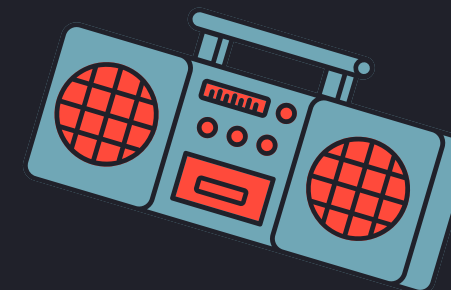


OPI MUSIIKIN TUNTIJAKSI, TAITAJAKSI, KOKIJAKSI!



OPI MUSIIKISTA BIISINTEON KAUTTA



©Tuuli Wallenius

CC BY-NC-ND

PDF ei ole saavutettavuusvaatimusten mukainen.

TERVETULOA TUTUSTUMAAN BIISINKIRJOITUKSEEN!

OHJEITA MATERIAALIN KÄYTTÖÖN

Tervetuloa tutustumaan biisinkirjoitukseen! Tämä oppimateriaali on tehty sinulle, joka olet kiinnostunut biisinteosta. Ehkäpä haluat oppia ymmärtämään kuuntelemaasi musiikkia paremmin tai oppia tekemään omia kappaleitasi. Materiaali sopii niin aloittelijoille kuin kokeneemmillekin musiikin harrastajille.

Oppimateriaalissa biisinteko on jaettu seitsämään osa-alueeseen, joilla jokaisella on oma lukunsa. Pääset näin tarkastelemaan musiikin eri elementtejä yksitellen ja saat helposti lähestyttäviä työkaluja omien kappaleidesi tekoon.

Osa-alueet: sanoitukset (1.) rytmi, (2.) harmonia, (3.) melodia, (4.) muoto, (5.) sovitus, (6.) ja äänitys (7.).

Biisiä tehdessä nämä osa-alueet voivat edetä lomittain sinulle itsellesi mieluisalla tavalla. Ehkäpä aloitat sanoituksilla, mutta keksittyäsi sanoituksillesi rytmin, haluatkin vielä palata sanojen jalostukseen. Tai ehkä kappaleesi teko alkaa soinnuista tai melodiasta, jonka keksit yllättäen. Tärkeintä on, että tekeminen tuntuu inspiroivalta.

Biisintekoa voi lähestyä monella eri tavalla. Tämä oppimateriaali tarjoaa yhden tavan, jota voit soveltaa vapaasti oman mielesi mukaan. Löydät materiaalista myös kirjavinkkejä, joiden avulla voit sukeltaa aiheeseen syvällisemmin.

Oppimateriaali on osa Helsingin kaupunginkirjaston Opi musiikin tuntijaksi, taitajaksi, kokijaksi! -hanketta.

LUOVUUDESTA

Luovuutta on monenlaista. Toisilla luovuus näkyy arkiluovuutena, omaperäisinä ratkaisuin arjen askareissa. Toisilla taas luovuus pääsee valloilleen työnteossa ja opiskelussa kekseliäiden työtapojen muodossa. Lisäksi on luovuuden muoto, jossa luovuus kanavoidaan musiikkiin, tanssiin tai muuhun taiteeseen. Minkälaista luovuutta löydät omasta elämästäsi?

Tässä materiaalissa haluan rohkaista sinua heittäytymään luovaksi. Pohdi, minkälaiset asiat tuovat sinulle luovan fiiliksen. Ehkäpä vanha kaapin pohjalle jäänyt kirja tai unohtunut elokuva saa sinut luovalle tuulelle. Tai ehkä sinulla on jokin voimakappale, joka inspiroi sinua. Heittäydy luovaksi myös työtapojen suhteen. Kokeile vaikka sanoituksia tehdessäsi käyttää kynää ja vihkoa tekstinkäsittelyohjelman sijaan, jospa ne auttaisivat sinua luovaksi heittäytymisessä.

Joskus kappaleet syntyvät kuin itsestään, mutta joskus tuntuu kuin luovuus olisi täysin kadoksissa. Onneksi on olemassa keinoja, joilla omaa luovuutta voi herätellä. Olen huomannut, että monesti kappaleita tehdessäni erilaiset raamit ja kehykset helpottavat alkuun pääsemisessä. Kehys voi olla esimerkiksi sanoituksiin liittyvä harjoitus tai tehtävä. Löydät tästä materiaalista erilaisia tehtäviä, joiden tarkoituksena on helpottaa luovaksi heittäytymistä. Kokeile harjoituksia ja etsi niistä itsellesi sopivimmat.

Luovaa tuotosta tehdessä on helppo ajautua arvioimaan omia ideoitaan ja luonnoksiaan. Kriittisyys kuitenkin usein vaikeuttaa luovaa heittäytymistä, ja siksi haluankin kannustaa sinua harjoittelemaan kritiikittömyyttä. Anna ideoidesi virrata vapaasti ja anna arvioinnille tilaa vastaa myöhemmissä työvaiheissa. Mitä mieltä itse olet siitä, milloin kritiikki on tarpeellista?

MITEN BIISINTEKOA VOI HARJOITELLA?

KOKEILE ERILAISIA TYÖTAPOJA

Laulunteossa ei ole oikeaa eikä väärää. Ottamalla haltuun erilaisia työtapoja ja harjoituksia, voit löytää itsellesi sopivimmat tavat lähestyä lauluntekoa ja näin kehittyä laulunkirjoittajana.

RAAKAMATERIAALI JA RUTIINI

Tuottamalla runsaasti raakamateriaalia saat kerättyä materiaalia biisejäsi varten. Esimerkiksi sanoituksia tehdessäsi pyri kirjoittamaan vapaasti ja luovasti kynä sauhuten. Voit käyttää erilaisia harjoituksia kehyksenä kirjoittamiselle. Kirjoitusrutiini madaltaa kynnystä ryhtyä kirjoittamaan ja sen myötä totut katsomaan maailmaa laulunkirjoittajan silmin.

JALOSTUSVAIHE

Raakamateriaalin tuottamisen jälkeen seuraa vaihe, jossa tekeminen on suunnitelmallisempaa. Jalostusvaiheessa voit lähteä jalostamaan ideoitasi kohti valmiimpaa lopputulosta. Esimerkiksi sanoituksia tehdessäsi voit etsiä kirjoittamastasi tekstistä mieleisiä ideoita, joita lähdet saattamaan sopivaan muotoon.

MUSIIKIN KUUNTELEMINEN JA ANALYSOINTI

Kuuntelemalla musiikkia ja tutkimalla kappaleita voit oppia valtavasti biisinkirjoituksesta. Pohdi minkälaisista kappaleista sinä pidät ja miksi. Anna mielimusiikkisi inspiroida omaa lauluntekoprosessiasi.

BIISINTEON OSA-ALUEET

● SANOITUKSET

● RYTHMI

● HARMONIA

● MELODIA

● MUOTO

● SOVITUS

● ÄÄNITYS



1. SANOITUKSET

TARINOITA, TUNNELMAKUVAUKSIA, KIELIKUVIA, METAFORIA,
RIIMEJÄ JA PALJON MUUTA.

OPI KUUNTELEMALLA

ANALYSOIVA KUUNTELU

Lähdetään liikkeelle kuuntelutehtävällä. Valitse ensin kaksi itsellesi tuttua kappaletta ja kuuntele kappaleet keskittyen niiden sanoituksiin. Kirjoita sanoitukset paperille ja tarkastele kappaleen sanoituksia tehtävän kysymyksien pohjalta.

Kysymyksiä liittyen aiheeseen:

Sijainti: Mihin sanoitukset sijoittuvat? Missä kertoja on?

Kertoja: Kuka on sanoituksien kertoja? Mitä kaikkea teksti paljastaa hänestä?

Tarkoitus: Kenelle tai mistä syystä kappale on kirjoitettu? Mikä on kappaleen viesti tai ydinajatus?

Kysymyksiä liittyen kirjoitustapoihin:

Onko sanoituksissa riimejä, alkusointua, symboleja, vertauskuvia tai metaforia? Minkälaisia?

Etsi ja alleviivaa kohdat.

Tämän tehtyäsi valitse kaksi itsellesi tuntemattomampaa kappaletta ja haasta näin itseäsi tekemään myös uusia ja yllättäviä löytöjä. Vertaile lopuksi tekemiäsi huomioita ja etsi valitsemiesi kappaleiden sanoituksista eroavuuksia ja yhteneväisyyksiä. Tutkimalla sanoituksia voit oppia valtavasti biisinteosta ja saada inspiraatiota myös omien lyriikoidesi kirjoitukseen.





KIRJASTOON

LÖYTÖJÄ MUSIIKKIAINEISTOSTA

Helsingin kaupunginkirjastosta löytyy laaja valikoima CD-levyjä ja vinyylejä, joita voit kuunnella paikan päällä tai lainata kotiin. Kirjastossa on myös runsaasti laulunsanoituksia ja biisintekijyyttä käsittelevää kirjallisuutta.

Monet kirjastot tarjoavat myös mahdollisuuden kuunnella musiikkia kuulokkeilla tai kuunteluhuoneissa kaikessa rauhassa.

Tee retki lähimpään kirjastoosi ja katso mitä sieltä löytyy!

JA EIKUN KIRJOITTAMAAN

Seuraavaksi on aika ryhtyä kirjoittamaan. Lähdemme liikkeelle helpoista kirjoitustehtävistä, joiden tarkoituksena on saada ideat liikkeelle ja kynä sauhuamaan.

MILLOIN?

Kirjoittaminen on erilaista eri kirjoituskerroilla. Toista harjoituksia eri päivinä ja kokeile myös, miltä tuntuu kirjoittaa eri aikoihin päivästä. Jos ilta-aikaan kirjoittaminen tuntuu sinulle luontevimmalta, haasta itsesi kokeilemaan esimerkiksi aamulla kirjoittamista.

MISSÄ?

Kokeile myös kirjoittamista eri ympäristöissä. Jos olet tottunut kirjoittamaan kotona työpöytäsi ääressä, kokeile miltä kirjoittaminen jossain muualla tuntuu. Pidä vihko ja kynä mukana, ja lähde esimerkiksi lähimpään kirjastoosi kirjoitusretkelle. Kirjasto on eriomainen paikka luovalle kirjoittamiselle!

AIHEESTA IDEOINTIIN

Psst...

Jos aiheen keksiminen tuntuu vaikealta, seuraavalta sivulta löydät ehdotuksia laulun aiheista.



1. VALITSE ENSIN AIHE

2. TEE AIHEESTASI AJATUSKARTTA

Kirjoita valitsemasi **aihe** tyhjän paperin keskelle avainsanaksi ja lähde keksimään aiheeseesi liittyviä sanoja alakohdiksi. Nämä alakohdat kirjoitetaan tai piirretään haarautumaan keskeltä sivuille muodostaen taas uusia alakohtia.

Ajatuskartta auttaa sinua ideoiden tuottamisessa ja jäsentämisessä.

LAULUN AIHEITA

Laulun voi kirjoittaa mistä tahansa aiheesta. Tärkeintä on, että aihe inspiroi sinua. Tässä on joitain esimerkkejä.

