

*Janne Sala*

***Haastattelu:***  
*Säveltäjä Jonne Valtonen*

*Janne Sala (janne.sala@helsinki.fi) on muusikko ja globaalin kehitystutkimuksen opiskelija Helsingin yliopistossa. Hän on toiminut pelimusiikin parissa 2010-luvun alusta lähtien osallistumalla erilaisiin kansainvälisiin pelimusiikkisovitusprojekteihin ja säveltämällä musiikkia lukuisiin tietokonepeleihin. Sibelius-lukiosta Sala valmistui musiikkidiplomin kanssa progressiivisella teoksellaan Suite Gymnasium. Sävellystä Sala on opiskellut muun muassa Pasi Lyytikäisen johdolla, ja musiikkiurallaan hän keskittyy erityisesti instrumentaalisen pelimusiikin jatkuvaan kehitykseen.*



# *Haastattelu: Säveltäjä Jonne Valtonen*

Janne Sala

.....

Videopelien noin puoli vuosisataa kattava historia rinnastetaan usein tietoteknologian ja laitteistojen kehitykseen. Musiikki on kuitenkin olennainen osa pelien identiteettiä, ja myös pelimusiikin tuotanto on kehittynyt ajan saatossa huomattavasti sekä teknisesti että kulttuurisesti. Nykyään Tampereella asuva Jonne Valtonen on toiminut sekä kotimaisessa että kansainvälisessä pelimusiikkimaailmassa lähes kolmenkymmenen vuoden ajan ja työskennellyt kulissien takana sekä säveltäjänä että sovittajana. Hänellä on kokemusta muun muassa yhteistyöstä maailmankuulujen pelisäveltäjien kanssa, äänitystilanteista sekä esiintyjien ja kapellimestarien kanssa työskentelystä. Valtosen tuotantoa on esitetty sinfonisissa konserteissa eri puolilla maailmaa suurille kuuntelijamäärille. Tämän lisäksi hänen uransa on kattanut runsaasti muun viihde- ja taidemusiikin säveltämistä eri kokoonpanoille ja tapahtumille pelimaailman ulkopuolella. Tämä haastattelu käsittelee Valtosen uraa säveltäjänä, pelimusiikin ominaisuuksia verrattuna muuhun musiikkiin, ja kulttuuria pelimusiikin ympärillä.

## **Polku pelisäveltäjäksi on jokaisella erilainen ja siitä on aina mielenkiintoista kuulla. Miten oma tiesi on vienyt sinut tälle alalle?**

Valmistuin nykyisestä Tampereen ammattikorkeakoulusta muusikkolinjalta säveltäjäksi ja luin itseni sen jälkeen musiikkiteorian pedagogiksi. Olen kuitenkin ollut hyvin nuoresta asti musiikin kanssa tekemisissä. Kun aikoinaan pääsin käsikseni Commodore 64 -tietokoneeseen, käytin joystick-ohjainta asetellessani nuotteja Music Studios -nimiseen ohjelmaan. Kuuntelin koulukavereideni kanssa muun muassa Vangelisia, Jean-Michel Jarrea ja Tangerine Dreamia, mikä sytytti jaetun intohimon syntetisaattoreihin. Nykyään on helppoa mallintaa syntikoiden ääniä tietokoneella, mutta siihen aikaan viisitoistavuotiaan oli vaikea saada käyttöönsä aitoa koneistoa!

Yläasteella leimauduin hieman nörtiksi, kun kiinnostuksen kohteitani olivat roolipelit ja tietokoneet. Ollessani kylässä roolipelaamassa erään kaverini kanssa huomasin, että hänen isoveljensä, Sami Tammilehto, työsti viereisessä huoneessa Amiga-tietokoneelle musiikinteko-ohjelmaa.

Anelin Samia antamaan minulle jonkinlaista kokeiluversiota käyttööni, mutta tuohon aikaan ohjelmia jouduttiin varjelemaan nopean leviämisen takia tarkasti. Kirjoitin kotona käsin tracker-ohjelmalle nuotti nuotilta sekvenssinä kappaleen, jonka esitin Samille. Hän vakuuttui kappaleestani niin paljon, että antoi minun testata ohjelmaansa. Kirjoitin ohjelmalla kappaleita, ja pääsin säveltämään musiikkia osaksi suomalaista ”demoskeneä”, eli itsenäisiä ja kokeellisia pienpelintekijöitä. Tämän demoskenen sisällä oli paljon yhteistyötä ja kilpailuja, joissa voitin useasti.

Monet demoskenen jäsenet perustivat myöhemmin maineikkaita pelifirmoja, kuten Remedy Entertainmentin. Myös esimerkiksi Housemarquen jäseniä oli pitämässä demoskeneä silmällä. Musiikillinen tuotantoni ja voittoni kilpailuissa toivat minulle mahdollisuuksia työskennellä kaupallisissa julkaisuissa, ja ensimmäinen varsinainen pelisoundtrackini oli Remedyn *Death Rally* (1996). Sävelsin erilaisiin peleihin musiikkia 1990-luvun lopulla ja 2000-alussa lähinnä sekvensoitavilla tracker-ohjelmilla esimerkiksi Game Boy Color -käsikonsolille. 2000-luvulla peleihin alettiin äänittää enemmän livemusiikkia CD-levyille, ja päätin, etten voi jäädä tekemään sekvensoitua musiikkia loppuelämäkseni. Esimerkiksi *Outcast* (1999), jonka Lennie Mooren säveltämä ääniraita oli äänitetty Moskovan filharmonisen orkesterin kanssa, innosti minua siirtymään säveltämään livekokoonpanoille. Kun pääsin kirjoittamaan kappaleita jousiorkesterille Prahaan osaksi Merregnon-nimistä pelimusiikkiprojektia 2000-luvun alussa, tajusin, ettei minulla ole hajuakaan orkesterille soittamisesta! Päätin hakea opiskelemaan sävellystä, etten tipu pelistä pois. Tässä vaiheessa olin tosin jo säveltänyt erilaista musiikkia näytelmiin ja pienelokuviin.

