

**MUSIIKIN SEMIOOTTISET RAKENTEET JA MERKITYKSET FINAL  
FANTASY VI -KONSOLIPELISSÄ**

Helena Lehmuskero  
Maisterintutkielma  
Musiikkitiede  
Jyväskylän yliopisto  
Kevätlukukausi 2017

**JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO**

<b>Tiedekunta</b> Humanistis-yhteiskuntatieteellinen tiedekunta	<b>Laitos</b> Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos
<b>Tekijä Helena Lehmuskero</b>	
<b>Työn nimi</b> Musiikin semioottiset rakenteet ja merkitykset Final Fantasy VI-konsolipelissä	
<b>Oppiaine</b> Musiikkitiede	<b>Työn laji</b> Pro gradu -tutkielma
<b>Aika</b> Kevät 2017	<b>Sivumäärä</b> <b>62</b>

**Tiivistelmä**

Final Fantasy VI on fantasia- ja roolipelien kategoriaan sijoittuva konsolipeli, jonka musiikki tunnetaan emotionaalisesta ja pelin narratiivia korostavista ja värittävästä teemoista sekä johtoaiheista, joilla kuvataan pelihahmojen karaktereistä luonnetta. Pelin musiikki koostuu tutkielmassa analysoiduista pelihahmojen, tapahtumapaikkojen, taistelutilanteiden sekä erilaisten välinäytösten teemoista.

Analyttisessä mielessä Final Fantasy VI -pelin musiikki voidaan jakaa erilaisiin kategorioihin niiden musiikillisten rakenteiden sekä narratiivisten merkitysten perusteella. Tässä tutkimuksessa kategorioita tarkastellaan Robert S. Hattenin esittelemän synteestiteorian näkökulmasta tutkimuksen koostuessa pelin musiikista tehdyistä transkriptioista. Analyysin tulkintakehyksenä käytetään Leonard G. Ratnerin ja Raymond Monellen toposteorioita sekä Lawrence Kramerin trooppiteoriaa. Analyysin perusteella pelin tärkeimmiksi musiikillisiksi rakenteiksi identifioitiin johtoaihe ja teemat, topokset sekä sitaatit, jotka emergenteinä muodostavat pelin narratiivia kuvastavan synteessin.

**Asiasanat – pelimusiikki, topos, johtoaihe, semiotikka, Final Fantasy**

**Säilytyspaikka** Jyväskylän yliopisto

**Muita tietoja**

## Sisällysluettelo

<b>1 JOHDANTO .....</b>	<b>4</b>
<b>2 PELIMUSIIKIN TUTKIMUS .....</b>	<b>7</b>
2.1 Elokuvamusiikki pelimusiikin esikuvana .....	7
2.2 Pelimusiikin analysointi .....	11
<b>3 MUSIIKIN SEMIOOTTINEN TARKASTELU .....</b>	<b>13</b>
3.1. Johtoihe ja teemat .....	13
3.2 Topokset .....	15
3.3 Hermeneuttinen tulkintakehys .....	21
<b>4 ANALYYSI: FINAL FANTASY VI .....</b>	<b>23</b>
4.1 Johtoihe ja teemat .....	24
4.1.1 Terran teema.....	25
4.1.2 Edgar ja Gestahl .....	28
4.1.3 Kefka.....	30
4.2 Topokset .....	32
4.2.1 Taistelut ja fanfaarit.....	32
4.2.2 Kid's run through the City .....	36
4.2.3 Dancing Mad.....	37
4.3 Symboliikka ja pelin sisäiset merkitykset.....	45
4.3.1 Airships - ilmalaivat .....	45
4.3.2 Game over - kuolema .....	47
4.4 Sitaatit.....	50
<b>5 PELIMUSIIKKI JA EMERGENSSI SYNTEESI .....</b>	<b>53</b>
<b>6 LOPUKSI.....</b>	<b>59</b>

**Lähteet..... 60**

## 1 JOHDANTO

Musiikki ja ääni ovat monin eri tavoin läsnä digitaalisissa peleissä. Karen Collinsin (2008) mukaan musiikin rooli peleissä on moniulotteinen, jolloin pelaaja voi olla osallinen pelissä olevan äänen tuottamiseen tai passiivinen kuulija. Samalla pelissä oleva ääni ja musiikki ovat diegeettinen osa pelillisyyttä ja pelin narratiivia (Collins, 147). Musiikki kommunikoi pelaajan kanssa erilaisissa pelitilanteissa, olipa kyseessä sitten uuden taidon oppiminen tai pelillisen valinnan tekeminen. Pelimusiikin tekijä tulee säveltäessään luoneeksi pelin musiikillisen identiteetin, vaikka sen muodostuminen ei olekaan musiikin ensi sijainen tarkoitus. (Phillips, 2014, 41.)

Final Fantasy on japanilaisen Hironobu Sakaguchin kehittämä ja Squaren (nyk. Square Enix) vuonna 1987 julkaisema videokonsolipeli, joka vuosien myötä on kasvanut tällä hetkellä 15 osaa kattavaksi pelisarjaksi (Donovan, 2010, 278). Pelit sijoittuvat fantasia- ja roolipelien kategoriaan, ja niiden yhteisiä piirteitä ovat samantyyppiset pelimekaniikat, tarinallisuus, narratiivin ja juonen samankaltaisuus, jonka keskiössä ovat usein hahmojen väliset ihmissuhteet sekä heidän sisäiset kamppailunsa. Final Fantasy ammentaa teemoihinsa paljon japanilaisesta mytologiasta ja tarustoista. Pelin musiikista on sen yhdeksänteen osaan asti vastannut japanilainen pelimusiikin säveltäjä Nobuo Uematsu (s. 1959). Uematsun musiikki tunnetaan emotionaalisesta ja pelin narratiivia korostavasta ja värittävästä musiikista sekä johtoaiheista, joilla kuvataan pelihahmojen, sekä protagonistien että antagonistien karakterististä luonnetta. Final Fantasy –sarjan jokainen peli sisältää huomattavan määrän monipuolista ja vaihtelevaa musiikkia, mutta myös uudelleenkäytettyjä teemoja ja sitaatteja, kuten pelin aloitusmusiikkina toimiva J.S.Bachin sävelmään perustuva ”Prelude”. Sarjan

kymmenessä ensimmäisessä pelissä esiintyy myös toistuvan ”voiton fanfaari” –teema, musiikki joka kertoo pelaajan voittaneen taistelun.

Diegeettisyys on elokuvamusiikin tutkimuksesta lähtöisin oleva termi, joka tarkoittaa ääntä jonka lähde näkyy kerronnallisessa tilassa eli kuvassa. Dynaamisen pelimusiikin, jolla tässä yhteydessä tarkoitetaan aktiivista ja osallistuvaa, on pystyttävä olemaan vuorovaikutuksessa sekä pelin narratiiviin että pelaajaan. Pelimusiikilta vaaditaan kirjavuutta, muuntautumiskykyä ja yllättävyyttä samaan aikaan kun se tuottaa pelaajalle mielihyvää. Jotta pelimusiikkiin saadaan vaihtelevuutta, voidaan sitä Collinsin mukaan tuottaa ja muokata useiden musiikillisten tekijöiden, kuten tempon, säveltason ja rytmisen vaihtelun kautta. (Collins, 2008, 147.)

Collinsin (2008) esittämät variaatiomahdollisuudet liittyvät suurimmilta osin musiikin rakenteellisiin peruselementteihin, mutta pelimusiikin kannalta tärkeintä on, että musiikin vaihtelevuus tapahtuu tarkoituksenmukaisesti, pelin luonnetta, pelillisyyttä ja narratiivia tukien. Esimerkiksi tempon vaihteluilla voidaan ilmentää pelissä olevia aikaa tai ajankäyttöön liittyviä tekijöitä. Volyymitason säätely voidaan liittää pelimekaniikkaan peleissä, jossa pelaaja joutuu tekemään valintoja erillisellä ruudulla varsinaisen peliruudun ulkopuolella jolloin musiikki kuullaan volyymitasoltaan vaimeampana. Vaikka pelimusiikkia voidaankin nykyään tuottaa pitkälle digitaalisin, jopa algoritmipohjaisin keinoin, nojaa se kuitenkin vahvasti musiikin peruselementteihin ja -rakenteisiin, jolloin pelimusiikki ei eroa muista genreistä siinä, että sen luojalla on käytössä oma musiikillinen osaamisensa ja toisaalta tarkoitusperä ja jopa sanoma jota säveltäjä haluaa musiikillaan ilmaista.

Tässä tutkielmassa olen analysoinut Final Fantasy -konsolipelisarjan musiikkia tavoitteenani löytää pelisarjan musiikille tyypillisiä ja ominaisia rakenteita, sekä hahmottaa musiikin

pelillisiä funktioita ja merkityksiä osana pelin narratiivia. Analysoimani aineiston pohjalta olen muodostanut rakenteellisen mallin, joka sisältää pelisarjan kuudennen osan tärkeimmät musiikilliset elementit, sekä niistä muodostuvat temaattiset kokonaisuudet. Kuudennen osan, johon tekstissä viitataan lyhenteellä FFVI, valikoituminen tutkimuksen kohteeksi pohjautuu ensisijaisesti omaan pelikokemukseeni ja sitä kautta pelin tuttuuteen.



## 2 PELIMUSIIKIN TUTKIMUS

### 2.1 Elokuvamusiikki pelimusiikin esikuvana

Elokuvamusiikin säveltämiseen liittyvät tietyt lainalaisuudet joiden tiedostaminen on edellytys sille, että musiikin tunneilmaisuus palvelee elokuvan draamaa. Roy Prendergast (1992) vertaakin elokuvamusiikin säveltämistä laulun säveltämiseen valmiina olevaan tekstiin. Tekstillä on jo olemassa oleva muoto joka säveltäjän on saatava mahtumaan tahtomaansa musiikilliseen muotoon. Elokuvamusiikissa on niin ikään otettava huomioon draama ja tarinan rytmitys sekä visuaaliset tekijät. Musiikin tarkoitus ei ole kuitenkaan kopioida tai matkia elokuvan tapahtumia, vaan sen tärkein tehtävä on värittää tarinaa ja herättää assosiaatioita kilpailematta draaman kanssa. Musiikin ja yksittäisten kohtausten suhde perustuu usein muodon ja rytmin yhteensovittamiseen. Musiikilla voidaan kuvata jopa hetkellistä toimintaa tai tunnetilaa varsin perinteisiin musiikin rakenteisiin, melodiaan, rytmiin, harmoniaan tai sointiväriin nojaten. Prendergast toteaa myös, että musiikilla voidaan reflektoida elokuvan kokonaisrakenteisiin ja muotoihin. (Prendergast, 1992.)

*“Music has a way of bypassing the human’s normal, rational defense mechanisms. When used properly, music can help build the drama in a scene to a far greater degree of intensity than any of the other cinematic art.”*  
(Prendergast, 1992, 222.)

Pelimusiikki ei ainoastaan heijasta tai reflektoi passiivisena pelin muotoa ja rakenteita, vaan sen rooli on elokuvamusiikkia aktiivisempi toimiessaan vuorovaikutuksessa pelaajan kanssa. Taneli Krouvi (2014) on maisteritutkielmassaan tarkastellut pelimusiikkia Aki Järvisen (2008) esittämän peliretoriikan viitekehyksessä. Osana pelijärjestelmää dynaaminen ja aktiivinen pelimusiikki sekä motivoi pelaajaa että toimii palautteenantajana (Krouvi, 2014,

40). Toisin kuin Krouvin tutkielmassa, tässä tutkimuksessa analyysi kohdistuu ennen kaikkea musiikin semioottisiin rakenteisiin ja merkityksiin, ei niinkään musiikkiin osana pelijärjestelmää. Tutkielma korostaa kuitenkin pelimusiikin aktiivista luonnetta, sillä kuten analyysi myöhemmin osoittaa, tietyt semioottiset rakenteet, kuten topokset ja johtoaiheet ovat myös osa pelillisyyttä toimien tietynlaisina symbolisina merkkeinä tai merkitsijöinä.

Elokuvan visuaalisuudella, joka luonnollisesti on vahvimmin läsnä koko elokuvan ajan, on musiikkia paremmat mahdollisuudet draaman "orgaaniseen" kasvuun, mutta musiikilla ei sitä vastoin ole automaattisesti tätä jatkuvuutta edesauttavaa roolia tai ominaisuutta. Hyvää elokuvamusiikkia käytetään Prendergastin (1992) mukaan "säästeliäästi" ja silloin, kun sen teho on kaikkein voimakkain. Elokuvat voivat sisältää jaksoja joiden aikana musiikkia ei kuulla lainkaan. Tämä tarkoittaa sitä, että katsoja voi helposti unohtaa aiemmin kuulemansa musiikin. Tästä johtuen elokuvamusiikin säveltäjä hyödyntää tekniikoita, jotka tuovat musiikkiin koossa pitävää jatkuvuutta, kasvua ja yhtenäisyyttä. (Prendergast, 1992, 227.)

