

Fantasiaa nuottiviivastolla

TEKSTI: Satu Nikander

Musiikin säveltäminen on aina haaste, ja kaksin verroin haastavampaa on säveltää musiikkia, jonka tarkoituksena on toimia osana isompaa kokonaisuutta. Tähän haasteeseen **Nobuo Uematsu** tarttui vuonna 1985 liittyessään Squaren säveltäjäkaartiin. Kaksi vuotta myöhemmin, 1987, hän sävelsi *Final Fantasy* -pelisaagan ensimmäisen osan musiikit. Niin peli kuin sen musiikkikin olivat menestys. Vuosien varrella Uematsu sävelsi yksin musiikit yhdeksään ensimmäiseen *Final Fantasy* -peliin, luoden siten unohtumattoman musiikkimaailman unohtumattomalle pelisaagalle.

Fantasiaa peleissä

Haasteelliseksi pelimusiikin säveltämisen tekee musiikkien ja kohtausten välisen yhteensopivuuden tärkeys. Musiikin tehtävänä on tukea tapahtumia, tai luoda vastakkainasettelua. Joskus musiikki voi myös paljastaa pelaajalle asioita, joita hahmot eivät vielä tiedä.

Hyvänä esimerkkinä kohtausta tukevasta musiikista on *Final Fantasy VIII:n* kappale *Seed*, joka soi useaan otteeseen pelin alkupuolella. Ensimmäisen kerran siihen tutustutaan Balamb Gardenin rehtorin pitäessä puhetta *Seed*-kokeeseen valmistautuville nuorille. Kappaleen väheäisyys, vakavuus ja armeijahenkisyys luovat juhlanan ja tulevan kokeen tärkeyttä painottavan tunnelman. Samaan kappale pyrkii (varsin onnistuneesti) soidessaan hieman myöhemmin, pelaajahahmojen saadessa kokeensa tehtävänannon. Myöhemmin, soidessaan uudestaan valmistujaisseremonian yhteydessä, se luo vakavan pohjavireen – mi-

© Square Enix



Velhotar Edean paraati, loistava esimerkki siitä, miten iloinen ja riehakas juhla muutetaan uhaavaksi ja pahaenteiseksi oikean kappalevalinnan avulla.

käli musiikki olisi ollut toisenlainen, olisivat rehtorin hassut kommentit ja aikataulusta nipottavan assistentin kommentit olleet todella humoristisia. Nyt, kiitos musiikin, kohtaus ei muutu sotilasfarssiksi, vaan tilaisuus säilyttää vakavahenkisyytensä. Musiikki tekee käsin kosketeltavaksi sen, että hahmot valmistuvat elittiuseereiksi, joita odottavat taistelut ja erilaiset sotakentät. Lopulta, kun kappaleen pariin palataan ensimmäisen tehtävänannon ohjeistuksen aikana, kappale rikkoo sitä edeltäneen hulvattoman tunnelman ja palauttaa pelaajan vakavaan mielentilaan, kuin sanoen ”Leikki sikseen, nyt siirrymme todelliseen koitokseen, joten suhtautukaa siihen asianmukaisesti”.

Loistava esimerkki vastakkainasettelusta puolestaan on *Final Fantasy VIII:n* kappale *Liberi Fatali*. Se on myös hyvä esimerkki kappaleesta, joka varsin selvästi välittää pelaajalle tietoa, jota pelin tavallisilla hahmoilla ei ole. Ensimmäisen kerran pelaaja kuulee kappaleesta kaikua jo pelin alussa, jolloin se luo tiettyä pahaenteisyyttä kukkaketoihin ja aurinkoihin maisemiin. Täyden voimansa kappale näyttää kuitenkin vasta velhotar Edean paraatissa. Juhlaparaatin on tarkoitus olla riemukas ja riehakas, mutta tunnelma muuttuu täysin *Liberi Fatalin*, uhkaavan, synkän ja massiivisen kappaleen, alkaessa soida. Velhottaren krunajaiset eivät olekaan tilaisuus, jota olisi syytä juhlistaa, vaan tilaisuus, jota olisi syytä surra. Tätä ei paraatia seuraava ja iloisesti hurraava ja juhliava väkijoukko tiedä, mutta kappale tekee tilanteen varsin selväksi pelaajalle.

