projektista löytyvän taustatiedon vähäisestä määrästä huolimatta äänitteen kansilehden muistiinpanojen ansiosta tiedetään tarkalleen, mitä laitteita on käytetty äänitteen äänimaisemien luomisessa. Musiikkityylin esteettisten piirteiden kannalta olennaisimpina näistä laitteista mainittakoon Korg X5D- sekä Yamaha TG33 -syntetisaattorit, jotka ovat molemmat osa 90-luvun digitaalisten työasemasyntetisaattoreiden jatkumoa. Kappaleen kehikkona toimiva bassomotiivi on soitettu kellomaista sähköpianoa muistuttavaa ja jousimaista hitaasti syttyvää soundia yhdisxtelevällä kerroksittaisella soundilla. Samalla tai vähintäänkin hyvin samankaltaisella soundilla on soitettu kappaleen läpi melodiamotiiveja vapaasti bassoääniä ylemmistä oktaavialoista varioivat raidat. Dynaamista kasvua kappaleeseen tuovat puolivälin tienoilla äänimaisemaan sisään uiva kappaleen tempo mukailevalla rytmisellä delay-efektillä käsitelty pianoa mallintava soundi sekä kappaleen kaaren liikkeitä seuraileva utuinen kuorolaulumainen soundi. Kappaleen ilmavan tunnelman kannalta olennaisin äänimaailmoissa hyödynnetty efekti on jälleen edellisissä kappaleanalyysissäkin esiin tullut kaikuefekti.

Kappale on osa levyn muodostamaa tunnelmaltaan uniikkia kokonaisuutta. Äänimaisemissa on runsaasti alakuloisia ja mystisiä häivähdyksiä kylmästä ja kolkosta fantasia-maailmasta; ne edustavat omasta mielestäni mainiosti ja ennen kaikkea omaleimaisesti dungeon synthin eskapistista olemusta. *Enchantment of the Ring* on kokonaisuutena erinomainen lähtöpiste matkalla dungeon synthin olemukseen.

## 4 Dungeon synth -äänitetuotanto

Tässä kappaleessa esittelen pääpiirteiltään oman dungeon synth -äänitteeni valmistamiseen johtaneen taiteellisen prosessin ja äänitteen kappaleet. Yhdistin äänitteen teossa dungeon synthistä keräämistäni taustatiedoista omaksuttuja työtapoja, taiteellisia näkemyksiä ja esteettisiä pääpiirteitä projektin luonteeseen sopiviin oman säveltaiteellisen prosessini osa-alueisiin. Pääasiallisena teemana koko projektissa, sävellyksestä jälkituotantoon, oli pyrkimys rehelliseen tunnelmien välittämiseen, intuitiivisten ratkaisujen korostamiseen sekä tarpeettoman jälkikäsitteilyn ja musiikillisten kulmien hiomisen välttämiseen. Kappaleiden sävellys, äänitys ja jälkituotanto tapahtui työhuoneellani Helsingissä huhtikuussa 2021.

### 4.1 Sävellykselliset lähtökohdat

Keskeisimpänä sävellyksellisenä lähtökohdana oli tavoiteltujen eskapististen tunnelmien mahdollisimman tehokas välittäminen soivassa muodossa. Parhaaksi sävellykselliseksi keinoksi tähän osoittautui kappaleiden dynaamisten kaarien hidas rakentelu runsasta toistoa ja improvisaatiota hyödyntäen. Tämän lopputuloksena äänitteen kappaleissa ei ole selkeitä perinteisiä rakenteita, vaan erilaisilla tavoilla risteäviä ja kerrostuvia motiiveja ja äänimaisemia. Tätä korostaa myös se, että kaikki viisi kappaletta on soitettu vapaalla rytmikäsitteilyllä ilman kiinteitä tempoja. En hyödyntänyt sävellystyössä esimerkiksi ambient-musiikin sävellykselle läheistä keinotekoisista satunnaisuutta, mutta simuloin tätä satunnaisuuden tunnetta äänitystilanteessa tapahtuneilla spontaaneilla ratkaisuilla; monesti kappaleiden motiivit ovat vain hetkessä tapahtuneita ja toistettavia itsestään syntyneitä ratkaisuja.

Kappaleissa haettujen tunnelmien ja äänimaisemien muodostaman kudoksen korkea merkitys suhteessa niiden perinteiseen sävellykselliseen sisältöön vaati inspiraation hakemista monesta eri lähteestä. Äänitetuotannossa käytetyt syntetisaattorit ja efektit olivat keskeisenä inspiroivana tekijänä myös sävellystyössä. Instrumentaatiota ei tehty kappaleiden säveltämisen jälkeen, vaan laitteiden tuottamat äänimaailmat olivat alusta asti jatkuvassa vuoropuhelussa kappaleiden kehittyvien sävellyksien kanssa saaden aikaan intuitiivisia ratkaisuja puolin ja toisin. Sävellyksissä ei ollut missään vaiheessa olennaista muokata esimerkiksi juuri johonkin kappaleen osaan sopivaa soundia käyttämällä aikaa

laitteiden parametrien säätämiseen. Hetkessä tehdyt soundiratkaisut kuljettivat sen sijaan sävellystä luontevasti eteenpäin. Äänitteen kappaleissa on siis monenlaisia soundeja, mutta vastavuoroisesti soundeissa myös kokonaisia kappaleita ja niiden palasia.