- Tarina:** Kerro laulussasi tarina.
- Henkilökuva:** Kirjoita laulu, jossa kuvailet jotain henkilöä.
Voit esimerkiksi tehdä laulun äidistäsi tai ystävästäsi.
- Rakkauslaulu:** Rakkaudesta laulaminen lienee yleisin laulunaihe maailmassa. Kokeile tehdä oma rakkauslaulusi.
- Omasta elämästä kirjoittaminen:** Kirjoita siitä mitä elämässäsi tapahtuu juuri nyt. Mikä on tämänhetkinen tunnetilasi?
- Muistot:** Kirjoita omista muistoistasi.
- Elokuva:** Anna jonkin elokuvan inspiroida sinua.
- Uutiset:** Löydätkö päivän uutisista sinua inspiroivia aiheita?
- Kirjat:** Inspiroiko jokin kirja sinua? Kirjoita kirjasta tai siitä kummunneista ajatuksistasi laulu. Lähde inspiraatioretkelle kirjastoon etsimään laulunaiheita kirjoista.



KIRJOITUSHARJOITUS 1

TAJUNNANVIRTATEKSTI

Tässä harjoituksessa lähdetään luomaan tekstiä, joka syntyy pysähtymättömänä ajatuksenvirtana. Harjoituksessa olennaista on tekstin laadun sijaan tekstin määrä. Pyri tuottamaan mahdollisimman paljon tekstiä kolmessa minuutissa. Tekstin ei tarvitse olla looginen tai taiteellinen. Ota ajatuskartta esille ja pidä se näkyvillä. Jos kirjoituksesi pysähtyy, käytä apuna ajatuskarttaan kirjoittamiasi sanoja. Laita ajastin päälle kolmeksi minuutiksi ja kynä sauhuamaan!

Kun kolme minuuttia on mennyt, pidä tauko, käännä sivua ja toista harjoitus. Voit myös asettaa aikarajan lyhyemmäksi halutessasi. Lue lopuksi kirjoituksesi ja ympyröi tekstistä mieleiset kohdat. Huomaatko kirjoittaneesi jotain erikoista tai yllättävää?

KIRJOITUSHARJOITUS 2

RAAMITEKSTI

Seuraavaksi kirjoitamme tekstiä, jolla on raamit. Valitse alla olevista vaihtoehtoista 2-4 raamia, jotka sisällytät tekstiisi. Laita taas ajastin päälle ja pyri tuottamaan mahdollisimman paljon tekstiä neljässä minuutissa. Lue lopuksi tekstisi ja ympyröi jälleen mieleiset kohdat.

1

TUNNETILA

Valitse jokin tunnetila, josta käsin lähdet kirjoittamaan. (Esim. unelias, onnellinen, kaihoisa tai vihainen)

2

SUBSTANTIIVI, ADJEKTIIVI JA VERBI

Valitse yksi substantiivi, yksi adjektiivi ja yksi verbi, jotka sinun täytyy saada sijoitettua kirjoitukseesi.

3

SIJAINTI

Valitse jokin sijainti, johon tekstisi sijoittuu.

4

AIKA

Valitse tekstillesi lähtökohdaksi vuorokauden aika (esim. aamu) ja vuodenaika (esim. talvi).



RIIMIT

Seuraavana aiheena on riimit. Riimien tekoa voi lähestyä perinteisemmin luomalla puhtaita riimejä. Puhtaissa riimeissä ainoastaan sanan ensimmäinen konsonantti vaihtuu.

Esimerkkejä erilaisista puhtaista riimeistä:

yksitavuiset riimit: pää - sää

kaksitavuiset riimit: tuulee - kuulee

kolmetavuiset riimit: kulkea - sulkea

neljätavuiset riimit: kahiseva - rahiseva

tuplariimit: tupla riimi - kupla tiimi

Jos kaipaat riimeihin enemmän omaperäisyyttä, voit myös lähteä rikkomaan riimejä. Erityisesti räplyriikoissa riimejä usein rikotaan niin, että vokaalit pysyvät samoina, mutta konsonantit sen sijaan voivat vaihtua. Näin esimerkiksi sana vatsa saa riimiparikseen sanat pasta, lafka ja kahta.

On olemassa monia sivustoja, joista voit hakea sanoille riimipareja. Esimerkiksi Suomen musiikintekijöiden sivustolta löytyy **Riimirenki** -niminen palvelu, josta löydät helposti monenlaisia riimejä haluamillesi sanoille. Englanninkielisiä riimejä voit hakea esimerkiksi sivulta **rhymezone.com** tai **wikirhymer.com**

KIRJOITUSHARJOITUS 3

RIIMITTELYÄ

Välitse kaksi sanaa ja keksi niille riimit edellisen sivun ohjeiden avulla. Voit käyttää ajatuskarttaa apuna sanojen keksimisessä halutessasi.

Piirrä paperille neljä riviä ja sijoita sanat rivien loppuun

----- sana 1
----- sanan 1 riimi
----- sana 2
----- sanan 2 riimi

Täydennä rivit. Saatko muodostettua riveille yhtenäisen lausekokonaisuuden niin, että rivien lauseet päättyvät kirjoittamiisi sanoihin?

JALOSTUSVAIHETTA KOHTI

Kirjoitusharjoitusten tekeminen on saanut sinut kirjoittamaan luovaa tekstiä. Hienoa! Harjoituksia tehdessä kirjoitustaitosi ja luova heittäytymiskykyysi paranee. Voit toistaa harjoituksia ja soveltaa niitä itsellesi mieluisalla tavalla.

Olet nyt luonut paljon raakamateriaalia, jota voit hyödyntää laululyriikassasi. Poimi raakamateriaalista itsellesi mieluisat ideat talteen, jotta voit palata niihin helposti myöhemmin. Joskus luova kirjoittaminen saattaa toki myös tuottaa valmista tekstiä. Sinä itse päätät, milloin tekstisi on valmista.

Seuraavaksi opettelemme kuinka raakamateriaalia voi lähteä jalostamaan.

HARJOITUKSIA TEKSTIN JALOSTUKSEEN

SYNONYymIT

Yksi tapa jalostaa tekstiä on keksiä kirjoittamillesi sanoille synonyymejä. Apua synonyymien keksintään löydät esimerkiksi sivustolta synonyymit.fi.

KUVAILUA KERRONNAN SIJAAN

Kuvaile aiheettasi mahdollisimman yksityiskohtaisesti. Mihin tekstisi sijoittuu? Miltä aiheesi näyttää kuvana? Minkälaisia yksityiskohtia kuvassa on?

KYSYMYKSIÄ KERTOJALLE

Voit kirjoittaa tekstejä omana itsenäsi tai jonkun muun näkökulmasta. Selvittämällä yksityiskohtia tekstisi kertojasta, saat syvyyttä ja selkeyttä tekstiisi. Kysy tekstisi kertojalta kysymyksiä: Kuka olet? Miksi koet mitä koet? Miksi kirjoitat mitä kirjoitat? Mikä on tunnetilasi?

Kenelle teksti on osoitettu?

VAIHDA KERTOJAA

Kertojaa vaihtamalla voit kääntää tekstisi pääläelleen. Kokeile erilaisia vaihtoksia. Jos kertojana on minä, vaihda se sinuksi tai joksikin nimeksi. Mitä pidät muutoksesta?

TOINEN NÄKÖKULMA

Tarkastele aiheitasi toisesta näkökulmasta ja pohdi, voisiko aiheestasi ajatella toisin. Yritä olla tekstisi kanssa eri mieltä. Kirjoita tekstistäsi uusi versio, jossa asiaa tarkastellaan uudesta näkökulmasta.

MUOTOON KIRJOITTAMINEN

Seuraavaksi lähdemme saattamaan tekstiä muotoon. Asettele tekstisi ensin riveille niin, että tekstisi alkaa näyttää lauluntekstiltä. Voit itse päättää kuinka pitkiä rivit ovat, mutta suosittelen pitämään ne 2-8 sanan pituisina. Jos käytät riimejä, asettele riimit rivien loppuihin. Rivit luovat selkeän kehyksen tekstillesi, jota voit toki rikkoa myöhemmin halutessasi.

Luvussa viisi käsitellään tarkemmin kappaleen muotoa ja tekstiä kappaleen eri osissa.

JOITAIN AIHEESEEN LIITTYVIÄ KIRJOJA OPPIMISEN TUEKSI

HEIKKI SALO

Kahlekuningaslaji: Laululyriikan käsikirja

PALEFACE

13 kertaa kovempi: räppäriin käsikirja

J. KARJALAINEN

Laulumies kirja. Lauluja, kuvia & tarinoita.

PAT PATTISON

Writing better lyrics, Songwriting without boundaries

PAULO ZOLLO

Songwriters on songwriting

JOHN SEABROOK

The song machine: inside the hit factory

ANDREW WEST

The art of songwriting

DARRYL SWAN

Essential guide to songwriting, producing and recording

2. RYTHMI



Syke, tahti, biitti, pulssi. Tässä luvussa käydään läpi rytmiin liittyvät perusasiat. Rytmien ymmärtäminen auttaa hahmottamaan musiikkia ja näin tämä tukee myös lauluntekoa. Biisinteon voi myös aloittaa rytmistä käsin.

TAHTI

Tahti jäsentää rytmiä ja koostuu tietystä määrästä iskuja, joka voidaan ilmoittaa tahtiosoituksella.

Nuottikirjoituksessa tahdit merkitään pystysuorilla viivoilla.



TAHTIOSOITUS

Tahtiosoitus kertoo, kuinka monta iskua (tahdinosaa) tahdissa on, eli kuinka moneen lasketaan. Tahtiosoituksessa on kaksi numeroa, joista ylempi kertoo iskujen määrän ja alempi iskujen aika-arvon. Esimerkiksi 4/4 tahtilajin tahdissa on neljä neljäsosanuottia, eli se lasketaan neljään.