Claudia Gorbman (1987) on analysoinut musiikin ja elokuvan suhdetta semioottisen, psykologisen ja historiallisen lähestymistavan kautta. Analyysin perusteella Gorbman esittää teoksessaan *Unheard Melodies: Narrative in Film Music* seitsemän periaatetta, jotka pääpiirteittäin kuvaavat musiikin funktiota suhteessa elokuvaan ja sen narratiiviin. (em. 1987, 73.)

1. Näkymättömyys
2. "Kuulumattomuus"
3. Tunteen merkitsijä
4. Kerronnallisten vihjeiden antaminen
5. Jatkuvuus
6. Yhtenäisyys

## 7. Sääntöjen rikkomien

Periaatteiden ilmeneminen videopeleissä on havainnollistettu Final Fantasy -pelisarjasta poimittujen esimerkkien avulla.

1. *Näkymättömyys: ei-diegeettisen musiikin tekniset keinot eivät saa olla näkyviä.*

Mihin pelaajan huomio kiinnittyy pelin narratiivissa? Pelien edetessä pelaaja joutuu tekemään taktisia ratkaisuja pelissä etenemisen kannalta, ja esimerkiksi tilanne jossa pelissä kuuluva musiikki vaikuttaisi tulevan peliruutuun sijoitetusta instrumentista (esim. piano kahvilassa tai majatalossa) näin kuitenkin olematta, saattaa johtaa siihen että pelaaja huomio kiinnittyy toissijaiseen asiaan.

2. *“Kuulumattomuus”:* Musiikkia ei ole tarkoitus kuulla tietoisesti. Sen tulisi olla toissijainen, kerronnan pääasiallisiin apukeinoihin, dialogiin ja kuvalliseen materiaaliin nähden.

Dialogi on usein merkittävässä osassa pelisarjan narratiivia, sillä sen avulla pelaaja saa esimerkiksi tietoa ja vihjeitä siitä, miten pelissä tulisi edetä. Dialogin kautta pelaajan on niin ikään mahdollista ymmärtää oman pelihahmonsa karaktääriä sekä pelihahmojen välisiä asenteita ja voimasuhteita. Koska musiikki on pelissä etenemisen ja siinä pärjäämisen kannalta toissijaisessa asemassa dialogiin nähden, on musiikin pelitilanteen niin vaatiessa toimittava ennen kaikkea dialogin tukena tai ainoastaan tunnelmaa korostavana taustatekijänä.

3. *Tunteen merkitsijä:* Soundtrack-musiikki voi virittää tiettyjä tunnetiloja ja korostaa tiettyjä tunteita, jotka kerronta antaa ymmärtää (cf. #IV), mutta ennen kaikkea se on itsessään tunteen merkitsijä.

Pelissä olevaa uhkaavaa tai jo läsnä oleva vaaraa voidaan korostaa musiikillisin tehokeinoin.

Esimerkiksi pelisarjan viides osa sisältää musiikillisia teemoja ja aiheita jotka on nimetty mm.

*Hurry! Hurry!, Run! ja Danger!.*

#### *4. Kerronnallisten vihjeiden antaminen:*

*-viitteellinen/kerronnallinen: musiikki antaa viitteellisiä ja kerronnallisia vihjeitä, esim. osoittaa näkökulman, antaa muodolliset rajat ja määrittää tapahtumapaikan (tai ympäristön/kehysten) ja hahmot.*

*-konnotatiivinen: musiikki tulkitsee ja esittää kerronnallisia tapahtumia.*

Gorbmanin (1987, 82 – 84) mukaan elokuvamusiikki voidaan semioottisessa mielessä jakaa kahteen kategoriaan, joiden tehtävänä on katsojan ohjaaminen narratiivisten tasojen ja rajojen sisällä sekä konnotatiivisten merkitysten havainnollistaminen ja korostaminen. Esimerkiksi elokuvien alkutekstien taustalla kuuluva musiikki voi toimia niin elokuvan genren kuin yleistunnelman määrittäjänä valmistaen katsojaa tietyn narratiivisen kehysten sisälle.

*5. Jatkuvuus: musiikki rakentaa muodollista ja rytmistä jatkuvuutta, täyttäen kohtausten välisiä ”aukkoja”.*

Final Fantasy -peleihin kuuluvat erilaiset välinäytökset joissa pelaajalla on ainoastaan passiivinen katsojan rooli. Välinäytösten musiikki voi viitata pelin tuleviin juonellisiin tapahtumiin.

*6. Yhtenäisyys: musiikki auttaa rakentamaan muodollisen ja kerronnallisen yhtenäisyyden musiikillisen materiaalin ja orkestroinnin toiston ja variaation kautta.*

Esimerkiksi Final Fantasy VI:n pelihahmojen johtoaiheet varioituvat ja muotoutuvat pelin edetessä.

*7. Sääntöjen rikkominen: yksittäisen elokuvan musiikki voi rikkoa mitä tahansa yllä olevista periaatteista, jos rikkomus palvelee muita periaatteita.*

Elokuvamusiikkia ja pelimusiikkia verratessa merkittävin ero on passiivisuuden ja aktiivisuuden välillä. Siksi esimerkiksi elokuvamusiikkia koskevat lainalaisuudet, narratiivin värittäminen tai vertaus valmiin tekstin säveltämiseen ei pelimusiikin kohdalla suoranaisesti

toteudu, sillä pelimusiikki on sekä narratiivin aktiivinen luoja että pelillisten seuraamusten toteuttaja. Elokuvamusiikki toimii pelimusiikin esikuvana ensisijaisesti sen multimediaaliseen luonteensa vuoksi.

## 2.2 Pelimusiikin analysointi

Non-lineaarisella musiikilla on kyky muuttaa pelin perusluonnetta, sekä vaikuttaa pelaajan tekemiin valintoihin muodostamalla variaatioita jotka määräytyvät pelaajan toiminnan myötä adaptoitumalla non-lineaariseen pelimekaniikkaan. Lineaarinen pelimusiikki sitä vastoin koostuu rakenteista jotka eivät muutu pelaamisen ja ajan kulumisen myötä. Lineaarisen narratiivin tavoin lineaarinen pelimusiikki paljastuu pelitapahtumien myötä ennalta määrättyssä järjestyksessä ollen muuttumaton. Narratiivin ja musiikin välisen luontaisen vuorovaikutuksen vuoksi lineaariset ja non-lineaariset rakenteet ja mekanismit liittyvät myös pelimusiikin säveltämisen piiriin. Tehokas ja voimakas musiikki on vuorovaikutuksessa pelin narratiivin kanssa, antaen pelin konseptille ja pelihahmoille sekä karakterististä että emotionaalista painoarvoa. (Phillips, 2014, 157,158.)

Vaikka avoin pelimaailma antaakin pelaajalle tiettyjä vapauksia Final Fantasy VI:ssa, pelin narratiivi etenee lineaarisen ennalta määrätysti pelimekaniikan ohjaillessa pelaajaa pelissä etenemistä edeltäviin toimintoihin ja ratkaisuihin. Pelin musiikki koostuu pelihahmojen, tapahtumapaikkojen ja pelitilanteiden teemoista joten muutokset musiikissa tapahtuvat lineaarisesti pelissä etenemisen myötä. FFVI:n musiikkia ei kuitenkaan kannata sulkea täysin lineaarisen tulkinnan sisälle. Kuten analyysi myöhemmin osoittaa, musiikki sisältää useita non-lineaarisia piirteitä, kuten pelillisten vihjeiden antaminen ja mukautuminen pelin

narratiiviin, esimerkiksi pelin yleisteeman muuttuessa ilmalaivalla kuljettaessa sekä *World of Ruin*:ssa.

Tim Summers (2016) näkee videopelit kompleksisina ja moniulotteisina teksteinä, joiden analyysi on monimuotoista ja vaihtelee eri editioista ja versioista riippuen. Näin myös auditiivinen kokemus riippuu käytettävästä pelialustasta ja pelissä käytetystä ääniteknologiasta. (Summers, 2016, 9.)

Niin pelitutkimuksen kuin pelimusiikintutkimuksen tärkeimpiä työkaluja on itse pelaaminen. Musiikki on osana peliin syventymistä ja uppoutumista, sillä musiikin affektiivinen performatiivisuus pystyy ohittamaan jopa tietoisien havainnointikyvyn (Elferen, 2016, 35). Analyyttinen pelaaminen antaa viitteitä siitä, kuinka musiikki on ohjelmoitu ja sijoitettu osaksi pelimekaniikkaa. Musiikin tekemiseen käytettyjen ohjelmien ymmärtäminen voi olla analyysin kannalta ratkaisevassa roolissa. (Summers, 2016, 13 – 14.)

### **3 MUSIIKIN SEMIOOTTINEN TARKASTELU**

Musiikin sisältämien merkitysten tarkastelu on painottunut pitkälti kahden pääsuuntauksen, semioottisen ja hermeneuttisen tutkimuksen sisälle. Semioottisessa tarkastelussa merkitykset rakentuvat ja perustuvat musiikillisten merkkien tunnistamiseen ja niiden representointiin, kun taas hermeneuttisessa lähestymistavassa lähtökohtana on tutkijan oma tulkinta ja ymmärrys. (Kramer, 2011, 21.) Tässä tutkielmassa musiikin semioottisia merkityksiä pelimusiikissa tarkastellaan johtoihteiden, toposten, sitaattien sekä pelin sisäisten merkitysten ja symbolisten elementtien kautta.

#### **3.1. Johtoihe ja teemat**

Johtoihe on Roy Prendergastin (1992) mukaan yleisimmin käytetty sävellystekniikka elokuvamusiikissa. Säveltäjät ovat käyttäneet tekniikan perusideaa: elokuvien hahmot saavat oman musiikillisen aiheensa, teeman tai motiivin. Tekniikan käytön etuna on, että katsojien on helpompi tunnistaa elokuvassa käytetty musiikillinen materiaali. Jokaisen hahmon kohdalla käytetty johtoihe voidaan ilmaista erilaisin tavoin ja erilaisissa muodoissa, elokuvan narratiivista ja draaman sisällöstä riippuen. Johtoihetta varioimalla voidaan niin ikään ilmaista hahmon sisäistä mielentilaa tai olemusta tai tuoda emotionaalisesti neutraaliin kohtaukseen visuaalisen sisällön ulkopuolisia merkityksiä. Johtoihe, oli kyseessä sitten melodinen tai rytmillinen teema tai motiivi varioituu ja kehittyy hahmon draamallisten tilanteiden myötä ja niiden vaikutuksesta. (Prendergast, 1992, 231, 232.)

Johtoaihe on säveltäjä Richard Wagnerin (1813 – 1883) musiikkidraamoista omaksuttu termi, jolla kuvataan teemaa tai muuta yhtenäistä musiikillista ideaa, joka muunneltunakin säilyttää musiikillisen identiteettinsä. Johtoaiheen tarkoitus on representoida tai symbolisoida henkilöä, objektia, paikkaa, ajatusta, mielentilaa, yliluonnollista voimaa tai muuta draaman osa-aluetta. Se voi olla musiikillisesti muuttumaton, tai sitä vastoin siihen voidaan kohdistaa rytmisiä, intervallirakenteisiin perustuvia, harmonisia tai orkestraatioon liittyviä muutoksia. Niin ikään yksi johtoaihe voidaan yhdistää toiseen jos draama tätä edellyttää. (Stanley, 1991, 137.)

