

Jussi Turunen

Kitaran rooli modernissa konemusiikissa live-tilanteessa

Metropolia Ammattikorkeakoulu
Muusikko
Pop/jazz-musiikki
Opinnäytetyö
25.4.2013

Tekijä(t) Otsikko	Jussi Turunen Kitaran rooli modernissa konemusiikissa live-tilanteessa
Sivumäärä Aika	22 sivua + 1 liitettä 25.4.2013
Tutkinto	Muusikko (AMK)
Koulutusohjelma	Pop/jazz-musiikki
Suuntautumisvaihtoehto	Muusikko, kitara
Ohjaaja(t)	Jukka Väisänen lehtori Jarmo Hynninen lehtori
Opinnäytetyössäni tutkin tapoja sovittaa sähkökitaraa konemusiikkiin. Kuinka sain sovitettua kitaran soundin, tekniikat ja rytmiikan musiikkiin, jossa alunperin ei sähkökitaraa ole. Tutkielma keskittyy Idols-voittaja Diandra Floresin live-kokoonpanossa tekemiini musiikillisiin ratkaisuihin vuonna 2012-2013. Pureuduin tarkemmin kolmeen kappaleeseen: <i>Like A Tattoo</i>, <i>Only Girl In The World</i> ja <i>Outta My Head</i>. Nämä kappaleet ovat toteutettu Diandran levyllä lähes kokonaan koneellisesti. Pohdin opinnäytetyössäni valintoja, jotka johtivat soundillisesti ja fraseerauksellisesti haluamaani lopputulokseen live-tilanteessa. Kerron millaisia soundeja hain kitarastani ja kuinka löysin haluamani, mistä sain vaikutteet ja kuinka harjoittelin konemaista fraseerausta. Analysoin myös kitaran, syntetisaattorin ja taustanauhojen keskenäistä roolijakoja bändissämme. Suuri rooli soundien muokkaamisessa oli myös efektilaitteilla. Pohdin mitä efektejä käytin, miksi ja miten. Pohdin myös käsien liikeratojen ja äänten pituuden vaikutusta, bändin svengiin. Tutkimuksen tavoite on todeta kitaran monipuolisuus ja mahdollisuudet myös konemaisessa ilmaisussa. Perinteisinkin keinoin on mahdollista saada modernin kuuloista soundia yhdistelemällä ja muuntelemalla totuttuja soittotekniikoita, soundia ja ennen kaikkea ajattelutapaa. Mikäli ajattelet kuin kosketinsoittaja, voit soittaa kuin kosketinsoittaja.	
Avainsanat	Diandra, kitara, konemusiikki, live, sovitus

Author Title Number of Pages Date	Jussi Turunen Diandra Flores Live - Arranging Guitar Parts to be Played with Programmed Music in a Live Performance Context 22 pages + 1 appendices 25.11.2013
Degree	Bachelor of Music
Degree Programme	Pop and Jazz Music
Specialisation option	Musician, Guitar
Instructors	Jukka Väisänen, MMus Jarmo Hynninen, MMus
The objective of this final project was to analyze a way of arranging guitar parts to be played with programmed music in a live performance context. I discuss techniques, sounds and rhythmic challenges I faced as I arranged the guitar parts to sound like sequenced synthesizers. I'm concentrating on musical solutions I came up with Diandra Flores' band in 2012-2013. I examine three pieces more closely: "Like a Tattoo", "Only Girl in The World" and her first single "Outta My Head". On her record these songs are produced almost exclusively on computer. In my report I take a look at the phrasing and sounds and my rendition of the piece in a live performance context. I explain where I got my influences and the ways in which I practiced the programmed and sequenced rhythms. I also analyze the roles between me, the keyboard player and the backing tracks. How did we arrange the melody and the harmonies and how did I choose to play the melody or harmony? I also used different guitars and a few guitar effects which had a big part in creating the sound. Which effects and guitars did I use and why did I choose this specific gear? I also investigate the length of the tones and hand movements, because they had a major role in creating the "sequenced" groove with the band. The goal of my final project was to discover the versatility of the guitar. It's possible to create interesting and modern sounds on a traditional gear. Just adapting multiple classic techniques, sounds and most of all, to change the way of thinking of one's instrument. If you think like a keyboard player you can play like one.	
Keywords	Arranging, Diandra Flores, guitar, live, programmed music

Sisällys

1	Johdanto	1
1.1	Diandra Flores	1
2	Sovitus	2
2.1	Kitaralinjojen sovitukset Outta My Head (Liite 1, raita 3 & raita 6)	3
2.2	Like A Tattoo (Liite 1, raita 1 & raita 4)	4
2.3	Only Girl In The World (Liite 1, raita 2 & raita 5)	8
3	MITÄ ON TIETOKONEOHJELMOITU KONEMUSIIKKI	10
4	Rytmiikka ja rytmisiin tavoitteisiin pääseminen	11
4.1	Äänen pituus	11
4.1.1	Massan luominen	12
4.2	Liikeradat	13
4.2.1	Like a tattoo (liite1, raita1)	13
4.2.2	Only Girl In the world (liite 1, raita 2)	13
4.2.3	Outta my Head (liite 1, raita 2)	14
5	SYNTETISAATTORIMAINEN SOUNDI KITARALLA	14
5.1	Tasaisesti syttyvän äänen aikaansaaminen	14
6	Soundi	15
6.1	Puhdas soundi	15
6.2	Pitkä sustain	16
6.2.1	Feedback	16
7	Efektilaitteet	17
7.1	Wah-Wah	17
7.1.1	Wah-wahin käyttö Diandran musiikin live-toteutuksessa.	17
7.2	Octavia	18
7.2.1	Octavian käyttö Diandran musiikissa	19

7.3	Säröt	19
7.3.1	Fuzz	19
7.3.2	AC-Booster	19
7.4	Äänen sähköinen viivyttäminen	20
7.4.1	Delayn käyttö	20
7.4.2	Reverb ja sen käyttö	20
8	Ajattelutapa	21
9	YHTEENVETO JA POHDINTA	21
Liitteet		
Liite 1. CD-levy		

1 Johdanto

2000-luvulla tapahtunut musiikkituotannon digitaalinen murros on muuttanut musiikkiteollisuutta rajusti. Äänitteiden myynti on siirtynyt fyysisistä CD-levyistä lähes kokonaan verkosta ladattaviin tallenteisiin. (Laurila 2012, [www](#)) Myös äänitetuotannossa käytetään entistä enemmän digitaalisia apukeinoja. Äänitetuotannon digitaalinen kehitys asettaa haasteita musiikin esittämiseen live-tilanteessa. Levyillä perinteiset akustiset instrumentit kuten basso, kitara, koskettimet ja rummut korvataan usein tietokoneilla koodatuilla raidoilla. Työssäni aionkin pureutua oman instrumenttini kitaran rooliin esittäessäni koodattua musiikkia Diandra Floresin bändissä, normaaleissa keikkatilanteissa. Pohdin työssäni kuinka kitaralla aikaansaadaan konemainen soundi. Käyn läpi tekniikoita, laitteistoa, fraseeraus- ja sovitustapoja, joita olen soveltanut lopputulokseen päästäkseni. Pohdin roolitusta koskettimien, taustanauhan ja kitaran välillä. Avaan myös pienempiä yksityiskohtia, joita olen pohtinut matkallani perinteisestä kitaransoitosta konemaiseen ilmaisuun.