TEMPO

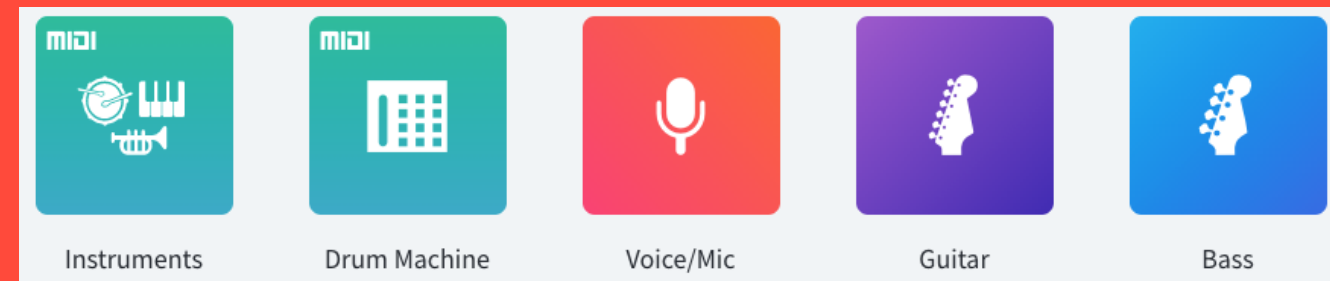
Tempolla ilmaistaan musiikin nopeutta. Kun rytmi on tasainen, voidaan sen nopeus ilmoittaa täsmällisenä lukuna. Esimerkiksi tempomerkintä 120 tarkoittaa tempoa, jossa minuuttiin mahtuu 120 iskua. Tästä merkintätavasta käytetään myös ilmaisua BPM (beats per minute). Tempon löytämiseen ja ylläpitämiseen yleisesti käytetty apuväline on metronomi (tahtimittari)

ISKUN AIKA-ARVO= ISKUN KESTO

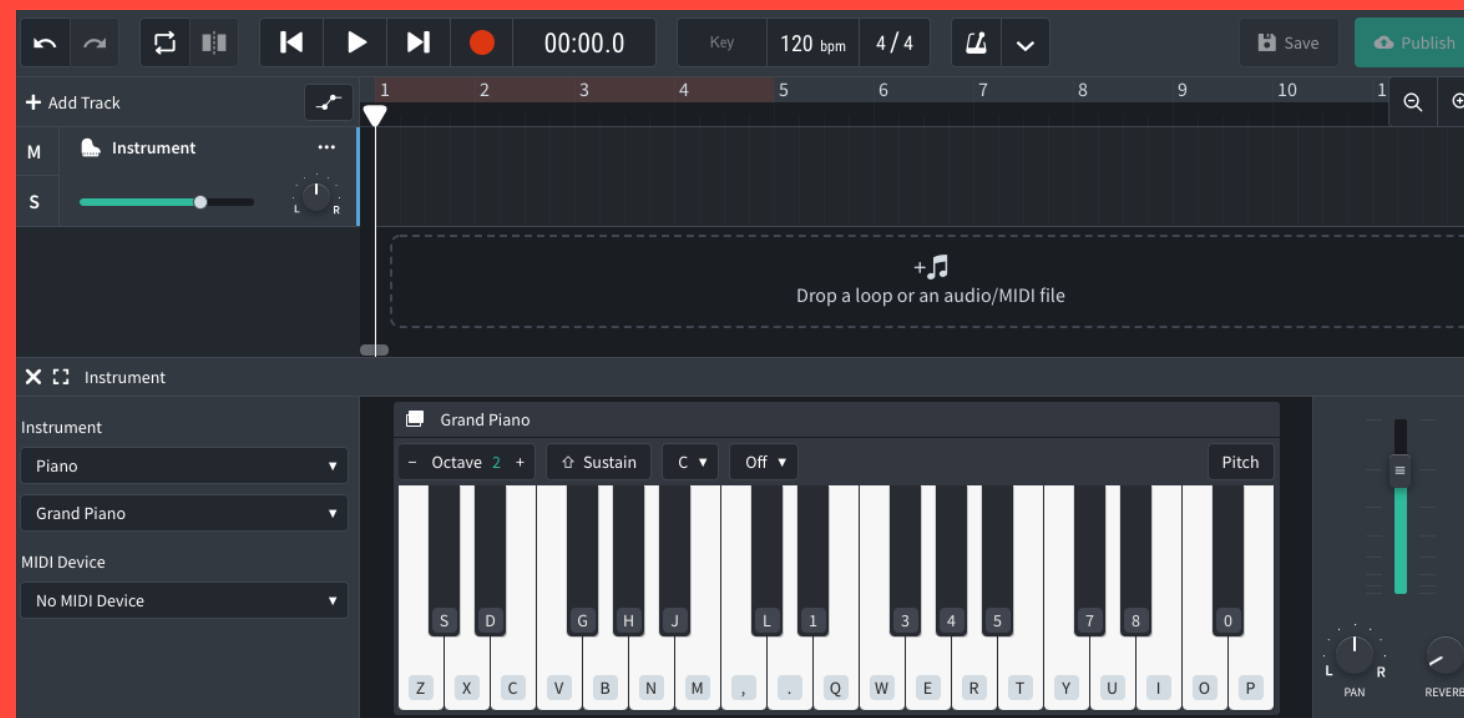
Rytmin yksittäisiä iskuja merkitään eripituisin aika-arvoin. Näitä aika-arvoja ovat kokonuotti, puolinuotti, $\frac{1}{4}$ -nuotti, $\frac{1}{8}$ -nuotti, $\frac{1}{16}$ -nuotti, $\frac{1}{32}$ -nuotti. 4/4 tahtiosoituksessa yksi kokonuotti tarkoittaa yhtä koko tahdin kestävää iskua, mutta siihen mahtuu vaihtoehtoisesti kaksi puolinuottia, neljä $\frac{1}{4}$ -nuottia, kahdeksan $\frac{1}{8}$ -nuottia, kuusitoista $\frac{1}{16}$ -nuottia jne.

BANDLAB

Käytämme tämän materiaalin tukena musiikinteko-ohjelmaa nimeltä BandLab. BandLab on ilmainen ohjelma, jota voit käyttää tietokoneen selaimessa. Aloita siirtymällä sivustolle bandlab.com ja rekisteröidy käyttäjäksi. Rekisteröitymisen jälkeen siirry oman profiilisi etusivulle ja aloita uusi projekti painamalla oikeasta yläkulmasta CREATE-painiketta. Ohjelma tarjoaa sinulle seuraavaksi viittä vaihtoehtoa, joista valitaan ensimmäisenä Instruments.

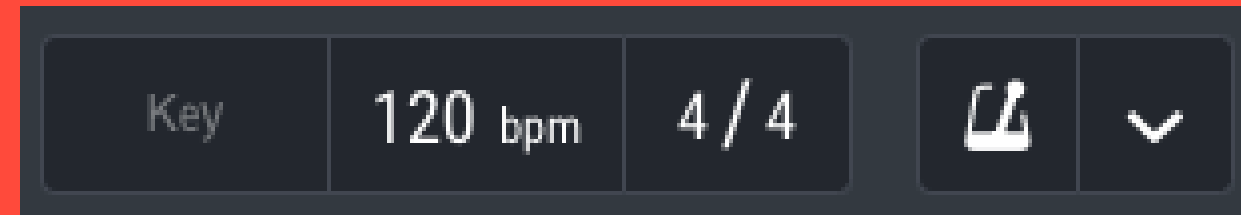


Ruudulle aukeaa sivu, jonka alalaidassa näkyy pianon koskettimisto ja ylhäällä mm. painikkeet, joista voit säädellä projektisi tahtilajia ja tempoa.



METRONOMI

Metronomi on laite, jota käytetään apuna rytmin löytämiseen ja ylläpitämiseen. Metronomi soittaa tasaisia iskuja asettamassasi tahtilajissa ja tempossa.

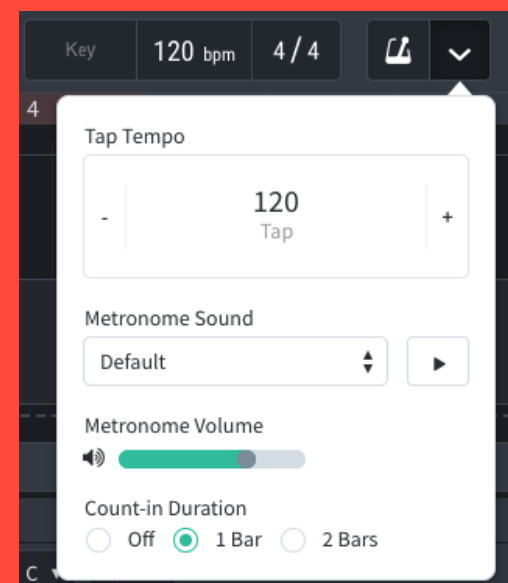


Metronomipainike ja nuoli,
josta aukeaa
metronomiasetukset

BandLab-ohjelman projektissa löydät metronomin asetukset ruudun ylälaidasta. Etsi yläpalkista tahtilaji, eli kohta, jossa lukee 4/4. Tahtilajimerkinnän oikealla puolella on metronomipainike.

Aktivoi metronomi painamalla painiketta, jolloin se muuttuu valkoisesta vihreäksi. Tempoa voit muuttaa painamalla metronomipainikkeen vieressä olevaa alhaalle osoittavaa nuolta. Painamalla nuolta, esiin avautuu metronomiasetukset. Voit muuttaa tempomerkintää painamalla plus- tai miinusmerkkejä, tai naputtamalla mieleistäsi tempoa Tap Tempo-kenttään.

Laske neljään
mieleiselläsi nopeudella
ja naputa
Tap Tempo-kenttään
iskuja noin 3 tahdin
verran. Metronomi
tunnistaa naputtamasi
tempon ja antaa sille
tempomerkinnän.



TEMPO= MUSIIKIN NOPEUS

Metronomia käytetään usein rytmin ylläpitämisen harjoitteluun, mutta sen avulla voi myös opetella hahmottamaan eri tempoja. Aseta metronomiin eri tempoja ja kuuntele miltä ne kuulostavat. BandLabissa metronomi alkaa soida painamalla välilyöntiä.

Taputa rytmejä tai lausu sanoituksiasi metronomin iskujen päälle.

Tempolla on merkittävä vaikutus kappaleen luonteeseen. Minkälaisen tempon valitset omaan biisiisi?

TAHTILAJI

Metronomin avulla voit myös oppia hahmottamaan tahtilajeja. Valitse metronomista eri tahtilajeja ja kuuntele niitä. BandLabissa tahtilajia voi muuttaa klikkaamalla tahtilajimerkinnän lukuja ja muuttamalla niitä.

Ehkäpä oman kappaleesi teko alkaa oikean tahtilajin ja tempon valitsemisesta.

SANARYTMEJÄ

Lausumme rytmejä päivittäin, sillä puheemme on täynnä erilaisia sanarytmejä. Jokaisella on oma tapansa puhua ja näin myös puheen rytmi vaihtelee. Puheella voi olla esimerkiksi erilaisia tempoja. Toiset puhuvat nopeammin ja toiset hitaammin. Myös rytmitys voi vaihdella. Toiset pitävät puheessaan paljon taukoja, kun taas toisten puhe etenee tasaisen jatkuvana.

Pysähdy pohtimaan omaa puhetyyliäsi. Minkälainen tempo ja rytmitys sinun puhetavassasi on?

Seuraavalta sivulta löydät harjoituksen, jossa sanarytmejä muokkaamalla selvitetään voiko puheemme kuulostaa musiikilta.

SANOJA RYTMITTÄMÄÄN



1. VALITSE ENSIN MUUTAMA LAUSE/RIVI KIRJOITTAMISTASI SANOITUKSISTA

2. ASETA METRONOMIIN TAHTILAJIKSI 4/4 JA TEMPOKSI 120 (BPM)

Aloita laskemalla tahtien iskuja metronomin mukana: " yy, kaa, koo, nee, yy, kaa, koo, nee...".

Opettele laskemaan kaksi tahtia ja pitämään kaksi tahtia taukoa vuorotellen.

Näin opit hahmottamaan tahtien kestoja paremmin.