Wagnerin vaikutus elokuvamusiikkiin ei rajoitu ainoastaan johtoaihetekniikkaan. Säveltäjät ovat omaksuneet myös Wagnerin ajatuksen kokonaistaideteoksesta (*Gesamtkunstwerk*), läpisävelletyn (*durchkomponiert*) sävellysmuodon sekä päättymättömän melodian (*unendliche Melodie*). (Cooke, 2008, 80.) Elokuvamusiikissa johtoaiheet toimivat Adornon ja Eislerin (1992) mukaan tietynlaisina tunnusmerkkeinä joiden avulla halutut henkilöhahmot, tunnetilat tai symbolit ovat helposti tunnistettavissa. Adorno ja Eisler (1994) huomauttavat kuitenkin, että lähtökohtainen oletamus johtoaihetekniikan sopivuudesta elokuvamusiikkiin on näennäistä. Koska johtoaihe on peruskarakteriltaan alkeellinen, lyhytaikainen ja musiikillisesti helposti havaittavissa, vaatii se sellaisenaan ympärilleen suuremman musiikillisen kokonaisuuden, jotta sen rakenteelliset merkitykset tulevat paremmin korostuneiksi. Johtoaihe ei toisin sanoen ole irrallinen osa sävellystä, vaan Wagnerin ajattelua noudattaen sen tulee olla kiinteässä yhteydessä sävellyskokonaisuuteen. Elokuvissa jatkuvasti muuttuvat kohtaukset vaikuttavat musiikkiin siten, että eri musiikillisten elementtien keskeyttäessä toisiaan musiikin jatkuvuus kärsii. Ongelma on myös esteettinen. Wagneriaaninen johtoaihe on erottamattomassa yhteydessä musiikkidraaman (ts. oopperan) symboliseen luonteeseen. Johtoaiheen tarkoitus ei ole laajalle levinneestä käsityksestä huolimatta ainoastaan karakterisoida henkilöhahmoja tai tunnetiloja. Johtoaihe on kirjoittajien



mukaan ennen kaikkea symbolinen elementti, jonka tarkoitus on kuvata draaman metafyyysisiä tasoja. (Adorno & Eisler, 1992, 4, 5.)

### 3.2 Topokset

Topokset ovat musiikissa olevia merkkejä, jotka voidaan selittää verbaalisen ilmaisun ja diskursioiden kautta. Topokset voidaan jakaa karkeasti tyyleihin ja lajeihin, mutta niiden välinen raja ei ole absoluuttisen tarkka. Toposten tunnistaminen ja identifiointi on sidoksissa niitä ympäröiviin musiikillisiin konteksteihin. Nämä kontekstit voivat olla niin konventionaalisia kuin rakenteellisia. Topokset ovat luonteeltaan ennen kaikkea esteettisiä ja karakterisia, ollen osa musiikin ilmaisuvoimaa. Tämän tutkielman kannalta tärkeä huomio on Kofi Agawun (1991) kieleen vertaava näkemys siitä, että topoksia on olemassa huomattava määrä ja että myös uusien toposten löytyminen ja löytäminen on niin ikään mahdollista.

*"...the substantial domain of topics, like that of language, remains open, allowing for the possibility of discovering more topics."* (Agawu, 1991, 49.)

Topoksiin liittyvä diskurssi oli osa 1700-luvun klassisen musiikin sisällä käytävää teoreettista ja esteettistä keskustelua. Wye Allanbrook (1983) huomauttaa, että toposten kerääminen ja kategorisointi osoituksena musiikin ilmaisuvoimasta, on esteettisessä mielessä heijastanut musiikin universaalia luonnetta. Jokainen taiteenlaji tuottaa oman käytettävissä olevien menetelmien ja työkalujen varaston. Tässä mielessä topokset voidaankin nähdä musiikin työkaluina, joita yhdistelemällä voidaan rakentaa kokonaisia musiikkiteoksia. (Allanbrook 1983.)

Kofi Agawu (1991) nostaa esille musiikin karakteristisen merkityksen 1700-luvun musiikillisessa ajattelussa. Ajatus musiikin sisältämästä tunnelmaisesta ulottuu toki jo barokin aikakaudelle, jolloin säveltäjät pyrkivät saavuttamaan musiikissa määriteltyjä tunnetiloja affektioppiin nojaten. Siinä missä musiikin karakteristisyys on nähty osoituksena tunteiden ilmaisusta, sen voidaan ajatella toimineen myös toposajattelun herättäjänä. Selkeimpänä viittauksena topoksiin Agawu pitää musiikin jaottelua erilaisiin tyyliin, joista esimerkkeinä toimivat kansalliset tyylit, kamarityylit sekä yhteiskunnalliseen luokitteluun perustuvat tyylit. (Agawu 1991, 26 – 28.)

Topoksista käyty diskurssi klassismin aikakaudella perustuu myös siihen, että topokset olivat musiikin kansankielinen ilmaisu, ja muoivasivat näin säveltäjien ja kuulijoiden välistä musiikillista ympäristöä. (Agawu 1991.) Myös Allanbrook (1983) korostaa musiikin ja musiikista käytettyjen sanojen merkitystä; topoksiin liittyvät historialliset, luonnonmukaiset ja universaalit mielleyhtymät voidaan ilmaista myös sanoin.

Leonard G. Ratner (1985) luokittelee teoksessaan *Classic Music: Expression, Form and Style* topokset tyyppisiin ja tyyliin (ks. Taulukko1), joiden keskinäinen eroavaisuus on kuitenkin varsin joustava. Esimerkiksi siinä missä menuetti tai marssi edustaa kokonaista sävellystyyppiä, voivat ne topoksina toimia koristeellisena elementtinä muiden teosten sisällä. Topokset ovat, ennen kaikkea, musiikillisen ilmaisun sekä tunnetilojen ja mielikuvien välittämisen keino. (Ratner, 1980, 9.)

TAULUKKO 1. Ratnerin toposkategoriat (1980, 9 – 24.)

Tyypit	Tyyli
Dances	Military and Hunt Music
Marches	The Singing Style
	Brilliant Style
	Musette, Pastorale
	Turkish Music
	Strum und Drang
	Sensibility, Empfindsamkeit
	The Strict Style; The Learned Style
	Fantasia

Luokkajaot sekä niiden sisältämät muodollisuudet ja protokollat heijastuivat myös 1700-luvun tansseihin. Elegantit ja hienostuneet menuetti, sarabande sekä gavotti edustivat yläluokkaa (high style), hauskat ja eloisat bourrée ja gigue keskiluokkaa (middle style) kun taas contradanse ja Ländler olivat vilkkaita ja rustiikkisia alaluokkaisia (low style) tansseja. Sävellysmuotona tanssi oli suosittu aikakauden säveltäjien keskuudessa koristeellisen mutta kiinteän rakenteensa vuoksi. Sävellykset ilmaisivat ennen kaikkea tunnetiloja, aina humoristisesta syvään pateettisuuteen saakka. Aikakauden tärkein tanssi oli aatelistena, viehättävänä, elävänä ja iloisena kuvailtu menuetti joka alun perin liitettiin hovien ja salonkien elegantiin maailmaan. Marssilla oli sekä tanssillinen että seremoniallinen merkitys

1700-luvulla. Vaikka marssi tyylinä sopiikin ilmaisuvoimaltaan luonnollisimmin paraati- ja taistelukentille, sen piirteet ja rakenteet olivat toimivat myös näyttämömusiikkina, esimerkiksi baleteissa. (Ratner, 1985, 9 – 18.)

Siinä missä Ratner (1985) luokittelee topokset kahteen laajaan kategoriaan, tyyleihin ja tyyppeihin, pyrkii Kofi Agawu (1991,26) avaamaan topoksen käsitettä kokonaisvaltaisemmin:

- Mitä ovat topokset?
- Kuinka topokset voidaan hahmottaa?
- Sisältääkö jokainen klassisen musiikin teos topoksia ja mikä on toposten rooli - klassisessa musiikissa?
- Kuinka monta toposta yksi teos voi sisältää?
- Onko topoksilla hierarkia?

Topokset ovat Agawun mukaan musiikillisia merkkejä (sign), jotka koostuvat *merkitsijästä* ja *merkitystä*. Merkitsijät ovat tapa, jolla musiikin eri ulottuvuudet järjestyvät, ja ne ovat tunnistettavissa suhteessa esimerkiksi melodiaan, harmoniaan ja rytmiin. Merkitty saa musiikillisen merkityksensä ja tulee näin nimetyksi historiallisten konventioiden kautta (esim. Strum und Drang ja learned style). Toposten laaja-alaisen ja avoimen luonteensa vuoksi topoksia ei Agawun mukaan ole tarpeen rajoittaa tietyn määrällisen joukon sisälle vaikka empiiris-analyttisessä mielessä toposten määrällinen jaottelu ja rajoittaminen tiettyihin kategorioihin onkin tarkoituksenmukaista. Omaa jaotteluaan Agawu kuvaa tilapäisenä mutta universaalina. Yksi teos voi Agawun mukaan teoreettisesti sisältää useita eri topoksia, käytännössä toposten määrä on kuitenkin rajallinen kun otetaan huomioon teoksen tyyli sekä niiden käyttämisen tarkoituksenmukaisuus. (em, 1991, 49 – 50.)

Musiikin ekspressiivisten rakenteiden ja muotojen analyysille ei ole ollut yhtä tiettyä tapaa, vaan metodologia vaihtelee tutkijasta ja kirjoittajasta riippuen. Kofi Agawu huomauttaakin, että musiikin rakenteiden ja ilmaisuvoiman välinen raja voi olla hauras siinä tapauksessa, että kaiken musiikin ajatellaan olevan ekspressiivistä. Merkittävimpänä tekijä toposten tunnistamisessa Agawu pitää toposten välisten eroavaisuuksien havainnointia, ei niinkään sitä, miten topokset ovat nimetty. Toposten välisiä eroavaisuuksia voidaan tarkastella sekä akustisena ilmiönä nuottikuvaan pohjautuen, että kuulijan vastaanottamien merkitysten kautta. Toposten tunnistamisessa Agawu pitääkin tärkeimpänä kuulijan havaintokykyä edellyttäen, että kuulijalla on riittävästi tietoa klassismin ajan musiikillisista konventioista ja hänen on myös ymmärrettävä ajalle ominaista kielenkäyttöä sekä vakiintuneita ilmaisuja. (Agawu, 1991, 49 – 50.) Myös Ratner näkee, että musiikkianalyttisessä mielessä toposten ja muiden tunnetiloja ilmentävien musiikillisten muotojen tunnistaminen edesauttavat musiikin rakenteellista hahmottamista (Ratner, 1980, 30).

Danuta Mirka (2014) pitää toposten tunnistamisessa tärkeimpänä metrisen notaation, estetikän teorian ja sävellyskäytäntöjen välisiä yhteyksiä. Ajatus on lähtöisin Wye Allanbrookilta (1983) jonka mukaan 1700-luvulla käytetty metriikka liitettiin tiettyihin tyyliin ja genreihin. Barokin aikana yksi musiikkiteos ilmaisi yhtä affektia kun taas klassisen ajan säveltäjät muokkasivat teoksiaan niin, että sävellyksen eri osien affektit vaihtelivat, joka puolestaan edellytti sitä, että valitun tahtilajin oli sovelluttava teoksen metriseen mittaan. (Allanbrook, 1983; Mirka, 2014.)

Raymond Monellen (2006) mukaan musiikilliset merkit ja merkitykset ovat sekä sosiaalisia että kulttuurisia ja topokset ovat luonteeltaan paradigmaattisia, eivät puhtaasti musiikillisia tai

kielellisiä. Siksi topoksia analysoidessa tulee ymmärtää niiden suhde niin kirjallisuuteen ja taiteeseen, kuin kulttuuriseen historiaan ja sosiaaliseen teoriaan. (Monelle, 2006, 9, 10.)

Topokset ovat mielenkiintoisella tavalla historiallisia multimedioita joissa yhdistyvät sekä musiikilliset, tekstuaaliset, historialliset, tieteelliset että visuaaliset piirteet. Jos topoksia verrataan nykyajan multimedioihin, ei vertaus ole kaukaa haettu: nykyaikana multimediat yhdistävät niin ikään erilaisia osatekijöitä kuten kuvaa, tekstiä ja ääntä interaktiivisiksi kokonaisuuksiksi.

### 3.3 Hermeneuttinen tulkintakehys

Tässä tutkielmassa analyyttisenä tulkintakehyksenä toimivat Lawrence Kramerin (1990, 9, 10) hermeneuttiset ikkunat, jotka hän jakaa kolmeen kategoriaan:

1. *Tekstuaalinen sisältö*. Laulujen tekstit ja sanoitukset, esitysmarkinnat, otsikoinnit ja merkinnät partituurissa.
2. *Sitaattisisältö*. Limittyy osittain tekstuaalisen sisällön kanssa. Musiikillinen viittaus kirjallisuuteen, visuaaliseen kuvaan, paikkaan tai historialliseen ajankohtaan.
3. *Rakenteellinen trooppi*. Voimakkain hermeneuttinen ikkuna. Kulttuurisessa tai historiallisessa viitekehyksessä toimiva rakenteellinen menetelmä ja ilmaisuvoimainen teko, jonka avulla voi tehdä musiikin rakenteeseen kohdistuvia tyyllisiä, retorisia tai representatiivisia päätelmiä ja oivalluksia.