Kesäkuussa 2012 ilmestyi Diandra Floresin esikoislevy *Outta My Head* ja siitä lähtien olen soittanut hänen live-kokoonpanossaan. Tarkastelen kitaran roolia kolmessa kappaleessa: *Like A Tattoo*, *Only Girl In The World* ja *Outta My Head*. Nämä kolme kappaletta ovat erittäin modernisti toteutettuja pop-sävellyksiä. Liitteenä olevalla CD-llä on näistä kappaleista live-äänitykset. Liitin myös tekstin sekaan nuottikuvia ja tabulatuureja, jotta linjojen analysoiminen olisi helpompaa.

1.1 Diandra Flores

Diandra Flores on nuori artisti, joka ponnahti ihmisten tietoisuuteen keväällä 2012 voitettuaan Idols-laulukilpailun. Kilpailun alussa 17-vuotias Diandra oli verrattain kokematon esiintyjä. Voitettuaan kilpailun hänet kuitenkin tituleerattiin mediassa "kaikkien aikojen Idols-voittajaksi". Tämä huippulahjakas laulaja tunnetaan omien kappaleidensa ohella tunteikkaista Whitney Houston tulkinnoistaan, joita hän on väläytellyt keikoillaan ja television viihdeohjelmissa. Nyt keväällä 2013 Diandra työstää uutta levyään. Nuori laulaja on muutenkin erittäin aktiivinen modernin r'n'b- ja hiphop-

musiikin kentällä ja on vierailut lukuisien artistien levyillä. Työnantajana Diandra on ihanteellinen. Hän antaa muusikoille vapaat kädet sovitusilanteissa, tuoden kuitenkin esille omia ideoitaan ja näkemyksiään.

2 Sovitus

Yhtyeemme on kokoonpanoltaan perinteinen: rummut, basso, kitara ja koskettimet. Keikoilla käytämme myös taustanauhoja. Bändin lähtökohta oli saada koodatut kappaleet kuulostamaan live-tilanteissa mahdollisimman konemaiselta, mutta minimoida taustanauhalla soitettavien raitojen määrää. Halusimme säilyttää sovituksissamme kappaleille olennaiset ¹riffit ja teemat, jotka toteutimme kitaralla, tai koskettimilla. Varsinkin kitaralle tämä asetti haasteita, sillä riffit oli usein koodattuja syntetisaattorilinjjoja. Halusin muuttaa perinteistä kitaran roolia, ja soittaa syntetisaattorimaisia linjoja syntetisaattorimaisella soundilla pitäytyen kuitenkin kitaralle ominaisissa äänenmuokkauskeinoissa.

Roolijakomme kosketinsoittajan kanssa oli selvitettävä jokaisen kappaleen kohdalla; kumpi soittaa olennaiset riffit ja kumpi luo "massaa". Taustanauhalle jätimme yleensä mahdollisimman vähän harmonisia elementtejä, jotta selkeys live-ilmaisussa säilyisi. Syntetisaattorimaisia soundeja tutkiessani koetin erilaisia kitaroita, vahvistimia ja efektilaitteita.

Suurimmat sointiin vaikuttavat tekijät olivat kuitenkin soittotapa ja oikean käden tekniikat. Haasteeni oli siis saada tasaisesti syttyvä, pitkään samalla äänenvoimakkuudella soiva iso soundi. Toinen haaste oli saada rytmiikka kuulostamaan konemaiselta. Tässä liikeradat ja delay-efektin käyttö olivat tärkeitä osatekijöitä. Analysoin näitä asioita tarkemmin luvuissa 4.2 liikeradat ja 7.4 äänen sähköinen viivyttäminen. Esimerkkinä käytän Silja Serenadella äänittämiämme keikkanauvoja ja niiltä kappaleita *Outta My Head*, *Like A Tattoo* ja *Only Girl In The World*, ja vertailen live-toteutusta levyllä kuultavaan äänimaailmaan.

¹ Riffi=Erityisesti rock-musiikin yhteydessä käytetty termi musiikillisen idean sisältävälle lyhyelle, usein toistuvalla soitetulla katkelmalla.

2.1 Kitaralinjojen sovitus Outta My Head (Liite 1, raita 3 & raita 6)

Outta My Head -kappaleen kertosäkeen pääriffin tahdoin sovittaa kitaralle. Levyllä selvimmin kuuluva linja on yksiääninen melodiaa mukaileva linja. Kitaralla soitettaessa tämä linja kuulosti kuitenkin melko ohuelta ja kantamattomalta. Ratkaisuni tilanteeseen oli lisätä kvartti soivan melodiaäänien alapuolelle. Tämä muodosti paljon kitaralla käytetyn ²Power Chordin eli kvinttisoinnun, mutta käänteisenä, eikä näin ollen kuulostanut liian perinteiseltä ratkaisulta. Näin sain aikaan mieleiseni massiivisemman soinnin. Tämän myötä myös ääniala, jolta kitara soi, oli erilainen eli hieman korkeampi kuin perinteisin voimasoinnuin.

Outta My Head B-osa



Kuvio 1. Outta My Head B-osan kitaralinja

A-osissa ja C-osassa mukailin samaa riffiä soittamalla samankaltaista rytmiä, kuin kertosäkeessä. Harvensin oikean käden rytmikkaa huomattavasti. Tällöin kertosäkeeseen mentäessä tiheämpi rytmi sai aikaan luonnollista nostetta kappaleen intensiteettiin.

² Power Chord Eli voimasointu = Sointu joka rakentuu soinnun perusäänestä ja puhtaasta kvinttistä.

