

KIRJA-ARVIO

Karen Collins (2008) *Game Sound. An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design.*

Cambridge, MA & London: MIT Press. 200 s.

ANTTI-VILLE KÄRJÄ
avkarj@utu.fi

Viidennentoista syntymäpäiväni korvilla vuodenvaihteessa 1984–1985 sain ensimmäisen oman “kotimikron”. Monilla koulutovereillani oli jo VIC-20 tai Commodore 64, mutta – syistä, joita en tarkkaan muista – minulle hankittiin Sharp MZ-821. Parin, kolmen seuraavan vuoden aikana opin perusohjelmointitaitojen ohella yhden viestintäympäristöä keskeisesti säätelevistä periaatteista: teknologiset ratkaisut voivat olla miten edistyneitä tahansa, mutta ilman niitä varten kehitettyjä sovelluksia sekä näiden ympärille keskittyvää markkinointia ne ovat jokseenkin tyhjän arvoisia. Tällä tarkoitan sitä, että esimerkiksi Commodore 64:n BASIC-ohjelmointimahdollisuudet olivat ala-arvoisia Sharpin rinnalla, mutta pelivalikoimassa C64 löi MZ-821:n monisatakertaisesti. Niinpä koska omat ohjelmointi-intressini eivät yltäneet koskaan kovin monimutkaisiksi, Sharp MZ-821:ni jäi ainakin kolmeksi olympiadiksi pölyttymään erään vaatekaapin alahyllylle.

Sharpia ei pelastanut sekään, että siinä oli kolme äänigeneraattoria ja yksi

kohinageneraattori, joiden ohjaaminen BASIC:lla oli vaivatonta. Johann Sebastian Bachin, Ennio Morriconen ja Monty Normanin sävellysten muokkaaminen kolmiäänisiksi opetti varmastikin jotain sovittamisesta, mutta järin pitkälle eivät koneen tarjoamat orkestraatio- ja saundimahdollisuudet kannatelleet. Parisen vuosikymmentä myöhemmin olisi ollut kiehtovaa päästä käsiksi näihin kokeiluihin, mutta siinä vaiheessa koneen ja sen omat tallennusformaatit oli eräs koira järsinyt käyttökelvottomiksi ja sen takia eräs äiti toimittanut laitteen jätehuoltojärjestelmän hellään huomaan.

Henkilökohtaisen kotimikronostalgian siivittämänä kanadalaisen musiikintutkijan ja tietokoneharrastajan Karen Collinsin *Game Sound* -kirjaa oli ilo lukea. Omat ohjelmointiaikani ovat kuitenkin sen verran kaukaisia, että monet Collinsin esittelemät tekniset yksityiskohdat esimerkiksi erilaisista äänipiireistä jäivät hämäräksi tai tuntuivat vaativan aihepiirin ennakkotietämystä, mutta eiköhän näihinkin perehtyneitä lukijoita riitä. *Game Sound* on alaotsikkonsa mukaisesti

”johdatus videopelimusiikin ja äänisuunnittelun historiaan, teoriaan ja käytäntöön” ja sellaisena se tarjoaa perusselvityksen pelien äänten ja musiikin suunnittelun ja toteutuksen vaiheista 1970-luvun alusta lähtien sekä nykypäivän tuotannollisista ja analyttisistä lähtökohdista. Historiallisen 8-bittisen piipityksen ohella Collins käsittelee myös erilaisten kannettavien laitteiden äänellisiä ratkaisuja, mahdollisuuksia ja rajoitteita, samoin kuin peli-, elokuva- ja musiikkiteollisuuden synergiapyrkimyksiä sekä peli- ja musiikkigenrejen keskinäisiä kiinnekohtia.

Game Sound jakaantuu historialliseen (luvut 2–4) ja analyttiseen osioon (luvut 5–8), ja varsinkin alkupuolella olevat toistuvat viittaukset myöhempiin lukuihin saattavat ärsyttää. Osioita sitoo kuitenkin tiukasti yhteen koko teosta hallitseva kulttuurimaterialistinen pohjavire, mikä tarkoittaa pelien musiikin ja muun äänen käsittelyä ”teknologisten, taloudellisten, ideologisten, sosiaalisten ja kulttuuristen tekijöiden tuloksena” (s. 167). Collins huomauttaakin useiden käsittelemiensä esimerkkien yhteydessä teknologisen ja esteettisen ulottuvuuden erottamattomuudesta. Kolmen vuosikymmenen takaisten huippulaitteiden ääniä kuunnellessa tai muistellessa teknologiset rajoitteet käyvät ilmi joskus jopa tuskastuttavankin selvästi, mutta ajatusta teknologian ja estetiikan yhteydestä voi soveltaa vakiintuneempiinkin ilmaisumuotoihin, varsinkin jos ja kun teknologia ymmärretään muuksikin kuin vain sähköllä toimiviksi laitteiksi. Tältä pohjalta *Game Sound* tarjoaa käyttökelpoisia lähtökohtia esimerkiksi sen pohdintaan, mikä lopulta on ”soitin” ja kuka ”muusikko”. Collins korostaakin kirjansa loppupuolella pelimusiikin myötä muotoutuvien uudenlaisten kuuntelutapojen ja tulkintakonventioiden painoarvoa sekä musiikin tekijän, pelaajan, soittajan ja kuuntelijan välisen rajanvedon hämärtymistä.

