

**MUSIIKKI PELIMAAILMAN LUOJANA – POSTAPOKALYPTISUUS
FALLOUT 2 -PELIN MUSIIKISSA**

Saara Hakala

Proseminarityö

Musiikkitiede

24.5.2010

Jyväskylän yliopisto

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty Humanistinen	Laitos – Department Musiikin laitos
Tekijä – Author Saara Hakala	
Työn nimi – Title Musiikki pelimaailman luoja – postapokalyptisuus Fallout 2 –pelin musiikissa	
Oppiaine – Subject Musiikkitiede	Työn laji – Level Kandidaatintutkielma
Aika – Month and year Toukokuu 2010	Sivumäärä – Number of pages 29
<p>Tiivistelmä – Abstract</p> <p>Aiempi pelimusiikin tutkimus on keskittynyt erityisesti musiikin funktioihin peleissä ja pelimusiikin tekniseen kehitykseen. Tämän tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää, millä tavoin Interplayn vuonna 1998 julkaisemaan Fallout 2-peliin on musiikin avulla luotu postapokalyptinen maailma. Tutkimuksessa mielenkiinnon kohteena olivat siis pelimusiikin merkityssisällöt, joiden selvittämiseen käytettiin Kramerin hermeneuttisia ikkunoita. Tärkeimmiksi tutkimustuloksiksi osoittautuivat kolme määrittelemääni rakenteellista trooppia, joilla oli selkeä yhteys pelin maailmaan ja laajempaan kulttuuriseen kontekstiin. Saatujen tutkimustulosten myötä on mahdollista luoda entistä tarkempi kuva siitä, millä tavalla postapokalyptiikan teema soi musiikissa.</p>	
Asiasanat – Keywords Fallout 2, postapokalyptiikka, pelimusiikki, hermeneuttiset ikkunat	
Säilytyspaikka – Depository Jyväskylän yliopiston Musiikin laitoksen kirjasto	
Muita tietoja – Additional information	

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	4
2 TUTKIMUKSEN TAUSTAA	5
2.1 <i>Fallout 2</i>	6
2.2 <i>Postapokalyptinen dystopia</i>	8
3 TUTKIMUSMENETELMÄ	10
3.1 <i>Hermeneuttiset ikkunat</i>	11
4 TULOKSET	13
4.1 <i>Fallout 2:n musiikin kuvailu</i>	13
4.2 <i>Hermeneuttiset ikkunat Fallout 2:ssa</i>	21
5 LOPPUPÄÄTELMÄ	27
6 LÄHTEET	28

1 JOHDANTO

Valitsin tutkielmani aiheeksi Black Isle Studiosin kehittämän ja Interplayn vuonna 1998 julkaiseman Fallout 2:n sen vuoksi, että se on ensinnäkin minulle hyvin tuttu jo monien vuosien ajalta. Toisekseen peli edustaa roolipelikategoriaa, jossa musiikin asema on mielestäni erityisen kiinnostava. Kolmanneksi Fallout-pelisarjassa on selkeä ja äänimaailmaan ulottuva postapokalyptisuuden teema, jota pelissä ilmentää ydintuhon kokenut maailma. Fallout 2 on nimensä mukaisesti pelisarjansa toinen osa, ja kaikkiaan virallisia Fallout-pelejä on tehty tähän mennessä kolme. Lisäksi pääpelisarjan ulkopuolella on julkaistu joitakin Falloutin maailmaan sijoittuvia spin-off-pelejä, kuten esimerkiksi Fallout Tactics. Fallout-pelisarja edustaa tietokonepeleissä roolipelien kategoriaa, josta käytetään englannin kielestä tulevaa RPG-lyhennettä (roleplaying game). Roolipeleissä keskiössä ovat tarinan kerronta ja hahmon kehitys ja usein myös kokonaisen, usein kuvitteellisen, maailman luominen. Jotta pelimaailma tuntuisi mahdollisimman uskottavalta ja mukaansatempaavalta, täytyy kuvamateriaalin ohella äänimaailmaan kiinnittää erityistä huomiota. Tässä mielessä musiikin voisi olettaa olevan tärkeässä asemassa roolipeleissä jo pelkkien lähtöasetelmien puolesta.

Tutkielmani tarkoituksena on selvittää, miten Fallout 2:een tiiviisti liittyvä postapokalyptinen dystopia on otettu huomioon sen musiikissa. Selvittääkseni tämän, aion ensin antaa pelin musiikista niin kattavan kuvauksen kuin tämän tutkielman puitteet ja Fallout 2:n musiikin ambient-luonne sallivat, ja sen jälkeen pyrin identifioimaan musiikin merkitysulottuvuuksia hermeneuttisten ikkunoiden avulla. Lopuksi, kun merkitysulottuvuudet on tunnistettu, pohdin niiden suhdetta pelin teemaan eli postapokalyptiikkaan.

2 TUTKIMUKSEN TAUSTAA

Pelimusiikilla on runsaasti yhtymäkohtia elokuvamusiikkiin, sillä molempien peruslähtökohta, eli kuvan ja äänen yhdistelmä, on sama. Pelimusiikissa on kuitenkin (pelistä riippuen) enemmän tai vähemmän läsnä ennakoimattomuuden ja yllätyksellisyyden momentti, mikä tekee suurimman eron elokuvamusiikkiin. Collins (2007, 263–264) pitääkin tätä lineaarisuuden ja ei-lineaarisuuden näkökulmaa selkeänä erona, mikä asettaa pelimusiikille, sen tutkimukselle ja teorioille elokuvamusiikista eroavat vaatimukset. Nykyään musiikki voi olla peleissä hyvinkin tiiviisti sidoksissa pelin tapahtumiin, ja siten erota elokuvamusiikista hyvinkin merkittävällä tavalla. Esimerkiksi *The Sims*-pelisarjassa suuri osa musiikista ja äänimaailmasta on diegeettistä ihmiselämän todenmukaisen simuloinnin tavoittamiseksi. Tällä tavoin musiikki ja äänet reagoivat todenmukaisesti pelaajan toimintoihin ja tekevät pelaamisesta mielenkiintoista. Tällaista pelimusiikkia, joka reagoi pelin tapahtumiin, voidaan kutsua dynaamiseksi musiikiksi (Kaae 2008, 75). *The Sims*-pelisarjan äänimaailma ei ole kuitenkaan pelkästään diegeettistä, vaan siinä, kuten valtaosassa peleistä, käytetään erilaisten valikkojen ja lataushetkien aikana suoraviivaista musiikkia, jonka kulkuun pelaaja ei pysty vaikuttamaan muuten kuin esimerkiksi poistumalla valikosta.

Tämän alustuksen valossa *Fallout 2*:n musiikkia voisi sanoa dynaamiseksi, mutta ei siinä määrin kuin käyttämässäni esimerkissä, *The Sims*-pelisarjassa. *Fallout 2*:ssa pelaaja ei voi vaikuttaa musiikkikappaleen kulkuun muuten kuin poistumalla paikasta, jossa kappale kuullaan, tai puhumalla jollekin pelin henkilölle, jolloin musiikki joko taukoaa täysin tai jää hiljaisempana taka-alalle.

Pelimusiikki ei ole enää nykyään pelkkä sivuhuomio elokuvamusiikin rinnalla, vaan pelisävellyksiä voidaan pitää yhtä merkittävinä kuin elokuvienkin soundtrackeja (Hoover 2010, 154). Usein keskustelussa pelimusiikista ja sen säveltämisestä tuodaan ensimmäisenä esille pelien epälineaarisuuden aiheuttamat ongelmat musiikin säveltämiselle, mikä saa helposti aikaan vaikutelman eri tavoin rajoitetusta sävellysprosessista. On kuitenkin tärkeää huomata, että nämä rajoitukset tuovat pelimusiikin säveltämiselle toisaalta aivan uudenlaisen vapauden verrattuna elokuvamusiikin säveltämiseen. Kuten Kyd toteaa Hooverin haastattelemana (2010, 177), pelimusiikkia sävelletessä on mahdollista saada hyvinkin

vapaat kädet, eikä tarvitse olla elokuvan tavoin niin tiukasti sidoksissa kuvamateriaaliin. Hänen mukaansa pelimusiikin säveltämisessä voi ikään kuin vetäytyä hieman kauemmaksi, jolloin jokaista yksityiskohtaa ei tarvitse ottaa huomioon, ja keskittyä enemmänkin pelin kokonaistunnelmaan. Myös kahteen ensimmäiseen Fallout-peliin musiikin säveltänyt Mark Morgan tuo esille tämän elokuvamusiikkiin verrattuna vapaamman sävellystyylin, joka mahdollistaa keskittymisen oikean tunnelman luomiseen (Game-OST).