Outta My Head A-osa

Kuvio 2. Outta My Head A-osan kitaralinja

Outta My Head C-osa

Kuvio 3. Outta My Head C-osan kitaralinja

2.2 Like A Tattoo (Liite 1, raita 1 & raita 4)

Like A Tattoo -kappaleen keikkaversioon bändimme koskentinsoittaja Lasse Piirainen teki harmonisia muutoksia. Halusimme kuitenkin soundimaailman pysyvän samantapaisena kuin levyllä. Tämän kappaleen levytetyssä versiossa ei ole yhtä selkeää soitettua pääteemaa, kuin *Outta My Head* kappaleessa. A-osa on melko leijuva. Live-tilanteessa tahdoimme A-osaan jotain rytmistä sykettä, joten kehitin funk-tyyppisen lyhyen kitarasekvenssin. Tätä linjaa efektoin Wah-wah pedaalilla ja Delay-

laitteella, joista kerron tarkemmin luvussa 7. Tällä tavoin sain riffin kuulostamaan konemaiselta.

Like A Tattoo A-osa

Wah-Wah

(Soitettu riffi)

(Delay toistaa)

(Soitettu riffi)

*+ =Wah-Wah pedaali auki
*o =Wah-Wah pedaali kiinni

5

(Delay toistaa)

9

13

T
A
B

8-8-8-8
9-9-9-9
10-10-10-10
11-11-11-11

11-11-11-11
9-9-9-9
10-10-10-10
10-10-10-10

8-8-8-8
9-9-9-9
10-10-10-10
11-11-11-11

11-11-11-11
9-9-9-9
10-10-10-10
10-10-10-10

Kuvio 4. Like A Tattoo A-osan kitaralinja

B-osassa syntetisaattori soittaa yksiäänistä ³obligatoa eli säestävää melodialinjaa ja kitaralle jäi massan luominen, joka alkuperäisellä levyllä on toteutettu pumppaavilla syntetisaattorisoundeilla. B-osassa soitin perinteisempiä voimasointuja kääntäen kuitenkin osan soinnuista kvinttikäännöksiksi. Näin sain sovitettua kitaralle kosketinsoittajamaisempaa äänenkuljetusta ja orkesterimaisia linjoja.

³ Obligato = Päämelodiasta erillään oleva säestävä melodinen linja.

Like A Tattoo B-osa

Fuzz

5

9

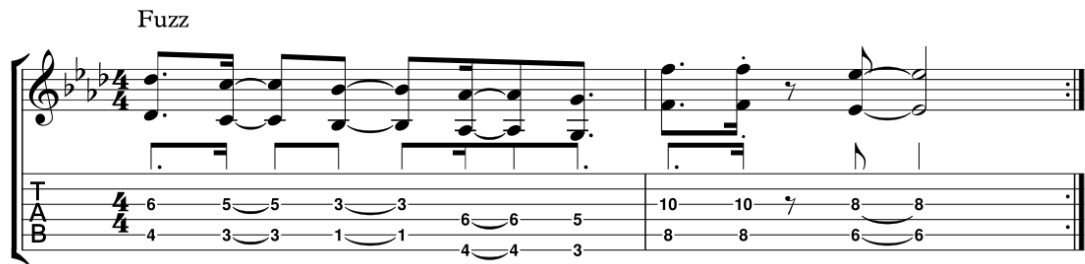
13

(Delay Toistaa)

Kuvio 5. Like A Tattoo B-osan kitaralinja

Like A Tattoon C-osassa soitin basson ja koskettimien kanssa ⁴unisonolinjaa oktaaveissa, jotta saisimme linjasta mahdollisimman massiivisen ja selkeän. C-osa oli levylläkin toteutettu kappaleen dynaamiseksi huippukohdaksi.

Like A Tattoo C-osa



Kuvio 6. Like A Tattoo C-osan kitaralinja

2.3 Only Girl In The World (Liite 1, raita 2 & raita 5)

Kappaleessa *Only Girl In The World* roolijako kosketinsoittajan kanssa oli melko samanlainen, kuin kappaleessa *Like A Tattoo*. Koskettimilla soitettiin pääriffit ja kitaralle jäi B-osaan massaa luova rooli. Mukailin B-osassa syntetisaattori linjaa perinteisemmillä voimasoinnuilla. Näin saimme kertosaakeeseen samankaltaista massiivista sointia kuin levy-versiossa.

⁴ Unisono = Useampi instrumentti soittaa melodiaa yksiäänisesti tai oktaaveissa

Only Girl In The World B-osa

Fuzz

5

Kuvio 7. Only Girl In The World B-osan kitaralinja

Levyversiossa A-osa on syntetisaattorin soittaman riffin varassa. Halusimme säkeistöihin lisää rytmistä sitovuutta, joten kehitin osaan paikallaan pysyvän pedaaliäänän. Soitin 1/16-nuotteja mahdollisimman sitovasti samalla lievästi efektoiden saadakseni aikaan konemaisen tunnelman. Näitä efektiä tarkastelen tarkemmin luvussa 7. Tähän sointiin referenssinä käytin mm. Katy Perryn *Hot N Cold* -kappaleen alussa kuultavaa 1/16-linjaa. (Perry 2008)

Only Girl In The World A-osa

- *o =Wah-Wah pedaali kiinni
 *+ =Wah-Wah pedaali auki

Kuvio 8. Only Girl In The World A-osan kitaralinja

C-osaan loin linjan, johon sain idean Lady Gagan *Poker Face* -kappaleen A-osan syntetisaattorilla ohjelmoidusta bassolinjasta. (Lady Gaga 2008) Linja on yksiaäninen, melko matalalta soitettu ja nykivä. Syntetisaattorin soittaessa takapotkuille halusin täyttää kitaralla tyhjiä välejä. Soitin 1/8-nuotteja mahdollisimman sitoen. Nykivää tunnelmaa aikaansaadakseni jätin joitain iskuja soittamatta. Tästä tarkemmin luvussa 4.1 , jossa käsitellään äänten pituutta.

3 MITÄ ON TIETOKONEOHJELMOITU KONEMUSIIKKI

Sekvensoitu musiikki on tietokoneiden, samplereiden ja syntetisaattoreiden avulla ohjelmoitua rytmisesti kellontarkkaa musiikkia. Valtaosa nykyaikaisesta populaarimusiikista tuotetaan jossain määrin tietokoneella. Moderni klubi- ja tanssimusiikki lienevät parhaita esimerkkejä kokonaan sekvensoidusta soinnista. Rumpujen ja lyömäsoitinten ohjelmoimiseen käytetään rumpukoneita. Rumpukoneilla voidaan tuottaa ja kvantisoida syntetisoituja tai samplattuja rummun ääniä haluttuun tempoon ja rytmiin. Syntetisaattoreilla pystytään puolestaan ohjelmoimaan harmoniaa

ja melodialla, mutta myös rytmiä. Periaatteessa yhdellä syntetisaattorilla voi luoda kokonaisen kappaleen ilman yhtään reaaliajassa soitettua ääntä. Ohjelmoidut raidat voidaan tämän jälkeen äänittää moniraitanauhuriohjelmaan. (Räsänen 2011, www) Nykyään tämän kaiken voi tehdä myös ns. Plug Inneillä, jotka ovat tietokoneohjelman muotoon tehtyjä rumpukoneita tai syntetisaattoreita. Halusin kitarani kuulostavan kvantisoidun tarkalta ja konemaiselta.