Rakenteelliset troopit toimivat Kramerin (1990) mukaan vapaasti ja itsenäisesti koko kulttuurisella kentällä. Toposten tavoin troopit ovat yhteydessä tutkittavan aikakauden tai ajanjakson käyttämään sanastoon ja diskurssiin. Trooppien rakenteelliset vaikutukset ulottuvat näkökulman paikallisesta ja fragmentaarisesta määrittämisestä suuren mittakaavan rakenteelliseen tarkasteluun. Mukautuvaisuudessaan ja semanttisessa avoimuudessaan rakenteelliset troopit istuttavat hermeneuttisen asenteen itse tutkittavaan kohteeseen. Piilevänä hermeneuttisena ikkunana, jolla on paljon erilaisia kulttuurisia kytköksiä, ne muodostavat ikään kuin tulkitsevan yhteisön “kehonkielen”. Trooppien tunnistaminen on Kramerin mukaan “empiiristä, ota kiinni mistä saat” -työtä, sillä troopeille ei ole olemassa virallista tunnistusmenetelmää. Trooppien esiintyminen ja sitä kautta tunnistaminen sekä nimeäminen perustuvat ennen kaikkea tutkijan tekemään tulkintaan ja reflektointiin. Trooppien

tunnistaminen on tutkimusongelman ohjaama leikittelyä analogioilla ja uudelleenluokituksilla sekä pyrkimystä selventää tutkimuskohteiden välisiä kytköksiä. Rakenteelliset troopit ovat niin tulkintaprosessin toteutuminen kuin seuraus. (Kramer, 1990, 12 – 13.)

Robert S. Hattenin (2004) semioottinen lähestymistapa on sekä strukturaalinen että hermeneuttinen. Strukturaalinen lähestymistapa liittyy tyyllisiin musiikkityyppeihin jotka korreloivat yleisten ekspressiivisten merkitysten kanssa. Hermeneuttisen tulkinnan kautta Hatten pyrkii ymmärtämään sitä, kuinka säveltäjät yksilöivät ja täsmentävät näitä musiikkityyppejä, oman yksilöllisen ilmaisunsa saavuttaen. Hattenin lähestymistapa nojaa historialliseen perspektiiviin tyyleistä ja näiden uudistamisesta, ja tarkoituksena on ensisijaisesti ymmärtää kuinka musiikki luo merkityksiä. (em. 2004, 21.)

Tässä tutkielmassa pyrin teorioiden avulla ymmärtämään pelimusiikin tuottamia merkityksiä niin historiallisessa perspektiivissä kuin laajemmassakin pelikulttuurisessa näkökulmassa. Säveltäjän tekemät rakenteelliset ratkaisut ovat tässä tutkielmassa toissijaisessa asemassa, kuten myös musiikin esittämiseen ja tulkintaan liittyvät aspektit. Analyysin tärkeänä lähtökohtana ovat pelikokemuksen kautta nousevat havainnot sekä näiden havaintojen ilmentyminen musiikin semioottisissa rakenteissa.



## 4 ANALYYSI: FINAL FANTASY VI

Final Fantasy VI -pelin musiikki koostuu pääpiirteittäin pelihahmojen (protagonistit ja antagonistit), tapahtumapaikkojen (esim. kylät, kaupungit), taistelutilanteiden sekä erilaisten välinäytösten (episodit) teemoista. Analyttisestä lähtökohdasta pelin musiikki voidaan jakaa erilaisiin kategorioihin niiden musiikillisten rakenteiden sekä narratiivisten merkitysten perusteella. Nämä kategoriat muodostavat kuitenkin yhden temaattisen kokonaisuuden, joka on jokaisella pelisarjan pelillä sen narratiivisesta luonteesta ja karakteristisistä riippuen omanlaisensa. Tässä tutkielmassa olen jakanut pelin sisältämän musiikin neljään kategoriaan joiden analyysi ja hermeneuttinen tulkinta liittyvät yhteen niin pelitutkimuksen kuin musiikkianalyysin osa-alueita. Musiikkianalyttisessä mielessä kategoriat nähdään Kramerin (1990) esittämien rakenteellisten trooppina, sillä kuten tutkielmassa myöhemmin osoitetaan, kategoriat eivät ole tiukkarajaisia vaan luonteeltaan emergenttejä kokonaisuuksien osia.

Aineiston rajaaminen perustuu videopelimusiikin kehitykseen joka vuosien 1987 – 1994 (osien 1 - 6 julkaisuaikaväli) välillä muuttui 8-bittisestä 16-bittiseen äänentuottoon. Super Nintendolla, jolle sarjan osat 3 - 6 julkaistiin, oli käytössään äänen tuottamiseen kahdeksan digitaalista äänikanavaa sekä tuki digitoidulle äänelle. 8- ja 16-bittisellä äänellä on omat mahdollisuutensa sekä tekniset rajoitteensa (Kizzire, 2014, 184), mutta niillä tuotettu musiikki on vertailukelpoista ja samaan musiikilliseen kategoriaan asetettavissa. Pelisarjan myöhempien osien musiikki on huomattavasti monimuotoisempaa ja kompleksisempaa digitaalisen äänentuotannon kehityksen myötä. Sarjan varhaisten ja myöhäisempien pelien musiikki ei näin toimi luontevasti rinnakkain analyttisessä vertailussa.

## 4.1 Johtoaihe ja teemat

Johtoaiheiden kautta Final Fantasy VI luo viitteellisen musiikillisen sanaston, jolloin jokainen pähahmoista kuvataan symboliikan ja musiikillisen identiteetin kautta. Tämä identiteetti esitellään jossain tapauksissa jo ennen kuin hahmo esiintyy pelissä, tekstuaalisen viittauksen tai pelissä aikaisemmin nähdyn pelihahmon välityksellä. Koska hahmojen resoluutio on varsin pieni, hahmot karakterisoituvat ensisijaisesti juuri oman johtoaiheensa kautta. Musiikillinen identiteetti on jopa konkreettisempi kuin pelihahmon nimi, jota pelaajalla on mahdollisuus muuttaa. Musiikki merkitsee ja identifioi pelihahmon tiettyyn rooliin pelin narratiivissa. (Summers, 2014, 207, 208.) Johtoaiheen käyttö pelimusiikissa kiinnittää pelaajan huomion tiettyyn pelilliseen tapahtumaan tai ilmiöön, ja sillä voidaan niin ikään representoida henkilöä, tapahtumaa tai objektia auditiivisen viestinnän kautta (Defazio, 2006).

Elokuvamusiikkiin verrattuna musiikilliset teemat toimivat peleissä aktiivisessa roolissa. Teemat ovat osa pelillisyyttä, antaen vihjeitä siitä mitä pelissä voi tapahtua. Niiden tärkeänä tehtävänä on auttaa pelaajaa mentaalisisä työskentelyssä: teemojen avulla pelaaja pystyy järjestelemään pelimaailman tapahtumia. Yksinkertaisimmillaan musiikilliset teemat auttavat tunnistamaan ja luokittelemaan pelihahmoja antagonisteihin ja protagonisteihin. Samalla tiettyihin paikkoihin tai tapahtumiin sijoitetut teemat tekevät pelitilanteista muistettavampia ja auttavat näin pelaajaa ennakoimaan samankaltaisia pelitilanteita. (Phillips, 2014.) Final Fantasy -pelin narratiivi perustuukin usein yhden pelihahmon ympärille rakentuville tapahtumille niin, että pelin edetessä pelattavien hahmojen määrä lisääntyy. Kuudennessa osassa keskeinen musiikillinen aihio on pelin pähahmon, Terran teema (nuottiesimerkki 1), joka johtoaiheelle ominaiseen tapaan varioituu pelin edetessä.

#### 4.1.1 Terran teema

FFVI:ssa on yhteensä 14 pelattavaa hahmoa joista jokaisella hahmolla on oma musiikillinen teemansa. Pelin lähtökohtana on *War of Magi*, ihmisten ja jumalan kaltaisten, taianomaisten olentojen, espereiden (*esper*) välinen sota, jonka seurauksena ihmiset yrittävät saada haltuunsa espereiden voimat ja taitat. Peli alkaa näytöksellä jossa kolme *Gestahlin* imperiumin sotilasta lähestyy *Narshea*, paikkaa, jossa kokoontuu sodan ja imperium vastainen liike, *Returners*. Yksi sotilaista on *Terra*, joka myöhemmin paljastuu esperin ja ihmisen lapseksi. Pelin yleisteemana *World of Balance*:ssa kuljettaessa kuullaan Terran teema.

#### NUOTTIESIMERKKI 1. Terran teema

The musical score for the Terra theme is presented in three systems of piano accompaniment. Each system consists of a treble clef staff and a bass clef staff. The first system (measures 1-4) features a treble clef with eighth-note patterns and a bass clef with triplet eighth-note patterns. The second system (measures 5-8) continues the melody with a slur and includes a fermata over a chord in the bass. The third system (measures 9-12) concludes the theme with a final chord in the treble and a rhythmic pattern in the bass.

Tahdeissa 2 – 9 on Terran motiivi, johtoaihe, joka kuullaan myöhemmin erilaisina variaatioina pelin edetessä. Varsinainen teema kokonaisuudessaan karakterisoi sekä Terran henkilöhistoriallista taustaa että hänen kokemuksiaan pelin ja narratiivin edetessä. Motiivia säestää marssimainen ja säännöllinen triolirytm, luoden kahtia jakaisen tunnelman: lyyrinen teema kuvastaa Terran sisäistä mielentilaa, marssirytm puolestaan kuvastaa matkan tekoa ja kulkemista. Alkukohtauksen jälkeen motiivi kuullaan seuraavan kerran Narshessa jossa Terra palaa tajuihinsa taistelun jälkeen vastarintaliikkeen hahmojen luona. Kohtauksen musiikki on nimeltään “Awakening”, pelkistetty, rytmisestä marssikuviosta riisuttu Terran motiivi.

“Save the Espers!” on ensimmäisen suuren taistelukohtauksen musiikki (nuottiesimerkki 2). Augmentoitu motiivi antaa pelaajalle viitteitä Terran yhteydestä espereihin.

#### NUOTTIESIMERKKI 2. “Save the Espers!”

The image shows a musical score for 'Save the Espers!'. It consists of two systems of music, each with a treble and bass clef staff. The first system has four measures. The second system has four measures, with a double bar line at the end. The music features a mix of melodic lines and rhythmic patterns, including a prominent triplet in the bass line of the first system.

Pelin kulku muuttuu kun vastarintaliike avaa Terran johdolla portin espereiden maailmaan. Olennot menettävät kuitenkin kontrollinsa ja hyökkäävät hallitsemattomasti kohti imperiumia. Imperiumi saa espereistä vallan ja muuttaa heidät “taikakiviksi” (*magicite*). Maailma

tuhoutuu ja uusi maailma, World of Ruin muodostuu. Tapahtumia säestää Terran motiivin perustuva musiikki (nuottiesimerkki 3), joka tunnetaan nimellä “Metamorphosis”.

NUOTTIESIMERKKI 3. ”Metamorphosis”

The image displays a musical score for a piano piece titled "Metamorphosis". The score is written in a key signature of two flats (B-flat and E-flat) and a 4/4 time signature. It consists of four systems of music, each with a treble and bass clef staff. The first system (measures 1-5) features a melodic line in the treble clef and a supporting bass line. The second system (measures 6-10) introduces a complex rhythmic pattern in the treble clef, characterized by groups of three eighth notes (trios) that are beamed together and often have a slur above them. The bass clef continues with a steady accompaniment. The third system (measures 11-14) maintains the trio pattern in the treble clef, with the bass clef providing harmonic support. The fourth system (measures 15-18) concludes the piece with a final flourish of the trio pattern in the treble clef and a sustained bass line.

Sekä “Save the Espers” että “Metamorphosis” varioivat Terran melodista motiivia augmentoiden, mutta narratiivin kannalta tärkeämpiä ovat harmoniset muutokset. Duuri-molli-tonaliteetissa liikkuva alkuperäinen teema karakterisoi ennen kaikkea Terran pelihahmoa, mutta variaatioiden ylinousevat ja kromaattiset harmoniat viittaavat esperiä uhkaavaan tai jo olemassa olevaan vaaraan. Terran paljastuminen esperiksi on yksi pelin narratiivisista kulminaatiopisteistä.

### 4.1.2 Edgar ja Gestahl

Figaron kaupungin Kuningas Edgar on ensimmäisiä Terran seuraan liittyviä pelihahmoja. Edgar edustaa pelisarjassa usein esiintyvää oikeamielistä hallitsijaa, joka puolustaa kansaansa imperialistista uhkaa vastaan. Nuottiesimerkissä 4 esitetty Edgarin teema on rakenteeltaan A-B-B1.