Jos taas pelin kohtausten haluaa oikeasti olevan hauskoja, täytyy myös niissä soivien kappaleiden olla aidosti hauskoja tai hassuja. Ympäriinsä pinkova, hellyttävänhassun näköinen, lähes hevosen kokoinen kirkkaankeltainen lintu on veikeä, mutta vasta oikea kappale tekee siitä aidosti humoristisen ja mieleenpainuvan. *Final Fantasy II:een* sävelletty *Chocobo's Theme* on yksi pelisarjan unohtumattomista humoristisista helmistä. Se onnistuu tiivistä-

mään musiikilliseen muotoon sen, millainen chocobo on. Kappaleesta on monia eri versioita eri peleissä, mutta se on aina pysynyt pohjimmitaan samana, toimien jokaisen pelin uusissa olosuhteissa, mutta aina pysyen tunnistettavana ja läpikotaisin ”chocoboisena”.

Huomionarvoinen seikka on, että humorististen ja koomisten musiikkien säveltäminen muuttui itse asiassa haastavammaksi konsolien musiikkikapasiteetin kasvaessa – monesti vanhat NES- ja SNES-kappaleet olivat luonnostaan hauskan ja hassun kuloisia johtuen konsolien musiikeille asettamista tiukoista rajoista, mutta uusien konsolien myötä vanhat konstit eivät toimineet enää yhtä hyvin. Täytyi löytää uudet konstit tehdä melodioista hassuja, sopivan tarttuvia, sopivan pelkistettyjä, mutta kuitenkin riittävän monipuolisia, jotteivät ne kuulostaisi monotonisilta tai auttamatta ajastaan jääneiltä uudessa äänimaailmassa. Jälleen kerran Uematsu osoitti taitonsa loihtimalla *Final Fantasy IX:ään* humoristisen kappalekaksikon, joka jää kakkoseksi vain *Chocobo's Themelle*. *Black Mage's Village* ja sen kanssa samoja melodiateemoja hyödyntävä *Vivi's Theme* ovat tehty juuri niistä aineksista, joista syntyy hassu, hauska ja mieleenpainuva kappale – sopivan pirteä ja pompahteleva tempo, hassunkuloisia instrumentteja ja ripaus riitasointuja oikeissa kohdissa. Jälleen kerran kappaleet myös antavat vihjeitä pelaajalle – kun *Vivi's Theme* on tullut pelaajalle tutuksi, yhtäläisyydet *Black Mage's Village* -kappaleessa varmasti vihjaavat laajemmistakin kuin vain musiikillisista yhteyksistä.

Musiikki on jälleen avainasemassa, kun kohtaus halutaan herkäksi ja koskettavaksi siirappisen asemesta. Uematsulla on taito luoda aidosti koskettavia ja kauniita melodioita herkkiin, surumieliisiin ja romantisiin kohtauksiin. Kappaleet kuten *Aeris' Theme* ja *Dear to the Heart Final Fantasy VII:ssä* hyötyivät PlayStationin tuomasta lisäkapasiteetista, mutta Uematsu kykeni tähän jo silloin, kun pelimusiikki oli käytännön syistä rajoittunut piipityksen tasolle. Yksi kaikkein kauneimmista kappaleista *Final*



© Square Enix

Fantasy -saagassa ja pelimusiikeissa ylipäättään, *Terra*, on sävelletty *Final Fantasy VI:ta* varten. Sitä kuunnellessa unohtaa hyvin helposti, että se on tuotettu syntetisaattorilla ja esitetty nelikanavaääninä, niin elävästi kappaleen ”huilu” tuo mieleen oikeat ”käheä-äänisemmät” huilut, kuten panhuilut.