4 Rytmiiikka ja rytmisiin tavoitteisiin pääseminen

Saavuttaakseni konemaisen fraseerauksen kehitin yksinkertaisen harjoituksen. Laitoin metronomin nakuttamaan 1/16-nuotteja ja soitin mukana 1/16-osin yhtä ääntä mahdollisimman tarkasti. Harvensin tämän jälkeen metronomini iskut 1/8-nuoteiksi, mutta soitin itse 1/16-nuotteja. Kun pääsin tyydyttävään lopputulokseen, puolitin jälleen metronomin iskulukeman. Soitin tätä harjoitusta myös 1/8-nuotein ja trioleina. Tämän jälkeen aloin kehittää fraasien dynamiikkaa, tai pikemminkin sen puuttumista. Luonnollinen tapa soittaa tällaista kitaralinjaa on painottaa joitakin iskuja. Ohjelmoidut nakutukset ovat usein kuitenkin hyvin staattisia ja dynamiikattomia. Niinpä harjoittelin soittamaan dynamiikattomasti samalla metodilla.

4.1 Äänen pituus

Myös äänten pituudet ovat rytmiiikan kannalta hyvin merkittäviä. Varsinkin pidempiä aika-arvoja soitettaessa soinnun täyteen mittaan soittaminen kuulosti liian kitaramaiselta. Esimerkiksi kappaleessa *Outta my Head* (liite 1, raita 3), jossa kitara hoiti pääriffin, soitin pisteellisen 1/8-nuotin vain 1/8-mittaisena. Tällöin sointujen väliin jää 1/16-osan mittainen tauko. Tämä luo pumppaavan ja tanssittavan tunnelman riffiin. Riffi on myös alunperin soitettu syntetisaattorisoundilla joka kuolee ennen viimeistä 1/16-nuottia. *Only Girl In The World* (Liite 1, raita2) kappaleeseen halusin taukoja, jotka loisivat pumppaavaa efektiä svengiin. Soitin riffin äänet mahdollisimman pitkinä ja sitoen, katkaisten soinnin vahvojen tahdinosien ensimmäisille 1/8-nuoteille. Tämä toi riffiin 1/8-nuotin mittaisia taukoja ennalta arvaamattomiin paikkoihin, luoden rytmistä jännitettä, joka purkautuu massiivisina ja pitkinä ääninä soivaan linjaan.

Only Girl In The World C-osa

Fuzz + Octavia

5

Feedbacking

Kuvio 9. Only Girl In The World C-osan kitaralinja

4.1.1 Massan luominen

Kun kitara oli roolitettu massan luomiseen, oli rytmisen ajattelutapani erilainen. Soinnin täytyisi olla mahdollisimman tasainen matto bändin taustalla. Äänet oli soitettava täyteen mittaan. Tällaiseen lopputulokseen pääsin rytmisesti pelkistetyllä ilmaisulla. Useimmiten ratkaisu oli perinteinen. Soitin tasaisia 1/8-nuotteja. Tämä soittotapa on hyvinkin käytetty heavy metal -musiikissa, kuitenkin sillä erotuksella, että soitin nuotit mahdollisimman pitkiksi ja avoimesti. Heavy metallissa 1/8-nuotit perinteisesti⁵ dempataan plektrakäden kämmensyrjällä, jolloin ääni sammuu lähes heti plektran iskun jälkeen. Soundillisesti etsin mahdollisimman kompressoitua sointia, jotta äänivalli olisi voimakkuudeltaan mahdollisimman tasainen. Fuzz-tyyppinen säröefekti synnytti tähän tarkoitukseen haluamani kompression ja soinnin. Soundiin palaan tarkemmin luvussa 7.3.

⁵ Demppaus = Plektrakättä pidetään kevyesti kielen päällä soittaessa, jolloin ääni sammuu lähes heti sen syttyä.

4.2 Liikeradat

Soittaessani olen kiinnittänyt erityistä huomiota käsien liikkeisiin. Etenkin oikean käden liikeradat ovat tärkeitä erilaisia rytmisiä kuviota soitettaessa. Musiikkiin ja svengiin on helpompi sulautua, mikäli musiikkiin eläytyy koko vartalollaan. Kitaransoiton kannalta tärkeimpänä pidän juuri käsiä. Saadakseen aikaan tasaista rytmiä, on käsien liike oltava staattista. Mietin onko ihanteellinen liikerata pyöreä vai kulmikas. Tulisiko käden liikkeen olla suuri vai pieni? Vasemman käden liikkeet pyrin pääosin pitämään mahdollisimman eleettöminä ja laiskoina. Sormet koko ajan mahdollisimman lähellä otelautaa. Tämä mahdollistaa sointujen mahdollisimman nopean ja sulavan vaihdon. Oikean eli plektrakäden kohdalla liikeradan muutoksen merkitys svengiin on suurempi. Terävällä lyönnillä saa aikaan aggressiivisen soinnin, vaikka liike olisi pienikin. Suurempaa käden liikettä käytän saadakseni pidemmät aika-arvot tasaisiksi.

Esimerkkikappaleissa oikean käden liikkeet ovat melko pieniä. Huomasin lyhyiden ranneliikkeiden tuovan tasaisimman sykkeen esimerkiksi 1/8-kompeihin. Näissä kompeissa soitan myös kaikki plektraniskut alaspäin, jolloin soundi pysyy joka iskussa mahdollisimman samankaltaisena. Olkoon liikerata suuri tai pieni, on käsi pidettävä rentona olkapäästä sormenpäihin. Soundiin vaikuttaa suuresti myös kohta, josta oikea käsi sytyttää äänen. Läheltä kaulaa soundi on pehmeä, kun puolestaan tallan läheltä⁶ pikattaessa ääni on aggressiivinen ja terävä.