NUOTTIESIMERKKI 4. Edgarin teema

A



B



B1



A-osan marssimainen rytmikkyys sekä juhlava karakteri kuvastavat pelihahmon heroista luonnetta ja tehtävää pelin narratiivissa - Edgar on ennen kaikkea kuningas. B-osan laskeva

sekvenssikulku viittaa tapahtumaan pelihahmon henkilöhistoriassa (*Coinsong*): Edgar ja hänen veljensä Sabin heittivät kolikkoa siitä, kumpi tulee perimään kuninkuuden. Näin Edгарin teema paljastuu pelin kuluessa myös Sabinin teemaksi, veljesten muistellessa lapsuuttaan. *Coinsong* (nuottiesimerkki 5) varioi Edгарin teemaa sentimentaalisempaan suuntaan. Lyhyet arpeggiot ja fraasin häivyttäminen viimeistä säveltä kohden luovat unenomaisen *morendon*.

#### NUOTTIESIMERKKI 5. ”Coinsong”

The image displays a musical score for 'Coinsong' in piano style. It consists of three systems of music, each with a treble and bass clef staff. The first system starts with a treble clef staff containing a series of chords and a bass clef staff with a simple accompaniment. The second system begins at measure 5 and features a more active treble line with eighth notes and a bass line with chords and eighth notes. The third system starts at measure 9 and continues the melodic and harmonic development, ending with a double bar line. The key signature has one flat (B-flat), and the time signature is common time (C).

Final Fantasy -pelien narratiivinen lähtökohta on hyvän ja pahan välinen moniulotteinen vastakkainasettelu ja sitä seuraavat konfliktit. Kuudennessa osassa vastakkain ovat Terran ja Edгарin edustama vastarintaliike sekä Keisari Gestahlin johtama imperiumi. Tämä

vastakkainasettelu voidaan nähdä myös Edgarin ja Gestahlin (nuottiesimerkki 6) teemoissa, jotka johtoaiheina ilmentävät ja symboloivat pelin narratiivin metafysisiä tasoja.

#### NUOTTIESIMERKKI 6. Gestahlin teema



Gestahlin teemaa säestävä rytmitys on hyökkäävä ja sotaisia verrattuna Edgarin teeman juhlallisuuteen. Siinä missä Edgarin teema saisi esityserkinnäkseen *marziale*, olisi Gestahlin teema puolestaan *marziale*. Sivusävelen (des) värittävä terssikulku laskevan puoli- ja kokonuottikulun alapuolella antaa narratiivisen viitteen pelin myöhemmistä tapahtumista World of Ruin:ssa, joiden yhteydessä kuullaan musiikillisia muistutuksia Gestahlin teemasta.

#### 4.1.3 Kefka

Kefka Palazzo on FFVI:n pääantagonisti. Hahmon olemus on maaninen ja sosiopaattinen, jota kuvastaa usein pelin aikana kuultava korkeaääninen, läpitunkeva nauru. Kefkaa on kuvailtu



niin ikään mustan huumorin omaavaksi psykopaattiseksi pelleksi, joka näkyy myös hahmon ulkoisessa olemuksessa: hänet on vaadetettu puna-valkoraidualliseen asuun. Olemus kuvastuu myös varsin hyvin Kefkan teemassa (nuottiesimerkki 7), jota voisi kuvailla yksinkertaisuudessaan ilkkuriseksi.

#### NUOTTIESIMERKKI 7. Kefkan teema

The image shows two musical staves, A and B, representing Kefkan's theme. Staff A is a simple melody in the treble clef with a piano accompaniment in the bass clef. Staff B is a more complex, rhythmic piece with a piano accompaniment in the bass clef.

Kefkan A- ja B-osaa varioiva teema on pelillisessä mielessä harhaanjohtava, sillä musiikki ei itsessään indikoi vaaraa tai osoita että pelihahmo olisi pelin narratiivisessa keskiössä. Pizzicatona soitettu A-osan motiivi on leikittelevä vastakohta B-osan majesteettisemmalle sävyille. Kefkan hahmo ja musiikillinen teema ovat tärkeä osa tutkielmassa myöhemmin käsiteltävää “Dancing Mad” -episodia.

## 4.2 Topokset

### 4.2.1 Taistelut ja fanfaarit

Erilaiset taistelut (*battle, fight, encounter*) ovat peleissä varsin keskeisessä ja merkittävässä osassa. Taistelujen kautta pelaaja voi kasvattaa pelihahmojensa voimaa ja kestävyyttä, oppia uusia kykyjä ja taitoja sekä hankkia tavaroita. Samalla taistelut kuljettavat eteenpäin pelin juonta antaen vihjeitä ja neuvoja siitä miten pelissä tulisi edetä. Taistelut on jaettu erilaisiin tyyppeihin, joista yleisimpiä ovat perustaistelut sekä niin kutsutut *Boss-battles*.<sup>1</sup> Taistelut voidaan nimetä myös niiden pelillisen karakterin mukaan, kuten *The Decisive Battle* ja *The Fierce Battle* FFVI:ssa. Perustaisteluiden musiikit ovat rakenteeltaan kaksiosaisia (A- ja B-osat) joista A-osa on tyypillisesti rytmikkäämpi ja iskualtaan tiheämpi. Ennen varsinaista teemaa kuullaan kahden tahdin mittainen taistelumotiivi (nuottiesimerkki 8, tahdit 2 - 3), yksinkertainen bassokuvio, jota edeltää puolen tahdin mittainen kromaattinen sävelkulku (nuottiesimerkki 8, tahdit 1 - 2). Kuvio toistuu jokaisessa pelisarjan 1 - 6 osien taistelumusiikeissa.

<sup>1</sup> Boss on termi jota käytetään yleisesti eri peligenreissä kuvaamaan päävastustajaa.

NUOTTIESIMERKKI 8. Final Fantasy I taistelumusiikki.

The image displays a musical score for a battle theme from Final Fantasy I. It consists of five systems of piano notation. The first system is marked with a bracket and the label 'taistelumotiivi' (battle motif) and 'A'. The second system begins at measure 6. The third system begins at measure 12. The fourth system is marked 'B' and begins at measure 16. The fifth system begins at measure 20. The music is written in a key with two flats (B-flat major or D-flat minor) and a 4/4 time signature. It features a mix of melodic lines in the right hand and rhythmic accompaniment in the left hand, including eighth and sixteenth notes, and chords.

Taistelumotiivin voidaan nähdä toimivan tietynlaisen merkitsijänä. Se valmistaa pelaajan tulevaan taistelutilanteeseen, mutta toistuvana musiikillisena elementtinä muistuttaa pelaajaa siitä, miten tämän kaltaisissa pelitilanteissa toimitaan. Taistelumusiikeissa on läsnä vahva mollitonalityetti ja johtosävelen käyttö melodialinjassa on toistuvaa. Tahtiosoitus on aina tasajakoinen. Musiikin luonteeseen sopivaa kiihkeyttä korostetaan usein nopeatempoisilla

kuudestoisaosakuluilla, jotka esiintyvät joko pääteemaa säestävässä roolissa tai siirtymänä A- ja B-osan välisessä taitteessa.

FFVI:n taistelumusiikki (nuottiesimerkki 9) on rakenteellisesti edeltäjiinsä verrattuna laajempi. Melodian pohjalla on miksolyydin asteikko ja C-osassa kuullaan *Psyko*-elokuvan murhakohtauksesta tunnettu musiikillinen sitaatti, samaa säveltä toistavat *staccatot*. Taistelumusiikit eivät ole suoranaisesti verrattavissa jo tunnettuihin ja tutkielman teoriaosassa aiemmin esitettyihin toposkategorioihin. Ne edustavat kuitenkin omaa tyyllilajiaan etenkin niissä *Final Fantasy* –pelisarjan osissa, joihin tämän tutkielman tarkastelu kohdistuu.

#### NUOTTIESIMERKKI 9. Final Fantasy VI taistelumusiikki.

A

B

C

D

Voitettuja taisteluita seuraavat taistelutilannetta tai sen narratiivista merkitystä korostavat erityyppiset fanfaarit. Musiikillisesti perustaistelujen jälkeisissä fanfaareissa esiintyy metsästystopokselle tai *caccialle* tyypillinen rytmitys, kuten nuottiesimerkissä 10 nähtävä triolirytmitys ja soitinnus tapahtuu varsin usein vaskipuhaltimilla - näin myös FFVI:n voitonfanfaarissa.

NUOTTIESIMERKKI 10. Final Fantasy VI fanfaari.



Sekä taistelumusiikki että fanfaari edustavat Final Fantasy -peleissä eräänlaista seremoniallisuutta. Ne vaativat toteutuakseen ennalta määrättyjen pelillisten tapahtumien toteutumista yhä uudestaan toistuvaa kaavaa noudattaen. Näin taistelutilanteesta itsestään tulee pelaajalle toistuva suoritus, seremonia, jonka kiinteänä osana on taisteluun motivoiva musiikki ja voitetusta taistelusta ansaittu fanfaari toimii emotionaalisenä palkintona, joka niin ikään motivoi pelaajaa. Trumpeteilla soitetut signaalit marssien yhteydessä edustavat topoksina mm. seremoniallisuutta (Monelle, 2004, 163).

#### 4.2.2 Kid's run through the City

Final Fantasy -peleissä pelaaja liikkuu avoimessa pelimaailmassa (*open world*), joka muodostuu erilaisista kylistä ja kaupungeista, sekä erityyppisistä maa- ja merialueista. Kaupungit ja kylät ovat merkittäviä niin pelimekaniikan kuin pelin narratiivin kannalta. Niissä pelaajan mahdollisuus ostaa uusia aseita ja varusteita, kerätä voimaa ja tallentaa peli, sekä saada asukkailta pelissä etenemisen kannalta tärkeää informaatiota. Peleissä kuljetaankin varsin usein eri kaupunkien välillä pelin juonen ohjaamana tai määräämänä. Kaupunkien taustalla kuullaan usein idyllinen ja rauhallinen pastoraali, kuten FFVI:ssa, jossa taustamusiikki on nuottiesimerkissä 11 nähtävä "Kid's run through the city", joka kuullaan viidessä eri kaupungissa: South Figaro, Mobliz, Jidoor, Nikeah ja Kohlingen.

NUOTTIESIMERKKI 11. "Kid's run through the city"

The image shows a musical score for the piece "Kid's run through the city". It is written in G major (one sharp) and 3/4 time. The score is presented in two systems, each with a grand staff (treble and bass clefs). The first system consists of four measures. The second system starts with a measure number '5' above the first measure and also consists of four measures. The melody is primarily in the treble clef, while the bass clef provides a simple accompaniment with eighth notes and rests. The piece concludes with a double bar line at the end of the second system.

"Kid's run through the city" on varsin selkeä pastoraali -topos. Pelissä harvemmin kuultu 3/4 -tahtiosoitus voisi yhtä hyvin olla 6/8, joka vastaisi paremmin pastoraaleissa usein kuultavaa

*siciliana* -rytmitystä. Myös musiikin instrumentaatio huiluineen luo Monellen (2006, 5) kuvailemaa lyyristä ja rauhallista paimentolaistunnelmaa.

### 4.2.3 Dancing Mad

Final Fantasy -pelisarjan tunnetuimmista musiikeista, “Dancing Mad”, on viimeisen taistelun (*final battle*) musiikki, joka koostuu aiemmin peleissä kuulluista teemoista sekä erilaisista tyyllillisistä lainoista, niin renessanssi- kuin barokkimusiikistakin. Viimeisessä taistelussa pelaaja kohtaa neljä eri vastustajaa ja näin ollen myös Dancing Mad (johon jatkossa viitataan lyhenteellä DM) on neliosainen, jolloin jokaisella vastustajalla on oma musiikkinsa. Narratiivisesti pelaaja taistelee yhtä antagonistia, Kefkaa vastaan, joka taistelun edetessä muuttaa fyysisesti muotoaan käyttäen yhä vahvempia hyökkäyksiä. Laajasti määriteltynä Dancing Mad on neljästä episodista koostuva taistelukohtaus, ja jokainen musiikillinen episodi koostuu erilaisia karakterejä sisältävistä fragmenteista, jotka merkitystensä vuoksi olen tässä tutkielmassa sijoittanut toposkategorian alle.

Ensimmäinen osa on eräänlainen ekspositio alkaen muunnelmalla pelissä aiemmin kuulusta teemasta *Catastrophe* ja sisältäen häivähdyksiä myös koko pelin alussa kuultavasta musiikista *Omen*, josta nähdään esimerkki DM:n neljännen osan analyysin yhteydessä.

NUOTTIESIMERKKI 12. DM, osa 1. Avausteema



Avausteema (nuottiesimerkki 12) on merkitykseltään kuin taistelumotiivi, ja musiikin teho nopean 16-osakuvion lisäksi perustuu ennen kaikkea avoimiin kvartti- / kvinttirakenteisiin sointuihin, joiden nimensä mukaisesti voidaan tulkita jättävän pelikentän avoimeksi. Tässä vaiheessa pelaajan on mahdoton aavistaa, että viimeinen taistelu koostuu neljästä eri vastustajasta, musiikilliset viittaukset pelin alkuun antavat toki ymmärtää että narratiivi on sulkeutumassa. Osa jatkuu jopa hieman yllättäen koraalinomaisella teemalla ja nuottiesimerkissä 13 nähtävä ylöspäin suuntautuva melodialiike luo alluusion Mannheimin raketti -topoksesta.