### **Minkälaista musiikkia olit tehnyt pelien ulkopuolella ennen sävellyso-pintojasi Tampereella?**

Demoskenen aikana ja sen jälkeen kirjoitin musiikkia myös erilaisille teattereille. Nämä kappaleet äänitettiin useimmiten livekokoonpanoilla. Muutaman vuoden ajan soitin myös improvisaatioteatteriryhmässä ja keikkailin sen mukana. Erityisesti teatterille säveltämisessä oli kivaa päästä draaman ja tarinankerronnan sisälle ja yhdistää musiikki siihen maailmaan. Tällä oli luultavasti vaikutusta myös pelimusiikkiuraani. Opin samalla käytännössä fyysisten soittimien rajoja eri tavoin kuin tietokone-musiikissa. Yksi varhaisista klarinettistemmoistani alkoi huvittavasti trillillä, jossa vaihdeltiin kaikkia läppiä auki ja kiinni vuorotellen. Radion sinfoniaorkesterin klarinetisti tokaisi, että trilliä voitaisiin muokata, ellei hänen haluta lähtevän lentoon kesken esityksen! Tämä tapaus Prahan

orkesteriprojektin lisäksi kannusti minua lähtemään opiskelemaan musiikkia ammatillisesti.

### **Miten olit opiskellut musiikkia ennen 2000-lukua?**

Kävin nuorempana Turussa musiikkiopistossa ja myöhemmin konservatoriossa pianotunneilla. Myöhemmin kävin myös muutamalla sävellystunneilla. Tuohon aikaan myös sample-kirjastot alkoivat yleistyä alalla, jolloin pääsi kuuntelemaan tietokoneella, miltä kirjoittamat stemmat saattaisivat kuulua. En opiskellut nuotintamista erikseen, joten ihmettelin, miten muusikot saivat nuoteistani selvää. Opin kuuntelemalla muita muusikkoja ja matkimalla heitä. Siihen aikaan oli siisteintä ikinä, kun joku toinen soitti kirjoittamaani musiikkia. Myöhemmin en kuitenkaan löytänyt Turusta hakemiani mahdollisuuksia jatkaa musiikkiopintoja. Musiikkiopiston teorian perusteet eivät myöskään olleet tarpeeksi Sibelius-Akatemiaan.

Lopulta vuonna 2003 pääsin Tampereen ammattikorkeakoulun silloin uudelle sävellyslinjalle, joka on nyttemmin lakkautettu. Siellä oli mahtavaa, eikä kukaan opettaja katsonut pahalla, jos toin mukani myös ”popimpaa” musiikkia. Kaikilla opiskelijoilla oli vahva yhteishenki, ja tsemppasimme toisiamme. Kävimme usein seminaarien jälkeen baaris- sa yhdessä, ja opin näissä epävirallisissa tuokioissa yhteensä varmaan yhtä paljon kuin kaikilla oppitunneilla. Muistelen niitä aikoja lämmöllä. Aloin opiskella ensimmäistä kertaa kunnolla nyky- ja klassista musiikkia, mutta opettajani painottivat jo alusta asti oman äänen kehittämistä. Tuntui, että etenin korkeakoulussa musiikillisissa taidoissani puolessa vuodessa pidemmälle kuin kaikkien aikaisempien itsenäisten opintojeni aikana. Olin joissain asioissa täysin noviisi, mutta toisissa asioissa yllättävän kokenut. Sain aikaisempiin tilkkutäkkimäisiin musiikkiopintoihini uudenlaista fokusta ja suuntaa. Valmistuin sävellyslinjalta vuonna 2008, minkä jälkeen opiskelin samassa laitoksessa musiikkiteoriaa vuoteen 2013 asti.

Tampereen opintojeni aikaan muusikko, jolle tein jousisovituksia Prahaan, pyysi minua tekemään lisää pelimusiikkisovituksia, tällä kertaa kokonaisuudelle orkesterille. Pystyin yhdistämään näitä sovituksia opintoihini, ja toin opettajilleni pelimusiikkistemmoja, joita katsoimme yhdessä läpi. Sovituksiani esittäneet orkesterit olivat todella korkeatasoisia, joten niiden kuuleminen livenä oli täyttä iloa. Tein näitä sovituksia kymmenisen vuotta sävellyslinjan jälkeen, ja niistä tuli koko ajan kunnianhimoisempia. Niiden kokoonpanot laajenivat ja niiden rakenteet muuttuivat yksinkertaisista potpureista tarinankerronnallisimmiksi kokonaisuuksiksi. Kirjoitin esimerkiksi *Final Fantasy VII* -pelistä puolen tunnin kolmiosaisen sinfonian. Näitä sovitustöitä olisi edelleen tullut paljon vastaani, mutta

lopulta 2010-luvun loppupuoliskolla päätin keskittyä enemmän omaan sävellystyöhöni. Olen silti aika ajoitin työskennellyt pelimusiikkisovitusten parissa, ja tein esimerkiksi viulukonsertton *Octopath Traveler* -pelin musiikista, jonka otin kiinnostavana orkestraatiohaasteena. Kirjoitin myös hiljattain uuteen Merregnon-konserttiin *Pekka ja susi* -tyylisten sovituksen Yōko Shimomuran teemoista, ja Tukholman sinfoniaorkesterin esitys siitä oli aivan mielettömän hieno.