Hain sävellyksellistä inspiraatiota ja tunnelmaa myös sellaisista ulkomusiikillisista asioista, joiden huomasiin dungeon synthin taustat tiedostaen edistävän olennaisesti kappaleiden sävellysprosessia. Prosessille optimaalisimmaksi ympäristöksi ja ajankohdaksi osoittautui aikainen aamu omalla työhuoneellani. Kävelymatka työhuoneeni ja asuntoni välillä kulkee Helsingin keskuspuiston läpi, ja koin myös yksinäiset hetket varhaisen aamun värityksessä keväisessä metsässä erityisen inspiroivana tekijänä kappaleiden maalaillevien äänimaisemien luomisessa. Tavoiteltujen tunnelmien saavuttamisessa auttoi myös lukemattomien musiikintekijöiden taiteellista toimintaa musiikkityyliin rajat ylittäen inspiroinut J. R. R. Tolkienin fantasiakirjallisuus; sävellysprosessin kanssa samaan aikaan lukemani Silmarillion-epoksen tarinat värityivät jossain määrin jokaista äänitteelle soittamaani säveltä.

#### 4.2 Äänitetuotannossa käytetyt laitteet ja ohjelmistot

Olenainen osa taiteellisesti eheää ja äänimaisemiltaan yhtenäistä omaa dungeon synth-äänitettä oli äänitetuotannossa käytettävien laitteiden ja ohjelmistojen valinta. Luvussa 3 tehdyssä dungeon synth -kappaleiden analyysissä kävi tunnelmiltaan usein vaihtelevienkin kappaleiden välillä ilmi muutama selkeä yhdistävä tuotannollinen piirre. Musiikkityyliin estetiikalle keskeisimpinä näistä piirteistä koen 1) 90-luvun alun työasemasyntetisaattoreille ominaiset soundit, 2) äänimaailmoja syventävän efektoinnin ja 3) äänitetuotantoprosessin sivutuotteena syntyvän lo-fi-soundin. Nämä kolme piirrettä toimivat soitomukavuuden ja sävellyksellisen inspiroivuuden lisäksi pääasiallisina määrittävinä tekijöinä äänitteen kappaleiden tuotannossa käytettävien laitteiden ja ohjelmistojen valitsemisessa.

Projektin äänitys- ja monitorointilaitteistona käytin kannettavaa MacBook Pro -tietokoneita, Apogee Duet -äänikorttia ja Kali Audio LP-8 -aktiivimonitoreja. Äänitysohjelmana käytin Ableton Live 10-digitaalista työasemaa. Äänitteellä käytettävät soittimet päädyin rajaamaan omistamiini Roland D-20- ja Korg Wavestation EX -syntetisaattoreihin (kuvio 6). Ajallisesti syntetisaattorit sijoittuvat 80- ja 90-luvun taitteeseen, ja molemmat ovat varhaisia jossain määrin sample-pohjaista synteesiä hyödyntäviä digitaalisia työasemasyntetisaattoreita. Molemmat laitteet ovat täynnä dungeon synthin alkuaikojen musiikille

tyypillisiä äänimaisemia, ja soundien editoinnin suhteellinen haastavuus molemmissa laitteissa kannustaa tekemään intuitiivisia ja spontaaneja soundivalintoja.



Kuvio 6. Äänitteen teossa käytetyt Roland D-20- ja Korg Wavestation EX- syntetisaattorit.

Audiota esimerkiksi MIDI-informaation sijaan äänittäessä poistetaan myös mahdollisuus soundien ja soiton ominaisuuksien vaivattomaan jälkikäsitteilyyn. Projektin hengessä tämänkaltainen rajoitus on mielestäni erinomainen tarpeetonta jälkikäsitteilyä karsiva ja luoviin intuitiivisiin valintoihin ohjaava ratkaisu. Lisäksi rajasin käytössä olevien erillisten instrumenttiraitojen kappalekohtaisen enimmäismäärän musiikkityylin alkuaikojen äänitetuotannolle yleistä neliraituria jäljitellen neljään. Näin sovituksissa säilyy intiimiys ja jonkin tasoinen ajatus minimalismista, eikä tule kiusausta toteuttaa tyylin mukaisuuden kontekstissa tarpeettomia päällekkäisiä raitoja.