NUOTTIESIMERKKI 13. DM, osa 2. Mannheimin raketti.



Topoksena *alla breve*- ja koraalityyli (nuottiesimerkki 14) viittaavat menneisyyteen ja traditioihin, niin uskonnollisiin kuin sekulaarisiinkin. (esim. Ratner, 157, 169). Myös DM:ssa koraali heijastaa menneisyyttä: pelissä jo käytyjä taisteluita ja sitä, että pelin alusta alkaen narratiivia on kuljettanut osittain myös pelaajan tiedostamatta Kefka. Melodian imitaatio voidaan tulkita kysymys-vastaus -leikittelynä, keskusteluna protagonistin ja antagonistin välillä.



NUOTTIESIMERKKI 14. DM, osa 1. Koraali.



Koraalissa esitetty kysymys saa vastauksen ensimmäisen osan viimeisessä fragmentissa. Nopeatempoinen neljäsosakulku pitkin vastäänineen voidaan sekä tyyliinsä että merkityksensä vuoksi nimetä *Preludiksi* (nuottiesimerkki 15), alkusoitoksi alkavalle taistelulle.

NUOTTIESIMERKKI 15. DM, osa 1. Preludi.



DM:n toinen osa on kahdesta teemasta ja niiden välisestä transitiosta koostuva *fantasia*, jossa korostuvat sekä musiikin moduloivuus että kromaattisuus. Ensimmäinen taite (nuottiesimerkki 16) luo varsin vahvan assosiaation sirkusmusiikkiin. Narratiivisesta lähtökohdasta tulkittuna musiikki liittyykin läheisesti Kefkan pelihahmoon, jonka ulkoinen olemus ja oikukas käytös rinnastuvat klovniin. Musiikin marssimainen tyyli paljastaa niin

ikään kytkökset sirkusmusiikkiin, joka perustuu nopeatempoisiin marsseihin ja tanssillisempiin galoppeihin. Topoksena taite voidaan nähdään traagisia ja dysforisia piirteitä omaavana *military* -topoksena (Monelle, 2006, 178), joka nimensä mukaisesti kuvastaa pelillistä sotatilaa aiheuttaen samanaikaisesti epämääräisen tunnetilan sirkusmusiikin ja militaarisen mielentilan ristiriidassa. Myös musiikissa tämä kuullaan fantasiaalle tyypillisinä äkillisinä kontrasteina.

#### NUOTTIESIMERKKI 16. Sirkus vs. militaria.



Napolilaisen sekstisoinnun (alennettu toinen aste) ja purkautumattoman kvartti-terssi -pidätyksen tehoihin perustuva transitio (nuottiesimerkki 17) toimii siirtymänä A- ja B-osan välillä. Jo transitio tuntuu hipovan tonaalisuuden ja atonaalisuuden rajapintaa ja lopulta rajapinta murtuu virtuoottiseksi luonnehdittavassa C-osassa, joka atonaalisuudestaan huolimatta on luokiteltavissa *Sturm und Drang* -topokseksi (nuottiesimerkki 18). Musiikki on kulmikasta ja melodian ääriviivat ovat ennalta-arvaamattomat.

NUOTTIESIMERKKI 17. DM, osa 2. Transitio.



NUOTTIESIMERKKI 18. DM, osa 2. Sturm und Drang.



*“Life... dreams... hope...*

*Where do they come from? And where do they go?*

*Such meaningless things... I'll destroy them all!”*

Yllä oleva sitaatti on Kefkan lausuma uhkaus viimeisen taistelun aikana. Kefka on nostanut itsensä kaiken yläpuolelle, hän on Ylösnousemus, hän on *God of Magic*. Kolmas taistelu ja näin DM:n kolmas osa on omakohtaiseen pelikokemukseeni peilaten kaikista vaikuttavin odottamattomuudessaan. Toisin kuin saattaisi odottaa, musiikin ja taistelukohtauksen vaikuttavuus ei perustu dramatiikkaan tai kompleksisuuteen, vaan selkeyteen ja edellisen osan vastapainona yksinkertaiseen kauneuteen. Kolmas osa on fuuga (nuottiesimerkki 19), jota Ratner (1985, 263) nimittää ” *the chief genre of the learned style* ”.

NUOTTIESIMERKKI 19. Fuuga: messanza ja kontrasubjekti.

Barokin aikana retoriikka jaettiin viiteen osaan, joista dispositio (kokonaisuuden jäsentely) jakautui seuraavasti (esim. Ratner, 1985, 84 – 92):

1. Exordium: esittely
2. Narratio: selonteko, kertomus
3. Propositio: sisältö, päämäärä
4. Confutatio: vastaväitteiden kumoaminen
5. Confirmatio: vahvistus
6. Perotatio: loppupäätelmä

Retoriikkaan peilaten DM:n kolmannen osan fuuga voidaan tulkita seuraavalla tavalla. Fuugan exordiumin ja narraation kehyksenä on 16-osakuvioiden muodostama *messanza*, jonka päämääränä on fanfaarinomainen propositio (nuottiesimerkki 19, tahdit 3 ja 4). Tätä seuraavat confutatio, jossa bassossa kulkeva kontrasubjekti imitoi Kefkan teemaa ensin duurissa (nuottiesimerkki 19, tahdit 5 ja 6) ja confirmatio joka imitoi Kefkan teemaa mollissa (nuottiesimerkki 20, tahdit 7 ja 8).

NUOTTIESIMERKKI 20. Fuuga. Perotatio.

The musical score consists of three systems of piano accompaniment. The first system (measures 1-3) features a treble clef with a complex triplet pattern of eighth notes and a bass clef with a simple eighth-note accompaniment. The second system (measures 4-6) shows a change in the treble clef's melodic line and a more active bass line. The third system (measures 7-9) concludes with a final chord in the treble and a sustained bass line.

Fuugan päätös perotatio alkaa diatonisella kvinttikerrolla V-I-IV-VII-III-VI, mutta kontrapunktinen kudus muotoutuu yhä kromaattisemmaksi duuri-molli-tonaliteetin hämärtyessä.

Neljännän osan aluksi kuullaan ensimmäisen osan käsittelyn yhteydessä pelin avausteema Omen, jonka puhtaille kvarteille rakentuva sointukerrostuma muistuttaa Richard Straussin (1864 – 1949) tunnetun sävelrunoelman *Also Sprach Zarathustra* avausteemaa.

NUOTTIESIMERKKI 21. Omen.

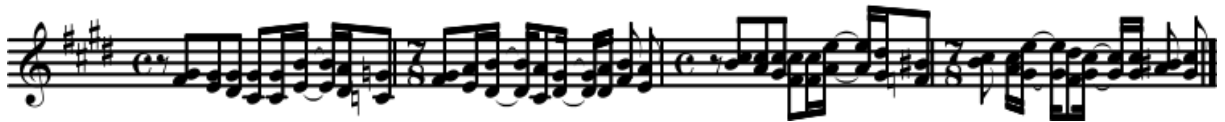
The musical score for 'Omen' is presented in a grand staff with two systems. The first system (measures 1-5) features a treble clef with a series of chords and a bass clef with a similar chordal accompaniment. The second system (measures 6-7) shows a continuation of the chordal texture with some melodic movement in the bass line.

DM:n neljäs yhdistää Kefkan teeman (nuottiesimerkit 23 ja 24) ja pelissä aiemmin kuullun The Fierce Battle:n musiikin rakenteita ja elementtejä. Tahtiosoitukset vaihtuvat usein ja variaatioiden alla kulkee nuottiesimerkissä 22 havainnollistettuja bassokuvioita.

NUOTTIESIMERKKI 22. Bassokuvioita.



NUOTTIESIMERKKI 23. Variaatio Kefkan teeman B-osasta.



NUOTTIESIMERKKI 24. Kefkan teema tahdissa 2.



Dancing Mad muodostaa pelin sisällä oman musiikillisen kokonaisuutensa, joka saa vaikutteita pelissä aiemmin kuulluista teemoista sekä narratiivisista merkityksistä.

## 4.3 Symboliikka ja pelin sisäiset merkitykset

### 4.3.1 Airships - ilmalaivat

Ilmalaivoilla on Final Fantasy narratiivisessa mielessä keskeinen ja ratkaiseva merkitys, vaikka pelaaja saakin ilmalaivat haltuunsa usein vasta pelin keskivaiheilla. Ilmalaivat helpottavat pelissä *open world* -tyyppistä etenemistä, jolloin pelaaja voi liikkua vapaasti pelimaailman sisällä. Ilmalaiva ymmärretäänkin helposti pelin etenemistä helpottavana osatekijänä, ja semioottisessa mielessä ilmalaiva tai esimerkiksi avaruusalus luovat ensisijaisesti mielikuvan viestinviejänä (Mäyrä, 2008, 16). Pelimaailmassa niiden toiminnalla on kuitenkin huomattavasti syvempi ja symbolisempi merkitys.

FFVI:ssa pelaajalla on käytössään kaksi ilmalaivaa: *The Blackjack* liikuttaessa World of Balance:ssa sekä *Falcon* World of Ruin:ssa. Setzerin pelihahmon kautta pelaaja saa haltuunsa ilmalaivan ja Setzerin teema (nuottiesimerkki 25) muuttuu tällöin pelin yleismusiikiksi ilmalaivasta kuljettaessa, Terran teeman ohelle.

NUOTTIESIMERKKI 25. Setzerin teema.

Setzerin teema sekä ilmalaiva Blackjackin teema ovat musiikillisesti varsin samankaltaisia. Muunnesävellajiset soinnut muodostavat harmonisesti värikkään sointumaton, jonka yläpuolella kulkevat limittäiset melodiset aihiot. Blackjack (nuottiesimerkki 26) on soinnutukseltaan Setzerin teemaa kulmikkaampi sekunti- ja kvarttirakenteinen. Symbolisesti ilmalaiva kuvastaa peleissä muutosta sekä ajallista ulottuvuutta ja etenkin FFVI:ssa ilmalaiva liittyy muutokseen pelin narratiivissa.



NUOTTIESIMERKKI 26. Blackjack.

Ilmalaivojen yhteydessä kuultava musiikki poikkeaa sävyltään niin FFVI:ssa kuin sitä aikaisemmissakin sarjan peleissä. FFVI:ssa musiikin poikkeavuus liittyy ensisijaisesti kahden melodialinjan väliseen soljuvaan ja kontrapunktiin (esim. Setzerin teeman taudit 11 – 16, Blackjack taudit 2 – 6), joka luo mielikuvan eteenpäin pyrkivästä ilmavuudesta.

#### 4.3.2 Game over - kuolema

Game over - peli on päättynyt. Sanoma, jonka ilmestyminen on niin Final Fantasy:ssa kuin lukemattomissa muissa peleissä seuraus pelihahmon kuolemasta. Rooli- ja fantasiapeleissä kuolema on pelin narratiivin kannalta kuitenkin lähes poikkeuksetta merkityksetön tapahtuma, sillä peli jatkuu kuoleman jälkeen pelihahmon ikään kuin uudelleensyntyessä. Näin pelaaja on pakotettu katsomaan pelihahmonsa kuolemaa lukemattomia kertoja pelin aikana, pelin

kuitenkin jatkuessa ja pelihahmon palatessa takaisin peliin. Kuolema on osa peliä ja pelikokemusta. Kuolema ei ole koskaan lopullinen, mutta pelissä etenemisen kannalta tarpeellinen, sillä se edesauttaa pelaajaa pelimekaniikan hallinnassa, pelihahmon kehittämisessä ja sääntöjen ymmärtämisessä. Pelaaminen on usein ratkaisujen tekemistä elämän ja kuoleman välillä. Pelihahmon kuoleminen on siis ennen kaikkea symbolinen. (Weintz, 2014.)

Final Fantasy VI:ssa kuultava musiikki pelihahmon on kuollessa on nimeltään *Rest in Peace*. Musiikki ei kuitenkaan kuvaa lopullisuutta, vaan septimisointuharmonian päälle rakentuva melodiaa lamento-aiheinen (nuottiesimerkki 27, tahdit 4-8) voisi kuvailla pohdiskelevaksi ja lohdulliseksi.