2.1 Fallout 2

Musiikin Fallout-pelisarjan kahteen ensimmäiseen peliin on säveltänyt amerikkalainen säveltäjä ja muusikko Mark Morgan. Hän on säveltänyt musiikkia useaan muuhunkin peliin sekä televisiosarjoihin ja joihinkin elokuvaan. (Morgan.) Morganin omat kommentit Fallout 1:n ja 2:n musiikeista ovat erityisen mielenkiintoisia tätä tutkielmaa ajatellen, sillä hän itse kertoo haastattelussaan jonkin verran inspiraationsa lähteistä ja sävellysprosessista. Yksi Morganin inspiraation lähde käsillä olevan projektin ohella on hänen mukaansa kaikki synkkä (Game-OST). Lisäksi hän kertoo sekoittaneensa keskenään erityisesti Fallout-pelien musiikissa etnistä ja industriaalista äänimailmaa.

Tutkielmani aihetta ja aineistoa rajatessa Fallout 3:n jättäminen siitä pois oli melko selvää, sillä se eroaa sarjan ensimmäisistä peleistä radikaalisti niin pelillisesti kuin musiikillisestikin. Bethesda Softworks julkaisi Fallout 3:n vuonna 2008, joten se on luonnollisestikin graafisesti ja pelimotorisesti huikkeasti kehittyneempi kuin vuonna 1997 julkaistu Fallout ja 1998 julkaistu Fallout 2. Tutkielmani kannalta tärkein ero on kuitenkin musiikin poissaolo Fallout 3:ssa. Pelissä alkuvalikon ja elokuvallisten välikohtausten ohella kuullaan vain vähän musiikkia, ja silloin kun taustamusiikkia on, se on luonteeltaan hiljaista ja maalailevaa ambient-musiikkia. Tämän eroavaisuuden huomaaminen on kuitenkin sinänsä merkittävää, sillä se on hyvä esimerkki siitä, kuinka eri tavoilla samaa teemaa käsitteleviä pelejä voidaan lähestyä. Lisäksi on otettava huomioon pelillisten erojen vaikutus musiikkiratkaisuihin: Fallout 3:n pelimaailmassa seikkailu on saumattomampaa kuin sarjan aiemmissa peleissä, sillä siinä pelaaja voi liikkua paikasta ja kaupungista toiseen pelin reaaliajassa, jolloin peliin ei tule katkoksia tai lataustaukoja välttämättä pitkään aikaan. Lisäksi seikkailu autiomaassa voi kestää todellisessakin ajassa yhtäjaksoisesti melko kauan, mikä itsessään syö jo pelaajan hermoja ilman itseäntoistavaa ja äänekästä taustamusiikkiakin. Nämä seikat huomioitaessa

ei olekaan ihme, että kyseisessä pelissä musiikki ei voi olla (ainakaan koko aikaa) etualalla eikä yhtä kappalemuotoista kuin esimerkiksi Fallout 1:ssä ja 2:ssa.

Noin puolet Fallout 2:n musiikista on alunperin sen edeltäjään Falloutiin sävellettyä musiikkia, joka käytettiin uudelleen ja uudessa yhteydessä Fallout 2:ssa. Nämä 'kierrätetyt' kappaleet ovat (suluissa kaupunki, jossa kappale esiintyy Fallout 2:ssa): A Trader's Life (NCR), Industrial Junk (Gecko), Moribund World (Klamath), Vats of Goo (Broken Hills jne.), City of the Dead (Navarro jne.), Followers Credo (Enclave) ja Khans of New California (The Den). Toinen puoli on uutta, Fallout 2:ta varten sävellettyä musiikkia. Vaikka osaa kappaleista onkin käytetty pelisarjan ensimmäisessä osassa, tarkastelen niiden suhdetta ensisijaisesti Fallout 2:n pelimaailmaan, sillä se on minulle pelinä tutumpi, ja lisäksi tutkielmani aihe pysyy tällä tavoin kompaktina. En käsittele tutkielmassani myöskään pelin elokuvallisten kohtausten musiikkia, sillä näitä kohtauksia on pelissä vain muutama ja ne ovat hyvin lyhyitä, eikä niiden sisältämää musiikkia ole saatavilla soundtrackilla. Pitäydyn siis toisin sanoen Mark Morganin säveltämässä musiikissa, joka on sidottu kiinteästi pelimaailman lokaatioihin. Tällöin hermeneuttisen analyysin tekeminen on mielekästä, kun käsittelyssä on vain yhden säveltäjän luoma musiikki, josta on todennäköisempää ja helpompaa löytää johdonmukaista musiikillisten ainesten käyttöä suhteessa pelimaailman tematiikkaan.

Fallout 2:ssa musiikki on läsnä suurimman osan peliajasta. Ainoastaan siirryttäessä keskustelutilanteeseen jonkin pelissä olevan avainhahmon kanssa musiikki taukoaa. Musiikin poissaolo näissä keskusteluissa on perusteltua, sillä niiden aikana pelaaja saa yleensä jotakin pelin kannalta todella tärkeää tietoa, johon pelaajan on syytä keskittyä. Lisäksi näissä tilanteissa keskustelukumppanin kasvot on poikkeuksellisesti animoitu ruudulle ja ääninäyttelijä hoitaa 'dialogin' (pelaajan omat vuorosanavaihtoehdot lukevat näytöllä, niitä ei kuulla), jolloin musiikki tekisi tilanteesta vain sekavan. Koska keskustelua pelissä on melko paljon, kuten roolipeleissä yleensäkin, vain hyvin pieni osa keskusteluista käydään tällä tavoin. Muissa keskusteluissa musiikki jää soimaan hiljaa taustalle, sillä dialogeja ei kuulla eikä vastapuolelle ole tehty puheanimaatiota.

Musiikki Fallout 2:ssa on kappalemuotoista, ja päästyään loppuun kappale alkaa aina alusta. Nämä uusien luuppien saumakohtat eivät ole välttämättä aina kovinkaan huomaamattomia, mutta toisaalta suurin osa kappaleista on luonteeltaan tunnelmaa luovia ja tekstuuriltaan

harvoja, jolloin pahimmat rosoisuudet siirtymäkohdissa häviävät. Kappaleissa, joissa on jokin selkeä rytmien kuvio, siirtymät ovat luonnollisesti epätasaisimpia.

2.2 Postapokalyptinen dystopia

Koska tutkimukseni tarkoituksena on löytää Fallout 2:n musiikista yhteyksiä pelin postapokalyptisuuden teemaan, on tarpeen tarkastella tätä postapokalyptisuuden termiä hieman lähemmin. Sanan merkitys, lopun aikojen ja siihen liittyvän suurtuhon tai jopa maailmanlopun jälkeinen aika, lienee useimmille tuttu esimerkiksi sanan alkuperän, Raamatun, kautta, vaikka sanalla ei läheskään aina viitatakaan sen raamatulliseen merkitykseen. Erityisesti kylmä sota ja siihen liittynyt ydinaseilla kilpaileminen tekivät pelon ihmiskunnan tuhosta aiheelliseksi, minkä vuoksi Fallout 2:ssa onkin runsaasti viittauksia tuon ajan yhteiskuntaan.

Fallout 2:n maailmaa voisi nimittää jonkinlaiseksi dystopiaksi, siis kuvitteelliseksi (tulevaisuuden) epäinhimillistyneeksi yhteiskunnaksi tai maailmaksi, jossa kurjuus ja pelko ohjaavat ihmisten elämää (ks. Esim. Merriam-Webster Dictionary). Collins (2005) on koonnut cyberpunk-kirjallisuutta ja industriaalista musiikkia käsittelevään artikkeliinsa joitakin dystopioihin perinteisesti liitettyjä teemoja, joista suurin osa on löydettävissä myös Fallout 2:sta. Collinsin (2005, 171) mukaan dystopioihin liitetyt pääteemat voidaan tiiviistää seuraavalla tavalla: Länsimaiden sosio-ekonominen järjestelmä johtaa apokalypsiin, jonka seurauksena tai aiheuttajana toimii teknologian kautta valtaväestöä hallitseva totalitaarinen eliitti. Tämä tilanne taas herättää vastarintaa, jota yleensä johtaa ulkopuolinen sankari. Collins toteaa useimpien dystopioiden sijoittuvan postapokalyptiseen tai sen partaalla olevaan maailmaan, jossa tämä apokalypsi on usein enemmänkin kuvainnollinen kuin varsinainen äkillinen luonnonkatastrofi. Fallout 2:ssa apokalypsin voisi ajatella olevan sekä konkreettisesti että metaforisessa merkityksessä, sillä pelissä tuodaan kyllä selkeästi esille tapahtunut konkreettinen ydintuho, mutta sen lisäksi tuho vaikuttaisi yltävän abstraktimmallekin tasolle. Pelissä nimittäin viitataan jatkuvasti noin 50-luvun Amerikkaan, mikä luo suuren kontrastin tuon ajan 'täydellisen' maailman ja pelin nykyhetken välille. Collins (2005, 171) huomauttaakin, että apokalypsilä voidaan metaforisella tasolla usein kuvata amerikkalaisen unelman päättymistä ja järjestäytyneen ylikaupallistuneen valtaeliitin nousua. Viittaukset Fallout 2:ssa tehdään kuitenkin selkeästi ironiseen sävyyn, jolloin asenne tätä amerikkalaista unelmaa kohtaan on pikemminkin kritisoiava kuin ihannoiva, mikä tukee

myös Collinsin (2005, 171) väitettä siitä, että ominaista lähes kaikille dystopioille on myös sosio-ekonomisen järjestelmän kritiikki, joka ainakin kyberpunkin yhteydessä tarkoittaa käytännössä kapitalismin kritisoimista.