Efektoinnissa ja jälkikäsitteilyssä pyrin välttämään mahdollisuuksien mukaan digitaalisessa työasemassa toimivia virtuaalisia efektejä ja suosimaan esimerkiksi efektipedaaleja. Projektin äänimaailmoin haluamani efektoinnit saatiin aikaan modulaarimaisella Poly Digit -multieftipedaalilla ja GFI Specular Tempus -kaikupedaalilla (kuvio 6). Pauneudun käyttämiini efekteihin ja soundeihin tarkemmin äänitteen kappalekohtaisissa esittelyissä.



Kuvio 7. Äänitteen teossa käytetyt Poly Digit- ja GFI Specular Tempus- efektipedaalit.

Minimaalisessa jälkituotannossa päädyin käyttämään virtuaalisia Soundtoys Sie-Q -ekvalisaattoria, Klanghelm MJUC -kompressoria sekä kasettinauhurin soinnillisia ominaisuuksia mallintavaa Aberrant SketchCassette II -efektiä. Kaikkia edellämainittuja virtuaalisia efektejä käytettiin lähtökohtaisesti soundien ja kappaleiden luontaisten ominaisuuksien korostamisessa eikä niinkään efektiivisessä mielessä, joten en äänitteen kappaleita analysoidessani huomioi näiden käyttöä. Musiikkityylin kannalta uskottavan lopetusilauksen äänitteen soundiin toi omistamallani Tascam Portastudio 424 MkIII -kasettinauhurilla tehty prosessointi. Äänitin valmiit kappaleet digitaalisesta työasemasta kasettinauhurille, hidastin kasetin toistonopeutta aavistuksen verran ja äänitin kappaleet takaisin digitaaliseen työasemaan. Lopputuloksena kappaleisiin saatiin äänitteen mystisiä tunnelmia korostava alavire, hieman alkuperäistä sävellystä hitaampi toistonopeus ja kasettinauhurille ominaiset soinnilliset piirteet.

## 5 The Lake That Time Forgot -äänitteen kappaleiden esittely

Äänitteen kappaleet ottivat tuotantoprosessin alusta asti luontevasti konseptimaisen suunnan ja päätyivät kokonaisuutena kertomaan tarinan mystisestä unohtuneesta järvestä, jonka pinnan alle kätkeytyy odottamattomia salaisuuksia. Ammensin inspiraatiota äänitteen sävellyksellisistä lähtökohdista kertovassa kappaleessa mainittujen lähteiden lisäksi suomalaisesta muinaisuskosta, jonka mukaan mytologinen kuolleiden valtakunta Tuonela sijaitsee maan tai veden alla (Wikipedia (c), 2021). Esittelen äänitteen kappaleet lyhyesti tavoitelluilta tunnelmiltaan sekä käytetyiltä sävellyksellisiltä ja tuotannollisilta ratkaisuiltaan.

### 5.1 A Secret Pathway

Äänitteen ensimmäinen kappale ja äänitteen kertoman tarinan ensimmäinen luku luo mielikuvan ikivanhan metsän keskeltä löytyvästä polusta, jota ei ole kuljettu aikoihin. Kappaletta kuljettaa eteenpäin pianomaisella soundilla soitettu kappaleen aloittava rytmien motiivi. Soundiksi tälle raidalle valikoitui Roland D-20 -syntetisaattorin Synth Piano-niminen preset<sup>5</sup>, jota käsittelin Poly Digitin J Chorus -efektillä sekä Specular Tempusin kaiulla. Soundi muistuttaa nimeään mukaillen hieman pianoa, mutta sisältää myös esimerkiksi harpulle tai kitaralle ominaisia piirteitä ja on omiaan luomaan kappaleessa tavoittelemaani mystistä tunnelmaa. Ryhdikkyyttä kappaleeseen tuo myös rytmisen delay-efektin ja pitkän kaiun sisältävän efektiketjun läpi D-20:n Rich Piano -nimisellä presetillä soitettu raita, joka kuulostaa efektoinnin lopputuloksena pianon sijasta usealta sormella näppäilyltä jousisoittimelta.

Kappaleeseen satumetsämäistä ilmapiiriä ja vinksahantua seesteisyyttä luovina tekijöinä toimivat pitkällä kaikuefektillä käsitellyt D-20:n viitteellisesti viulua muistuttavalla Violin 1 -presetillä sekä Korg Wavestation EX -syntetisaattorin huokoisen kellomaisella Voice & Bell -presetillä soitetut vuoropuhelevat melodiset motiivit, jotka syntyivät improvisoinnin lopputuloksena. Jos kaksi ensimmäisenä kuvailtua raitaa ovat kappaleen nimen polku, niin näistä kahdesta eeterisestä elementistä muodostuu siihen liittyvä salaisuus.