#### NUOTTIESIMERKKI 27. “Rest in Peace”

“Darylän epitafi” (nuottiesimerkki 28) on pelin keskivaiheen jälkeen nähtävä Setzerin menneisyyteen liittyvä välinäytös, jossa hän saa omakseen ilmalaiva Falconin edesmenneeltä rakastetultaan Darylilta. Kohtauksen musiikissa yhdistyvät sekä ilmalaivaan että kuolemaan

liittyvä symboliikka. Musiikki varioi A-duurissa Setzerin teemaa, mutta on tunnelmaltaan lähempänä pelin kuolema-teemaa.

NUOTTIESIMERKKI 28. "Daryl's epitaph"



Ilmalaivan ja kuoleman yhdistyminen pelin narratiivissa ja musiikissa kutoo symbolisesti yhteen FFVI:n narratiivisen perusajatuksen. Ajan käsite ei ole realistisen yksiselitteinen, vaikka pelin tapahtumat ovatkin ennalta määrätty. Sekä ilmalaiva että kuolema edustavat muutosta ja yllättävää kyllä, pelillistä jatkumoa. Kuoleman kautta pelaaja oppii uutta sekä itsestään että narratiivista. Siksi musiikin on oltava pohdiskeleva lopullisuuden kokemuksen sijaan.

## 4.4 Sitaatit

Kuten aiemmassa luvussa mainitusta “Dancing Mad” musiikista voidaan päätellä, pelimusiikissa ei kaihdeta elementtejä jotka varioivat musiikin eri tyyllilajeja niin aikakaudesta kuin tyylistä riippuen. Länsimainen taidemusiikki konventioineen ja rakenteineen on varsin vahvasti läsnä FFVI:n musiikissa huolimatta siitä, että pelin narratiivi nojaa itämaiseen mytologiaan ja tarustoihin.

Musiikilliset lainat ja sitaatit istuvat varsin luontevasti FFVI:n musiikilliseen kokonaisuuteen. “The Magic House” (nuottiesimerkki 29) on musiikki joka kuullaan Jidoorin kaupungissa sijaitsevassa talossa pelin siirryttyä World of Ruin:iin. Musiikki on varsin selkeä sitaatti W.A.Mozartin Pianosonaatista Nro. 11 ja sen kolmannesta osasta *Rondo alla Turca*.

### NUOTTIESIMERKKI 29. “The Magic House”

The image shows a musical score for 'The Magic House' in G major, 3/4 time. It consists of two systems of piano accompaniment. The first system has four measures, with the melody starting in the third measure. The second system starts at measure 7 and continues for four measures, ending with a double bar line. The score includes various musical notations such as eighth notes, sixteenth notes, and trills (tr) in both the treble and bass staves.

Sitaatti on varsin osuva kuvastamaan pelin sen hetkisen narratiivin shamanistista ja eksoottista luonnetta, kun pelihahmo Relm on tarkoitus pelastaa maalauksen sisällä olevalta demonilta.

“Oh my hero, so far away now. Will I ever see your smile?  
 Love goes away, like night into day. It’s just a fading dream.  
 I’m the darkness, you’re the stars. Our love is brighter than the sun.  
 For eternity, for me there can be, only you, my chosen one...  
 Must I forget you? Our solemn promise? Will autumn take the place on spring?  
 What shall I do? I’m lost without you. Speak to me once more!  
 We must part now, my life goes on. But my heart won’t give up.  
 Ere I walk away, let me hear you say, I meant as much to you...  
 So gently, you touches my heart. I will be forever yours.  
 Come what may, I won’t age a day. I’ll wait for you, always...”

“Aria di Mezzo Carattere” (nuottiesimerkki 30) on nimensä mukaisesti aaria *Maria ja Draco* -nimisestä oopperasta. Aarian esittää pelihahmo Celes, jonka johtoaihe mukailee aarian teemaa. Peliympäristönä on varsin realistinen oopperatalo ja pelitapahtumien edetessä pelaaja saa huomata musiikin kuuluvan talossa soittavasta orkesterista. Musiikissa on läsnä sekä dynaamisuus että diegeettisyys, jolloin musiikki on suorassa vuorovaikutuksessa pelaajaan ja pelin narratiiviin. Pelillisesti moniulotteinen kohtaaminen tapahtuu oopperanäytöksessä johon pelaaja valmistautuu opettelemalla libretosta aarian vuorosanat. Erityistä on, että pelaaja seuraa näytöstä ulkopuolisena katsojana osallistuen kuitenkin samalla itse näytökseen.

## NUOTTIESIMERKKI 30. ”Aria di Mezzo Carattere”

The image displays a musical score for a piece titled "Aria di Mezzo Carattere". It consists of two systems of music, each with a vocal line and a piano accompaniment. The key signature is one sharp (F#), and the time signature is common time (C). The first system contains five measures. The vocal line begins with a quarter note G4, followed by quarter notes A4 and B4, then a half note C5, and ends with a quarter note B4. The piano accompaniment starts with a whole rest, followed by quarter notes G3 and A3, and then quarter notes B3 and C4. The second system contains four measures, starting with a measure number 5 above the staff. The vocal line continues with quarter notes D5, E5, and F#5, followed by a quarter note G5, then a quarter note F#5, a quarter note E5, and a quarter note D5. The piano accompaniment features a rhythmic pattern of quarter notes G3, A3, B3, and C4, with some notes being beamed together.

Kohtaus on tyypillinen *opera seria*, jossa resitatiivin tehtävänä on kuljettaa juonta aarian ollessa pohdiskeleva yksinpuhelu.

## 5 PELIMUSIIKKI JA EMERGENSSI SYNTEESI

Musiikillisten rakenteiden synteettinen tarkastelu yhdistää sekä integroi keskenään eritasoiset, niin *korkeamman kuin sisäisen tason musiikilliset struktuurit*. Synteesin kautta useat musiikilliset rakenteet, kuten gestuurit, topokset ja troopit voidaan yhdistää yhdeksi emergentiksi kokonaisuudeksi. Gestuurit, topokset ja troopit sisältyvät synteisiin, jonka emergentti tulkinta ei ole suoraan analyttisen yksityiskohtien summa, mutta yksityiskohtia ei voi niin ikään ohittaakaan sillä oletuksella, että osat yhdistyvät kokonaisuudeksi ilman analyttistä tulkintaa. Synteesi ja emergenssi ovat tapa tulkita ja perustella musiikkia, sen rakenteita ja merkityksiä, perustuipa tulkinta sitten aistinvaraiseen tai kognitiiviseen havainnointiin. Systemaattisen analyysin rooli on välttämätön erillisten musiikillisten elementtien tunnistamisessa, mutta synteesin kautta erilliset osa-alueet täydentyvät ja yhdistyvät musiikilliseksi diskurssiksi. (Hatten, 2004, 2,3.)

Gestuuri on ihmisen liikettä jäljittelevä tai imitoiva musiikillis-retorinen ele, jota voidaan käsitellä niin temaattisesti, dialogisesti kuin retorisesti. Gestuuri voi olla ääneksi muutettu spontaani, ekpressiivinen liike, tai kuulijan keino ymmärtää musiikin tyylejä ja rakenteita. Säveltäjälle gestuuri voi toimia inspiraationa ja musiikillisen idean ja representaation välineenä. (Hatten, 2004, 233). Tässä tutkielmassa gestuurit jäävät vain maininnan tasolle Hattenin (2004) esittämän synteesiteorian yhteydessä, sillä gestuurit liittyvät tulkintani mukaan ensisijaisesti musiikin esittämiseen.

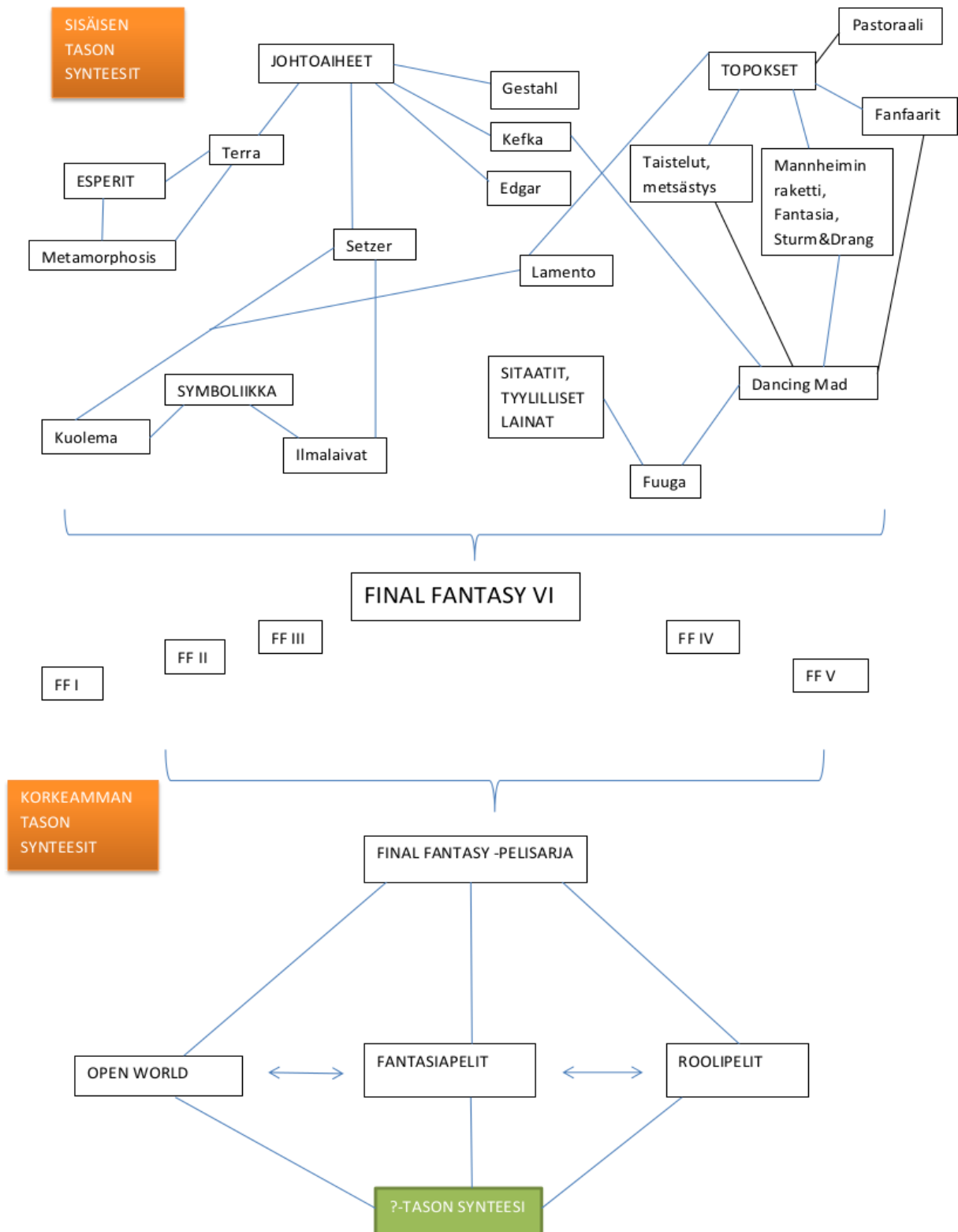
Final Fantasy VI:n sisältämä musiikki muodostaa kokonaisuuden, jota tässä tutkielmassa kutsutaan termillä *emergenssi synteesi*. Synteesissä lähtökohtana on se, että kokonaisuudessa yhdistyneistä tekijöistä, emergensseistä, tulee enemmän kuin osien summa. Emergenssiin

liittyy holistinen näkemys kokonaisuudesta johon ilmestyy sellaisia osia tai tekijöitä joita yksittäisissä osissa ei ilmene. Synteettisessä tarkastelussa pelin musiikki sisältää sekä korkeamman että sisäisen tason synteettisiä struktuureita. Sisäisen tason struktuurit liittyvät pelin narratiiviin ja pelihahmoihin, ja niiden kautta pelin sisäisiin ja symbolisiin merkityksiin. Esimerkiksi Terran teema voidaan avata sisäisen tason struktuurina seuraavalla tavalla.

Terran teema variaatioineen muodostaa Terran pelihahmoa kuvastavan synteesin. Pelkkä Terran motiivi ei sellaisenaan paljasta Terraa esimerkiksi, ennen kuin varioitu motiivi saa ympärilleen narratiivisia merkityksiä. Näin Terran motiivista fuusioituu osa espereiden teemaa, *Metamorphosis*. Metamorfoosi terminä tarkoittaa muodonmuutosta: Terran pelihahmon muutosta esimerkiksi, Terran motiivin muovautumista ja muuntumista esperin motiiviksi. Terran motiivi on siis esper-synteesin emergenti.