Aihepiiriin johdattelevaksi yleisesitykseksi *Game Sound* on erittäin onnistunut, ja tarjonnee lukijalle kuin lukijalle innostavia hetkiä. Toki olisi mainiota, jos kirjan kansien välistä – tai verkosta – löytyisi audiovisuaalisia esimerkkejä käsitellyistä ilmiöistä. Nyt käsitys esimerkiksi kulloisistakin musiikillisista ratkaisuista on muodostettava sanallisten luonnehdintojen ja nuottiesimerkkien avulla. Lisäksi teoreettisemmin orientoituneen lukijan kassissa kirja tunnetaan kevyeltä, joskin tämä on ymmärrettävää juuri johdatusluonteen takia.

Genrejä (niin peleissä kuin musiikissakin), interaktiivisuutta, intertekstuaalisuutta, konglomeraatiota, simulacrumia ja synergiaa käsittelevät jaksot ovat kuitenkin omiaan avaamaan silmiä ja korvia (!) tietokonepelejä ympäröivien monimuotoisten ja mutkaisten suhdeverkostojen tarkasteluun ja kriittiseen arviointiin.

Tarkempaa harkintaa jäin kuitenkin toivomaan suhteessa Collinsin väittämään pelien ja elokuvan välisestä radikaalista erosta sekä tähän eroon perustuvasta vaatimuksesta muokata teorioita ja lähestymistapoja yhtäläillä radikaalisti. Eroja ei käy kiistäminen, ja Collins käsittelee niitä kattavasti erityisesti interaktiivisuuden käsitteen avulla, mutta tulee samalla kenties tahtomattaankin puolustaneeksi elokuvaväleisöjen passiivisuutta korostavaa vanhoillista massakulttuurikriittistä ajatussuuntaa. Elokuva- ja peli-ilmaisun erojen korostaminen kirjan alussa vaikuttaakin lopulta ennen muuta markkinapuheelta, sillä käsittelyn edetessä elokuvaäänen ja musiikin tutkimukset samoin kuin ajatus ”elokuvalisesta realismista” peli-ilmaisun keskeisenä kehiksenä (s. 134) tarjoavat olennaisen pohjan peliäänen ja musiikin tutkimuksen lähtökohtien hahmottelulle. Oma skopofilinen yhteys elokuvaan syntyy lisäksi ”videopeli”-termin valinnasta (s. 3) esimerkiksi aistineutraalimman ”tietokonepelin” sijaan. Kirjan aihepiiriin huomioon ottaen ihmettelen tätä ratkaisua suuresti – ja viittaapa Collins itsekin myöhemmin ohimennen näkövammaisille suunnattuihin peleihin pohtiessaan ”personalisointia” musiikin avulla (s. 131).

”Historian” kertominen on aina haasteellista ja usein tiedostamattomienkin valintojen tekemistä siitä, mikä on muistamisen arvoista. Collins ei kuitenkaan haksahda yleispätevän totuuden julistajaksi, vaan tunnustaa rajansa suoraan: ”Vaikka olen yrittänyt sisällyttää esimerkkejä japanilaiselta pelialalta tarkoituksenmukaisissa kohdissa, tutkimukseni on valitettavasti kallellaan saatavillani olleen eli pääasiassa pohjoisamerikkalaisen ja brittiläisen lähdeaineiston suuntaan” (s. 2). Sitä hän ei kuitenkaan erittele, miksi aineisto tarkkaan ottaen rajautui näin ja mitkä ovat olleet kulloisetkin tarkoituksenmukaisuuden kriteerit. Tämä puute ei silti syö Collinsin esityksen uskottavuutta, vaikka samalla se muistuttaa kysymään, millainen peliäänen ja musiikin historia syntyisi vaikkapa Japanista, Zimbabwesta, tai Suomesta, käsin. Menneisyyttä on myös helppo arvioida nykypäivän kriteereillä, eikä Collins täysin vältä tätä anakronismin ansaa. Erityi-

sen selvästi se käy ilmi silloin, kun Collins huomauttaa siitä, miten 1980-luvun pelejä kehiteltäessä ”äänen immersivistä voimaa ei vielä ymmärretty” (s. 28). Täsmällisempää todistusaineistoa huomautuksen tueksi ei kuitenkaan tarjota, ja teknologian ja estetiikan yhteyttä korostavien päätelmien lomassa tämä toteamus jääkin ristiriitaiseksi.

Game Sound on kuitenkin teos, jota varjelen koirilta ja äideiltä tarkemmin kuin Sharp MZ-821:ääni. Se on moniulotteinen, selkeä ja ymmärrettävä, enkä ihmettele lainkaan, miksi se sai kansainvälisen populaarimusiikin tutkijoiden järjestön (IASPM) kirjapalkinnon 2009. Vaikka *Game Sound* herättäisikin ”yhtä paljon kysymyksiä kuin mihin on tarjonnut vastauksia” (s. 168), on sen pohjalta hyvä ponnistaa. Collins itsekin huomauttaa tuotantokeskeisestä tarkastelutaan, joten seuraavaksi jääнемme odottelemaan peliäänen- ja musiikin vastaanottoon pureutuvia analyyseja.