Dystopioihin liittyvä ulkopuolelta tuleva sankari on erityisen hyvin esillä Fallout 2:ssa, sillä pelin päähenkilö, jota pelaaja ohjailee, on juuri tällainen sankari. Sankari on Collinsin (2005, 171) mukaan harvoin machon periamerikkalaisen stereotyyppi, vaan sitävastoin ulkopuolinen ja vieraantunut hylkiö, joka tyypillisesti kuuluu johonkin varsinaisten kansalaisten alaluokkaan. Tämä asetelma pätee Fallout 2:een, sillä pelissä Vault City toimii hyväosaisten virallisten kansalaisten suojapaikkana, jonne ei-kansalaisten (mukaanlukien pelin sankarin, joka on Vault Cityn silmissä roskasakkia, ellei onnistu suorittamaan suurta palvelusta kaupungille) on turha pyrkiä. Pelin sankarin ominaisuudet ja rooli riippuvat pitkälti pelaajan valinnoista; pelihahmostaan voi siis halutessaan tehdä myös oikean antisankarin. Juonen päälinjaukset kuitenkin määrittelevät pelihahmon roolin siten, että asetelma ulkopuolisen sankarin ja valtaeliitin välillä säilyy pääpiirteissään samana pelaajan yksittäisistä valinnoista huolimatta. Päämäärä on siis toisin sanoen sama, mutta keinot, joilla sinne päästään, ovat pelaajan valittavissa.

Teknologialla on merkittävä asema dystopioiden kuvauksissa. Collins (2005, 172) toteaaakin, että dystopiat pyörivät lähes aina teknologian ympärillä, sillä teknologia on joko itsessään noussut alistajan asemaan tai valtaeliitti käyttää sitä vallan välineenä. Teknologia kyberpunkissa voi edustaa myös Collinsin mukaan vallankäyttöä, vieraantumista tai epäinhimillistymistä, mikä on nähtävillä myös Fallout 2:ssa. Pelissä Enclave, eli korkeata teknologiaa hallussaan pitävä sotilaallinen järjestö, esitetään juuri tällaisena teknologiaa välineenään käyttävänä alistajana, jonka kanssa ei neuvotella muuten kuin aseina. Enclaven sotilaat ovat niin raskaasti aseistettuja ja panssaroituja, että heidän ulkomuotonsakin on kaukana inhimillisestä. Enclaven voikin ajatella kuvaavan yhdenlaista ihmiskunnan tuhoa, jossa ihmiset kyllä selviävät, mutta ihmisyyys on katoamassa teknologian alle. Musiikin kannalta teknologian merkittävä asema dystopioissa ja siis myös Fallout 2:ssa on tärkeä ottaa huomioon, sillä tällainen epäinhimillistynyt ja teknologistunut maailma kuuluu epäilemättä musiikissa.

3 TUTKIMUSMENETELMÄ

Vastatakseni tutkimuskysymykseeni olen valinnut käyttööni hermeneuttisen menetelmän ja erityisesti Kramerin (1993) kehittämät hermeneuttiset ikkunat. Hermeneuttisten ikkunoiden kautta määrittelen tutkimuskohteeni, eli Fallout 2:n, sisältämät teemat, joita sitten etsin musiikista. Hermeneuttisia ikkunoita on perinteisesti käytetty etenkin klassisen musiikin merkitysulottuvuuksien analysoimiseen, ja esimerkiksi Hautsalo (2008) on eritellyt Kaija Saariahon oopperasta *Kaukainen rakkaus* musiikin eri merkityksiä hermeneuttisten ikkunoiden avulla. Postapokalyptiikan teema on jo ikään kuin annettu tutkielmani otsikosta lähtien, koska on yleisesti tiedossa, että tätä tematiikkaa Fallout-pelisarjalla on pyritty kuvaamaan. En siis pyri analyysilläni erikseen todistelemaan tämän teeman olemassaoloa Fallout 2:ssa, vaan erittelen pelin musiikista aineksia, jotka hermeneuttisten ikkunoiden kautta on mahdollista tulkita postapokalyptiikan teemaan liittyviksi. Tällä tavoin pyrin luomaan selkeän kuvan niistä musiikillisista keinoista, joilla voidaan rakentaa tietyn tyyppinen pelimaailma. Lisäksi tukeudun tulkinnoissani Collinsin (2005) havaintoihin industriaalimusiikin konnotaatioista, vaikkakin vierastan ajatusta Morganin sävellysten lokeroimisesta yksinään industriaalimusiikiksi.

Hermeneuttisen lähestymistavan perusajatuksena on, että musiikki kantaa mukanaan merkityksiä, joita voimme yrittää pukea sanoiksi. Tämä lähtökohta on herättänyt sekä hyväksyntää että vastustusta mielestäni hyvinkin ymmärrettävistä syistä. Osalle ajatus musiikista merkitysten välittäjänä ei tunnu ollenkaan hyväksyttävältä, kun taas osalle musiikin merkityksellisyys käy järkeen, mutta sen minkäänasteinen tulkitseminen uskottavasti tuntuu mahdottomalta. Musiikin merkitysten selvittäminen koetaankin usein, ellei täysin mahdottomana, niin vähintäänkin vaikeana, sillä musiikin koetaan olevan liian epätarkka kohde tällaisten merkityksellisten tulkintojen tekemiseksi. Toisaalta taas esimerkiksi Mendelssohnin näkökulmasta musiikin merkitykset ovat aivan liian tarkkoja sanoilla ilmaistaviksi. (Kramer 1993, xi.) Lisäksi mahdollisten tulkintojen katsotaan olevan väistämättä subjektiivisia, jolloin niiden yleistettävyys on ongelmallista.

Subjektiiivisuus ja merkitysten määrittämisen vaikeus ovat kuitenkin asioita, jotka on hyväksyttävä ihmistieteiden kanssa tekemisissä oltaessa. Verrattaessa luonnontieteisiin ja niihin liitettäviin ihanteisiin hermeneuttinen analyysi saakin usein kritiikkiä osakseen, edustaahan se tieteellisissä strategioissa aivan toista ääripäätä, kuin esimerkiksi empiirinen tutkimus. Hermeneuttisella analyysillä pyritään jonkin tekstin (voi tarkoittaa kirjallisten tekstien ohella myös esimerkiksi musiikkia) syvälliseen ymmärtämiseen, mikä edellyttää hermeneuttisen kehän nimeä kantavaa tulkintaprosessia (Lähdesmäki, Hurme, Koskimaa, Mikkola, Himberg 2009).

Kramerin edustamasta hermeneuttisesta suuntauksesta on usein käytetty nimitystä uushermeneutiikka, jotta pesäero 1800-luvun musiikin hermeneutiikan suuntauksiin tulisi selväksi (Hautsalo 2008, 59). Kramer (1993, 1) esittää hermeneuttisten ikkunoiden yhteydessä neljä musiikin merkitysulottuvuuksia koskevaa väitettä, jotka hän pyrkii näyttämään käytännön esimerkeillä toteen. Näiden väitteiden mukaan musiikilla on diskursiivisia merkityksiä, jotka ovat riittävän täsmällisiä tulkittavaksi yhtä tarkasti ja syvällisesti verrattuna kirjallisten tekstien ja kulttuurin tulkittamiseen. Lisäksi hän väittää, että nämä merkitykset eivät ole päälleliimattuja vaan erottamattomasti sidoksissa musiikkiteosten muotoprosesseihin ja tyyllilliseen artikulaatioon. Viimeisenä väitteenä hän toteaa, että näitä merkityksiä tuotetaan osana jatkuvaa kulttuurin tuottamisen kiertokulkua. Merkityksiä ei siis löydetä aivan mielivaltaisesti, vaan ne ovat sidoksissa kulttuurissa vallitseviin arvoihin ja ajatuksiin.

Fallout 2 on mielestäni hedelmällinen kohde musiikin merkitysulottuvuuksien kartoittamiseen, sillä siinä kuultava musiikki ei tyydy vain hiljaisuuden poistamiseen tai jonkinlaisen neutraalin tilan saavuttamiseen. Musiikki Fallout 2:ssa vaikuttaisi olevan tiiviisti yhteydessä pelin tematiikkaan ja se ikään kuin kommentoi pelin ympäristöjä.