Korkeamman tason struktuurit voidaan ymmärtää koskemaan laajemmin esimerkiksi yhden pelin sisältämää musiikkia tai kokonaisen peligenren musiikkia. Tutkielmassa tarkasteltu Final Fantasy VI muodostaa oman korkeamman tason synteesin, ja sarjan pelien I – VI musiikit (rajaus perustuu tutkielman johdannossa olevaan mainintaan videopelimusiikin kehityksestä) muodostavat edelleen korkeamman tason synteesit (ks. Kuvio 1).





Kuvio 1. Synteesien muodostuminen.

Open World-, fantasia- ja roolipelikategorioista muodostuva ”?-tason synteesiksi” nimitetty kokonaisuus on hypoteettinen mahdollisuus siitä, että mainitut peligenret sisältävät selkeästi

luokiteltavia musiikillisia rakenteita ja elementtejä jotka voidaan nimetä kuvastamaan koko peligenreä. Kuten Kuvioista 1. voidaan havaita, avoimen maailman fantasia ja roolipelit eivät ole tarkkarajaisia ja itsenäisiä pelikategorioita, vaan lähes poikkeuksetta pelien ominaisuudet sekoittuvat ja yhdistyvät. Siksi ajatus näiden pelityyppien muodostamasta synteesisistä ei ole oletukseni mukaan mahdoton, mutta sen todentaminen vaatisi luonnollisesti tutkimuskysymyksen laajentamista yhden pelin/pelisarjan ulkopuolelle.

Tärkeä huomio ja lähtökohta synteettisessä ajattelussa on, että pelimusiikissa synteesi ei muodostu pelkästään musiikillisista osatekijöistä vaan kokonaisuudessa kuuluvat niin pelilliset kuin narratiiviset tekijät. Analyysi oli jaettu neljään eri kategoriaan, joista jokainen tuo synteisiin musiikillisten rakenteiden ja ilmaisumuotojen ohella muita emergenttejä.

1. Johtoaihe: metafysiset tasot, pelihahmojen henkilöhistoria ja karaktäärit
2. Topos: musiikinhistorialliset konventiot, kieli
3. Symboliikka: pelikokemus, narratiiviset ulottuvuudet
4. Sitaatit: viittaukset kirjallisuuteen, (musiikin) historiaan, visuaalisuus, tekstuaalisuus

Jo tutkielman teoriaosassa johtoaiheen todettiin olevan ennen kaikkea symbolinen elementti joka korostaa kuvaamansa kohteen metafysisiä tasoja. Tällöin johtoaihe toimii pelaajalle etenkin pelin alkuvaiheessa tiedonlähteenä kuvaamalla ja osittain paljastamalla pelihahmon henkilöhistoriallisia taustoja. Terran teema on aiemmin esiteltyjen analyysien perusteella moniulotteinen johtoaihe, joka sekä varioituu narratiivia mukailien että fuusioituu muiden musiikillisten elementtien kanssa sisäisen tason synteeseiksi.

Johtoaiheeseen liittyvä symbolisuus toteutuu FFVI:ssa etenkin Setzerin teemassa, joka analyysissä liitettiin osaksi ilmalaivaan ja kuolemaan liittyvää symboliikkaa. Toisaalta

Setzerin teema on hyvä esimerkki synteesisestä, yhdistyessään sekä ilmalaivan pelin sisäisiin merkityksiin että kuolemaan liittyvään pelillisyyteen ja tematiikkaan.

Topokset toimivat pelimusiikin analyysissä kaksisuuntaisesti: musiikin rakenteista voi tunnistaa jo olemassa olevia, musiikinhistoriallisia topoksia mutta samanaikaisesti yhden pelin tai pelisarjan sisällä voi muodostaa toposkategorioita jotka eivät löydä vastaavuutta em. luokituksista. Tässä tutkielmassa esimerkkinä topoksista toimivat taistelutilanteiden musiikit, fanfaarit ja pastoraali sekä Danding Mad –episodin sisältämät fragmentit. Vaikka taistelut sisältävätkin metsästys- ja marssitopoksille ominaisia tyyllisiä piirteitä, ovat ne kuitenkin oma irrallinen kategoriansa. Analyysin ja pelikokemukseni perusteella Final Fantasy –pelisarjan osien 1 – 6 musiikista olisi mahdollisuus muodostaa toposluokkia (Kuvio 2) tyylien ja tyyppien perusteella.

TAULUKKO 2. Topoksia Final Fantasy -pelisarjassa

Tyypit	Tyylit
Taistelumusiikit	Voitonfanfaarit
Kaupunkien musiikit (esim. Kid's run through City)	Kuninkaallinen Sotaisa Imperialistinen Peliin aloitusmusiikit ja päättösmusiikit Sankarillisuus

Toposten ilmaisuvoima on laaja ja niiden tulkintaan sisältyy ymmärrys aikakausien, musiikinhistoriallisten ilmaisutapojen ja kielen konventioista. Dancing Mad -kokonaisuuden

sijoittaminen topoksia käsittelevään lukuun perustui ensisijaisesti juuri toposten laajaan ilmaisuvoimaan ja siihen, että topoksia yhdistelemällä voidaan muodostaa kokonaisia musiikkiteoksia. Laajemmassa hermeneuttisessa viitekehyksessä *Dancing Mad* on tulkittavissa rakenteelliseksi troopiksi, jonka sisältö koostuu niin sitaateista kuin tekstuaalisista viitteistä, sekä erilaisia musiikillisia rakenteita kuten topoksista ja johtoaiheista. Episodin neljännen osa alku, *Omen*, tulkittiin sitaatiksi Richard Straussin sävelrunoelmasta *Also Sprach Zarathustra*. Kefkan viimeinen ulkomuoto on jumalankaltainen olento joka julistaa olevansa *God of Magic*. Kefkan taustalla on aurinko, jonka on sanottu olleen Zarathustralle viisauden symboli. Toisaalta Friedrich Nietzshcen (1844 – 1900) tunnettu lausahdus ”Jumala on kuollut” sopii tematiikaltaan myös Kefkaan joka on korottanut itsensä jumalan kaltaiseksi olennoiksi.

Tutkielman alussa mainittiin pelin musiikillinen identiteetti, jonka muodostuminen ei Winifred Phillipsin (2014) mukaan ole pelimusiikin sävellystyön lähtökohdasta ensi sijasta. Siinä missä eri musiikkityylit luokitellaan erilaisiin tyyleihin ja genreihin, myös pelit kategorioidaan eri genreihin kuten tutkielmassa analysoitu *Final Fantasy*, joka sijoittuu rooli- ja fantasiapelien kategoriaan. Luokittelun pohjalla on juuri musiikin tai pelin identiteetti, jonka lähtökohta voi olla niin historiallinen kuin tyylilajin ominaispiirteeseen perustuva tekijä. Tästä tutkielmasta saatujen havaintojen perusteella voidaan todeta, että musiikin identifiointi on edellytys pelimusiikin kategorioimiselle, ja sitä kautta tutkimuksellisen näkökulman rajaaminen on helpompaa ja selkeämpää.

## 6 LOPUKSI

Tässä tutkimuksessa hermeneuttisessa tulkintakehyksessä tehty musiikkianalyysi on subjektiivista ja siksi kritiikille altis. Musiikista tehdyt havainnot ovat tutkielman tekijän omia tulkintoja ja havainnot perustuvat osittain omakohtaiseen kokemukseen pelistä. Kun yksi tärkeimmistä analyttisistä työkaluista on itse pelaaminen, ei empiiriseltä tutkimusotteelta voi välttyä. Omia kokemuksiani olen tässä tutkielmassa pyrkinyt avaamaan ja perustelemaan musiikin teorian kautta sekä tulkitsemaan analyysissä käytettyjä esimerkkejä mahdollisimman laaja-alaisesti näkökulmasta riippuen. Näkemykseni mukaan onnistuin löytämään tutkimuskohteesta riittävästi teoriataustaan pohjaavia esimerkkejä, ja sain sidottua analyysin tutkielmassa esitettyihin teorioihin.

Pelimusiikin tarkastelu semioottisista lähtökohdista käsin tuo uusia näkökulmia musiikkiin itsessään mutta mikä tärkeämpää, itse pelaamiseen. Sekä aineistonkeruumenetelmä että aineiston analyysi tuottavat pelillistä tietoa, jolloin itse pelikokemus siirtyy syvemmälle tasolle kun musiikin semioottiset rakenteet lisäävät pelistä saatavaa informaatiota. Vaikka musiikki onkin vain yksi elementti osana pelin multimediaalista mekaniikkaa, ei sen merkitys ole missään nimessä vähäisin. Siinä missä musiikki tuo peliin erilaisia kulttuurisia näkökulmia ja mielle yhtymiä toimii se pelin tunnelman vahvana luojana ja värittäjänä. Tässä tutkielmassa olen saanut esitettyä varsin onnistuneesti niitä osatekijöitä ja semioottisia rakenteita joista Final Fantasy VI:n musiikki koostuu. Tutkielman myötä pelillinen mielenkiintoni Final Fantasy –pelisarjaa kohtaan on lisääntynyt entisestään, ja toivonkin, että tutkielmani kannustaa myös sen lukijoita analyttiseen pelaamiseen ja sen kautta ymmärtämään musiikin merkittävää osuutta osana pelikokemusta.

## LÄHTEET

- Allanbrook, Wye Jamison (1983). *Rhythmic Gesture in Mozart Le Nozze di Figaro & Don Giovanni*. University of Chicago Press.
- Agawu, Kofi (1991). *Playing with signs: A semiotic interpretation of Classic music*. Princeton, NJ, U.S.A.: Princeton University Press.
- Adorno, Theodor & Eisler, Hanns (1994). *Composing for the Films*. New Introduction by Graham McCann. Athlone Press, London.
- Collins, Karen (2008.) *Game Sound. An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Massachusetts Institute of Technology.
- Cooke, Mervyn (2008). *A History of Film Music*. Cambridge University Press.
- Danuta, Mirka (2014). *The Oxford Handbook of Topic Theory*. Oxford University Press.
- Defazio, Joseph (2006). *Leitmotif: Symbolic Illustration in Music*. Mediated Perspectives. Vol. 01. Nro. 02.
- Donovan, Tristan (2010). *Replay. The History of Video Games*. Yellow Ant. Great Britain.
- van Elferen, Isabella (2016). *Analysing Game Musical Immersion*. Ludomusicology. Approaches to Video Game Music. Ed. Kamp, M., Summers, T. & Sweeney, M.
- Gorbman, Claudia (1987). *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. Bloomington: Indiana University Press, London: British Film Institute.
- Hatten, Robert S. (2004). *Interpreting Musical Gestures, Topics and Tropes*. Indiana University Press.
- Järvinen, A. (2008). *Games without frontiers: theories and methods for game study and design*. Tampereen yliopisto, humanistinen tiedekunta. Väitöskirja.

- Kizzire, Jessica (2014). *“The Place I’ll Return to Someday”*: Musical Nostalgia in *Final Fantasy XI*. Music in Video Games. Ed. Donnelly, K.J., Gibbons, William & Lerner, Neil. Routledge Music and Screen Media Series.
- Kramer, Lawrence (2011). *Interpreting Music*. University of California Press.
- Kramer, Lawrence (1990). *Music as Cultural Practise, 1800 - 1900*. University of California Press.
- Krouvi, Taneli (2014). Musiikki pelin ytimen ja kuoren välissä – videopelimusiikki peliretoriikkana. Pro gradu –tutkielma. Jyväskylän yliopisto.
- Monelle, Raymond (2006). *The Musical Topic. Hunt, Military and Pastoral*. Indiana University Press.
- Mäyrä, Frans (2008). *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*.
- Phillips, Winifred (2014). *A Composer’s Guide to Game Music*. Cambridge, US:
- Prendergast, Roy M. (1992). *Film music: A neglected art*.
- Ratner, Leonard G. (1985). *Classic music: Expression, form, and style*. Stanford University.
- Sadie, Stanley ed. (1992). *The New Grove Dictionary of Opera*. Macmillan Press Limited, London; Grove’s Dictionaries of Music inc., New York, NY.
- Summers, Tim (2014). *From Parsifal to the PlayStation: Wagner and Video Game Music*. Music in Video Games. Ed. Donnelly, K.J., Gibbons, William & Lerner, Neil. Routledge Music and Screen Media Series.
- Summers, Tim (2016). *Analysing Video Game Music: Sources, Methods and Case Study*. Ludomusicology. Approaches to Video Game Music. Ed. Kamp, M., Summers, T. & Sweeney, M.

Tagg, Philip (2006). *Music, Moving Images, Semiotics, and the Democratic Right to Know*. Teoksessa Music and Manipulation, ed. Steven Brown & Ulrik Volgsten. Berghahn Books.

Weintz, Karen (2014). Death. *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Ed. Mark J.P Wolf & Bernard Perron. Routledge Ltd - M.U.A