32-bittisten pelikonsolien kapasiteetin tuomien mahdollisuuksien myötä Uematsun kyvyt voimallisten kappaleiden säveltäjänä ovat päässeet todellisiin oikeuksiinsa. *Final Fantasy VII:stä* eteenpäin on ollut mahdollista tuoda pelimusiikki lähemmäs pelien ulkopuolista äänimaailmaa. Tätä mahdollisuutta Uematsu ei ole arastellut hyödyntää, vaan valjasti heti uuden äänimaailman käyttöönsä luoden *Final Fantasy VII:ään* ja sitä seuranneeseen *Final Fantasy VIII:aan* kaksi pelimusiikkihistorian massiivisimmista ja hienoimmista kappaleista: *Final Fantasy VII:ään* kappaleen *One-Winged Angel* ja *Final Fantasy VIII:aan* kappaleen *Liberi Fatali*. Molemmat kappaleet voi luokitella uusklassisiksi, ja niissä on vastaavaa tunnelmaa ja voimaa kuin esimerkiksi **Modest Petrovich Mussorgskyn** säveltämässä klassisessa kappaleessa *Yö autiolla vuorella*. Ei olekaan mikään ihme, että *One-Winged Angel* on saavuttanut harrastajien keskuudessa eräänlaisen ”pahishymnin” aseman. Pelissä *One-Winged Angel* toimii erityisen hyvin, sillä sen kantavaa melodista teemaa on jo pohjustettu kappaleessa *Those Chosen by the Planet*, joka on yksi kantavista hahmojen teemoista, tässä tapauksessa Sephirothin teema.

Fantasiaa miksauspyödyllä, pianon koskettimilla ja orkesterisaleissa

Eräs Uematsun musiikillisista vahvuuksista on se, että hänen sävellyksensä toimivat loistavasti myös pelien puitteiden ulkopuolella. Ne toimivat itsenäisinä kappaleina, jotka eivät ole riippuvaisia pelin tapahtumista vedotakseen kuulijaan. Tämän lisäksi ne ovat myös erittäin melodisia, jolloin ne taipuvat hyvin erilaisiin sovituksiin.

Sekä Uematsu itse että myös fanit ovat tehneet *Final Fantasy* -musiikeista lukuisia uudelleenmiksauksia. Uematsu itse perusti vuonna 2002 yhdessä **Kenichiro Fukuin** ja **Tsuyoshi Sekiton** kanssa bändin *The Black Mages*, joka soittaa rock-remiksejä Uematsun musiikeista. Tämän lisäksi joistakin *Final Fantasy* -peleistä on julkaistu remix-albumeja. Oma lukunsa ovat fanien tekemät uudelleenmiksaukset, joiden taso on varsin kaikenkirjavia, mutta joiden joukossa on myös todellisia helmiä.

Piano oli Uematsun ensimmäinen instrumentti, joten on vain luonnollista, että monista *Final Fantasy* -kappaleista on olemassa myös versio pianolle. Erityisen hyvin pianolle sopivat melodiset ja haikat kappaleet, kuten *Kiss Me Good-Bye*, jonka pianoversio on julkaistu levyllä *Final Fantasy XII – Piano OST*. Uematsu on kertonut säveltävänsä kaikki kappaleet aluksi kosketinsoittimilla, mikä varmasti osittain selittää sen, miksi pianosovitukset kuulostavat niin

luonnollisilta.

Koska monet Uematsun kappaleet ovat voimallisia tai erittäin melodisia, ne soveltuivat pianon lisäksi erinomaisesti myös isoille orkestereille. Monista kappaleista onkin tehty orkesterisovituksia, joista muutamana helmenä mainittakoon *Openin Theme / Tina (Orchestrated Version)* levyiltä *Final Fantasy VI: Grand Finale, One-Winged Angel (Orchestrated Version)*, joka on muun muassa levyllä *20020220 Music from Final Fantasy*, ja *The Man With the Machine Gun (Orchestrated Version)*, joka on niin ikään levyllä *20020220 Music from Final Fantasy*. Orkesterisovitukset pyrkivät usein säilyttämään kappaleen alkuperäisen rakenteen, korvaten syntetisaattorin sopivilla instrumenteilla ja täydentäen kappaleen äänipaletin. Esimerkiksi *Opening Theme / Tina (Orchestrated Version)* (joka siis on käytännössä sama kappale kuin *Terra*) saa pääinstrumentteikseen huilun, viulun ja patarummut. Näitä täydentävät vaskipuhallimet, muut jousisoittimet, alttahuilu ja kellot. Lopputulos on huomattavasti majesteettisempi ja jylhempi kuin alkuperäinen, mutta säilyttää silti alkuperäisen kappaleen herkkyyden ja heleyden.