2. LAUSU SANOITUKSIASI RYTMIN MUKANA

Lähde lausumaan sanoitustasi ensin mahdollisimman luonnollisesti metronomin iskujen päälle. Rytmitä sanoituksesi rivit niin, että niiden kesto on sama. Jos esimerkiksi ensimmäisen rivin lausumiseen menee kaksi tahtia (eli kahdeksan iskua), lausu myös seuraava rivi kahden tahdin mittaisena.

Kokeile tämän jälkeen lausua sanoitus mahdollisimman rytmisesti räpäten. Lisää lausumiseen seuraavalla toistolla taukoja ja pyrähdyksiä. Kokeile myös lausua osa sanoista painottaen ja osa kevyemmin. Kokeile vielä lopuksi lausua tekstiäsi eri sävyin. Kuiskaa, huudahda, puhu lempeällä tai vihaisella sävyllä.

Voit hidastaa tai nopeuttaa tempoa halutessasi ja vaihtaa myös tahtilajia.

Mitä mieltä olet, alkaako puheesi kuulostaa musiikilta?

OMIEN BIITTIEN TEKO

Seuraavaksi opettelemme käyttämään BandLab-ohjelman rumpukonetta. Loit metronomiharjoituksia varten BandLabiin uuden projektin. Lisätään seuraavaksi projektiisi uusi raita painamalla vasemmasta ylälaidasta Add Track -painiketta. Ruudulle ilmestyy taas viisi vaihtoehtoa, joista valitaan tällä kertaa DRUM MACHINE. Seuraavaksi ruudulle ilmestyy tämän näköinen sivu, jonka keskellä näet rumpukoneen. Rumpukoneeseen on rakennettu valmis rytmikuvio, joka on tehty ohjelmaan valmiiksi. Aloitetaan kuuntelemalla tämä kuvio painamalla rumpukoneen oikeassa yläkulmassa olevaa play-painiketta. Rumpukone toistaa rytmiä niin pitkään, kunnes sammutat sen.



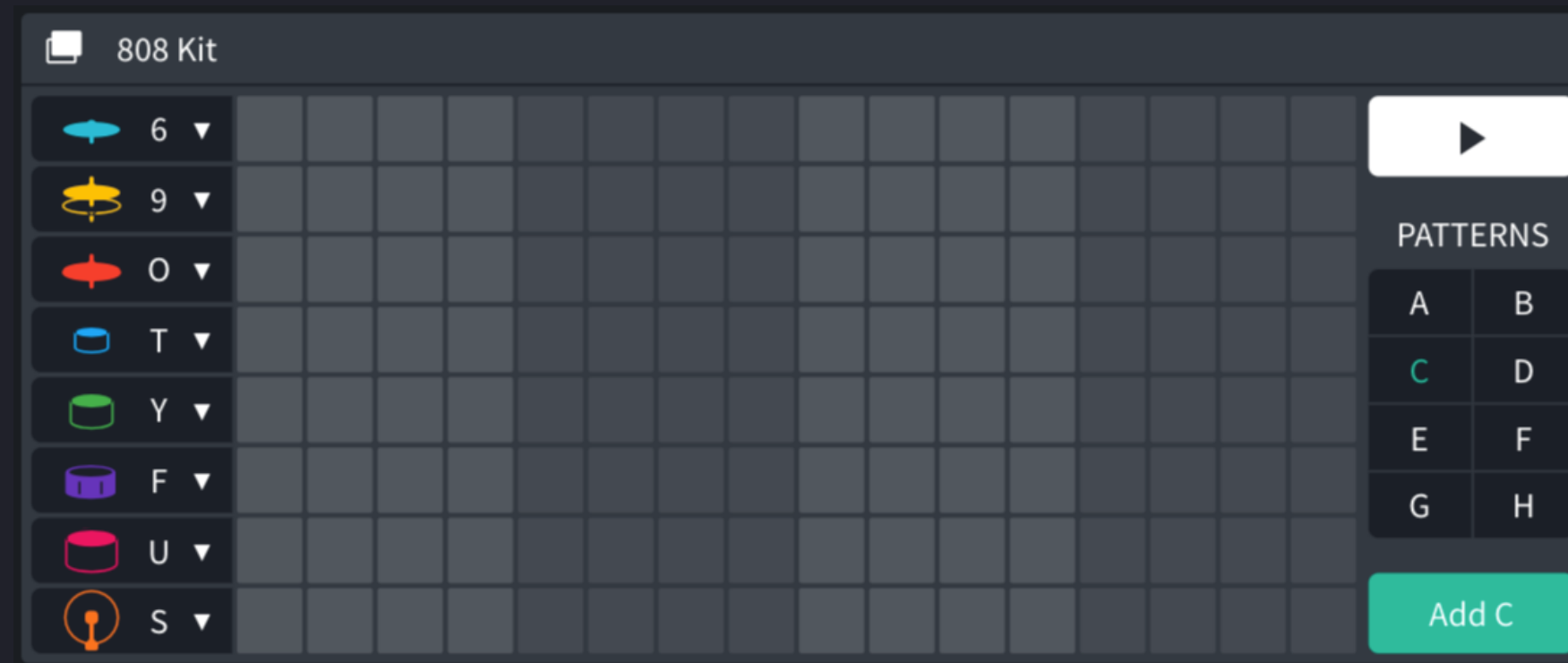
RUMPUKONETEHTÄVÄ

Rumpukoneella soittaminen perustuu erilaisten rumpusoundien yhdistelemiseen ja järjestelyyn. Tässä tehtävässä opit, kuinka päästä alkuun rumpukoneen käytössä.

1. VALITSE RUMPUKONEEN OIKEASTA LAIDASTA PATTERNS-OTSIKON ALTA KIRJAIN C.

Rumpukoneen keskellä olevassa ruudukossa on 16x8 pientä harmaata ruutua.

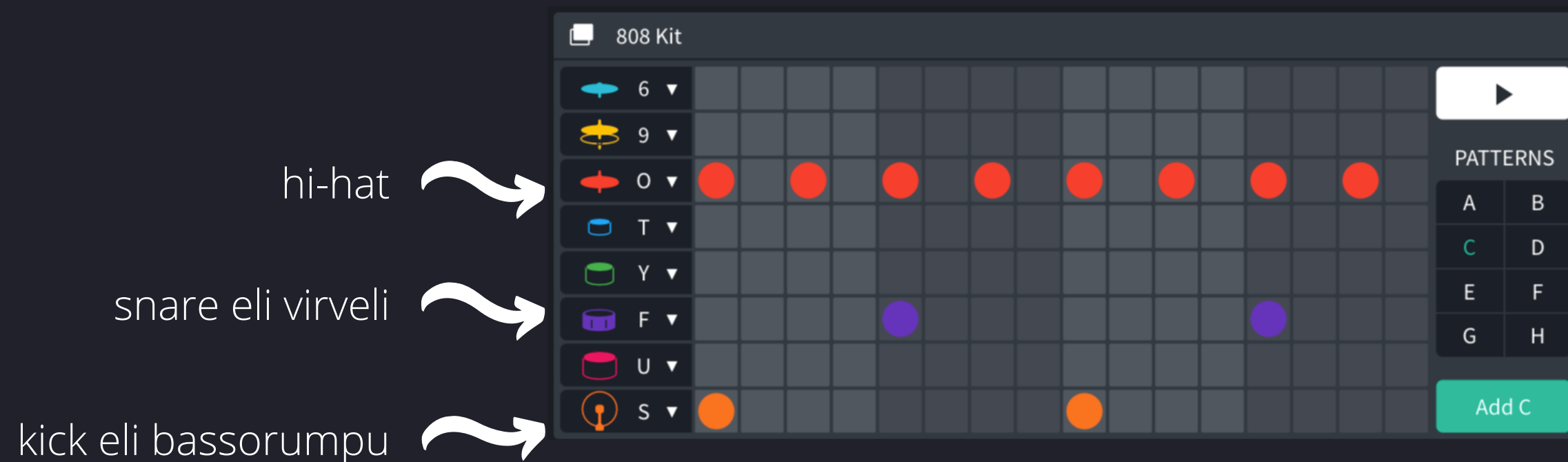
Nämä ruudut muodostavat vertikaalisesti yhden tahdin mittaisen kokonaisuuden. Tahti koostuu neljästä iskusta, joiden hahmottamista helpottaa väritys: ensimmäinen isku on vaaleampi, toinen tummempi, kolmas vaaleampi ja neljäs tummempi. Jokaisessa iskussa on neljä ruutua, eli aika-arvollisesti iskut on jaettu 1/16-osin. Patterns-otsikon alla olevat kirjaimet ovat kansioita, joihin voit luoda ja tallentaa erilaisia rytmikuvioita.



Kansiot

2. SOUNDEJA AKTIVOIMAAN

Rumpukoneen vasemmassa laidassa näet erivärisiä rumpujen kuvakkeita. Jokaisella kuvakkeella on oma soundinsa, joka soi kyseisen rivin ruuduilla. Aloitetaan alimmasta oranssista kuvakkeesta, eli **bassorummusta** (kick). Klikkaa tämän rummun riviltä ensimmäistä ja yhdeksättä ruutua. Näille ruuduille ilmestyvät oranssit ympyrät. Jatketaan rytmin luomista työstämällä violetin virvelin (snare) kuvakkeen riviä. Klikkaa tämän rummun riviltä viidettä ja 13. ruutua. Näille ruuduille ilmestyvät taas violetit ympyrät. Lisätään rytmiin vielä oranssit hi-hat iskut. Klikkaa tältä riviltä joka toista ruutua alkaen ensimmäisestä ruudusta. Näin koko riville tulee kahdeksan oranssia ympyrää.



3. KUUNTELE JA MUOKKAA

Paina tämän jälkeen rumpukoneen oikeassa ylälaidassa olevaa Play-painiketta. Rumpukone toistaa nyt luomaasi rytmiä niin kauan kunnes sammutat sen. Tätä rytmiä kutsutaan peruskompiksi. Lähde muokkaamaan rytmiä lisäämällä tai poistamalla iskuja rumpukoneen ruudukosta. Kuuntele myös, miltä muut koneen rivien rummut kuulostavat ja rakenna näin rumpukoneella omia biittejäsi.

SOVELLA JA HEITTÄYDY LUOVAKSI

Opit tässä luvussa biisinteon kannalta olennaisia asioita rytmistä. Olet opetellut käyttämään metronomia, harjoitellut tahtien hahmottamista sekä heittäytynyt luovaksi sanarytmien ja rumpukoneen äärellä. Hienoa!

- Lähde soveltamaan materiaalin tehtäviä mieleiselläsi tavalla. Kun rumpukoneen perusominaisuudet alkavat tuntua helpoilta, lähde tutkimaan rumpukoneen eri soundeja. Rumpukoneen vasemmalta puolelta löytyy Instruments-osio, jonka alapuolella olevasta valikosta löydät erilaisia rumpukonesoundeja. Voit myös vaihtaa luomiesi rytmikuvioiden tempoja ja tunnustella miltä biitit kuulostavat eri nopeuksilla. Kokeile myös lausua lyriikoitasi luomiesi biittien päälle sanarytmitehtävän pohjalta. Ehkäpä rumpukoneella luoduista omista biiteistäsi tulee olennainen osa omaa kappalettasi.