4.2.1 Like a tattoo (liite1, raita1)

A-osan funk-tyyppinen riffi on soitettu melko suurella ja rennolla käden liikkeellä. Pyörähtävä kädenliike tuotti haluamani soundin ja svengin. Tässä riffissä soitin myös neljää kieltä yhtä aikaa, joten liikkeiden täytyi tämänkin takia olla laajempia. B-osassa soitin 1/8-nuotteja edellä mainitsemallani tavalla. C-osan oktaaviriffissä liikkeet olivat suurempia. C-osassa soitan pidempiä aika-arvoja. Suuremmalla kädenliikkeellä oli helpompi saada tämän kaltainen riffi istumaan rytmisesti.

4.2.2 Only Girl In the world (liite 1, raita 2)

⁶ Pikkaus = Kitaransoittotekniikka, jossa kieliä näppäillään sormilla tai plektralla

A-osan nakuttava kitarasoundi on saatu aikaan mahdollisimman pienellä edestakaisella kädenliikkeellä. Pidän plektrakäteni kämmensyrjää kiinni tallassa. Tällöin käsi ei pääse tekemään ylimääräistä liikettä, vaan pysyy kokoajan halutun kielen lähellä. B- ja C-osan liikkeet ovat samankaltaisia, kuin *Like A Tattoo* B-osassa.

4.2.3 Outta my Head (liite 1, raita 2)

Tässä kappaleessa kädenliike on merkittävästi erilainen, koska riffi on soitettu sormilla, ei plektralla (ks. kuvio 1). Riffin keskellä olevan tauon kohdalla teen oikealla kädellä "turhan" liikkeen. Lyön oikean käden sormet dempattuihin kieliin saadakseni aikaan haluamani rytmisen tunteen. Tämä liike osuu kieliin tahdin toisella ja neljännellä iskulla, eli iskuilla, jolloin rumpali lyö virvelirumpua. Dempatut iskut eivät siis kuulu yleisölle, mutta tuovat minulle rytmistä tukea riffiin.

5 SYNTETISAATTORIMAINEN SOUNDI KITARALLA

Sähkökitaraa soitetaan usein plektralla, jolla lyödään kitaran kieli värisemään. Plektra sytyttää äänen voimakkaasti. Syttymisäänen eli attackin ja sen jälkeisen soinnin eli sustainin välillä on äänenvoimakkuudessa ero on melko voimakas. Etsimissäni syntetisaattori-tyyppisissä soundeissa ero attackin ja sustainin välillä oli pienempi. Täten halusin saada äänen syttymään ja soimaan tasaisemmin. Syntetisaattorin ääni soi myös niin pitkään, kun painat kosketinta pohjassa. Tätä loputonta sointiakin halusin saada aikaan kitaralla.

5.1 Tasaisesti syttyvän äänen aikaansaaminen

Kuinka saada aikaan sähkökitaralla "huomaamattomasti" syttyvä ääni, joka kuitenkin kantautuu bändin melskeen seasta kuulijalle? Tätä kysymystä lähdin ratkaisemaan yksinkertaisesti kuuntelemalla kitaristeja ja soundeja. Lähimmäksi haluamaani sointia pääsi slide-kitaristi Sonny Landreth ja hänen soolosoundinsa (Landreth 2008). Eric Johnsonin soundi on myös pehmeästi syttyvä, mutta erottuva (Johnson 1990). Hyvä referenssi haluamaani sointiin oli myös Mark Knopflerin kitara-riffi Dire Straitsin kappaleessa *Money For Nothing* (Dire Straits 1985). Tärkeä osa näiden kitaristien soundia on oikean käden tekniikka. Kaikki edellä mainitut sytyttävät äänet ainakin

osittain sormillaan. Tämä paljastui olennaisimmaksi osaksi haluamaani soundia. Käyttämäni efektit, vahvistimet ja kitarat toivat vain pientä luonne-eroa sointiin. Sormilla äänten sytyttäminen toi täysin erilaisen attackin plektralla soitettuun verrattuna.

6 Soundi

Kitarasoundi on aina ollut minulle yksi tärkeimmistä soittooni liittyvistä asioista. Tässä produktiossa jouduin kuitenkin miettimään soundiani eri tavalla, sillä kitaran rooli ei ollut aivan perinteinen. Alkuperäisissä levyversioissa ei ollut kitaraa ollenkaan. Minun täytyi soveltaa syntetisaattorilla soitettuja melodioita ja linjoja kitaralle. Halusin kuitenkin pitäytyä klassisissa äänenmuokkauskeinoissa ja efekteissä, olihan bändissämme kosketinsoittaja, ja taustanauhoilta ajettiin myös ohjelmoituja syntetisaattorisoundeja. Täten myös ulospäin kuultavan erottelevuuden kannalta oli helpompi pysytellä kitaralle melko perinteisissä äänenmuokkausmenetelmissä, jotta kitara ja syntetisaattori erottuisivat kuulokuvassa toisistaan.

6.1 Puhdas soundi

Puhtaaksi soundiksi kutsutaan efektoimatonta sähkökitaran soundia. Sitä, miltä kitara kuulostaa suoraan vahvistimeen kytkettynä ilman lisälaitteita, ilman säröä. Tahdoin puhtaan soundin olevan mahdollisimman kuulas ja luonnollinen. En halunnut vahvistimeni korostavan tai leikkaavan mitään taajuuksia, jotta äänen muokkaaminen efekteillä tuottaisi toivotun lopputuloksen. Tähän tarkoitukseen mielestäni sopi parhaiten Fender-merkkiset täysputkivahvistimet. Vahvistimen teho oli myös merkittävä tekijä. Vahvistimesta täytyi löytyä riittävä määrä ⁷headroomia, jotta ääni pysyisi puhtaana kovaakin soitettaessa. Lopullinen valintani oli 50w Fender Bassman nuppi, jonka kytkin 1x12 kaiutinkaappiin. Tämä yhdistelmä loi mieleiseni värittämättömän, tarpeeksi voimakkaan äänen, jota halutessani sain helposti muokattua mieltymykseni mukaan.

⁷ Head Room = Äänenvoimakkuus alue, jolla signaali pysyy säröytymättömänä.

6.2 Pitkä sustain

Kitaran soinnin pituuteen vaikuttavia asioita on paljon. Kitaran osista runko, kaula ja niiden liitoskohta lienee suurin tekijä kitaran sointiin. Lisäksi talla ja satula vaikuttavat soinnin pituuteen merkittävästi. Myös kitaran rakennusmateriaali vaikuttaa soinnin kestoan.⁸ Liimakaulaiset kitarat, minun tapauksessani Gibson Flying-V, soivat pidempään, kuin ns.⁹ pulttikaulaiset kitarat. Kitaravalinnan lisäksi soinnin pituuteen voi vaikuttaa efekteillä kitaran ja vahvistimen välissä. Mainittakoon esimerkkinä säröefekti, joka pidentää kitaran sointiaikaa huomattavasti. Luvussa 7.3. analysoin tarkemmin käyttämiäni särkijäefektejä.