Joistakin orkesterille sovitetuista kappaleista on tehty myös laulettuja versioita. *Toki no Hourousha* (eli *Wanderer of Time*, joka on sama kappale kuin *Terra* ja *Openin Theme / Tina (Orchestrated Version)*) on näistä yksi. Pääinstrumentit ovat käytännössä samat kuin orkesterille sovitetuissa versioissa, mutta ne ovat huomattavasti vähäeleisempiä, ja laulu on paikoin korvannut huilun osuudet. Täydentävistä soittimista ovat jäljellä vain jousisoittimet, ja uutena lisänä on harppu. Lopputulos on haikaa ja koskettava, herkkä mutta silti voimallinen.

Koska Uematsun sävellykset toimivat niin hyvin isoille orkestereille sovitettuina, ei liene mikään yllätys, että *Final Fantasy* -musiikkeja on kuultu lukuisissa konserteissa ja kiertueilla eri sinfoniaorkesterien esittäminä. Ensimmäinen konsertti oli jo vuonna 1989 pienelle yleisölle. Tuolloisen konsertin tarkoituksena oli luoda orkesteriversio *Final Fantasy I* ja *II* -pelin musiikeista.

Ensimmäinen virallinen konsertti, jossa soitettiin pelistä *Final Fantasy* -musiikkeja pelisarjan eri osista, oli 20.2.2002 pidetty *20020220 Music from Final Fantasy* -konsertti Tokyo International Forumilla. Tokion sinfoniaorkesteri esitti kappaleita kaikista siihen mennessä ilmestyneistä kymmenestä *Final Fantasy* -pelistä **Taizou Takemoton** johdolla. Tämä konsertti oli varsin iso menestys, joten sen rohkaisevana järjestettiin seitsemän konsertin sarja. Japanin kiertueita seurasi useita konsertteja ja kiertueita ympäri maailmaa. Yhä käynnissä oleva maailmankiertue, *Distant Worlds: Music from Final Fantasy*, sai ensi-iltansa 4.12.2007 Tukholmassa juhlistaen samalla *Final Fantasy* 20-vuotispäivää. *Distant Worlds II: Music from Final Fantasy* on konsertti, joka tuo *Final Fantasy* -musiikit jälleen Tukholmaan 12.6.2010. Konsertti on jo valitettavasti loppunummi,

© Christoffer Blomqvist



Nobuo Uematsu

Nobuo Uematsu on syntynyt 21.3.1959 Kochissa ja hän on valmistunut Kanagawan yliopistosta. Uematsu on itseoppinut muusikko, joka aloitti pianonsoiton ollessaan 12-vuotias ainoana opettajanaan isosiskonsa. Uematsun ensimmäinen merkittävä sävellystyö oli vuonna 1985 Squaren *Genesis*-nimiseen peliin ja hänen läpimurtotyönsä tietysti *Final Fantasy I:n* musiikki. Ensimmäisen sooloalbuminsa, *Phantasmagorian*, hän julkaisi vuonna 1994.

Vuonna 2002 Uematsu perusti yhdessä Kenichiro Fukuin ja Tsuyoshi Sekiton kanssa bändin *The Black Mages*, joka soittaa rock-remiksejä Uematsun musiikeista. (Albumit: 2003 *The Black Mages*, 2004 *The Black Mages II: The Skies Above* ja 2008 *The Black Mages III: Darkness and Starlight*). Vuonna 2004 Uematsu perusti oman pelimusiikkialan yrityksen *Smile Please* ja vuonna 2006 oman musiikkituotantoyhtiönsä *Dog Ear Records*. Uematsu säveltää yhä musiikkia Square Enixille freelancerina, ja säveltää paraikaa *Final Fantasy XIV:n* musiikkeja.

© Square Enix



Bardit peleistä *FFIII*, *FFIV* ja *FFV*.

mutta siitä, kuten valtaosasta aiempiakin konsertteja, on olemassa myös levytyksiä.

Vielä ei tiedetä, aloittaako *Distant Worlds II* uuden konserttikiertueen, vai jääkö se vain yhteen konserttiin. *Final Fantasy* -konserttien jatkumista voi kuitenkin pitää melko varmana, niin suuren suosion ne ovat saavuttaneet ympäri maailmaa. Kappaleiden voima lumota kuulijansa, olivat he sitten taaperoit, klassisen musiikin vannoutuneita ystäviä tai kovaksi keitettyjä konsolipelaajia, on avain Uematsun – ja samalla myös yksi avaimista *Final Fantasy* saagan – menestykseen. ■