3. *HARMONIA*



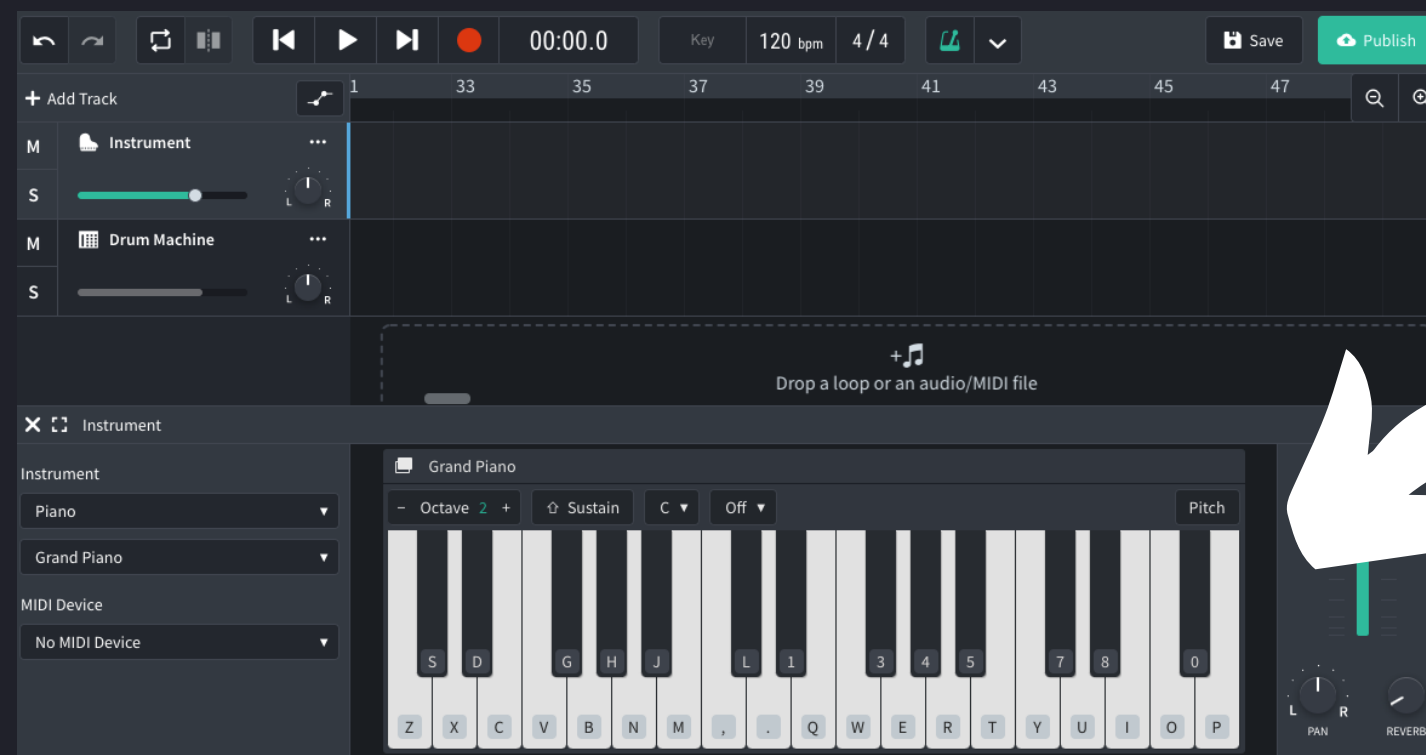
..ELI KAPPALEEN SOINTUPOHJA TAI MELODIAN SÄESTYS.

PERUASIASIAT HALTUUN

Aloitetaan tämäkin luku kuuntelemalla musiikkia. Valitse jokin itsellesi mieluisa kappale, jossa on laulajan lisäksi vähintään yksi säestyssoitin (esim. kitara tai piano). Kuuntele kappale keskittyen säestyssoittimen rooliin ja pohdi kuulemaasi. Miltä säestys mielestäsi kuulostaa? Miten säestys sopii kappaleen sanoituksiin? Minkälainen on säestyksen rytmi?

Tässä luvussa opit hahmottamaan biisinteossa hyödyllisiä perusasioita harmoniasta ja opit myös hahmottamaan sointujen yhteyttä sanoituksiin ja rytmiin. Opit myös helpon lähestymistavan, jolla pystyt luomaan omaa harmoniaa vaikka tältä istumalta. Käytämme tässä luvussa apuna BandLab-ohjelman virtuaalipianoa. Valitse BandLab-projektisi vasemmasta ylälaidasta nyt Instrument-raita, jolloin ruudulle ilmestyy pianon koskettimisto.

Instrument-raita



Voit soittaa virtuaalipianoa klikkaamalla koskettimia tai painamalla koskettimia vastaavia tietokoneen näppäimiä, joiden kirjaimet näkyvät koskettimilla.

HAHMOTA HARMONIAA PIANOLLA

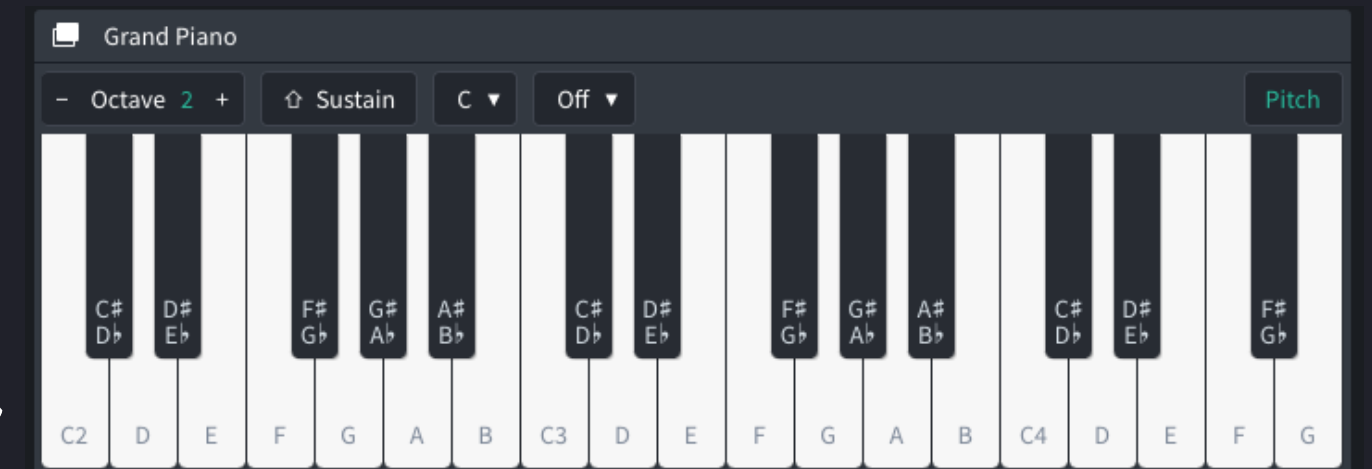
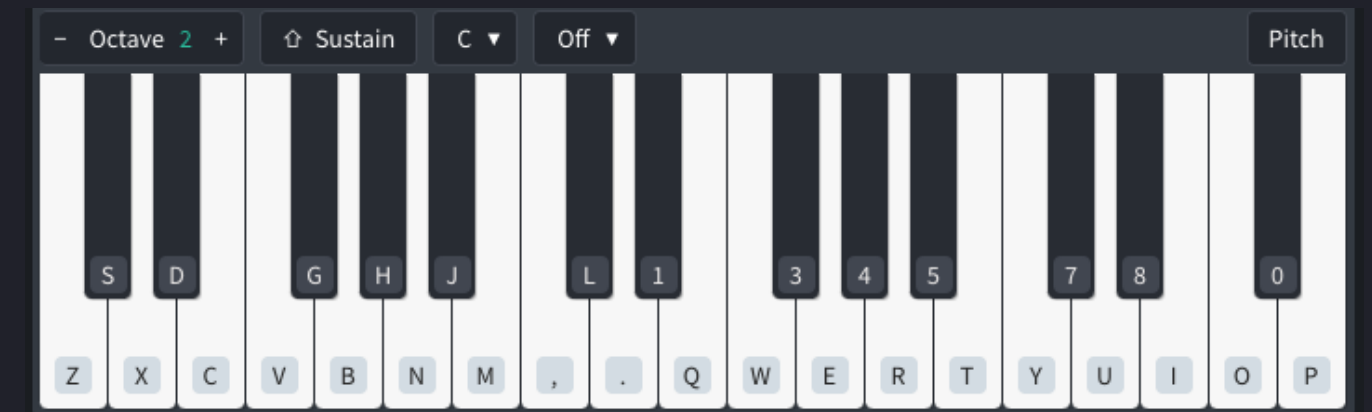
1. PIANON KOSKETTIMIEN NIMET:

Pianossa on valkoisia ja mustia koskettimia. Mustat koskettimet jakautuvat kahden ja kolmen koskettimen ryhmiin. Voit soittaa BandLabin virtuaalipianoa klikkaamalla koskettimia tai painamalla koskettimia vastaavia tietokoneen näppäimiä. Koskettimistolla olevat kirjaimet kertovat, mistä eri äänet löytyvät tietokoneen näppäimistöltä.

Nämä eivät kuitenkaan ole koskettimen oikeat nimet, vaan koskettimia nimitetään aakkosiin perustuvien kirjaimien mukaan. Bandlabin virtuaalipianon oikeassa ylä laidassa näkyy Pitch-painike. Klikkaamalla painiketta koskettimistolle ilmestyy sävelten nimet. Kahden mustan koskettimen ryhmän vasemmalla puolella oleva valkoinen kosketin on nimeltään C. C:tä seuraavien valkoisten koskettimien nimet ovat D, E, F, G, A ja B.

2. SOINNUT

Sointu muodostuu soittamalla kahta tai useampaa eri korkuista säveltä samaan aikaan. **Kolmisoinnussa** soitetaan kolmea säveltä samaan aikaan. C-duurisointu löytyy niin, että soitat C-sävelen ja asetat samanaikaisesti kaksi muuta sormea joka toiselle seuraavalle koskettimelle. Näin löydät sävelet C, E ja G. Eikö vain? Vastaavasti D-mollisointu löytyy niin, että soitat ensin D:n ja sitten asetat kaksi muuta sormea joka toiselle D:tä seuraavalle koskettimelle (D- F- A). Etene valkoisilla koskettimilla ja etsi kaikille koskettimille omat kolmisoinnut.



3. SOINTUJEN LAADUT

Huomasitko, että soittamasi soinnut kuulostivat erilaisilta? Soinnuilla on laatuja, joista opettelemme duurin ja mollin. C:stä, F:stä ja G:stä aloitetut kolmisoinnut ovat duurisointuja ja D:stä, E:stä ja A:sta aloitetut ovat mollisointuja. Duurisointuja merkitään isolla kirjaimella ja mollisointuihin lisätään kirjain m (Esim. Dm= D-mollisointu). Olet nyt oppinut soinnut **C, Dm, Em, F, G, Am**.

SOINTUKIERROT

MITÄ?