---

<sup>5</sup> preset on ammattikieleen vakiintunut termi syntetisaattoriin tai mihin tahansa muistipaikalliseen musiikkilaitteeseen tallennetuista esiasetuksista

## 5.2 Shrouded in Mist

Äänitteen toinen kappale kuljettaa äänitteen tarinaa tilanteeseen, jossa ensimmäisessä kappaleessa kuljettu polku loppuu ja paljastaa hämärtyvässä illassa salaperäiseen sumuun verhoutuneen synkkävetisen järven. Kappale alkaa vähäelkeisellä harppumaisella kahdeksan tahdin pituisella motiivilla, jonka toiston päälle kasautuvat äänikerrokset luovat tunnelman kauniista mutta selittämättömän pahaenteisesta maisemasta. Kappaletta eteenpäin kepeästi kuljettava raita on soitettu Wavestation EX:n Digi Harp -presetillä, jota on käsitelty pitkällä atmosfäärillä kaikuefektillä. Samaa ilmavuutta ja sumuista tunnelmaa korostaa harppuraidan kanssa hengittävä Wavestation EX:n panhuilumaisella Bottled Air -presetillä soitettu staccatomainen kuvio.

Kappaleen edetessä äänikerrokseen lisätään kappaleelle ominaisella atmosfäärillä pitkällä kaiulla ja leveällä chorus-efektillä käsitelty Wavestation EX:n Warm Strings -presetillä soitettu maalaileva jousimainen raita, jonka kasvava dynamiikka heijastelee kappaleen kertoman tarinan salaperäisen löydön reaaliaikaista tapahtumista. Samassa sovituksellisessa roolissa on jousimaisen soundin liikkeitä korostava ja harpun melodista motiivia kommentoiva D-20:n Chorale -presetillä soitettu etäisesti kuoromaisella soundilla soitettu raita. Chorale -preset käsiteltiin Specular Tempus-efektipedaalin eteerisellä shimmer-kaikuefektillä, joka kehysajatukseltaan toistaa soitetun raidan kaiun yhden tai useamman oktaavin sisäänsoitettua informaatiota ylempää. Käytännössä tämä luo soundille eteerisen ja kimaltelevan ylärekisterin, ja kappaleen kontekstissa tämä efekti kuvastaa täydellisesti ilta-auringon viimeisiä eriskummallisia heijastuksia tummavetisen järven pinnalla.

## 5.3 Waterflowers

Eräänlaisena kappaleparina soundien ja tarinallisten teemojen puolesta äänitteen toiselle kappaleelle toimiva kolmas kappale on tunnelmaa syventävä tilannekuva äänitteen kertoman tarinan järveen liittyvästä yksityiskohdasta. Ilta-auringossa kimaltelevan täysin tyynen vedenpinnan yllä on vesikasvien kukintoja, jotka heilahtelevat tanssinomaisesti jonkin selittämättömän voiman liikuttamana. Kukat ovat yksinkertaisen kauniita, mutta eivät muistuta väreiltään ja piirteiltään mitään maan päällä aiemmin nähtyä. Kappaleen rakenteellisena kehiksenä toimii rytmisellä delay-efektillä ja kaiulla käsitelty D-20:n Rain

Harp -presetillä soitettu harmoninen motiivi. Raidalla käytetty harppumainen soundi heijastelee äänitteen toisen kappaleen vastaavanlaista soundia ja syventää mielikuvia äänitteen kertomasta tarinasta.

D-20 toimi äänilähteenä myös kappaleen kolmelle muulle raidalle. Harppumotiivin harmonisia liikkeitä seurailevat jousisoitinsektiota mallintavalla Bowed Strings -presetillä ja hitaasti syttyvällä jousikonemaisella Warm Pad Fade -presetillä soitettut raidat luovat kappaleeseen suureksi kasvavia ja loppuun pieneneviä dynaamisia liikkeitä. Kappaleen ensimmäisen ja toisen kolmanneksen taitekohdan tienoilla mukaan uiskenteleva melodinen motiivi on soitettu laulua omalaatuisesti mallintavalla Breath Choir -presetillä, jota on käsitelty äänitteen toisen kappaleen tunnelmia heijastellen uniikin ja mystistä tunnelmaa korostavan sähköisen ylärekisterin soundiin luovalla shimmer-kaiulla.

#### 5.4 Whispers from the Deep

Äänitteen neljäs kappale ottaa sävellyksellisesti ja tuotannollisesti pienen askeleen kohti eteerisempää ambient-musiikkia. Kappaleiden kertomassa tarinassa ilta-auringosta on jäljellä enää ajatus, ja tavanomaista pimeämmässäkin hämärässä synkkyydellään maisemasta erottuvan järven pinnan alta alkaa kuulua sanattomia kuiskauksia. Näiden kuiskausten tunnelmaa tavoiteltiin Wavestation EX:n Vocalise -presetillä soitetulla raidalla, joka luo kappaleelle vapaasti ja rytmittömästi virtaavan rakenteellisen pohjan. Käytetyn presetin sointivärisä on joitakin ihmisääntä muistuttavia piirteitä, mutta saa alhaisesta oktaavialasta ja ahtailla sointuhajotuksilla soitettuna aavemaisen synteettisiä piirteitä. Kuiskauksia muistuttavaa sointia soundiin tuo Poly Digit-efektipedaalin Granular -efekti, joka yksinkertaistettuna pilkkoo sisään tulevan audioinformaation ”jyväsiksi” (engl. ”grains”) ja järjestää soundin osaset uudelleen. Käytännössä tämä johtaa omalaatuisen kuuloisiin kaiku- ja delay-efektien piirteitä saaviin äänimaisemiin. Vocalise-presettiin tämä efekti toi rytmistä liikettä ja eloisuutta, joka välittyy mielestäni miltei loputtoman pitkään kaikuun yhdistettynä kuiskausmaisesti soivana omaa elämänsä elävänä äänikuoksena.