Nykyään sävellän pelimusiikkia lähinnä silloin, kun saan käyttää orkesteria ääniraidassa. Erään uusimmista pelisoundtrackeistani tein *Albion Online* -mobiilipelille, ja sen tekijät halusivat musiikin äänitettävän sinfoniaorkesterin kanssa. Viime aikoina olen kaiken musiikkini parissa pyrkinyt jatkamaan oman ääneni etsimistä. Vaikka sovituksissa pääsee tekemään omia ratkaisuja, omissa sävellyksissä pääsee toteuttamaan itseään syvemmällä tasolla. Olen saanut Pirkanmaan rahastolta apurahaa sävellykseen ja tehnyt omia kokeiluja ja projekteja sen avulla, esimerkiksi kappaleen poikakuoro Pirkanpoikien merkkivuosi-konserttiin. Olen myös työstänyt omia pop-julkaisuja, taidemusiikkia, ja muita projekteja kuten konserttoa darbuka-rummulle. Musiikki on sen verran yksinäinen ala, että olen esimerkiksi delegoinut äänentuotannon toiselle henkilölle, jotta voin keskittyä enemmän sävellykseen ja muiden muusikkojen kanssa työskentelyyn. Minulle on aina mukavampaa olla läheisissä tekemisissä eri säveltäjien, johtajien ja soittajien kanssa, kuin ilmestyä vain äänitystilaisuuteen. Nämä intohimoprojektit kuitenkin vievät aika paljon aikaa. Niihin voi käyttää kokonaisen vuoden, ja sitten huomaakin, että täytyy taas tehdä itsensä jollakin tapaa olemassa olevaksi kaupallisella puolella. Kerään kaupallisilla projekteilla varoja, joita voin käyttää henkilökohtaisiin intohimoprojekteihin. Mieluiten teen omia juttujani, mutta minulle kaikki musiikin teko on kivaa, joten en vieroksu projekteja, joita teen ensisijaisesti rahan takia – varsinkin, jos saan oikeita soittajia niihin mukaan.

### **Projektejasi voidaan siis jaotella varojen kartutuksen ja intohimon välillä – miten nämä erot näkyvät peli-, viihde-, ja taidemusiikissasi?**

No, intohimoprojekteissa kyse on lähinnä siitä, että saan itse päättää mitä teen. Pysin kaikissa projekteissani työskentelemään sen pohjalta että pidän niiden tekemisestä. Olen tehnyt projekteja pelkän rahan takia vain muutaman kerran nuorempana, ja niissä tuntui vain siltä, että käyttämäni aika menee hukkaan. On proggiksia, joissa minulla on kaikki päätäntävalta, ja proggiksia joissa tulee muualta ohjausta, mutta yritän aina tehdä mistä tahansa projektista itselleni mielekkään. Tämä jää toteutumatta yleensä vain silloin, kun joudun työskentelemään epämiellyttävien tai epä-

kohteliain ihmisten kanssa. Se on tosin melko harvinaista, vaikka sitä kyllä tapahtuu joskus. Säveltäjän rooli on pohjimmiltaan palveluammatti, ja hän joutuu tuottamaan palvelua tilauksesta. Tosin mielestäni voi myös olla kivaa saada rajauksia sävellysprosessiin. Omissakin projekteissa täytyy asettaa joitain rajoja itselleen, tai ainakin itse tulisin hulluksi, jos lähtisin täysin äärettömältä pöydältä kirjoittamaan musiikkia.

Kuten sanottu, otan vastaan mahdollisuudet työskennellä orkesterien parissa. Sovitinkin juuri hiljattain Lappeenrannan kaupunginorkesterille pari pelimusiikkikappaletta. Olen myös kirjoittanut Tampereen filharmoniselle orkesterille pari omaakin kappaletta Muumimuseon avajaiskonserttiin, ja ihmiset pitivät niistä. Kirjoitin myös mykkäelokuvaan *Laulu tulipunaisesta kukasta* noin puolentoistatunnin live-esitetyn ääniraidan. Tällaiset projektit muistuttavat, miten tärkeää on kerätä kokemusta soittajien kanssa työskentelystä. Nuotinnusohjelmat, kuten Sibelius, esittävät partituurit aina hieman liian nopeasti, eikä laajemmat kokoonpanot kuulosta livenä samalta kuin tietokoneella. Stemmat täytyy kuulla myös aitojen soittajien esittämänä.

### **Miten lähestyt peli- ja muuta viihdemusiikkia verrattuna ei-tarinalliseen taidemusiikkiin?**

Eri musiikkilajit vetävät itseensä huomiota eri määrin. Peli- ja elokuvamusiikki ovat aina alisteisia kovalle tai pelaamiselle, joten musiikin täytyy ikään kuin tuntua mutta ei kuulua. Konserttimusiikissa, ja myös esimerkiksi pelimusiikkisovituksissani, musiikki pyrkii ottamaan kaiken huomion kuulijalta. Tähän liittyy myös visuaalisuus ja tilan käyttö. Peleissä täytyy löytää balanssi, ettei musiikki vie liikaa huomiota. Ensimmäisessä pelisoundtrackissani *Death Rallyssa* käytin paljon melodioita. Sitä jälkeenpäin kuunnellessani tajusin, että minun olisi pitänyt ajatella musiikkia enemmän peliä tukevana elementtinä. Toki joissain peleissä on hyvin elokuvamaisia välikohtauksia, joissa hetkellisesti ammutaan kaikilla musikaalisilla tykeillä. Näissäkin on silti kuva ja tarina, joita musiikin täytyy tukea. Taidemusiikissa tuntuu ehkä enemmän siltä, että joudun keksimään kaiken materiaalin ja luoda lainalaisuudet itse. Tosin näissäkin on tietty jatkumo aina edellisten tekemiäni kappaleiden välillä, esimerkiksi mieluisat tekniikkani kehittyvät jokaisen kappaleen mukana. Sen sijaan popmusiikissa on usein melko valmiiksi muodostuneet rakenteet, joiden ohi meneminen johtaa usein jengin tippumiseen pois kyydistä. Tämä kaikki riippuu totta kai siitä, mitä jokainen hakee musiikilta.