3.1 Hermeneuttiset ikkunat

Analysoidaksemme musiikkia hermeneuttisesti on ensin tiedettävä miten avata hermeneuttisia ikkunoita tulkinnan alla olevaan musiikkiin ja toiseksi, kuinka käsitellä näitä musiikkiteoksia inhimillisesti merkittävän toiminnan kenttinä. Kramer määrittelee kolme hermeneuttista ikkunaa, joiden läpi tulkintamme musiikkiteoksesta voi kulkea. Ensimmäinen ikkuna käsittää tekstuaaliset sisällöt, joilla tarkoitetaan muun muassa musiikkiin liitettyjä otsikoita, nuotteihin

liitettyjä merkintöjä ja jopa tulkintaohjeita. On kuitenkin tärkeää muistaa, etteivät tekstisisällöt yksinään luo perustaa merkityksille, joita musiikki vain toistaisi, vaan että ne ainoastaan kutsuvat löytämään merkityksiä ilmaisullisten tapahtumien vuorovaikutuksesta. Toinen ikkuna, eli sitaattisisällöt, on osittain päällekkäinen ensimmäisen ikkunan kanssa ollen hieman vähemmän selkeä versio ensimmäisestä ikkunasta. Sitaattisisältö voi esiintyä kirjallisessa tai musiikillisessa muodossa. Se voi olla otsikko, joka yhdistää musiikkiteoksen esimerkiksi kirjallisuuteen, kuviin, paikkoihin tai tiettyyn historialliseen tapahtumaan. Se voi olla myös musiikillinen alluusio eli viittaus johonkin toiseen sävellykseen, säveltäjän sekä aikakauden tyyliin tai teksteihin. (Kramer 1993, 6, 9–10.) Hautsalo (2008, 64–66) esimerkiksi tunnistaa Saariahon oopperasta *Kaukainen rakkaus* autositaatin eli viittauksen Saariahon omaan, aiemmin kirjoitettuun sävellykseen, sekä parafrasoin eli Saariahon itsensä tekemän muunnelman historiallisen henkilön trubaduurimelodioista. Sitaattisisältöjä ovat myös sellaiset toisten tyylien lainaukset ja parodiat, jotka eivät analysoitavassa teoksessa ole hallitsevia (Kramer 1993, 10; Hautsalo 2008, 62).

Kolmas ikkuna eli rakenteellinen trooppi on ikkunoista tärkein ja ilmaisuvoimaisin (Kramer 1993, 10; Hautsalo 2008, 62). Rakenteellisella troopilla Kramer tarkoittaa rakenteellista prosessia, joka toimii myös tyypillisenä ilmaisukeinona tietyissä historiallisissa tai kulttuurisissa puitteissa. Kramer tarkentaa määrittelyään lisäämällä, että rakenteelliset troopit määrittyvät ensisijaisesti niiden illokutiivisen voiman kautta, siis enemmän toimivina kuin sanovina yksikköinä. Rakenteelliset troopit voivat hänen mukaansa ilmetä minä tahansa kommunikatiivisen vaihdon puolella, kuten esimerkiksi tyylinä, retoriikkana tai representaationa.

4 TULOKSET

4.1 Fallout 2:n musiikin kuvailu

Seuraavaksi tarkastelen Fallout 2:n kappaleita yksi kerrallaan. Kuvailen kappaleita mahdollisimman tarkasti ja erittelen niiden piirteitä muun muassa soitinnuksen, rytmiiikan ja tunnelman osilta. Soittimista puhuessani en tarkoita oikeita soittimia, sillä suurin osa musiikista on tehty erilaisia virtuaali-instrumentteja käyttäen. Morgan itse kertoo yhdistelleensä eri tekniikoita luodessaan musiikkia peleihin sekoittamalla perinteisiä äänilähteitä, synteettisyyttä ja sampleja (Game-OST). Otan myös kuvailuissani huomioon musiikin suhteen kuvaan. Kuten hermeneuttisten ikkunoiden tekstuaalisten sisältöjenkin kohdalla mainittiin tekstin ja musiikin suhteesta, kuvamateriaalikaan ei kuitenkaan voi yksinään luoda perustaa tulkinnoille, vaan se ainoastaan kutsuu löytämään merkityksiä näiden eri ilmaisukeinojen vuorovaikutuksesta. Suuri osa Fallout 2:n musiikista on tunnelmaa luovaa ambient-musiikkia, jonka eksakti kuvailu edes sanallisesti on vähintäänkin haastavaa. Näiltä osin nuotintaminen ei vaikuttanutkaan mahdolliselta, eikä ehkä edes kovin tarkoituksenmukaiselta, sillä tarkoituksena ei ole kuitenkaan analysoida kappaleita aivan viimeistä piirtoa myöten, vaan eritellä tutkimuskysymykseni vastaamiseen tähtäviä teemallisia aineksia, joita edelleen tulkitseen myöhemmin hermeneuttisten ikkunoiden kautta.

Olen listannut pelin kappaleet ja niitä vastaavat lokaatiot siinä järjestyksessä kuin missä niissä oletettavasti käydään pelin edetessä, vaikkakin käytännössä pelaajalla on vapaus käydä eri paikoissa missä järjestyksessä tahansa. Kuitenkin, tätä järjestystä käytettäessä pelin juonen pintapuolinen esittely käy loogisemmin, sillä pääjuonen kaari noudattelee kutakuinkin tätä järjestystä. Karttanäkymässä kuultava musiikki on listan lopussa, mutta itse pelissä kyseiset kappaleet soivat siis aina matkustettaessa paikasta toiseen. Lisäksi kappaleet Desert Wind ja Underground Troubles kuullaan pelissä aavikolla ja luolastoissa, eivätkä ne siis ole sidottuja vain yhteen yksittäiseen paikkaan.

Arroyo (Beyond the Canyon)

Arroyo on pelin päähenkilön kotikylä, josta koko tarina alkaa. Kylä on hyvin pieni ja köyhä eikä tule selviämään pitkään ilman apua. Pelaaja saakin tehtäväkseen löytää Garden of Eden Creation Kitin (G.E.C.K.), jonka sisältämä huipputeknologia saisi kylän kukoistamaan.

Musiikki Arroyossa kuvastaa sen alkukantaista heimolaiselämää. Musiikissa on selkeitä vaikutteita etnisestä musiikista, vaikka kappaleen soitinnus koostuukin synteettisistä soittimista. Selkeimpiä viittauksia tähän etnisyyteen ovat huudahdukset (miesääni), jollakin jousisoittimella (muistuttaa ääneltään ja soittotyyliltään esimerkiksi intialaista esrajia) soitetut melodiat, huilun käyttö sekä perinteisten lyömäsoittinten käyttö (vaikka nämäkin soittimet saattavat olla sampleja). Nämä perinteiset lyömäsoittimet (esim. djembe-rumpu) eivät ole kappaleessa kuitenkaan isossa roolissa rytmien käsittelyn kannalta, vaan rytmillisen pohjan kappaleelle antaa synteettisemmän kuuloinen lyömäsoitin, mikä tekee mielenkiintoisen kontrastin kaikkien edellä mainittujen etnisten piirteiden ja koneellisen soinnin välille.

Klamath (Moribund World)

Klamathissa soivassa kappaleessa lyömäsoittimet ovat selkeästi tärkeässä osassa ja se onkin Denissä soivan kappaleen ohella pelin yksi rytmikkäimmistä kappaleista. Vaikka kappale on rytmikäs, se on silti selkeästi ambientia, sillä erillisiä melodisia aiheita on kappaleessa niukasti. Kappaleen voisi ajatella koostuvan rytmipohjasta, jonka päällä on melodisemmilla instrumenteilla soitettuja pitkiä ääniä, joissa äänen väri tai sointi on pääosassa. Lyömäsoittinten ohella kappaleessa pääosassa on huilu, joka toistaa hyvin lyhyttä, muutaman sävelen teemaa. Tunnelma kappaleessa on lyömäsoittinten aggressiivisuuden, huiluteeman toiston ja erinäisten ääniefektien soundien vuoksi uhkaava. Uhkaava tunnelma sopii hyvin kuvailemaan Klamathia, sillä Klamath on oletettavasti ensimmäinen varsinainen kaupunki, johon pelaaja saapuu turvallisesta kotikylästään Arroyosta lähdettyään.