Kappaleeseen rakennetta ja vedenalaista tunnelmaa luo Wavestation EX:n sormipianomaisella Chiffy Kalimba -presetillä vapaana virtaavaa äänimaisemaa vasten soitettut kommentit, jotka on käsitelty atmosfäärillä ja loputtomalla kaikuefektillä. Kaikuefekti mahdollisti myös kappaleen tunnelmaa syventävät kosketinsoittimen äänenvoimakkuutta ohjaavalla liu’lla tehdyt hitaat paisutukset, jotka saivat kaikuefektiin yhdistettynä

aikaan soundille ominaisia kuulaita mutta soittotavan ja käytetyn kaikuefektin ansiosta hitaasti syttyviä ja pitkään soivia äänimaisemia.

## 5.5 Secrets Under the Surface

Äänitteen viides ja viimeinen kappale päättää tarinan mystisen järven pinnanalaisen salaisuuden paljastumiseen. Tavoittelin kappaleen tunnelmassa soivaa versiota kokemuksesta, joka on jotain lentämisen ja sukeltamisen väliltä. Tunnelmaltaan hieman vellovaman ja tummanpuhuvan neljännen kappaleen jälkeen tahdoin päättää äänitteen kepeään ja ilmavaan mutta silti selittämättömän alakuloiseen äänimaisemaan. Pysin tekemään lähtökohtaista eroa kahden viimeisen kappaleen välille käyttämällä kappaleen soundien lähteenä pelkkää D-20-syntetisaattoria neljännen kappaleen soundeissa käyttämäni Wavestation EX:n sijaan. Keskeisimmäksi soundiksi viimeiseen kappaleeseen valikoitui 80- ja 90-lukujen syntetisaattoreille todella tyypillinen ilmava ja kellomainen Fantasy-niminen preset; nimi on todennäköisesti viittaus soundin Roland D-50-syntetisaattorin jossain määrin legendaarisessa Fantasia-presetissä oleviin juuriin. Soundia efektoitiin runsaalla shimmer-kaiulla, ja yhdistettynä soundilla soitettuun rivakahkoon kuvioon lopputuloksena oli tavoittelemani ilmava, salaperäinen ja eläväinen äänikudos.

Kimaltelevan äänikudoksen päälle soitettiin intuitiivisen improvisaation lopputuloksena syntynyt melodia, joka soitettiin runsaasti kaiutetulla huilumaisella Piccolo-presetillä syntetisaattorin modulaatiopyörän aikaansaamaa ilmaisuvoimaista vibratoa hyödyntäen. Äänimaisemaan lisää elävyyttä ja kiinteyttä tuo äänitteen ensimmäisessä kappaleessa-kin käytetyllä Violin 1-presetillä soitettu kappaleen harmonisia liikkeitä alleviivaava raita. Jonkinlaisena kumarruksena dungeon synthille kantaisämäisen kosmische musikin ja tarkemmin soundin minulle tutuksi tehneen Tangerine Dream -yhtyeen musiikin suuntaan efektoin viulua mallintavaa soundia runsaan kaiun lisäksi eläväisellä mutta hienovaraisella phaser-efektillä.

## 6 Pohdinta

*Voiko tämä peikkonaamariin pukeutunut hahmo olla vakavissaan? Onko tämä kaikki vain aivan liian pitkälle viety vitsi, jonka ironiset kerrokset kohoavat sammaleen peittämänä linnana pilvenpiirtäjän ohitse? Voiko näin härskiä taiteellista kokonaisuutta olla oikeasti olemassakaan?*

Etenkin työni alkuvaiheessa tämänkaltaiset kysymykset dungeon synthin perimmäisestä olemuksesta kalvoivat mieltäni. Musiikkityylin taustoihin ja äänitteisiin paneutuessa muuttuivat pintapuoliset kysymykset yhden musiikkityylin aitoudesta ja rehellisyydestä yleiseksi pohdinnaksi oman musiikin tekemiseen liitetystä odotuksista ja vilpittömyyteen liittyvistä haasteista: eroaako rehellisistä taiteellisista lähtökohdista kumpuava musiikki mitenkään sen kuuloiseksi tehdystä musiikista? Mielestäni historiallisesti musiikinteossa vallitsevilta ajatuksiltaan dungeon synth on musiikkia, joka on luonteeltaan hyvin rehellistä, taiteellisilta lähtökohdiltaan inspiroivaa sekä ympäröivistä mielipiteistä ja odotuksista vapautunutta musiikkia. Monessa mielessä tärkeä ja viestiltään hyvin yksinkertainen sanonta koiraan karvoihin katsomisesta on välillä yllättävänkin hankala muistaa ja etenkin sisäistää.