Pelimusiikkisovituksissani pidin mielenkiintoisena kokeilla usein, missä vaiheessa jengi tippuu kyydistä pois. Huomasimme, että esimerkiksi har-

moniaan, taustoihin, väliääniin ja tekstuureihin voi tehdä omia muutoksia ja niitä voi ikään kuin vetää raastimen läpi. Temaattinen kehittely sen sijaan ei mene läpi yhtä helposti. Mitä enemmän alkuperäiseen melodiaan tekee muutoksia ja uusia transitoita, sitä nopeammin kuuntelijat tippuvat pois kärryiltä. Tämä ei välttämättä ole pelkästään kaupallinen asia, mutta on mielenkiintoista miettiä, minkälainen efekti musiikilla on kuuntelijaan. Intohimoprojektini usein miellyttävät lähtökohtaisesti vain itseäni jakamalla omaa persoonaani ulospäin. Sen sijaan sovituksissani joudun ajattelemaan, miten yleisö ottaa musiikilliset valintani vastaan. Tietyt valinnat voivat tuntua taiteellisesti arvokkailta, mutta ne eivät tule yleisölle ymmärretyiksi. Tämä kommunikaatio säveltäjän ja kuuntelijan välillä on kuitenkin läsnä myös intohimoprojekteissani. Sanoisin siis, että ainoa merkittävä ero näiden musiikinlajien kirjoittamisen välillä on se, miten paljon huomiota musiikki vetää itseensä, ja miten se tukee ulkoista materiaalia.

### **Miten inspiraation hakeminen sävellystyösi alussa eroaa peli-, elokuva-, viihde- ja taidemusiikkien välillä?**

Jos kontekstia ei ole annettu ulkoisesti, se täytyy etsiä itse. Minulla on yleensä aina jonkinlainen kuva tai visuaalinen impulssi, jonka pohjalta lähdän työstämään musiikkia. Kirjoitin yhden kappaleen pianolle, klarinetille ja viululle nimeltään *Droplet in the Ocean*, jonka inspiraationa oli leipäkiven pomppiminen veden päällä. Kappaleen nimeltä *14.4K Handshake* pohjana toimi vanhojen modeemien erilaiset mekaaniset äänet, jotka pyrin kääntämään mahdollisimman tarkasti pianolle. En lähtisi kirjoittamaan musiikkia pelkästään esimerkiksi musiikkiteoreettiselta pohjalta, vaan minulla on aina joku kuva tai lause ideana. Saatan lähteä kirjoittamaan musiikkia ilman selkeää inspiraatiota, mutta jossain vaiheessa se loksahaa paikalleen ja prosessi saa kunnon suunnan. Siinä vaiheessa tulee heitettyä pois noin 90 prosenttia työstä ja säästettyä vain parhaimmat osat, joita lähtee kehittämään uudelleen. Kun kirjoitin Nobuo Uematsun *Waterside*-kappaleesta sovituksen jousiorkesterille, kirjoitin stemmoja niin, että yhdessä vaiheessa nuotiston pohjalta lähtee jättimäinen aalto pyyhkimään musiikin veden alle. Tämä idea tuli minulle yhtäkkiä hyvin visuaalisesti, minkä jälkeen se oli ilo toteuttaa, vaikka se olikin työteliästä.

Kaikissa pelimusiikkisovituksissani on ollut se hyvä puoli, että olen päässyt kokeilemaan hyvin erilaisia tekniikkoja orkesterille kirjoittaessani. Olen myös mokaillut niiden parissa. Nyt alkaa tuntua siltä, että voin tehdä perusteltuja arvauksia, miltä eri ideat tulevat kuulostamaan live-esityksessä. On kivaa seurata, miten ihmiset reagoivat kuunnellessaan esityksiä. Totta kai he tykkäävät kuulla suosikkipeliansä teemat hienosti esi-



tettyinä, mutta muutkin asiat saavat positiivisia reaktioita. Erimaalaiset yleisöt reagoivat eri tavoin, esimerkiksi Saksassa ihmiset tuntuvat arvostavan myös eri väliääniä ja uusia tarinankerronnallisia elementtejä, kun taas joissain paikoissa näihin ei kiinnitetä ollenkaan huomiota. Kaikki ihmiset ymmärtävät musiikkia eri tavoin. Keskustelinkin hiljattain entisen sävellysopettajani Hannu Pohjannon kanssa siitä, miten ihminen voi hävittää taidon kuunnella musiikkia yhtenä kokonaisuutena. Nykyään kuunnellessa alkaa helposti vilistä nuotit ja stemmat erikseen päässä. Teoria on kuin lamppuna mielessä, jota ei saa pois päältä. Myös eräs tuntemani kirjallisuustutkija kertoi, että hän kiinnittää huomiota lukiessaan eri kirjoja paljon erilaisiin tekniikoihin ja metodeihin kokonaisuuden sijaan. Tämän takia on mielenkiintoista seurata, miten ihmiset, jotka eivät ole menettäneet tätä kuuntelijan ominaisuutta, reagoivat musiikkiin.