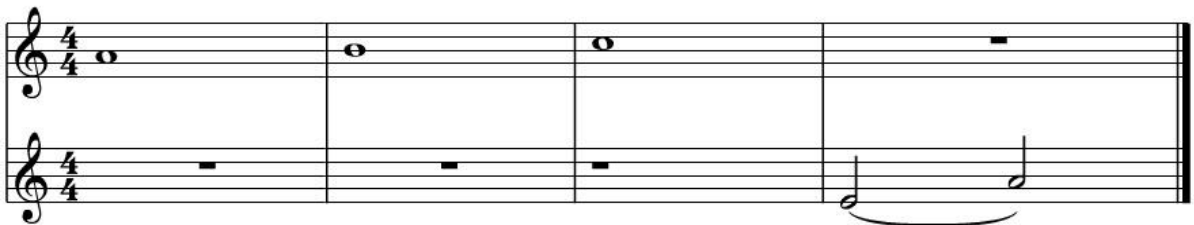
Den (Khans of New California)

Den on paikka, josta pelaajaa varoitellaan jo etukäteen sen pahamaineisuuden ja vaarallisuuden vuoksi. Pahamaineisen kaupungista tekevät siellä kukoistavat huumeet ja orjakauppa. Saavuttaessa Deniin alkaa soimaan pelin rytmillisesti menevin kappale, jonka pääosassa ovat walking bass -tyylinen bassokuvio, huilumelodia ja rytmisoittimet. Tekstuuri on melko tiheätä verrattuna muihin pelin kappaleisiin, ja siten Denissä kuultava musiikki

onkin enemmän kappalemuotoista kuin ambientia. Kappale on tunnelmaltaan liikkuva ja ehkä hieman aggressiivinenkin ja äänimaailmallisesti se kuulostaa nykyaikaiselta. Joitakin etnisiä piirteitä Denin kappaleessakin kuitenkin on, sillä kappaleen loppupuolella on lyhyitä ja heikosti kuuluvia etnisvärittyneitä lauluosuuksia. Lisäksi päämelodiaan valittu huilusoundi ei muistuta poikkihuilua, vaan jotakin alkukantaisempaa puhallinta. Lyömäsoittimissa on puolestaan sekoitettu selkeästi koneellisen kuuloisia rumpuja aidompien, käsillä rummutettavien rumpujen kaltaisiin soundeihin.

Modoc (Dream Town)

Modocin kappale on tunnelmaltaan kaunis, mutta haikea. Modoc on pieni maanviljelyskaupunki, jonka selviytyminen ydintuhon runtelemassa maailmassa on uhattuna. Niinpä kaupungin tunnelma on musiikkia lukuunottamattakin alakuloinen. Kappaleen herkkään tunnelmaan vaikuttavat erityisesti instrumenttivalinnat. Kappaleeseen valitut soundit ovat pehmeitä eivätkä tuo mieleen industriaalimusiikkia. Kappaleen pohjalla käytetään pitkään a-mollisointua, jota varioidaan eri sävelten korostamisilla ja efektien lisäämisillä. Varsinaista melodista ainesta on vähän, ja aika-arvoja kappaleen sävelille on melko vaikea antaa, sillä kappale koostuu hyvin pitkistä äänistä, ja siirtyminen säveleltä toiselle on tehty liukuvaksi.



NUOTTIESIMERKKI 1. Modocin teema.

Gecko (Industrial Junk)

Gecko on pieni ghoulrien asuttama kylä lähellä Vault Cityä. Geckon tunnelmaa leimaa vanhan ydinreaktorin, ja siitä johtuva ghoulrien, läsnäolo. Ghoulrien rujo ulkomuoto johtuu nimittäin suuresta säteilymäärästä, jolle ne ovat altistuneet. Gecko näyttääkin siksi pieneltä zombien asuttamalta aavekaupungilta. Ydinreaktorin ja säteilyn alituinen läsnäolo Geckossa kuuluu selvästi musiikissa: Äänitehosteet ovat konemaisia, ja osa tehosteista on rytmikkäämpiä kuin

toiset, ikään kuin symboloiden valtavan reaktorin toimintaan liittyviä mekaanisia ääniä. Melodisia aineksia musiikissa on hyvin vähän, ja kappale onkin puhtaasti ambient-tyylinen.

Vault City (All-Clear Signal)

Vault City on hyvin kaksijakoinen kaupunki: Itse kaupungin muurien sisällä Vault Cityn viralliset kansalaiset saavat nauttia etuoikeutetusta elämästään ja erilaisista Fallout 2:n maailmalle harvinaisiksi käyneistä mukavuuksista. Muurien ulkopuolella, kaupungin pihamailla ihmiset, jotka eivät syystä tai toisesta ole saaneet kansalaisuutta, elävät kurjuudessa ja tiukan valvonnan ja kurinpidon alaisina.

Vault Cityn kappaleessa ei ole merkkejä alkukantaisuudesta tai etnisyydestä. Kappale on selkeästi nykyaikaa eikä niin ambient-tyylinen kuin osa kappaleista. Huomionarvoista onkin, että sen lisäksi, että Vault Cityn kappale eroaa tyyllisesti jonkin verran muista pelin kappaleista, myös itse kaupunki on visuaalisesti selkeästi erilainen kuin muut pelin kaupungit. Vault Cityn arkkitehtuuri on futuristista ja rakennukset ja kadut ovat puhtaita. Jopa ruoho ja puutkin näyttävät muuten aavikoituneeseen maailmaan verrattuna epätodellisen vihreiltä. Niinpä onkin ymmärrettävää, että musiikkikin on tyyliään futuristista ja muusta pelin musiikista erottuvaa. Kappale alkaa kaikuefektillä varustetuilla lyömäsoitinäänillä, jota säestävät pitkä matala ääni, sekä hyvin korkealta matalammalle laskeva konemainen ääni. Tämän 'intron' jälkeen kappale lähtee varsinaisesti käyntiin, kun rummut ja kappaleen keskeisin teema, eli toistuva kuvio selkeästi synteettisellä instrumentilla, tulevat mukaan kappaleeseen. Kappaleessa kuullaan myös radiopuhelinta tai vastaavaa muistuttavia puheääni-efektejä.

New Reno (Biggest Little City in the World)

New Reno on Fallout 2:n mittakaavassa suurkaupunki ja todellinen paheiden pesä: Huumeet, parittajat ja väkivalta hallitsevat kaupungin katukuvaa, ja lisäksi kaupunki on neljän mafiaperheen päämaja. New Renon kappaleessa pohjalla soiva sävel ei liiku paljon; muutoksia sointupohjassa tapahtuu vain muutaman kerran kappaleen aikana. Vaikka kappaleen pohjalla soiva sävel pysyy sävelkorkeudeltaan samana pitkään, se ei soi kuitenkaan monien Fallout 2:n kappaleiden tavoin pitkänä yhtenäisenä äänenä, vaan sen tehtävänä on toimia harmoniapohjan ohella myös rytmisenä pohjana. Kappaleen alussa kuultava melodiakulku, jonka selkeydessään ja muistettavuudessaan voisi nimetä myös

on vain kokosävelaskeleen lasku, joka toistuu kappaleen edetessä. Näin pienelle melodiselle aiheelle ei halua välttämättä antaa teeman tai motiivin nimikettä, mutta niin koruttomassa kappaleessa, kuin mitä City of Lost Angels on, se jää helposti kuulijan mieleen kappaleen teemana.

Redding (Gold Slouch)

Reddingissä soivan kappaleen pohjana toimii muistakin Fallout 2:n kappaleista tuttu matala sävel, joka pysyy pitkään samana urkupisteen tavoin. Merkittävää ja mieleenjäävää kappaleessa on kuitenkin sähkökitaralla soitettu western-tyylinen lyhyt melodia, jossa tyylikeinona on käytetty slide-efektiä. Kappaleen alussa kitara tulee ensin säröefektin kanssa sisään, mutta varsinainen kappaleen melodia on soitettu rautalankatyylillä ilman säröä.

Broken hills, Military base, Sierra army depot (Vats of Goo)

Tätä kappaletta, jota käytetään peräti kolmessa eri yhteydessä Fallout 2:ssa, hallitsee matala urkupiste, jonka päälle on maalailtu pitkiä melodiakulkuja. Nämä melodiakulut jakautuvat omiin pieniin fraaseihinsa. Kappaleen loppupuolella on kuultavissa esimerkiksi jonkinlaiseen paraatiin sopivaa (virveli)rummutusta, jolla oletettavasti viitataan kappaleeseen yhdistettyihin paikkoihin, sotilastukikohtaan ja asevarikkoon. Lisäksi noin minuutin kohdalla kappaleessa kuuluu jonkinlaista hälytystä muistuttava ääni, joka alkaa sireenin tavoin matalana, nousee korkeimpaan pisteeseensä ja laskee takaisin lähtösäveleensä.

NCR (Trader's Life)

New California Republic on yksi Fallout 2:n maailman elinvoimaisimmista ja isoimmista kaupungeista. Kaupungin vartijat ja poliisivoimat pitävät yllä järjestystä, joten kaupungissa voi liikkua melko turvallisesti, kunhan ei itse aiheuta ongelmia. Kuitenkin näennäisestä moitteettomuudesta huolimatta kaupungin muurien ulkopuolella sijaitsevat orjakauppiaiden tilukset. NCR:n kappaleen pääosassa ovat heti alusta alkava rumpukomppi sekä erilaiset etniset vaikutteet. Näitä etnisiä vaikutteita kappaleessa on runsaasti: Rumpukompin alettua sitari tulee sisään ylhäältä alaspäin soitetulla murretulla soinnulla, minkä jälkeen mukaan tulevat myös käsin rummuttavat rummut ja huilu. Lisäksi kappaleen taustalla kuullaan satunnaisia huudahduksia. Kappaleen pohjalla aivan alusta asti soivat rummut ja erityisesti myöhemmin mukaan tuleva elektroninen basso ovat kuitenkin koneellisemman kuuloisia, ja siten kyseessä on jälleen kerran erilaisten äänimaailmojen sekoitus.