Jos dungeon synth olisi tämän sanonnan koira, niin se olisi kuitenkin usean askeleen lähempänä muinaista hirviösutta kuin kultaistanoutajaa; helposti lähestyttävää ja kaikissa kuuntelijoissa mielenkiintoa välittömästi herättävää musiikki ei pintapuolisilta pääpiirteiltään ole. Vaikka seuraan itse aktiivisesti ambient- ja äärimetallimusiikin, fantasia-kirjallisuuden ja roolipelien suurena ystävänä monta dungeon synthiin läheisesti liitettyä alakulttuuria, saattaa joskus yksi satunnainen musiikkityylin kappaleen piirre olla vilpittömyydeltään tai muulta työssä käsitellyltä musiikkityylille tyypilliseltä piirteeltään liikaa. Moni uuden aallon dungeon synth -äänite ei myös pelkästään omaksu vaikutteita dungeon synthin historian kannalta merkittävistä äänitteistä osaksi omaa tekemistä, vaan julkaistava materiaali on lähempänä hampaatonta pastissia kuin jotain uutta ja omaperäistä. Musiikillisten perinteiden ymmärtäminen ja omaksuminen on tärkeää, mutta esimerkiksi suora kopiointi välittyy etenkin dungeon synthin kontekstissa mielikuvituksettomuutena. Työssä tehdyn musiikkityylin historiaan ja tyylipiirteisiin perehtymisen lopputuloksena totean, että ydinajatukseltaan tyylipuhdas ja oppikirjamainen dungeon synth on mielestäni tekijän mielikuvituksellisia maailmoja kanavoivaa ja kuuntelijalle edelleen välittävää ambient-musiikkia, jonka tekemisen historialliset lähtökohdat ovat vilpittömässä itseilmaisussa ja musiikkityylien rajat ylittävässä säveltaiteellisten piirteiden vastuullisessa omaksumisessa osaksi omaa taiteellista ulosantia.

Työni yhtenä tarkoituksena oli tutkia, oliko dungeon synthin taustoihin ja estetiikkaan perehtymällä mahdollista vahvistaa ja rikastuttaa omaa taiteellista ilmaisua musiikkityylin piirteille uskollisen äänitteiden teossa. Koin onnistuneeni tavoitteessani hyvin, mutta laajemmin kaiken muunkin oman taiteellisen tekemisen kannalta tärkeämmäksi ajatukseksi nousi musiikkityylin taustoihin perehtymisen entisestään vahvistama ajatus musiikin tekemisestä omaksi iloksi, ilman tarpeettomia taiteelliseen prosessiin negatiivisesti vaikuttavia sisä- tai ulkopuolelta tulevia odotuksia. Ajatuksena tämä on hyvin yksinkertainen, mutta monien muiden musiikintekijöiden kanssa jakamieni kokemusten perusteella yllättävän hankalaa toteuttaa käytännössä.

Haastavinta työssäni oli oman dungeon synth -äänitteiden tekoon liittynyt tasapainottelu tarkoituksenmukaisesti huonojen tai ironisesti naiivin kuuloisten ja liian tavanomaisten, tai perinteisesti muissa musiikillisissa konteksteissa toimiviksi todettujen soundi- ja sävellysratkaisujen välillä. Tavoittelemani dungeon synthin perimmäisen tunnelman kannalta olennaiset ratkaisut löytynevät jostain tältä loputtomalta janalta näiden kahden ääripään välillä. Tarpeettoman alleviivaavat humoristiset piirteet saava keskiaikaista instrumentaatiota tai dungeon synthin sisäisiä kliseitä approksimoiva äänimaisema on mau-ton ja karikatyyrimäinen, mutta yhtään liian pitkälle viety sovittaminen ja perinteinen instrumentaatio välittyy dungeon synthin kontekstissa steriiliytenä ja mielikuvituksettomuutena. Soittoteknisesti täydellinen instrumenttiraita välittyy kuuntelijalle ilottomuutena, mutta itsetarkoituksellisen huonosti soitettu instrumenttiraita taas epärehellisytenä. K kaikille näille esimerkkitapauksille yhteistä on se, että dungeon synthille mielestäni kriittisen olennaista immersiota sävellysten maailmoin ei tapahdu tai se on vähäistä.