### **Miten lähestyt sovituksien kirjoittamista ja lähdet kääntämään usein itseään toistavia pelimusiikkikappaleita narratiivisiksi kokonaisuuksiksi?**

Tästä hyvä esimerkki on *Final Fantasy VII* -sinfoniani, joka kokoaa koko pelin kulun musikaaliseksi kokonaisuudeksi. Ensin täytyy tutustua pelin tarinaan hyvin, esimerkiksi seuraamalla YouTubesta läpipeluvideota, ja poimia olennaisimpia kappaleita projektiin. Ääniraitaa joutuu karsimaan, sillä monen CD:n kestävä peli sisältää aivan liikaa musiikkia yhteen sinfoniaan. Tähän menee hyvin paljon aikaa, vaikka ei itse pelaisi peliä läpi – kokeneenkin pelaajan läpipeluu tässä tapauksessa kesti 50 tuntia, ja katsoin sen pari kertaa läpi muistiinpanoja tehden musiikin käyttöön liittyen. Ensimmäisen osan sinfoniastani loin tarinallisesti takaumaksi, joka käy läpi pahiksen Sephirothin kehittymistä juonen antagonistiksi. Jätin perinteisen scherzo-osion välistä, ja toisesta osasta tein hitaan ja keskityin pelin rakkaustarinoiden teemoihin. Aluksi kirjoitin pelin kappaleita melko yksi yhteen, mutta vähitellen niistä muodostui uusia kokonaisuuksia. Saatoin esimerkiksi yhdistellä eri hahmojen teemoja alkuperäisestä ääniraidasta eroavalla tavalla, mikä auttoi luomaan vahvempaa tarinankerrontaa sinfonian muodossa. Etsin alkuperäisestä musiikista yhdistäviä tekijöitä, joilla voin sitoa sovitustani yhteen. Nämä ovat klassisia tekniikkoja, joita voi hyödyntää sovituksessa, kunhan alkuperäiset teemat säilyvät tunnistettavina. Otin huomioon pelin dystooppisen ja likaisen maailman orkestraatiossa, josta tein akustisesti verrattavasti sotkuisen ja likaisen. Tämä efekti ei tosin toimi liian kaikuisassa tilassa, mutta tarkassa tilassa se kuulostaa makealta. Äänityksessä tämä kuuluu paikoin hyvin ja paikoin ei ollenkaan.

*Octopath Traveler* -konsertossani käytin sekä henkilöiden että paikkojen teemoja. Mallinsin pelin tarinaa, jossa tietty hahmo joutuu pahiksen kynsiin aloittamalla tämän hahmon teemasta, ja vähitellen siirryin voimakkaasti pahiksen teemaan ja dissonoivaan huippuun. Toisen osan *Frostlands*-teemassa pyrin mallintamaan kylmää ja jäistä paikkaa orkestraatiolla ja harmoniolla. Lisäsin tähän myös tuossa paikassa asuvan hahmon teeman, luoden eräänlaisen tilannekuvan. Lopussa käytin taistelijahahmon ja taistelukappaleiden teemoja. Mietin sovituksissani myös sävellajien ja tempojen suhteita. Kappaleen voi pilata helposti, jos sen paikka kokonaisuudessa on huonosti suunniteltu. Jopa maailman paras hidas kappale voi menettää tehonsa ja kuulostaa huonolta, jos sitä edeltävät maailman toiseksi ja kolmanneksi parhaat hitaat kappaleet. Joudun miettimään kontrasteja ja tehokkuuksia orkestraation, tempojen ja sävellajien avulla. Nämäkin ovat taas klassisia keinoja. Sovituksissa on kivaa, että vaikka tarina on jo osittain valmiiksi olemassa, sen saa esitellä itse omalla tavalla.

### **Joutuisitko lähestymään eri tavalla elokuvamusiikkiin perustuvaa sovitusprojektia verrattuna videopelimusiikkiin?**

Molemmissa on varmaan aika paljon samoja elementtejä. Jos musiikki on jo valmiiksi tehty orkesterille, sitä on vaikeampi siirtää uuteen muotoon, koska kuuntelijat ovat jo tottuneet alkuperäiseen orkesterisovitukseen. Osittain tämän takia on ollut mukava sovittaa vanhaa pelimusiikkia. Ennen peleissä oli käytössä ehkä neljä äänikanavaa, joihin sai mahdutettua juuri ja juuri melodian, harmoniaa, basson ja perkussiota. Nykyään voit avata minkä tahansa ohjelman tietokoneella ja saada siitä heti valmiin kuuloista ja mielenkiintoista ääntä. Elokuvissakin kuulee nykyään enemmän keskittymistä äänisuunnitteluun melodioiden sijaan. Tekstuurit saattavat olla hyvin nykymusiikkimaisia. Sovituksissamme pyrimme luomaan esityksiä, jotka luovat kuvia kuulijoiden päässä, ja melodiat ovat tähän olennaisia. Luulen, että kuuntelijoiden on vaikeampi löytää vahvoja mielikuvia nykymusiikkia lähestyvästä elokuvamusiikista. Tässäkin tosin on paljon eroja eri kuuntelijoiden välillä, ja aihe on mielenkiintoinen. Yksinkertaisemmasta pelimusiikista on helpompi laajentaa uusia orkesterisovituksia, kun taas elokuvamusiikki on usein jo sen verran laajasti sävelletty, ettei sitä ole helppo kääntää uuteen muotoon. Sovituksesta tulisi vain suora kopio. Sen lisäksi peleissä on enemmän vapautta kappaleiden järjestyksessä ja narratiivin kääntämisessä musikaaliseksi kokonaisuudeksi. Elokuvamusiikkiesitykset ovat usein kiinni alkuperäisessä teoksessa rakenteellisesti, tai niitä voidaan esittää vaikka suoraan mykistetyn elokuva-

raidan päälle. Elokvat ovat myös jo valmiiksi lähempänä sinfonisten teosten pituutta.