6.2.1 Feedback

Feedback eli kiertoilmiö oli myös tärkeä osa lisäsustainin saamiseksi. Feedback-ilmiössä kitara poimii soitetun äänen vahvistimesta takaisin kitaran mikrofoneihin synnyttäen näin "takaisinkytkentäsilmut". Tämän tekniikan haaste on saada kitara kiertämään toivotulla taajuualueella, ja eliminoida ei-toivotut vihellykset (Denyer 1992, 217). Toivotun feedbackin aikaansaamiseksi kitaravahvistimen asettelulla soittajaan nähden on suuri merkitys. Soittajan täytyy etsiä lavalta tietty kohta ja kitaran asento, jolloin kitara lähtee kiertämään juuri näiltä toivotuilta alueilta. Väärä asento tuottaa joko vääränlaista feedbackia, tai ei tuota kiertosilmukkaa ollenkaan. Koska soittovolyymimme on ympäristön paineesta usein hyvin maltillinen, on feedbackin aikaansaaminen helpointa mahdollisimman lähellä kaiutinta. Alhaisilla äänenvoimakkuuksilla soitettaessa sijoittuminen on tärkeää. Se alue lavalla, jossa toivottu kierto saadaan aikaan, voi olla hyvinkin pieni. Isommilla festivaalilavoilla feedbackin aikaansaaminen helpottuu. Äänenvoimakkuuden nosto vaikuttaa positiivisesti feedbackin syntymiseen. Tällöin takaisinkytkentää on myös helpompi käyttää hyväkseen, sillä alue jolla toivottu feedback syntyy, on suurempi. Feedbackia voi säädellä myös kitaran äänen ulostulovoimakkuutta säätämällä. Tästä kierto-ilmiöstä selkein esimerkki löytyy *Outta My Head*-kappaleen C-osan puolivälistä, juuri ennen

⁸ Liimakaula = Kitaran kaula on liimattu runkoon

⁹ Pulttikaula = Kitaran kaula on kiinnitetty runkoon pultein

kuin kitara lähtee soittamaan c-osan riffiä muun bändin kanssa. Kitara lähtee soimaan kuin itsestään ennen kuin c-osan varsinainen säestysosuus alkaa.

7 Efektilaitteet

Kuten aiemmin jo mainitsin, halusin pitäytyä kitaralle ominaisissa ja klassisissa¹⁰efekteissä. Efektiketjussani oli Wah-Wah, Octavia (lisää oktaavin soitettun äänen yläpuolelle) overdrive-, fuzz-, toinen erilainen overdrive-, booster-, delay- ja reverb-efektit. Näiden lisäksi efektiketjun ensimmäisenä oli volumepedaali, jolla säädin äänenvoimakkuutta ja tarvittaessa hallitsin feedbackia.

7.1 Wah-Wah

Wah-wah -pedaali on yksi klassisimmista kitaraefekteistä, jota on perinteisesti käytetty lähinnä rock-, funk-, soul- ja disco-musiikissa. Yksinkertaistettuna se on suodatin, joka korostaa ja leikkaa asennostaan riippuen tiettyjä taajuuksia. (Modulaatioefektit, www) Kun wah-wah -pedaali on ääriasennossa "auki" se päästää läpi kirkkaimmat ja korkeimmat taajuudet. Toisessa ääripäässä se taas päästää läpi matalammat taajuudet ja väliäännoissa kaikkea tältä väliltä. Yleisimmät wah-wah -pedaalin käyttötavat on polkea sitä rytmikkäästi ja vimmaisesti edestakaisin soiton tahtiin, tai jättää se tiettyyn yhteen asentoon, jolloin saadaan aikaan tiettyjä taajuuksia korostava sointi. Diandran kappaleissa käytin näiden tekniikoiden yhdistelmää.

7.1.1 Wah-wahin käyttö Diandran musiikin live-toteutuksessa.

The Only Girl In The World -kappaleessa (Liite 1, raita 2) nakutin tasaisia 1/16-osa nuotteja samalla liikuttaen wah-wah pedaalia hyvin hitaasti äärilaidasta toiseen. Aikaansaadakseni tasaisen suodatuksen, pyrin avaamaan ja sulkemaan wah-wah -pedaalin kahden tahdin välein. Eli liike äärilaidasta toiseen kesti kaksi tahtia, jonka jälkeen vaihdoin wahin suuntaa. Tämä sai aikaan suodatetun, ns. "fiiltteröidyn" soundin, jota käytetään ahkerasti nyky-tanssimusiikissa.

¹⁰ Efektilaitteet = Elektronisia laitteita, joilla muokataan äänenväriä.

*o = Wah-Wah pedaali kiinni
*+ = Wah-Wah pedaali auki

Kuvio 10. Outta My Head a-osan Wah-Wah -pedaalin käyttötapa

Like A Tattoo -kappaleessa (Liite 1, raita 1) wah-wah pedaali oli samantyyppisessä roolissa. Tässä kappaleessa soittamani rytmisen sekvenssi oli lyhyempi. Sekvenssin alussa wah-wah pedaali oli täysin kiinni. Pysin avaamaan pedaalin sekvenssin loppuun mennessä, jolloin tämä lyhyempi sekvenssi saisi saman suodatetun käsittelyn, kuin edellä käsitelty *Only Girl In The World* -sekvenssi. Kuitenkin sillä erotuksella, että wahiin avaaminen tapahtuu huomattavasti nopeammin, sillä sekvenssi on lyhyempi ja aggressiivisempi. Tässä riffissä en sulkenut wah-pedaalia äänen soidessa, vaan sekvenssien välissä olevien taukojen aikana, joten kuultavissa oleva suodatus tapahtuu vain yhteen suuntaan, tummasta kirkkaampaan soundiin.