Navarro ja Vault 15 (City of the Dead)

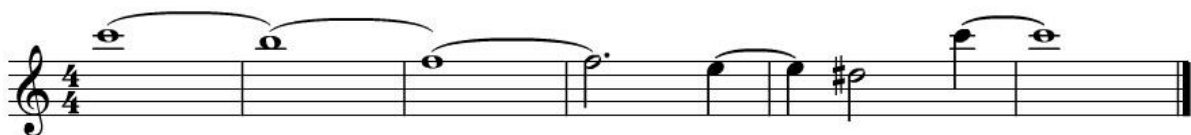
City of the Dead on tunnelmaltaan yksi Fallout 2:n pelottavimmista kappaleista ja toisaalta myös yksi vaikeimmista kappaleista kuvailla sanoin saati nuotintamalla. Kappale koostuu erilaisten synteettisten äänien luomasta industriaalisesta äänimaailmasta, jossa taustalla tasaisesti humisevat äänet ja etualalla vahvasti efektoitu ääni tekevät tunnelmasta jännittävän. Esille kappaleesta tulee selkeimmin tämä etualalla oleva äänitehoste, joka alkaa hyvin vaimeana, ja voimistuu nopeasti, kunnes ääni katkeaa voimakkaana. Äänen loppuun on lisätty kaikuefekti, jota seuraa toinen kappaleen 'teema' ääneltään erilaisella synteettisellä soundilla. Molemmat teemat, jos niitä sellaisiksi voi kutsua, ovat enemmän tunnelmaa luovia efektejä, kuin melodia- tai rytmiaiheita. Ensimmäisen teeman taustalla kuullaan myös nopeita, voimistuvia lyömäsoitinten iskuja. Koska kappaleessa on niin niukalti selkeää melodista ainesta, ja sen äänimaailma on niin selkeästi synteettistä ja aggressiivista, kappale luo mielikuvan jostakin epäinhimillisestä ja ahdistavasta.

San Francisco (Many Contrasts)

San Franciscon kappale lähtee hitaasti käyntiin: Alku koostuu erilaisista ääniefekteistä, joista erityisesti metalliset narisevat ääniefektit voi mielessään liittää kaupungin satamassa odottavan öljytankkerin rungon aiheuttamiin ääniin. Kappale lähtee lyömäsoitinten mukaantulon myötä varsinaisesti käyntiin hieman minuutin jälkeen kappaleen alkamisesta.

Enclave (Follower's Credo)

Tämä kappale kuullaan, kun pelaaja on matkustanut vanhalla öljytankkerilla öljynporauslautalle, joka toimii Enclaven päämajana. Astuminen suoraan arkkivihollisen päämajaan ja kappaleen alun laskeva melodiakulku luovat yhdessä vahvan tunteen siitä, että pelaaja on paikassa, jossa virheillä on todella vakavat seuraukset. Lisäksi laskevan melodiakulun jälkeen kuultavat rumpujen lyönnit ikään kuin vahvistavat sanomaa.



NUOTTIESIMERKKI 4. Laskeva melodiakulku.

Desert (Desert Wind)

Koska kappale on tarkoitettu aavikkolokaatioiden taustamusiikiksi, se on ymmärrettävästi puhdasta ambientia. Kappale koostuu erilaisista humisevista ääniefekteistä, joiden ohella kuullaan ajoittain 'kitiseviä' viuluefektejä. Tunnelma kappaleessa on aavemainen.

Caverns (Underground Troubles)

Tämä kappale on Desert Windin ohella taustamusiikiksi tarkoitettu ambient-kappale. Underground Troubles muistuttaakin edellä käsiteltyä kappaletta melko paljon, sillä tässäkin kappaleessa pohjalla on humisevia ääniefektejä ja hetkittäisiä terävämpiä viuluefektejä. Osaan kappaleen ääniefekteistä on lisätty kaikua tai muita efektejä, jotka saavat äänet kuulostamaan siltä, kuin ne kappaleen nimen mukaisesti soisivat luolassa.

World Map (California Revisited)

Karttanäkymässä matkatessaan pelaajalla on ainainen huoli siitä, pääseekö hänen pelihahmonsa vaarallisten aavikoiden ja vuoristojen läpi kulkiessaan turvallisesti paikasta toiseen. Kartalla kuultavaa kappaletta dominoivat käsin soitettavien akustisten rumpujen nopea komppi ja satunnaiset huiluefektit. Rumpukompin katoamisen myötä suunnilleen kappaleen puolivälissä kappaleen tunnelma kuitenkin rauhoittuu loppua kohden, ja lopussa tekstuuri on jo hyvin harvaa.

Car Drive (My Chrysalis Highwayman)

Hankittuaan auton pelaaja taittaa matkansa huomattavasti nopeammin ja vaarattomammin, ja lisäksi auton myötä karttanäkymän musiikki vaihtuu. My Chrysalis Highwayman on yksi pelin positiivisimmista kappaleista, vaikkei sekään ole kuitenkaan mikään duuri-iloittelu. Kappaleen tunnelmasta käy kuitenkin selvästi ilmi auton mukanaan tuoma helppous ja vaivattomuus. Kun aiemmin matkustaessaan paikasta toiseen pelihahmo on ollut alituisessa vaarassa törmätä johonkin aavikoilla vaeltavista jengeistä, auton omistajana epämiellyttävät yllätykset matkanteossa (lukuunottamatta bensan loppumista) katoavat lähes täysin.

My Chrysalis Highwayman ei ole ambientia, vaan se on pelin moniin hämyisiin tunnelmakappaleisiin verrattuna selkeä kitarakappale. Kappaleen kitaraosuudet ovat tyyllisesti hyvin samankaltaisia Reddingin kappaleen kitaraosuuksien kanssa, vaikka Reddingissä kuultavan kappaleen muu aines onkin enemmän ambient-tyylistä.



NUOTTIESIMERKKI 5. Kitaramelodia.

Yllä kuvatussa kitaramelodiassa (Nuottiesimerkki 5) on käytetty säröä, ja se kertaautuu pienen välikkeen jälkeen.

4.2 Hermeneuttiset ikkunat Fallout 2:ssa

Tekstuaaliset sisällöt

Fallout 2:n erilaisista tekstisisällöistä pelin nimi on luonnollisesti tärkein ollen pelin tekstisisältöjen hierarkiassa ylinnä. Sana 'fallout' tarkoittaa laskeumaa ja näin ollen pelin keskeisin teema tulee heti otsikossa esille. Laskeuma sanana herättää erilaisia, väistämättä negatiivisia assosiaatioita, joista moni tulee esille Fallout 2:n kappaleiden nimissä. Pelin musiikin tekstisisältöjen hierarkiassa seuraavana ovat kappaleiden nimet ja lisäksi niihin liitettyjen kaupunkien nimet. Pelaajan näkökulmasta nämä kappaleet yhdistyvät ehkä helpommin pelin kaupunkien nimiin, sillä kaupungista toiseen matkustaminen ongelmia ratkottaessa ja tehtäviä suorittaessa on hyvin keskeinen osa Fallout 2:ta, eivätkä kappaleiden varsinaiset nimet siten ole välttämättä ollenkaan tuttuja pelaajalle. Musiikin merkityssisältöjä kartoittaessa kappaleiden nimet ovat kuitenkin suuremman mielenkiinnon kohteena, sillä oletettavasti kappaleiden nimillä on pyritty kuvailemaan tunnelmia ja paikkoja, joihin kappaleet on liitetty. Ilmaisuvoimaisimmista ja selkeimmin pelin teemaan liitettävistä kappaleiden nimistä yksi esimerkki on Klamathissa kuultava *Moribund World*, joka sananmukaisesti tarkoittaa kuolevaa maailmaa. Kuten aiemmin on jo mainittu, tunnelma kyseisessä kappaleessa on uhkaava ja aggressiivinen, muttei kappaleen nimen konnotaatioiden mukaisesti kuitenkaan surullinen. *City of the Dead* viittaa myös suoraan kuolemaan, aiheuttaen kuitenkin mielikuvan surullisen sijaan jostakin pelottavasta, mikä täsmää myös kuvailujeni mukaisesti kappaleen tunnelmaan. *Industrial Junk* tuo esille dystopioihin liitetyn teknologian korostuneen aseman, vaikkakaan tässä tapauksessa ei viitata huipputeknologiaan, vaan teollisuusromuun ja kenties Geckon vanhaan ydinreaktoriin. Osa

Fallout 2:n kappaleiden nimistä on niihin liitettyjä ympäristöjä kuvailevia ja siis melko neutraaleja, kuten esimerkiksi *Beyond the Canyon*, *Trader's Life* tai *Desert Wind*. Näistäkin tekstisisällöistä *Desert Wind* viittaa kuitenkin pelin aavikoihin, mikä taas viittaa pelissä tapahtuneen ydintuhon seurauksiin, tässä tapauksessa aavikoitumiseen. Tällä tavoin päättelämällä pelin jokaiselle kappaleelle on mahdollista löytää enemmän tai vähemmän suora yhteys pelin teemaan eli postapokalyptiikkaan. Olennaista on kuitenkin huomata, että pelin teeman mukaisesti tekstisisällötkin ovat useimmiten sävyltään negatiivisia tai korkeintaan neutraaleja, ja että kuolema tulee suoraan esiin kahdesta mainitsemastani kappaleen nimestä.