Dungeon synthiä käsittelevän lähdetiedon määrä ja luotettavuus osoittautui myös jonkin-tasoisesti haasteeksi työssä. Vaikka musiikkityylin ympärille on kasvanut aktiivinen globaali yhteisö ja musiikintekijät antavat runsaasti haastatteluja, on tiedostettava riski tämänkaltaisten lähteiden pohjalta tehtyjen päätelmien mahdolliseen kantamattomuuteen. Tästä huolimatta koen onnistuneeni työni alkukysymyksiin vastaamisessa hyvin. Musiikkityylin pääpiirteiden ja tekotapojen tutkiminen sekä käytäntöön paneminen antoi runsaasti lisäsisältöä omaan taiteelliseen prosessiini.

Dungeon synthin taustoihin ja tekijöihin perehtyminen sai aikaan odottamattoman paljon omaan taiteelliseen toimintaan ja ulosantiin liittyvää pohdintaa. Musiikkityyliin tutustuessani kiinnostuin aihetta ympäröivästä alakulttuurista ja vahvoista audiovisuaalisista visi-

oista, mutta aiheeseen paneutumisesta syntyneet ajatukset syvensivät suhdetta musiikkityyliin entisestään. Inspiraatiota ja omaksumisen arvoista suhtautumista musiikin tekemiseen saattaa joskus löytyä tunkkaisimmankin tyrmän nurkista.

## Lähdeluettelo

### Kirjalliset lähteet

Adelt, U. 2016. Krautrock: German Music in the Seventies. Yhdysvallat: University of Michigan Press

Burzum.org 1998. Interview with Varg Vikernes "Abruptum" Magazine (February 1998), by Josh. Verkkoaineisto. Viitattu 10.4.2021. [https://www.burzum.org/eng/library/1998\\_interview\\_abruptum.shtml](https://www.burzum.org/eng/library/1998_interview_abruptum.shtml)

Christe, I. 2004. Sound of the Beast (ePub-versio). Yhdysvallat: HarperCollins

Encyclopedia Britannica 2011. Musical performance: The development of Western musical performance: The Middle Ages. Verkkoaineisto. Viitattu 10.4. <https://www.britannica.com/art/musical-performance/The-Middle-Ages>

Gillmor, A. M. 1988. Eric Satie. Yhdysvallat: W. W. Norton & Company

Jameson, N. 2017. Mortiiis: From Black Metal to Dungeon Synth and Beyond. Verkkoaineisto. Viitattu 10.4.2021. <https://www.decibelmagazine.com/2017/10/16/mortiiis-black-metal-dungeon-synth-beyond/>

Juutilainen, J. 2020. "Dungeon synth on virtaavaan veteen piirretty viiva" – teemajutussa haastattelussa Mortiiis, Druadan Forest ja Jääportit. Verkkoaineisto. Viitattu 10.4.2021.

<https://www.inferno.fi/uutiset/dungeon-synth-on-virtaavaan-veteen-piirretty-viiva-teemajutussa-haastattelussa-mortiiis-druadan-forest-ja-jaaportit/>

Kahn-Harris, K. 2006. Extreme Metal: Music and Culture on the Edge (ePub-versio). Yhdistynyt kuningaskunta: Berg Publishing

No Clean Singing 2016. Days of Yore: Dark Ambient, Black Metal, and the Birth of Dungeon Synth. Verkkoaineisto. Viitattu 10.4.2021. <https://www.nocleansinging.com/2016/02/15/days-of-yore-dark-ambient-black-metal-and-the-birth-of-dungeon-synth-volume-1/>

Norman, J. 2018. (((O))) Interview: Mortiiis. Verkkoaineisto. Viitattu 11.4.2021 <https://echoesanddust.com/2018/04/mortiiis/>

Norman, J. 2019. (((O))) Mortiiis – The Song of a Long Forgotten Ghost (remaster). Verkkoaineisto. Viitattu 12.4.2021. <https://echoesanddust.com/2019/01/mortiiis-the-song-of-a-long-forgotten-ghost/>

Patterson, D. 2013. Black Metal: Evolution of the Cult (ePub-versio). Yhdysvallat: Feral House

Potter, K. 2002. Four Musical Minimalists: La Monte Young, Terry Riley, Steve Reich, Philip Glass (Music in the Twentieth Century). Yhdistynyt kuningaskunta: Cambridge University Press

Prendergast, M. 2000. The Ambient Century: From Mahler to Moby - The Evolution of Sound in the Electronic Age. Yhdysvallat: Bloomsbury USA

Sonic Abuse 2012. Neptune Towers – ‘Caravans To Empire Algol’ & ‘Transmissions From Empire Algol’ Album Review. Verkkoaineisto. Viitattu 12.4.2021. <https://sonicabuse.com/neptune-towers-caravans-to-empire-algol-transmissions-from-empire-algol-album-review/>

This is Black Metal 2018. Interview: Summoning. Verkkoaineisto. Viitattu 15.4.2021. <https://thisisblackmetal.com/interview-summoning/>