Wah-Wah

(Soitettu riffi) (Delay toistaa) (Soitettu riffi)

*+ = Wah-Wah pedaali auki
*o = Wah-Wah pedaali kiinni

8-8-8-8
9-9-9-9
10-10-10-10
11-11-11-11

Kuvio 11. Like A Tattoo A-osan Wah-Wah -pedaalin käyttötapa

7.2 Octavia

Octavia on Roger Mayerin vuonna 1967 kehittämä efekti. Octavia tuottaa lisä-äänen, joka soi oktaavia korkeammalta, kuin soitettu ääni. Tämän efektin teki tutuksi Jimi Hendrix. Esimerkikiksi kappaleen *Purple Haze* soolossa se on selkeästi kuultavissa. (Octavia, www)

7.2.1 Octavian käyttö Diandran musiikissa

Käytin octaviaa ainoastaan fuzz-tyyppisen särön kanssa. *The Only Girl In The World* -kappaleen (Liite 1, raita 2) C-osassa soitin itse kehittämäni yksiaänisen riffin johon sain octavialla mieleistäni sointia. Octavia sopi tähän nimenomaan riffin luonteen takia. Octavia-efekti voi sointuja soitettaessa saada aikaan kummallisia yläsävelkerrostumia, tämä yksiaäninen kitaralinja oli kuitenkin helposti toteutettavissa kyseisellä efektillä. Riffistä tulee kompressoitu ja oktaavia ylempää soiva ääni laajentaa soundimaailmaa.

7.3 Säröt

Säröefekti syntyy, kun kitaravahvistimen pääte- tai etuaste yliohtetaan. Nykyään tätä tarkoitusta varten käytetään pedaaleita, jotka nostavat kitaran signaalin ulostulojännitettä ennen vahvistimen sisäänmenoa säröyttäen signaalin. Näin särö saadaan aikaan pienilläkin äänenvoimakkuuksilla (Denyer 1992, 201). Näitä efektilaitteita kutsutaan säröpedaaleiksi. Esimerkkikappaleissa käytän kahta eri särkijäpedaalia. T-rex Mudhoney on säädetty fuzz-tyyppiseksi erittäin raskaasti kompressoivaksi säröksi. Xotic Ac-Booster puolestaan on vähemmän säröinen ja dynaamisempi särkijä. Tämän pedaalin valitsin sen läpitunkevan keskialueensa takia.

7.3.1 Fuzz

Fuzz-soundi oli lähtökohtani massiivisiin kitaraosuuksiin. Sen kompressoiva luonne sopi täydellisesti tarkoitukseeni saada aikaan tasaisesti soiva massa. Tätä soundia on kuultavissa kappaleissa *Like A Tattoo* kertosaäkeessä ja C-osassa ja *The Only Girl In The World* kertosaä. Jälkimmäisen kappaleen C-osassa on kuultavissa tämän fuzzin ja Octavian yhteissoundi. Myös *Only Girl In The Worldin* lopussa oleva soolosoundi on Mudhoney-fuzzin ja hyvin vähän ääntä sävyttävän Ep-boosterin yhteissoundi.

7.3.2 AC-Booster

Outta My Head -kappaleessa (Liite 1, raita 3) käytän AC-Booster särkijää. Kertosäkeen kitaralinjani on mukailu levyllä kuultavasta pääteemasta, joka seuraa laulumelodiaa. Tämän pedaalin valintaan vaikutti sen läpitunkeva soundi ja sen kyky reagoida sormieni lähettämään signaaliin. Sormilla näppäilystä hitaasta attackista huolimatta

soundi tunkeutui bändin läpi olematta kuitenkaan epämiellyttävä tai viiltävä. Tämä särkijä korostaa hieman kitarasoundin keskialuetta. Yksin soundi kuulostaa honottavalta ja rumalta, mutta bändin pauhatessa ympärillä sen ruma soundi muuttuu täyteläiseksi ja muita instrumentteja tukevaksi.

7.4 Äänen sähköinen viivyttäminen

Delay-efekti viivyttää kitarasta tulevaa signaalia ja toistaa kitaralla näpätyn äänen. Näin kitaralla soitettu ääni toistuu kaiun lailla toivotulla voimakkuudella ja niin useasti, kuin halutaan (Denyer 1992, 209). Tämän efektin tunnusomaisin käyttäjä lienee U2-yhtyeen kitaristi Edge. Joillakin delay-laitteilla on mahdollista säätää toistojen nopeus halutuksi polkemalla niin kutsuttua tap-tempo poljinta toivottuun tahtiin. Minulle tämä ominaisuus oli välttämätön. Halusin delayn toistavan kokonaisia rytmisiä aihioita niin, että myöhäisemmätkin toistot osuisivat mahdollisimman tarkasti kappaleen rytmiin.

7.4.1 Delayn käyttö

Like A Tattoo -kappaleen (Liite 1, raita 1) A-osassa käytin delay-efektiä toistaakseni kokonaisen rytmisen aihion. Jotta sain soittamani linjan osumaan rytmisesti oikeaan kohtaan myös delayn toistaessa riffiä, oli viiveen pituudeksi kappaleen tempoon nähden määriteltävä puolinuotti. Tämä onnistui helposti tap-tempo pedaalilla, joka oli kytkettynä delay-laitteeseeni. Näin sain aikaan toisto toistolta tasaisesti vaimenevan riffin. Tällaista soundia kuullaan usein ohjelmoidussa musiikissa. Samaa efektiä käytin B-osan lopussa saadakseni aikaan hiljaa hiipuvan "hännän" B-osan viimeiselle soinnulle. *The Only Girl In The World* -kappaleen (Liite 1, raita 2) A-osan nakutuksessa käytin myös viive-efektiä. Toiston voimakkuus oli kuitenkin säädetty selvästi maltillisemmaksi, jolloin sen luonne muuttuu tilaefektin omaiseksi. Loppusoolossa tämä efekti on selvimmin kuultavissa.

7.4.2 Reverb ja sen käyttö

Reverb on äänenmuokkauslaite, jolla pyritään saamaan tilan tuntua sointiin. Kuin ääni kimpoilisi pinnoista ja seinistä, jotka ovat äänilähdettä kauempana (Denyer 1992, 209). Tätä efektiä sekoitan miedosti kitarasoundiin läpi keikan. Se on mielestäni luonnollinen

osa kitaran soundia ja aikaansaa kuulokuvaan illuusion erilaisesta tilasta, kuin missä kitaravahvistin ja siitä äänen poimivat mikrofonit todellisuudessa ovat.

8 Ajattelutapa

Voidakseen soittaa syntetisaattorimaisia linjoja, on luovuttava perinteisestä lähestymistavasta kitaransoittoon. On ajateltava äänenkuljetusta ja "orkestroitava" omat linjansa. Pyrinkin perinteisten sointuotteiden sijaan ajattelemaan jokaista kieltä yksittäisenä äänenkuljetus-linjana; kuten pianon koskettimilla siirrytään soinnun vaihtuessa lähimpään ääneen tai kuten viulusektio, jonka jokainen osa luo soinnun liikkumalla melodisesti äänestä toiseen. Tämäkään ei ole kitaralle vieras ajattelutapa, mutta populaarimusiikissa vähemmän kuultu. Sovitin linjani usein kaksi- tai kolmiäänisiksi, jolloin tehtävä ei vaatinut erityistä tekniikkaharjoittelua. Linjat oli kuitenkin opeteltava ulkoa, koska en halunnut vain soittaa sointuotetta toisen perään. Myös efektilaitteita täytyi tarkastella uudesta tulokulmasta. Wah-wah pedaalista sai syntetisaattorille ominaisen suodattimen käyttämällä sitä filtterin tapaan. Solististen, läpitunkevien särösoundien muokkaaminen säestystehtäviin onnistui soittamalla "pienempiä", kaksi- tai kolmeäänisiä säestyslinjoja eli vai osa kielistä soi.