**Minkälaisia taustallisia ja koulutuksellisia eroja olet havainnut pelimusiikin ja muun musiikin kollegoittesi välillä? Esimerkiksi Nobuo Uematsu on kertonut, ettei hänellä ole mitään akateemista sävellyskoulutusta.**

Perinteisesti sanotaan, että säveltäjäksi oppii säveltämällä. Tämän vaikkapa Nobuo Uematsu on tosiaan tehnyt. Hän on todella mukava ihminen, ja niin ovat hyvin monet tapaamani pelimusiikkisäveltäjät. Kun tein ensimmäistä projektiani Square Enixin pelien musiikista, tein *Secret of Mana*-pelin musiikista aika kokeellisen sovituksen, jossa tarinan elementtejä mallinnettiin esimerkiksi kuoron jalkojen rummutuksilla ja kehon äänillä. Sen sijaan Uematsun musiikista tein järin suoraan käännetyn sikermän. Konsertin jälkeen Uematsu sanoi innostuneena, että hänkin halusi kokeellisen sovituksen musiikistaan. Sen jälkeen hän antoi minulle täysin vapaat kädet seuraavaan sovitukseen, ja hän halusi kuulla kaiken materiaalin ensimmäistä kertaa vasta tullessaan konserttiin. Luulen kyllä, että hänen musiikistaan on tehty kaikenlaisia eri tyyliä sovituksia minun lisäksi. Hän on todella ystävällinen, selkeä ja rauhallinen työssään. Tämä saattaa olla myös osa yleistä japanilaista luonnetta. Kaikki kohtaamani ihmiset pelimusiikin maailmassa ovat olleet enimmäkseen hiljaisen määrätietoisia ja leppoisia. *Octopath Traveler*in säveltäjä Yasunori Nishiki antoi minulle todella vapaat kädet työhöni. Masashi Hamauzulla on hyvin omanlainen, piano-orientoitunut soundi, ja olen tullut todella hyvin juttuun hänen kanssaan.

En ole huomannut, että vaihtelevat koulutustaustat johtaisivat minäkäänlaisiin esteisiin työssä. Ehkä siinä vaiheessa, kun siirrytään keskustelemaan musiikin yksityiskohdista, voisi ilmentyä joitain vaikeuksia kommunikaatiossa. En ole kuitenkaan isojen säveltäjien kanssa päässyt tähän asti, vaan olemme keskustelleet laajemmista linjoista ja kokonaisuuksista. Äänitystilanteissa nämä tekniset yksityiskohdat tulevat yleisemmin puheeksi esimerkiksi kapellimestarin kanssa. Jos huomaan, että joku musiikkitekniinen kysymykseni ei mene säveltäjälle läpi, muotoilen sen toisin. Asiat tulevat aina jotenkin kyllä selviksi. Orkestroidessani esimerkiksi Namcolle ja Segalle palauteprosessissa on ollut ihmisiä, jotka eivät välttämättä ole orkestraation asiantuntijoita. He saattaisivat pyytää, että jostain kohdasta saataisiin enemmän pauketta irti, mutta eivät antaisi yksityiskohtaisempia ohjeita stemmojen kirjoitukseen. Kaikissa vaiheissa kommunikaatio on tärkeintä. Jos itse en vaikka tiedä jotain soittoteknistä asiaa,

keskustelen sen soittimen soittajan kanssa. Ehkä klassisen ja nykymusiikin puolella voi pureutua enemmän musiikin yksityiskohtiin ihmisten kanssa, mutta pelimusiikin alalle on myös tulossa koko ajan ammattimaisempaa porukkaa. Peliteollisuudessa on esimerkiksi jo paljon elokuvasäveltäjiä mukana, ja he usein tietävät asiansa. En kuitenkaan sanoisi, että pelimusiikin ja muun taide- tai viihdemusiikin välillä on paljon asenteellisia tai tuntemuksellisia eroja. Nämä erot ovat enemmän persoona- ja ihmiskohdaisia kuin ala- tai koulutuskohtaisia.

**Lähdit tekemään pelimusiikkia omalta pohjalta tracker-ohjelmilla, minkä jälkeen lähdit opiskelemaan musiikkia akateemisesti, ja lopulta palasit takasin pelimusiikin pariin. Miten sävellysprosessi ja -tyylisi on muuttunut ajan saatossa?**

90-luvulla menin ihan puhtaasti korvalla. Tiesin teoriasta ehkä jonkun välidominantin käsitteen. Kirjoittaminen oli hitaampaa, ja musiikin tuntemukseni ei ollut yhtä laaja kuin nyt. Pystyn nykyään esimerkiksi esittelemään musiikin tyylejä paljon paremmin ihmisille, jotka eivät tunne niitä yhtä hyvin. Jos huomaan jotain kivan kuuloista toisessa kappaleessa, pystyn paikantamaan tietyn elementin jota haluan käyttää, eikä minun tarvitse vain kopioida kokonaista pätkää kappaleesta. En silti kopioinut ennen asioita täysin yksi yhteen, mutta ne olivat hieman pastissin omaisia. Tosin sellaista näkee edelleenkin elokuvissa ja peleissä. Esimerkiksi Star Warsin musiikissa on aika vahvasti esillä sen inspiraatiot, mutta en kuitenkaan kutsuisi sitä pastissiksi. Se silti kuulostaa suurimmaksi osaksi Williamsilta.