Sitaattisisällöt

Kuten hermeneuttisten ikkunoiden esittelyssä todettiin, ikkunat ovat osittain päällekkäisiä, ja siten musiikillisen ja tekstuaalisen aineksen luokittelu kolmeen ikkunaan yksiselitteisesti on ainakin tässä tapauksessa mahdotonta. Sitaattisisältöjen kohdalla tämä päällekkäisyys korostuu, sillä sitaattisisällöt voivat olla sekä kirjallisia että musiikillisia. Koska Fallout 2:n musiikki on instrumentaalimusiikkia lukuunottamatta joitakin lyhyitä laulunomaisia huudahduksia, musiikkiin liittyvää tekstiainesta on vähän. Fallout 2:n kaupunkien nimistä suurin osa on kuitenkin sitaatteja, ja siten viittauksia Pohjois-Amerikkaan on paljon: *San Francisco* viittaa niin nimellään kuin sijainnillaankin pelin kartalla vastaavanimiseen olemassaolevaan kaupunkiin. *New Renolla* taas tarkoitetaan luultavastikin San Franciscosta koilliseen sijaitsevaa Renon kaupunkia. Pelin lokaatioiden nimien ja niiden Pohjois-Amerikan karttaa noudattelevien sijaintien sisältämällä sitaateilla pelin tarina ja maailma sijoitetaan selkeästi tulevaisuuden Amerikkaan. Tämä käy tietenkin ilmi jo pelin pääjuonesta, mutta edellämainittujen sitaattien kautta immersio tapahtumien ja tapahtumapaikkojen todellisuudesta vahvistuu huomattavasti. Tutkimuskysymykseni kannalta mielenkiintoisimmat pelin lokaatioiden nimissä esiintyvät sitaatit ovat *Klamath* ja *Modoc*, sillä niillä oletettavasti viitataan kahteen edellämainittuun nimiä kantavaan Amerikan alkuperäisasukkaiden heimoon. Mielenkiintoisen sitaatista tekee se, että nimillä viitataan alkuperäiskansoihin, mikä taas voidaan yhdistää pelin selvästi etnisvaikutteiseen musiikkiin. Lisäksi alkukantaisuus ja heimolaisuus on muutenkin pelissä esillä visuaalisen materiaalin ja dialogin kautta.

Musiikillisia sitaatteja Fallout 2:ssa voisi ajatella olevan kaikkien kappaleiden, joita on käytetty pelisarjan ensimmäisessä pelissä. Tässä mielessä näitä kappaleita voisi nimittää

autositaateiksi, sillä ne on siirretty aiemmasta käyttöyhteydestään uuteen kontekstiin (Hautsalo 2008, 66). Syy tälle kappaleiden uusiokäytölle saattoi olla kiire, jonka Morgan itse mainitsee Fallout 2:n sävellysprosessia kuvaillessaan (Game-OST). Kun tiedetään, että osalla kappaleista on kaksi eri käyttöyhteyttä, herää nopeasti mielenkiinto näiden eri käyttökotekstien vertailemiseen. Tämä vertailu oli oman mielenkiintonikin kohteena, mutta tutkielmani järkevän rajauksen saavuttamiseksi päädyin lopulta jättämään pelisarjan ensimmäisen pelin kokonaan ulos siitä. Lyhyesti voidaan kuitenkin todeta, että pelimaailma pelisarjan kahdessa ensimmäisessä pelissä on hyvin samankaltainen, eivätkä kahteen kertaan käytettyjen kappaleiden eri käyttöyhteydet siten eroa toisistaan radikaalisti ainakaan isossa mittakaavassa. Tarkemman tutkimuksen kautta voitaisiin kuitenkin epäilemättä löytää eroja siinä, millaisiin paikkoihin ja tunnelmiin kappaleita on eri peleissä yhdistetty.

Rakenteelliset troopit

Edellä tehtyjen Fallout 2:n kappaleiden kuvausten perusteella voidaan melko nopeasti ja helposti alkaa tunnistaa pelin musiikin sisältämiä rakenteellisia trooppeja. Vaikka trooppeja eritellessä ei voida aina tukeutua kahden edellisen ikkunan tavoin johonkin konkreettiseen tekstiin, voidaan musiikista kuitenkin löytää yllättävän selkeitä todisteita troopeista esimerkiksi toiston perusteella. Hautsalo (2008, 68) tarkentaa troopin määritelmää vielä lisäämällä, että troopiksi voidaan nimittää anomaliaita, eli kokonaisuudesta poikkeavia piirteitä. Jos halutaan tarttua musiikin poikkeamiin, pitää olla ensin jonkinlainen käsitys siitä, mikä on tyypillistä kyseessä olevalle musiikille ja sen tyyliin. Morganin musiikillinen tyyli tulee niin kappaleiden kuvauksien kuin lähdemateriaalinkin kautta esille: Morganin sävellystyylillä ovatkin kuvailleet synkäksi ambientiksi sekä erilaiset nettisivustot että Morgan itse, minkä olen myös itse todennut paikkansa pitäväksi tarkastelemalla Fallout 2:n kappaleita yksitellen.

Sitaattien yhteydessä mainittu ja kappaleiden kuvauksissa selvästi esille noussut *etnisyys* vaikuttaisi täyttävän toistuvuutensa ja kokonaisuudesta poikkeavuutensa vuoksi tiettyyn kulttuuriseen viitekehykseen kuuluvan rakenteellisen prosessin, eli siis troopin, tuntomerkit. Etnisyyttä kappaleisiin tuodaan pääasiassa instrumenttivalinnoilla, vaikkakin suurin osa soittimista on todennäköisesti jotakin akustista soitinta jäljitteleviä virtuaali-instrumentteja tai

sampleja. Soittimia on myös käytetty harkiten sellaisten melodisten ja rytmisten aineiden yhteydessä, jossa niiden etninen sävy korostuu. Toisaalta jo valitun instrumentin soittotekniset ominaisuudet määrittävät osittain sen, miten soittimella voidaan käsitellä erilaisia musiikillisia aineksia. Etnisyys sanana kuvailee mielestäni hyvin Fallout 2:n musiikissa kuuluvia tyylipiirteitä, sillä vaikuttaa siltä, ettei tarkoituksena ole tuoda musiikkiin minkään tietyn kansan tai kulttuurin perinnettä, vaan ylipäättensä etnisiä aineksia. Jos näkisimme nämä musiikin etniset piirteet tarkemmin tiettyyn ryhmään identifioituna, voisimme puhua jopa musiikillisesta sitaatista. Kuten edellä mainitsinkin, analysoitaessa musiikillista ainesta hermeneuttisten ikkunoiden kautta törmätään siis helposti päällekkäisyyksiin.

Toinen identifioimani rakenteellinen trooppi Fallout 2:ssa on *synkkyuden trooppi*. Kyseisen troopin nimeäminen osoittautui haasteelliseksi, vaikka sen olemassaolo oli minulle tutkielmaproessin alusta asti melko selvää. Collinsin industriaalimusiikin konnotaatioita selvittävän tutkimuksen (2005, 173) mukaan industriaalimusiikissa yleisesti koettuja tunnelmia on luonnehdittu sanoilla 'sad', 'dark', 'anxious', 'futuristic', 'death', 'urban', 'violent' ja 'anguish'. Tässäkin tutkielmassa kappaleiden kuvauksissa on käytetty oman kuulokuvani ohjaamana näiden sanojen suoria suomenkielisiä vastineita tai melkein samaa tarkoittavia sanoja. Vaikkei aiempien mainintojeni mukaisesti haluttaisi lokeroida Morganin musiikkia industriaalimusiikin lokeroon, voidaan kuitenkin todeta, että hänen Fallout 2:een säveltämässään musiikissa on kyseisen tyyliin piirteitä, ja lisäksi panna merkille tämän musiikin tunnelmien yhtäläisyys Collinsin tutkimuksen luonnehdintoihin. Collins (2005, 173–174) myös luettelee joitakin tekijöitä, jotka myötävaikuttivat tällaisen synkän tunnelman syntymiseen: Matalat basson urkupisteet, mekaaniset äänet ja vääristymät sekä harmonian kannalta aiolisen ja fryygisen moodin käyttö. Fallout 2:n musiikissa matala urkupiste on selkeimmin läsnä kappaleissa *Vats of Goo* ja *Gold Slouch*. Erityisesti ensin mainitussa matala urkupiste on tärkeässä asemassa, ja se onkin miksattu selvästi esille. Mekaanisia ääniä on sekoitettu melkeinpä kaikkiin Fallout 2:n kappaleisiin, joista kuitenkin malliesimerkkeinä mainittakoon kappaleet *Industrial Junk* ja *All-Clear Signal*. Moodien tunnistaminen Fallout 2:n musiikista ei ole täysin ongelmaton musiikin ambient-tyylin vuoksi. Yleisemmällä tasolla voitaisiinkin sanoa, että Fallout 2:n musiikissa on runsaasti kromatiikkaa, jonka avulla on päästy ulos perinteisestä ja turvallisesta duuri-molli-tonaliteetista. Lisäksi useimmat melodiakulut ovat nimenomaan alaspäisiä, jotka voidaan ylöspäisiin melodiakulkuihin verrattuna todeta enemmän negatiivisia tunnetiloja ilmaiseviksi.