Kun eri sointuja soitetaan peräkkäin, voidaan niistä muodostaa sointukierroja. Sointukierroissa on yleisesti 2-4 sointua, joita soitetaan tietyssä järjestyksessä toistuvasti peräkkäin. Sointukierroja käytetään paljon erityisesti populaarimusiikissa.

Lähde soittamaan omalla soittimellasi tai virtuaalipianolla sointukiertoa **Am-F-C-G**.

Miltä kappaleelta sointukierro mielestäsi kuulostaa? Kyseistä sointukierroa on käytetty monessa kappaleessa, joten saatatpa keksiä useammankin vaihtoehdon.

Anssi Kela:
Puistossa



Roxette: Listen to your
heart



SOINTUASTEET

Pianon valkoisista koskettimista voidaan muodostaa duuri- tai molliasteikko. Kun soitat C:stä alkaen kaikki valkoiset koskettimet seuraavaan c:hen asti, sävelistä muodostuu c-duuriasteikko. Tässä asteikossa on seitsemän säveltä, jotka voidaan nimetä myös numeroin. (c=1 d=2 e=3 jne.). Näin c:stä alkava sointu on asteikon ensimmäinen sointu ja se voidaan myös ilmoittaa sointuasteena roomalaisella numerolla I. D:stä alkava kolmisointu taas on asteikon toinen sointu, joten se ilmoitetaan sointuasteena roomalaisella numerolla II. Näin kaikki asteikon soinnut saavat omat roomalaiset numeronsa.

Kun aloitat asteikon soiton a:sta ja soitat kaikki valkoiset koskettimet seuraavaan a:han asti, muodostuu koskettimista a-molliasteikko. A-mollissa on myös seitsemän säveltä ja C-duurin tapaan seitsemän sointuastetta.

Seuraavilta sivuilta löydät yleisiä sointukierroja C-duurin ja A-mollin sointuastein merkittynä.

SOINTUKIERTOTARJOTIN 1

Tässä on sointukiertotarjotin, jolta löydät joitain yleisiä sointukiertoja C-duurissa. Lähde soittamaan sointukiertoja BandLabin virtuaalipianolla tai omalla soittimellasi. Jos sointujen soittaminen tuntuu vaikealta, voit myös soittaa vain sointujen pohjasäveliä. Pohjasävel on se sävel soinnusta, jonka mukaan sointu on nimetty (C-duurisoinnun pohjasävel on c).

I-VI-II-V:

C Am Dm G

I-V-VI-IV:

C G Am F

I-IV-V-I:

C F G C

I-IV-I-V:

C F C G



I-VI-IV-V:

C Am F G

I-III-VI-IV:

C Em Am F

SOINTUKIERTOTARJOTIN 2

Tältä sointukiertotarjottimelta löydät lisää yleisiä sointukertoja. Nämä soinnut ovat A-mollissa. Soita sointukierroja ja lähde etsimään laululyriikkaasi sopivia sävyjä sointukierroista. Mikä sointukierro sopii mielestäsi sanoituksiesi tunnelmaan? Pohdi myös sointukierron tempoa, eli nopeutta, jolla sointuja soitat.

I-VI-III-VII:

Am F C G

I-IV-VI-V:

Am Dm F Em

I-VI-VII-V:

Am F G Em

I-VII-IV-V:

Am G Dm Em

I-VII-III-VI:

Am G C F



SOINTUKIERRON RYTMITYS

RYTMITYSTEHTÄVÄ

1. Valitse yksi sointukiertotarjottimen sointukierro

-harjoittele soittamaan sointukierroa niin, että jokainen sointu kestää neljä iskua.

Esim.

I Am I F I C I G I

2. Piirrä paperille neljä tyhjää tahtia (viisi pystysuoraa viivaa)

| | | | |

3. Sijoita valitsemasi sointukierron soinnut tahtien sisään mieleiselläsi rytmityksellä.

Kestääkö sointu kokonaisen tahdin, kaksi tahtia vai vain iskun? Kokeile! Keksitkö useampia? Esim.

I Am I Am I F C I G I

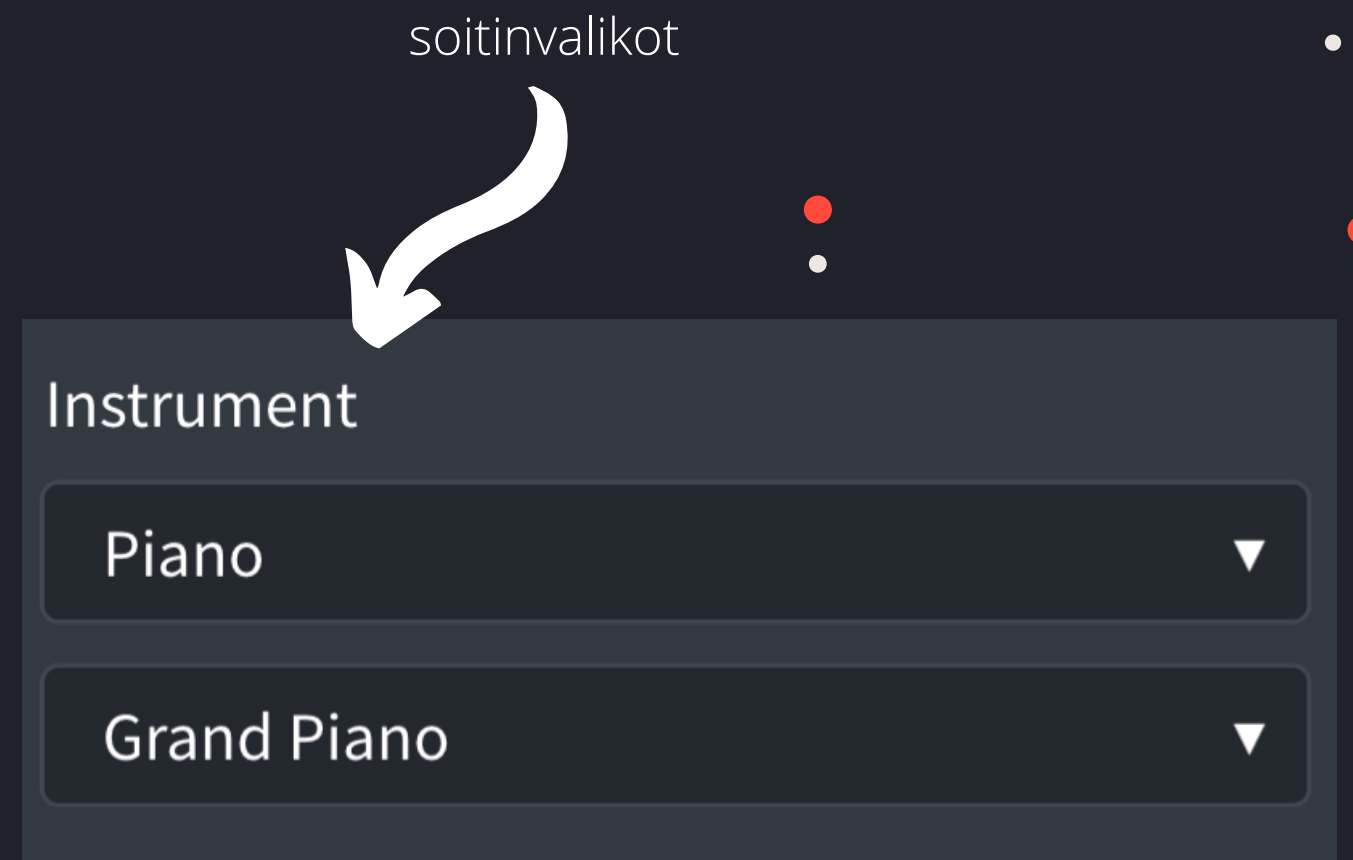
LEIKKAA JA LIIMAA

LUOVUUTTA SOINTUKIERTOIHIN

Sointukiertojen soittaminen on mainio tapa oppia hahmottamaan esimerkiksi pop-, rock- ja kansanmusiikkikappaleiden harmoniaa.

Voit käyttää sointukiertoja biisinteossa sellaisenaan, mutta niiden rikkominen on myös sallittua. Heittäydy luovaksi, leikkaa sointukierrot palasiksi, kokoa ja yhdistele niitä haluamallasi tavalla.

Voit myös valita BandLabin virtuaalipianolle erilaisia soundeja ja näin muuttaa sointukierron tunnelmaa. Projektiruudun vasemmasta alalaidasta Instrument-otsikon alta löytyvät soitinvalikot, joissa on kymmeniä erilaisia soundeja. Ylemmästä valikosta avautuu luettelo, josta voit valita soittimen tai soitinryhmän. Alemmasta valikosta voit valita vielä tarkemmin minkälaista soitinta haluat soittaa.



JOSKUS VÄHEMMÄN ON ENEMMÄN

Opit tässä luvussa hahmottamaan harmoniaa sointukierrojen näkökulmasta. Sointukierrot ovat yksi tapa lähestyä aihetta, mutta ei suinkaan ainoa. On myös esimerkiksi kappaleita, joissa soitetaan ainoastaan yhtä sointua. **J. Karjalaisen Humanoidien järvi** on esimerkki tällaisesta kappaleesta. Joskus biisi ei kaipaa sen enempää sointuja. Kuuntele kappale kiinnittäen huomiota sen harmoniaan. Mitä mieltä olet, kaipaisiko kappale lisää sointuja?

Monesti kappaleiden aikana ja kappaleiden eri osissa käytetään useita eri sointukierroja. On kuitenkin olemassa myös paljon lauluja, joissa koko kappale perustuu yhteen sointukierroon. **Sannin 2020-luvulla** on esimerkki tällaisesta kappaleesta. Kuuntele tämäkin kappale kiinnittäen huomiota sen harmoniaan. Kaipaisiko sinun mielestäsi kappale harmonista vaihtelua?

MINKÄLAISIA SOINTUJA VALITSET OMAAN BIISIISI?

Tee tai valitse yksi tai useampi sointu tai sointukierro, jotka sopivat mielestäsi sanoituksiesi tunnelmaan. Soita sointukierrojesi pohjasäveliä luomasi rumpubiitin päälle ja kokeile myös lausua sanoituksiasi sointupohjan päälle.

Kun luonnostelet oman kappaleesi harmoniaa, muista, että laulusi harmonia saattaa koostua useiden eri sointukierrojen yhdistelystä, tai toisaalta voit yhtä hyvin käyttää vain esimerkiksi yhtä sointua.

4. MELODIA

..ELI SE OSA KAPPALETTA JOKA JÄÄ SOIMAAN PÄÄHÄN.
LAULUISSA MELODIAA LAULAA LAULAJA, MUTTA
SOITINMUSIIKISSA SITÄ VOI SOITTAA MIKÄ TAHANSA
SOITIN.



MONENLAISET MELODIAT

Keksimme jokapäiväisessä puheessamme melodioita, sillä puheessamme on rytmin lisäksi myös sävelkorkeus. Koska puhetyylejä on erilaisia, on toisilla puheessaan enemmän melodisuutta ja toisten puhe taas on tasaisempaa.