9 YHTEENVETO JA POHDINTA

Opinnäytetyöni tavoitteena oli todentaa kitaran sovittamista ja sopivuutta moderniin, ohjelmoituun musiikkiin. Pohdin kuinka sain aikaan kitaralla syntetisaattorimaista ilmaisu perinteisellä laitteistolla, soveltaen erilaisia soittotekniikoita modernien digitaalisten efektien sijaan. Tärkeimmässä roolissa efekteistä oli särö- wah-wah, ja delay-efektit. Näiden efektilaitteiden avulla sain mielestäni riittävän modernia äänimaisemaa vain muuttamalla niiden käyttötapaa totutusta. Rytmikan sain mieleisekseni pohtimalla äänten pituuksia ja harjoittelemalla konemaista fraseerausta itse kehittämälläni harjoitusmetodilla. Säestäessäni "konemaisesti" koitin irtautua perinteisestä sointuote-ajattelusta ja kehittää äänenkuljetuksellisia säestyslinjoja ja obligatoja.

Liittyminen Diandran bändiin kesällä 2012 oli opettavainen kokemus. Jatkuvasti vauhdilla muokkautuvalla musiikin kentällä on perinteisten bändisoitinten, kuten

kitaran, jollain lailla pystyttävä uudistumaan sulautuakseen moderniin konemusiikin äänimaisemaan. Tähän tarkoitukseen on kitaralle tarjolla nykyään monenlaisia digitaalisia efektejä joilla voi aikaansaada helposti syntetisaattorisoundeja. En kuitenkaan halunnut kitaran kuulostavan syntetisaattorilta, mutta tavoitteeni oli saada aikaan kitaralla säestyslinjoja, jotka aikaansaavat saman efektin kuulokuvassa, kuin sekvensoidut- tai syntetisaattorilinjat.

Tanssittavuus ja rytmi osoittautuivat mielestäni tärkeimmiksi tekijöiksi pohdiskellessani sekvensoidun soundin luonnetta. Muuttumaton ja väsymätön syke on kaikille konemusiikkia vähänkin kuulleille ensimmäinen mieleen tuleva asia. Tätä kuvaa hyvin isiemme käyttämä ilmaisu "jumputus". Rytmisesti tylsä mutta hypnoottinen äänimaailma, jota ilman koneita on vaikea toteuttaa. Äänimaisemaa pohtiessani halusin aikaansaada kitaralla pumpaavaa syntetisaattorivallia muistuttavaa soundia. Äänen oikea-aikainen syttyminen ja sammuminen oli minulle tärkeämpi tekijä, kuin itse kuultavissa oleva soundi. Nykytanssimusiikin syke luodaan rytmikkäästi, mutta tasaisesti syttyvillä ja sammuvilla äänillä. Äänen väri ei mielestäni niinkään vaikuta kappaleen tanssittavuuteen tai tunnelmaan. Toki pyrin äänenväriinkin vaikuttamaan mahdollisuuksien rajoissa. Perinteisin äänenmuokkausmenetelmin saimme kuitenkin kitaran ja syntetisaattorit tukemaan soundillisesti toisiaan live-miksauksessa. Bändin "konesoundin" kannalta tärkeämpää oli kitaran rytminen työskentely, kuin saada kitarasta synteettinen soundi.

Olen aina ollut kiinnostunut soundeista ja tekniikoista, niitä kuitenkin enempää analysoimatta. Olen soittanut perinteisissä rock-, pop- ja iskelmäbändeissä, joissa kitaran rooli on melko standardi. Amerikkalaisissa R'n'B bändeissä soittavat kitaristit hoitavat tonttinsa hyvinkin perinteisin keinoin, vrt. Nuno Bettencourt (Rihannan bändi). Olisin siis voinut ratkoa asiat suoraviivaisemmin. Diandran bändi toi kuitenkin uudenlaisia mahdollisuuksia ja haasteita, joita halusin lähteä ratkomaan. Prosessin edetessä löysin omaan soittooni huikean määrän uusia sävyjä ja toteutustapoja.

Opinnäytetyötä kirjoittaessa tuli myös analysoida asioita, joita en aikaisemmin ole tullut miettineeksi -soittanut vain. Opinnäytetyöpohdinta on tuottanut uusia ideoita ja avannut uudenlaisia lähtökohtia seuraavan levyn live-sovittamista varten.

Lähteet

Kirjalliset lähteet

Denyer, Ralph 1992. Suuri Kitarakirja. London, Dorling Kindersley Ltd.

Laurila, Laura 2012. Musiikkiteollisuuden murroksen vaikutukset suomalaisten riippumattomien levy-yhtiöiden toimintamalleihin. Tampereen yliopisto.
<http://tutkielmat.uta.fi/pdf/gradu05915.pdf>

Modulaatioefektit, <http://www.kitaramaailma.com/Efektit.php>

Octavia, <http://www.roger-mayer.co.uk/octavia.htm>

Räisänen, Pirkka 2011. Äänitteen tuotanto. Tampereen ammattikorkeakoulu.
http://publications.theseus.fi/bitstream/handle/10024/25147/Raisanen_Pirkka.pdf?sequence=2

Audiovisuaaliset lähteet

Dire Straits 1985. Money For Nothing, Brothers In Arms.

Johnson Eric 1990. Cliffs Of Dover, Ah Via Musicom.

Katie Perry 2008. Hot N Cold, One Of The Boys.

Lady Gaga 2008. Poker Face, The Fame.

Landreth Sonny 2008. The Milky Way Home, From The Reach.

Liitteet

Liite 1: Cd-Levy. Sisältää tekijänoikeus-suojattua materiaalia. Ei Julkiseen jakeluun.

Raita 1. Like A Tattoo (Live)

Raita 2. The Only Girl In The World (Live)

Raita 3. Outta My Head (Live)

Raita 4. Like A Tattoo (Alkuperäinen)

Raita 5. The Only Girl In The World (Alkuperäinen)

Raita 6. Outta My Head (Alkuperäinen)