Till, R. 2017. Ambient Music. Verkkoaineisto. Julkaistu teoksessa Bloomsbury Handbook of Religion and Popular Music. Toim. Partridge, C. & Moberg, M. s. 327-337. Yhdistynyt kuningaskunta: Bloomsbury Academic. Viitattu 16.5.2021. [https://www.researchgate.net/publication/318563122\\_Ambient\\_Music](https://www.researchgate.net/publication/318563122_Ambient_Music)

Vail, M. 2014. The Synthesizer (ePub-versio). Yhdistynyt kuningaskunta: Oxford University Press

Vallius, A. 2006. Taidehistorian aikajana: Naivismi. Verkkoaineisto. Viitattu 12.4.2021 <https://koppa.jyu.fi/avoimet/taiku/taidehistorian-aikajana/modernismi/1800-luvun-modernismi/naivismi>

Vikernes, V. 2005. A Burzum Story: Part VI - The Music. Verkkoaineisto. Viitattu 9.4.2021. [https://www.burzum.org/eng/library/a\\_burzum\\_story06.shtml](https://www.burzum.org/eng/library/a_burzum_story06.shtml)

Wikipedia (a) 2021. Sisustusmusiikki. Verkkoaineisto. Viitattu 8.4.2021 <https://fi.wikipedia.org/wiki/Sisustusmusiikki>

Wikipedia (b) 2021. Black Metal. Verkkoaineisto. Viitattu 9.4.2021. [https://en.wikipedia.org/wiki/Black\\_metal](https://en.wikipedia.org/wiki/Black_metal)

Wikipedia (c) 2021. Suomalainen muinaisusko. Verkkoaineisto. Viitattu 20.4.2021. [https://fi.wikipedia.org/wiki/Suomalainen\\_muinaisusko](https://fi.wikipedia.org/wiki/Suomalainen_muinaisusko)

Wikipedia 2017. Huonomaalaus. Verkkoaineisto. Viitattu 11.4.2021 <https://fi.wikipedia.org/wiki/Huonomaalaus>

YouTube 2021. The Dungeon Synth Archives. Verkkoaineisto. Viitattu 11.4.2021 <https://www.youtube.com/c/TheDungeonSynthArchives/featured>

### **Audiovisuaaliset lähteet**

Bowie, David 1977. Low. RCA.

Bowie, David 1977. "Heroes". RCA.

Bowie, David 1979. Lodger. RCA.

Burzum 1993. Det Som Engang Var. Cymophane.

Burzum 1996. Filosofem. Misanthropy.

Burzum 1997. Dauði Baldrs. Misanthropy.

Burzum 1999. Hliðskjálf. Misanthropy.

Eno, Brian 1978. Ambient 1: Music for Airports. E.G.

Emperor 1994. In The Nightside Eclipse. Candlelight.

Mortiis 1993. The Song of a Long Forgotten Ghost. Pagan.

Mortiis 1994. Født Til å Herske. Malicious.

Neptune Towers 1994. Caravans to Empire Algol. Moonfog.

Schulze, Klaus 1975. Timewind. Brain.

Secret Stairways 1997. Enchantment of the Ring. Ei julkaisijaa.

Summoning 1995. Minas Morgul. Napalm.

U2 1987. Joshua Tree. Albumi.

Venom 1982. Black Metal. Neat.

## Kuvat ja kuviot

Kuvio 1. Mortiiis. Viitattu 17.5.2021. Haettu osoitteesta: <https://www.last.fm/music/Mortiiis/+images/6b81aa3414904cf199db03ce9a07171f>

Kuvio 2. *The Song of a Long Forgotten Ghost Pt.I* -kappaleen pianomotiivin nuotinnos. Kuvaaja Kasper Kallio

Kuvio 3. *Caravans to Empire Algol* -kappaleen kosketinsoitinmotiivin nuotinnus. Kuvaaja Kasper Kallio.

Kuvio 4. *Soul Wandering* -kappaleen bassomotiivin nuotinnus. Kuvaaja Kasper Kallio.

Kuvio 5. *Reflections on the Lake* -kappaleen bassomotiivin nuotinnus. Kuvaaja Kasper Kallio.

Kuvio 6. *The Lake That Time Forgot* -äänitteen teossa käytetyt Roland D-20- ja Korg Wavestation EX- syntetisaattorit. Kuvaaja Kasper Kallio.

Kuvio 7. *The Lake That Time Forgot* -äänitteen teossa käytetyt Poly Digit- ja GFI Specular Tempus- efektipedaalit. Kuvaaja Kasper Kallio.

## Liitteet

Liite 1. The Lake That Time Forgot -äänite

Raitatiedot

1. A Secret Pathway
2. Shrouded in Mist
3. Waterflowers
4. Whispers from the Deep
5. Secrets Under the Surface

Äänite löytyy seuraavan linkin takaa:

<https://soundcloud.com/kasperikallio-401852107/sets/the-lake-that-time-forgot/s-DUxpBPo4hUm>