Myös musiikissa melodiat voivat olla liikkuvampia tai hyvinkin tasaisia. Esimerkiksi kappaleen Nuoruusvalssi melodia on liikkuva, kun taas One note samban melodia on hyvin tasainen. Kuuntele nämä kappaleet ja vertaile kappaleiden melodioita. Miltä nämä sinusta kuulostavat?

Äänenkorkeudella, äänenvoimakkuudella ja laulu- tai soittotyyllillä on myös suuri vaikutus melodiaan. Kappaleen melodia voi esimerkiksi olla laulettu voimakkaasti korkealta, kuten Aretha Franklinin Respect tai matalalta puheenomaisesti, kuten Leonard Cohenin Hallelujah. Kuuntele myös nämä kappaleet ja vertaile niiden melodioita. Pohdi myös, mitä muunlaisia melodioita on olemassa? Kun kuuntelet seuraavan kerran musiikkia, kiinnitä huomiosi kappaleiden melodioihin ja anna niiden inspiroida omaa biisintekoasi!

Tässä luvussa saat vinkkejä siihen, kuinka voit lähteä kehittämään oman kappaleesi melodiaa. Aloita valitsemalla yksi kirjoittamistasi teksteistä ja lähde kuvittelemaan sen melodiaa laulettuna tai soitettuna jollain soittimella.

Haluaisitko että melodia olisi tasainen vai liikkuvampi? Entä minkälainen sävy melodiassa olisi? Olisiko se rauhallinen, energinen, kaihoisa, melankolinen, iloinen vai jotain muuta?

TYÖKALUJA MELODIAAN KEKSINTÄÄN

1. FIILISPOHJALTA

Jos olet jo saanut sanoituksia valmiiksi, yksi helppo tapa lähteä tekemään melodioita on ensin lausua sanoja sointukierron päälle ja sitten kokeilla laulaa sanoja. Näin voit löytää melodian korvakuulolta.

2. ASTEIKON AVULLA

Voit rajata melodian luomisen tietyn asteikon säveliin. Esimerkiksi valitsemalla pentatonisen asteikon, käytössäsi on viisi säveltä, joita voit lähteä järjestelemään ja rytmittämään haluamallasi tavalla.

3. SOINTUJEN SÄVELIÄ HYÖDYNTÄEN

Voit luoda melodian rajaamalla sen sointujen säveliin. Esim. C duurin kohdalla C-, E- tai G-säveliin. Voit myös esimerkiksi aloittaa melodian joltakin soinnun säveleltä, ja sen jälkeen jatkaa melodian keksintää korvakuulolta (tai fiilispohjalta).

Kokeile näitä työtapoja, ja tutki mitkä niistä sopivat sinulle parhaiten!

PENTATONINEN MELODIAHARJOITUS

Tässä harjoituksessa tehdään pentatoniseen asteikkoon perustuva melodia pianon koskettimilla. Pentatoninen asteikko koostuu viidestä sävelestä, jotka ovat
C, D, E, G ja A.

RYTMI

Keksi ensin 2-4 tahdin mittainen rytmi taputtaen. Sisällytä rytmiisi yksi nopeampi kohta ja kaksi pysähdystä eli taukoa. Toista rytmiä, kunnes muistat sen hyvin.

IMPROVISOIMAAN

Lähde soittamaan pentatonisen asteikon säveliä vapaasti improvisoiden keksimässäsi rytmissä. Järjestele säveliä vapaasti. Aloita soitto ensin matalalta ja siirry vapaasti korkeammalle. Kokeile myös aloittaa korkeammalta. Pysyttele kuitenkin koko ajan asteikon sävelissä.

JÄRJESTELY

Järjestele sävelet pysyvään järjestykseen keksimässäsi rytmissä. Voit käyttää haluamasi määrän asteikon säveliä ja toistaa yksittäistä säveltä niin monesti kuin haluat. Melodiassa voi hyvin olla esimerkiksi vain kaksi asteikon säveltä. Kun saat järjestyksen keksittyä, toista melodiaa ja kokeile laulaa se.

Nyt olet järjestellyt säveliä peräkkäin eli luonut oman melodiasi. Äänitä melodia esimerkiksi puhelimesi sanelimeen tai BandLab-projektiisi. Ohjeet äänitykseen löydät viimeisestä luvusta.

TEHOKEINOJA MELODIAN KEKSINTÄÄN

Toisto on erinomainen työkalu ja paljon käytetty tehokeino melodioiden luomisessa. Toiston avulla melodian rakennetta on helpompi hahmottaa. Kun keksit pienen melodisen tai rytmisen idean, kokeile toistaa se. Tämän jälkeen voit lisätä melodiaasi jotain uutta, ja jälleen palata toistamaan ensimmäistä ideaasi. Kokeile, toimiiko toisto sinun melodiassasi.

Toinen paljon käytetty tehokeino melodioiden keksinnässä on **tauko**. Tauko antaa kuuntelijalle aikaa sisäistää kuulemaansa. Tauko myös jaottelee ja selkeyttää melodian rakennetta. Kokeile lisätä melodiaasi eripituisia taukoja. Voit esimerkiksi pitää yhden tahdin pituisen melodianpätkän jälkeen kokonaisen tahdin taukoa, ja jatkaa melodiaasi vasta seuraavassa tahdissa. Kokeile pitää taukoja omassa melodiassasi, ja tunnustele olisiko melodiassasi tilaa tauolle.

SEKOITTELE ERI TYÖTAPOJA

Kuten tekstienkin kohdalla, eri hetkissä syntyy erilaisia melodioita. Joskus melodiat voivat myös yllättää arvaamattomissa tilanteissa. Mielessä pyörinyt melodia saattaa alkaa soida päässä kesken päiväunien tai pyöräretken. Joskus voi kestää päiviä tai jopa viikkoja, kunnes keksit lauluusi sopivan melodian, johon olet tyytyväinen. Melodian keksiminen voi myös vaatia useita yrityksiä. Toisinaan melodiat voivat kuitenkin myös syntyä kuin itsestään. Jokainen kappale syntyy omalla tavallaan. Lauluntekoa on vaikea ennustaa tai suunnitella etukäteen, ja sepä tekeekin siitä erityisen mielenkiintoista.

Voit jälleen soveltaa tämän luvun tehtäviä mieleiselläsi tavalla. Kokeile eri työtapoja ja sekoittele niitä. Yritä myös keksiä omia tapoja tehdä lauluja. Ehkäpä sinun tapasi on sellainen, jota kukaan ei ole osannut ajatellakaan aiemmin.

Seuraavassa luvussa käsitellään kappaleen muotoa ja pohditaan myös melodian muutoksia kappaleen eri osissa.





5. MUOTO



KAPPALEESSA VOI OLLA ERILAISIA OSIA, JOITA JÄRJESTELEMÄLLÄ KAPPALE
SAA MUODON JA RAKENTEEN. TÄSSÄ LUVUSSA KÄSITELLÄÄN MUOTOA JA
POHDITAAN MITEN MUOTO VAIKUTTA KAPPALEEN SANOITUKSIIN,
SOINTUIHIN JA MELODIAAN.

MINKÄ MUOTOINEN SINUN BIISISI ON?

Kappaleissa on erilaisia osia. Pohdi jotain sinulle mieleistä kappaletta ja mieti, mikä kohta kappaleesta on mielestäsi voimakkain ja mieleenpainuvvin. Usein kertosäe on se osa, joka jää soimaan voimakkaimmin kuulijan mieleen. Kertosäe on monesti kappaleen ytimekkäin osa, johon kiteytyy kappaleen ydinsanoma. Kertosäkeen lisäksi kappaleissa voi olla esimerkiksi säkeistöjä, välisoittoja, alku- ja loppusoitto ja c-osa.

Tässä luvussa käsitellään kappaleiden muotoa, rakennetta ja osia, joita käytetään paljon erityisesti populaarimusiikissa, mutta myös muissa musiikin tyyleissä. Yksi parhaista keinoista oppia hahmottamaan musiikin muotoja on musiikin kuuntelu. Kuuntelemalla opit erottelemaan eri osia toisistaan ja saat myös ideoita oman kappaleesi rakenteeseen. Valitse erilaisia kappaleita ja kiinnitä huomiosi niiden eri osiin. Minkälaisia osia kappaleissa on? Vertaile eri osia keskenään. Mikä on kappaleen voimakkain osa? Entä mikä osa on kaikista kevyin tai hiljaisin?

Lähde myös pohtimaan, minkä muotoiseksi haluat oman kappaleesi tehdä. Kuinka monta erilaista osaa kappaleessasi on? Minkälainen tunnelma eri osissa on?

YLEISIÄ OSIA KAPPALEISSA

Tässä on kuvaukset yleisistä osista, joita kappaleissa voi olla. Kuuntele jokin itsellesi mieluisa kappale, ja tutki löytyykö kappaleesta näitä osia. Onko kappaleessa alku- tai loppusoittoa? Kuinka monta säkeistöä kappaleessa on? Entä, löytyykö kappaleesta välisoittoja tai c-osaa?

INTRO= ALKUSOITTO

Kappaleen alkuun sijoittuva esittely, joka virittää kuulijan kappaleen tunnelmaan. Intro voi olla jokin sointu, tai esimerkiksi kertosäkeen melodia soittimella soitettuna.

SÄKEISTÖ = A-OSA

Sanoituksellisesti usein tarinaa eteenpäin kuljettava osio, joka on usein kappaleen osista pisin. Säkeistöjä on usein 2-4 kpl ja on hyvin yleistä, että niiden välissä on kertosäe.

BRIDGE

Siirtymäosio, joka voi sijoittua säkeistön ja kertosäkeen väliin.

KERTOSÄE = "KERTSI" = B-OSA

Kappaleen ydin. Kertosäkeeseen usein tiivistyy sanoituksellisesti kappaleen ydinajatus. Yleistä on, että kertosäe toistuu kappaleen aikana 2-4 kertaa.

VÄLISOITTO

Usein kertosäkeen perään sijoittuva instrumentaaliosio. Välisoitto voi myös olla muualla kappaleessa, esimerkiksi säkeistöjen välissä.

C- OSA

Kappaleen loppupuolelle sijoittuva osio, joka ei kertaannu.

OUTRO= LOPPUSOITTO

Kappaleen lopussa voi olla lyhyt intron tapainen loppusoitto, joka päättää kappaleen.

OSAT JÄRJESTYKSEEN

Kappaleiden rakenteita voidaan kirjoittaa kirjainsarjoina. Kirjainsarja ABA tarkoittaa rakennetta, jossa on ensin yksi A-osa eli säkeistö, jota seuraa B-osa eli kertosäe ja toinen säkeistö.

POP-KAAVA

Popmusiikissa on vakiintunut niin sanottu **pop-kaava**, jonka rakenne on ABABCBB. Kirjain A tarkoittaa A-osaa eli säkeistöä, B taas tarkoittaa B-osaa eli kertosäettä ja C tarkoittaa C-osaa eli erillistä osaa, joka voi olla esimerkiksi jonkin soittimen soolo.

Tähän pop-kaavaan voidaan sijoittaa väleihin erilaisia pienempiä osia, kuten alkusoitto, bridge, välisoitto ja loppusoitto.