Tämän lisäksi jos ennen kappaleessani tuntui, että jokin ei toimi, en osannut aina täysin paikantaa korjattavaa elementtiä. Nykyään pystyn intuitiivisesti käyttämään musiikkiteorian tuntemustani kehittämään kappaleitani haluamaani suuntaan. Voin analysoida laajaakin äänenkuljetuksen kulkua ja huomata, jos se onkin johdattamassa musiikkia eri suuntaan kuin aikaisemmin oletin. Ennenkin oli helppo tehdä yksittäisistä hetkistä siistin kuuloisia, mutta pidemmän kokonaisuuden rakentaminen vie enemmän tuntemusta. Ystäväni Roger Wanamo sanoi huomaneensa, että aluksi pystyy tekemään minuutin kappaleita, minkä jälkeen pystyy tekemään kahden minuutin kappaleita, ja niin edespäin. Jossain vaiheessa voi tehdä 14 minuutin kappaleita, ja laajuus kasvaa kurinalaisen harjoituksen mukana. Tämä harjoitus kehittää ymmärrystä esimerkiksi siitä, miten pitkälle tiettyä temaattista materiaalia voi kantaa ja miten sitä voi parhaiten käyttää. Saan myös nykyään tuotua karaktäärejä esiin selkeämmin, kun se oli ennen vähän rönsyilevää ja epäselkeää. Tästä huolimatta on kappaleita, joita tein niinä aikoina ennen opintojani ja joita

pidän onnistuneina. Löysin YouTubesta henkilön, joka oli analysoinut vanhojen tracker-kappaleideni sointuja, harmonioita ja melodioita hyvin fiksusti. En vain ollut siihen aikaan ajatellut hänen hoksaamiaan asioita ollenkaan! En sanoisi, ovatko nämä kaikki yksinomaan hyviä tai huonoja muutoksia sävellysprosessissani. Mutta konkreettista on, että vaikkapa lyhyellä varoitusajalla ja tiukalla deadlinella voin nykyään käyttää nopeammin eri sävellystekniikkoja saadakseni kappaleet valmiiksi. Tämä oppimisprosessi on kuitenkin elämän mittainen, joten ehkä neljänkymmenen vuoden päästä katson tämän päivän kappaleitani ihmetellen.

Musiikkimakuni ei ole kauheasti muuttunut. Massive Attackin *Mezzanine* on edelleen kova, ja tykkään vanhoista synabiiseistä edelleen, esimerkiksi *Blade Runnerin* soundtrackista. Ehkä tämä vaikuttaa jotenkin esteettisiin valintoihini edelleen. Totta kai astuessani nyky- ja klasarimusiikin maailmaan olen löytänyt monia uusia suosikkeja ja kasvattanut makuani, mutta vanhat musiikilliset mieltymykseni eivät ole kadonneet minnekään. Tykkään edelleen käyttää vanhaa koneistoa ja syntetisaattoreita paljon enemmän kuin tietokoneohjelmia, vaikka nekin ovat kehityksessä kovaa vauhtia. Aitojen syntikoiden äänien väri miellyttää ja kiinnostaa yhä edelleen. Useat ystäväni sanovat, että he voivat aina tunnistaa minun tekemäni kappaleen. Siellä pitää siis silti olla jotain, jota on ollut musiikissani alusta lähtien, vaikka kuunneltaisiin villimpiä nykymusiikkisävellyksiäni. Saan itseäni nykyään tehokkaammin ilmaistua, mutta monet pohjimmaisset makuni ovat pysyneet samoina. Omat mieltymykset luovat myös oman tyylin, muuten musiikki olisi aina täysin satunnaista.

### **Miten olet huomannut peliteollisuuden ja -kulttuurin muuttuneen urasi aikana 90-luvusta nykypäivään?**

Onhan peliteollisuus muuttunut paljon ammattimaisemmaksi. Kun synnyin, ei ollut sellaista käsitettä kuin pelimusiikki. Olen elänyt ja nähnyt tämän kehityksen. Pelit ovat muuttuneet ammattimaisemmiksi, niitä kulutetaan enemmän, niihin satsataan enemmän ja ne ovat ehkä rahallisesti jo ohittaneet elokuvat. Myös pelimusiikin puolella ajattelu on liittynyt tähän kehitykseen kilpailun takia. Aluksi, esimerkiksi *Death Rallyssa*, sain itse päättää kaikista valinnoista musiikissani. Seurasin, mitä muut ajattelivat tuotoksistani ja reagoisin siihen. Mitään tuottajia ei ollut, ne ovat vähitellen tulleet mukaan näiden vuosikymmenten aikana. *Albion Onlinen* musiikkia tehdessäni oli muutama tyyppi, joita tapasin viikoittain Zoomissa ja joiden palautetta, ohjeistuksia ja pyyntöjä jouduin ottamaan huomioon säveltäessä. Musiikista on tullut peleissä spesifisempää ja mietitympää.

Tosin tein pitkään musiikkia pienissä piireissä, en missään LucasArtsissa. Heillä oli ehkä pidemmälle suunniteltu prosessi.