Kolmanneksi troopiksi olen Fallout 2:n musiikista erotellut *amerikkalaisuuden troopin*. Tällä troopilla viitataan Fallout 2:n musiikissa käytettyihin kantri- ja western-tyylipiirteisiin, jotka käytännössä kohdentuvat joidenkin kappaleiden sähkökitaraosuuksiin. Tämänkin troopin nimeäminen osoittautui hieman hankalaksi, sillä vaikka kantrin synnyinseutu on Amerikka, voi termi 'amerikkalaisuuden trooppi' kuulostaa siltä, kuin sen käyttäjä väittäisi kaiken amerikkalaisen musiikin kulminoituvan kantriin ja westerniin. Ajatuksena on kuitenkin, että musiikissa kuultavien kantrivaikutteiden ja muutenkin Amerikkaan liittyvän ja amerikkalaisuutta kommentoivan tarinan kautta pelimaailma kiinnitetään amerikkalaiseen kontekstiin. Tämä kolmas trooppi ei ole niin suuressa asemassa Fallout 2:n musiikissa kuin kaksi aiemmin mainittua, mutta se on sitäkin selkeämmin erottuva. Merkkejä nostalgisesta amerikkalaisuudesta on löydettävissä kahdessa kappaleessa, *Gold Slouchissa* ja *My Chrysalis Highwaymanissa*, jossa tämä teema ulottuu ulkomusiikillisiin tekijöihin. Tärkein tekijä tällaisen periamerikkalaisen tunnelman luomisessa molemmissa kappaleissa on sähkökitara ja sen soittotyylit (erityisesti slide). Jälkimmäisessä kappaleessa nostalginen amerikkalaisuus tulee esiin myös kappaleen nimeen liitetyn amerikanraudan kautta. Lisäksi peli luo hieman modernisoidun version yksinään matkaavan aavikoiden soturin prototyypistä, jossa hevonen on vaihtunut amerikanrautaan ja pistooli – ei oikeastaan mihinkään. Tällä tavoin pelin moderniin aikaan on tuotu pala westerniä.

TAULUKKO 1. Rakenteelliset troopit Fallout 2 -pelin musiikissa.

Trooppi	Musiikilliset piirteet	Esimerkkikappale
ETNISYYS	<ul style="list-style-type: none"> - Instrumenttivalinnat (virtuaali-instrumentit & samplet), esim. lyömäsoittimet, huilut, jousisoittimet - Erilaiset huudahdukset - Soitinten käyttö etnisvaikutteisissa melodioissa ja rytmeissä 	<ul style="list-style-type: none"> - Beyond the Canyon - Trader's Life
SYNKKYYS	<ul style="list-style-type: none"> - Runsaasti industriaalimusiikin piirteitä - Matalat basson urkupisteet - Mekaaniset äänet - Runsas kromatiikka - Alaspäiset melodiakulut 	<ul style="list-style-type: none"> - Vats of Goo - Follower's Credo
AMERIKKALAISUUS	<ul style="list-style-type: none"> - Kantri- ja western-tyylipiirteet - Sähkökitara ja sen soittotyylit (erit. slide) 	<ul style="list-style-type: none"> - Gold Slouch - My Chrysalis Highwayman

5 LOPPUPÄÄTELMÄ

Kun lähdin selvittämään, millä tavoin Fallout 2:n postapokalyptisuuden teema on kuultavissa musiikissa, oletin löytäväni runsaasti synkkyyttä ja koneellista äänimaailmaa. Tutkimuksen edetessä löysin musiikista kuitenkin myös paljon muuta, josta tärkeimmän aineksen ensimmäinen ja kolmas rakenteellinen trooppi summaavat. Ne musiikilliset piirteet, jotka yleensäkin liitetään postapokalyptiseen dystopiaan (= synkkyuden trooppi), ovat toki pääosassa Fallout 2:n musiikissa. Kuka tahansa peliä pelannut luonnehtisikin sen musiikkia luultavasti jollakin Collinsin mainitsemista industriaalimusiikkiin liitetyistä adjektiiveista.

Etnisyyden ja amerikkalaisuuden troopit jättävät kuitenkin jälkeensä kysymyksen siitä, miksi näitä vaikutteita on haluttu tuoda pelin musiikkiin. Koska nämä teemat ovat löydettävissä myös pelin visuaalisesta ja juonellisesta puolesta, ei vastuuta näiden teemojen ottamisesta musiikkiin voi vierittää yksin Morganin harteille. Kantrivaikutteiden jonkinasteinen käyttö on ymmärrettävää siinä mielessä, että Fallout 2:n tarina sijoittuu Amerikkaan. Voi myös olla, että pelin musiikissa kuultavat nostalgiset amerikkalaiset ainekset ovat osaltaan vahvistamassa pelin ironiseen sävyyn tehtyjä viittauksia Collinsinkin mainitsemaan 'amerikkalaiseen unelmaan'. Lisäksi pelissä vaikuttaisi olevan ajatus ihmiskunnan taantumisesta ja alkukantaisten olojen vallitsevuudesta ydintuhon seurauksena, minkä johdosta etniset vaikutteetkin saisivat selityksensä.

Yritys kuvailla ambient-tyylistä musiikkia notaation keinoin tai sanallisesti vaikuttaa edelleen vaikealta ja epämääräiseltä urakalta. Lisäksi Kramerin kehittämän analyysimallin soveltuvuus populaarimusiikin tutkimiseen ei ole välttämättä sellainen, kuin miksi Kramer sen tarkoitti tutkiessaan 1800-luvun taidemusiikkia (Piirainen 2000, 16). Uskon kuitenkin, että tutkielmani tarkoitusperät huomioonottaen sain luotua Fallout 2:n musiikin yleisestä tyylistä ja sen poikkeamista kohtalaisen selkeän kuvan, sekä liitettyä pelin ja sen musiikin laajempaan historialliseen ja kulttuuriseen kontekstiin. Luontevia jatkotutkimuskohteita olisivat tietenkin pelisarjan muiden pelien, erityisesti Falloutin, musiikki sekä erityisesti postapokalyptisuuden tematiikan vertailu elokuva- ja pelimusiikin sekä klassisen musiikin kesken.

6 LÄHTEET

Collins, K. 2005. Dead Channel Surfing: the commonalities between cyberpunk literature and industrial music. *Popular Music*, 24 (2), 165–178.

Collins, K. 2007. An introduction to the participatory and non-linear aspects of video games audio. Richardson, J. & Hawkins, S. (eds.). *Essays On Sound and Vision*. Helsinki: Helsinki University Press.

Game-OST. *Interview with Mark Morgan – a legend behind Fallout music*. [WWW-dokumentti]. <<http://www.game-ost.com/articles.php?id=24&action=view>>. (Luettu 22.3.2010).

Hautsalo, L. 2008. *Kaukainen rakkaus: Saavuttamattomuuden semantiikka Kaija Saariahon oopperassa*. [WWW-dokumentti]. Helsingin yliopisto. Taiteiden tutkimuksen laitos. Väitöskirja. <<http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-10-4542-4>>. (Luettu 16.5.2010).

Hoover, T. 2010. *Keeping Score: Interviews with Today's Top Film, Television, and Game Music Composers*. Boston, MA : Cengage Learning.

Kaae, J. 2008. Theoretical approaches to composing dynamic music for video games. Collins, K. (ed.). *From Pac-Man to Pop Music: interactive audio in games and new media*. Aldershot : Ashgate.

Kramer, L. 1993. *Music as Cultural Practice, 1800–1900*. Berkeley, CA: University of California Press.

Lähdesmäki, T., Hurme, P., Koskimaa, R., Mikkola, L., Himberg, T., Menetelmäpolkuja humanisteille. [WWW-dokumentti]. Jyväskylän yliopisto, humanistinen tiedekunta. <<http://www.jyu.fi/mehu>>. (Luettu 14.5.2010).

Morgan, Mark. Ei päiväystä. *Mark Morgan*. [WWW-dokumentti]. <<http://www.markmorganmusic.com/>>. (Luettu 22.3.2010).

Piirainen, M. 2000. *Naiseuden etsintää Tori Amosin lauluissa Professional Widow, Caught a Lite Sneeze ja Talula*. [WWW-dokumentti]. Jyväskylän yliopisto. Musiikkitieteen laitos. Pro gradu -tutkielma. < <http://urn.fi/URN:NBN:fi:jyu-2000850949> >. (Luettu 16.5.2010).