### **Mitkä projektit ja tapahtumat ovat jääneet eniten mieleesi pelimusiikkiurallasi?**

Pidin *Gundam*-peleihin säveltämisestä, ja opin paljon kommunikaatiosta niissä projekteissa. Minulla on ollut agentti pitkään tehdessäni sovituksia ja osaa pelimusiikistani, ja olen ollut hänen kauttaan yhteydessä moniin työnantajiin. Sandbox Interactiven kanssa työskenteleminen *Albion Online* musiikin parissa oli mukavaa, kun he suostuivat antamaan minulle kokonaisen orkesterin käytettäväksi. Orkesterin kanssa äänittäminen on aina mielenkiintoista. Jo *Final Fantasy VII*-sinfoniaa tehdessäni huomasin, että orkestraatio on hyvin erilaista äänitysstudion ja konserttisalin välillä. Olen kuullut sanottavan, että äänityksissä orkestroidaan mikrofonille ja konserteissa yleisölle. Äänitystilanteetkin ovat hienoja, mutta ne menevät nopeasti ohi, koska aika studiossa on niin kallista. Koska ihmiset käsittävät musiikin niin monin eri tavoin ja puhuvat monia eri kieliä, tuntuu hienolta löytää yhteisymmärrystä soittajien ja muiden muusikkojen kanssa.

### **Onko sinulla jakaa muita ajatuksia pelimusiikista?**

Pelimusiikki voi lopulta olla mitä tahansa musiikkia – se voi olla heviä tai klassista, tai vaikka munkkien kurkkulaulua. Tärkein elementti on se, että se on tukeva elementti eikä pelkästään itsenäinen kokonaisuus. Ihan ”kuuntelumusiikin” tuotannossa otetaan yleensä huomioon kuuntelijan koko tietoinen ja tunteellinen kapasiteetti. Toki pelimusiikissakin on tällaista tuotantoa. Esimerkiksi Japanissa ihmiset tykkäävät edelleen vahvoista melodioista peleissään, joten ehkä siirtymä äänisuunnittelupainoisempaan taustamusiikkiin on enemmän länsimaalainen ilmiö. Pelimusiikki on myös vahvasti sidottu pelin tapahtumaan musiikin ulkopuolella.

Tämän lisäksi itse musiikin kirjoittaminen on vain yksi osa pelimusiikin luomisprosessia. Kaikenlaiset sopimukset vievät paljon aikaa, ja ennen minulla olikin agentti hoitamassa niitä. Keikkojen löytäminen ja itsensä promotio vievät myös aikaa. Pitää tehdä itsensä näkyväksi ja muistuttaa, että on yhä alalla mukana, mitä en itse ole oikeastaan viime aikoina kauheasti tehnyt keskittyessäni enemmän konserttimusiikkiin. Pelimusiikki kehittyy koko ajan ja muuttuu yhä interaktiivisemmaksi, ja musiikin tekokin vaatii yhä enemmän koodaamistaituruutta. Esimerkiksi Remedy'n uusin peli *Control* yhdistää musiikin pelitilanteeseen hyvin vaikuttavalla tavalla, ja ääniraita on hyvin dynaaminen ja uniikki jokaiselle

pelikokemukselle. Esimerkiksi Wwise-ohjelmaa käytetään yhä enemmän ohjelmoimaan musiikkia vuorovaikutteiseksi jo sävellysvaiheessa.

**Vaikuttaa siis hieman huvittavasti siltä, että pelimusiikin ala on tietyllä tavalla palaamassa aikaan, kun teit tracker-musiikkia käytännössä ohjelmoimalla sitä nuotti nuotilta.**

Joo, näin on. Katson mielenkiinnolla, miten tämä kaikki menee koko ajan eteenpäin. Olen itsekin löyhästi tehnyt dynaamista musiikkia *Cities: Skylines* -peliin, jossa kappaleilla on kolme tasoa, joiden välillä tapahtuu transiitioita ja päällekkäisyyttä. Se on kuitenkin niin hidas peli, ettei musiikki reagoi yhtä nopeasti kuin vaikka ammutapelissä. Olen ulkoistanut itse kaiken syvemmän ohjelmoinnin, kuten Wwise-ohjelmoinnin. Olen itse sitä polvea, että nuoruudessani ensimmäiset tietokoneet kaatuilivat niin paljon, että käytän nykyäänkin ohjelmia melko varovaisesti. Tässä onkin esimerkki tilanteesta, jossa itsellä on vähemmän koulutusta jollain musiikin alalla – en osaisi puhua Wwise-ohjelmoinnista teknisellä tasolla, jos keskustelisin sitä käyttävän musiikintuottajan kanssa. Myös koneisto pelimusiikin ympärillä on kehittymässä jännittäviin suuntiin, ja olen innostunut varsinkin virtuaali- ja lisätyn todellisuuden maailmoista.

Kuten sanottu, itse musiikin tekeminen on lopulta vain yksi osa pelimusiikin alalla työskentelystä. Iso osa siitä on ihmiset ja se, miten toimit heidän kanssaan ja olet osa tiimiä. Pitää olla varmuutta siitä, että osaa hoitaa tehtävänsä pitemmissäkin projekteissa. Pelimusiikissa ei pärjää pelkästään musiikkiteorian tuntemuksella, vaan pitää myös osata luoda hyviä ihmissuhteita. Voi olla maailman paras sessiomuusikko ikinä, mutta jos tämä on täysin epämiellyttävä ihminen, palkkaisin mieluummin vain tarpeeksi hyvän mutta ystävällisen muusikon. Parhaissa projekteissa löytyy yhteinen kieli ja kaikki ovat innostuneita viemään sitä eteenpäin. Sanoisin, että kaikissa pelimusiikkiprojekteissani on löytynyt tällaista henkeä. Seuraan syvällä mielenkiinnolla, mihin suuntaan pelimusiikin maailma kehittyy sekä teknisesti että kulttuurisesti.