ANALYSOI BIISIN RAKENNE

Kirjoita valitsemasi kappaleen rakenne kirjainyhdistelmänä. Kun olet saanut rakenteen kirjoitettua, kuuntele kappale vielä uudestaan ja tarkista menikö rakenne oikein.

Pohdi seuraavaksi, mitä pidit rakenteesta. Onko rakenne mielestäsi onnistunut? Tekisitkö itse jotain toisin?

Kiinnitä myös huomiosi kappaleen sointuihin, melodiaan ja sanoituksiin. Millä tavalla kappaleen soinnut, melodia ja sanat muuttuvat kappaleen eri osissa?



OMAN BIISIN RAKENNE

OMAN BIISIN RAKENNE

Voit suunnitella jo etukäteen millaisia osia haluat omaan biisiisi. Suunnitelma voi kuitenkin muuttua matkan varrella, kun uusien osien valmistuessa opit hahmottamaan kokonaisuutta paremmin. Lähde suunnittelemaan kappaleesi rakennetta ja osia. Mitä osia lauluusi tulee? Pohdi myös eri osien sointuja ja melodioita. Onko eri osissa samat soinnut, mutta erilaiset melodiat, vai muuttuvatko myös soinnut joka osassa? Pohdi ja kokeile erilaisia vaihtoehtoja.

MUOTOON KIRJOITTAMINEN

Lähde muotoilemaan myös sanoituksia ajatellen kappaleen eri osia. Tässä on esimerkki mahdollisesta rakenteesta ja tekstin etenemisestä suhteessa eri osiin.

Rakenne: ABABCB

1.Säkeistö eli A-osa: Sukellus aiheeseen. Mistä laulu kertoo?

Kertosäe: Laulun ydinsanoma.

2.Säkeistö eli toinen A-osa: Syvennyttään aiheeseen. Uusia yksityiskohtia.

Kertosäe: Laulun ydinsanoma.

C-osa: Uusi tunnelma tai näkökulma.

Kertosäe: Laulun ydinsanoma.





6. SOVITUS

SOVITUS TARKOITTAA SITÄ, MINKÄLAISILLA SOITTIMILLA JA SOITTOTYYLEILLÄ KAPPALEEN ERI OSIA SOITETAAN. TEKEMÄLLÄ VALINTOJA SOITTIMISTA JA SOITTOTYYLEISTÄ VOIT SOVITTAA KAPPALEESTASI ERILAISIA VERSIOITA.

SOVITUS

Monista kappaleista on tehty useita erilaisia versioita, eli kappaleita on sovitettu uudelleen. Esimerkiksi Vain elämää -ohjelmassa kappaleita sovitetaan uudelleen. Sovittamalla alun perin pianolla soitettu kappale voi muuttua esimerkiksi orkesteriteokseksi. Myös bändikappaleesta voidaan sovittaa versio esimerkiksi laululle ja kitaralle.

Kappaleelle voi tapahtua vielä paljon sanoitusten, harmonian, melodian ja rakenteen valmistumisen jälkeen. Jäljellä on vaihe, jossa valitaan kappaleessa käytettävät soittimet, soundit ja soittotavat. Tätä vaihetta kutsutaan sovittamiseksi.

Valitse taas jokin itsellesi mieluisa kappale ja kiinnitä huomiota kappaleen sovitukseen. Onko kappaleessa yksi vai useampi soitin? Mikä soitin tai soittimet soittavat kappaleen eri osissa? Minkälainen tunnelma kappaleen eri osissa on?

Kuuntele kappale useamman kerran ja pyri kuvailemaan eri soittimia mahdollisimman yksityiskohtaisesti. Miltä soittimet kuulostavat? Kuulostaako soitin säröiseltä, kaikuisalta tai esimerkiksi kirkkaalta?

OMA SOUNDI

Kuten muissakin biisinteon osa-alueissa, sovittamisessa vaihtoehtoja on monia. Voit päättää, että kappaleessasi soittaa ainoastaan kaksi soitinta, tai tehdä kappaleen kokonaiselle orkesterille. Voit myös tehdä kappaleestasi useamman erilaisen version. Lähde pohtimaan oman kappaleesi sovitusta ja mieti, minkälaisia soittimet sopisivat sinun lauluusi parhaiten.

Tutki ja kokeile miltä erilaiset soittimet kuulostavat, ja etsi näin mieleistäsi soundia.

Voit tutustua eri soittimiin esimerkiksi Bandlab-ohjelman soitinmallinnuksien avulla. Palaa luvussa 4 (Melodia) käyttämäsi BandLab-projektiin ja sen Instruments-osioon. Koskettimiston vasemmalta puolelta löydät Instrument-otsikon, jonka alta voit valita koskettimille erilaisia soundeja.

Ylemmästä valikosta löydät eri soitinryhmiä ja alemmasta valikosta voit valita tarkemmin, minkälaista soitinta haluat soittaa.

Toinen tapa tutustua uusiin soittimiin, on kokeilla soittaa niitä itse. Monet kirjastot tarjoavat asiakkailleen [lainasoittimia](#), joita kuka tahansa voi lainata kotiin. Käy tutkimassa, mitä soittimia lähikirjastoistasi löytyy ja kokeile jotain itsellesi entuudesta tuntematonta soitinta. Ehkäpä uudesta soittimesta tulee olennainen osa oman kappaleesi sovitusta.

TUNNISTUSTEHTÄVÄ

Valitse yksi videotallenne live-keikalta ja kuuntele kappale katsomatta kuvaa. Pyri tunnistamaan kuulonvaraisesti kappaleessa esiintyvät soittimet ja listaa ne. Kiinnitä myös huomiota kappaleen rakenteeseen ja siihen, mitä soittimia kappaleen eri osissa soitetaan.

Kun olet listannut kuulemasi soittimet, katso video ja tarkista tunnistitko soittimet oikein.

Harjoitus auttaa sinua tunnistamaan erilaisia soittimia ja hahmottamaan kappaleiden sovitusta. Pohdi vielä lopuksi, mitä pidit kappaleen soitinvalinnoista? Olisitko tehnyt jotain toisin?



BÄNDITREENIT

Yhdessä muiden kanssa soittamalla voit saada sovitukseen uudenlaisia ideoita.

Kokoa kasaan bändi ja järjestä bänditreenit, joissa voit sovittaa kappaletta yhdessä muiden kanssa. Jos tunnet joitain soittajia, voit pyytää heitä mukaan bändiisi tai etsiä bändin jäseniä esimerkiksi [Muusikoiden.net](https://muusikoiden.net) -sivustolta.

Kirjoita kappaleen eri osiin suunnittelemasi soinnut paperille tahtiviivojen väliin ja kirjoita myös kappaleen rakenne paperille. Näiden muistiinpanojen pohjalta bändikaverit tietävät, mitä soittaa milloinkin. Muistele vielä kappaleesi tempo ja tahtilaji, jotta osaat ohjeistaa bändiäsi selkeästi.

Voit myös opetella soittamaan erilaisia soittimia tai soitinmallinnuksia itse, ja tehdä kappaleestasi äänitteen. Kerron äänittämisestä tarkemmin luvussa seitsemän.

ÄÄNENVÄRI JA SOITTOTYYLI

Kun olet valinnut kappaleessasi soitettavat soittimet, jäljellä on vielä lauluun ja soittimiin liittyviä yksityiskohtaisempia päätöksiä. Se, miltä soittimet kuulostavat, vaikuttaa suuresti kappaleen tunnelmaan.

Puheessamme on paljon erilaisia äänenvärejä. Puhe voi olla voimakasta, iskevää, kirkasta, käheää, kuiskaavaa tai vaikka heleää. Äänenväriin vaikuttaa puhuja ja puhujan äänenkäyttötapa. Samoin soittimilla on erilaiset äänenvärinsä eli sointivärinsä. Esimerkiksi erilaiset kitarat kuulostavat erilaisilta eli niillä on erilaiset sointivärit. Myös soittotyyli vaikuttaa siihen, miltä soitin kuulostaa. Kitaraa voi soittaa pehmeästi, terävästi tai rämistellen, ja jos siihen laittaa erilaisia efektejä, voi kitaran ääni muuttua säröiseksi tai vaikkapa kaikuisaksi.

Pysähdy suunnittelemaan tarkemmin miltä haluat valitsemiesi soittimien kuulostavan.

Jos kappaleessasi on kitara, päätä onko se akustinen vai sähkökitara. Käytätkö kitarassa joitain efektejä? Mitä? Mieti myös soittotapaa. Jos toivot, että jossain osassa sointuja soitetaan näppäillen, voit valita soittotyylin nopean ja hitaan sekä tasaisen ja vaihtelevan väliltä. Jos taas toivot, että sointuja harjataan, mieti minkälaisella rytmillä harjaus tapahtuu. Voit soveltaa näitä asioita myös muihin soittimiin ja BandLab-koskettimiston soittoon.

Harjauksella
tarkoitan kitaran
soittotapaa, jossa
oikea käsi liikkuu
ylös alas harjaten
kitaran kieliä.



DYNAMIIKALLA TUNNELMAA

Dynamiikka tarkoittaa äänenvoimakkuutta ja äänenvoimakkuuden vaihtelua. Dynamiikalla on suuri vaikutus kappaleen tunnelmaan. Kappale voi alkaa esimerkiksi hiljaa, voimistua hiljalleen ja yltyä yhä voimakkaammaksi kappaleen edetessä. Yhtä hyvin kappale voi alkaa kovaäänisesti ja hiljentyä yllättäen.

Suunnittele oman kappaleesi dynaamista kaarta, eli sitä miten äänenvoimakkuus muuttuu. Mikä on kappaleen voimakkain kohta? Entä mikä on kappaleesi hiljaisin kohta? Piirrä suunnitelmastasi kuva, jossa viiva kaartuu ylös dynamiikan noustessa voimakkaaksi ja dynamiikan hiljentyessä viiva kaartuu alas. Kirjaa piirustukseesi kappaleesi eri osat, jotta hahmotat paremmin dynamiikan muutokset kappaleen eri osissa.

Kirjoita eri osien kohdille myös mitä soittimia eri osiin tulee. Jos kappaleessasi on useampi soitin, mieti milloin mikin soitin soittaa. Esimerkiksi rummut voivat tulla mukaan vasta kertosäkeessä, jos haluat että säkeistö pysyy dynaamisesti hiljaisempänä ja rauhallisempänä.

Näin kappaleesi sovitus alkaa rakentua ja seuraavaksi voitkin äänittää kappaleestasi version esimerkiksi BandLab-projektiin. Seuraavassa luvussa opettelemme, kuinka se tapahtuu.



7. ÄÄNITYS



TÄSSÄ LUVUSSA OPETELLAAN, KUINKA SAAT IDEASI TALTEEN.



IDEAT TALTEEN



Tämän materiaalin aiemmat luvut ovat keskittyneet ideoiden keksimiseen, mutta tärkeää on myös pohtia, kuinka saat talletettua ideasi etteivät ne pääse unohtumaan. Toisilla ihmisillä pienet ideat säilyvät mielessä pitkiäkin aikoja, mutta etenkin jos ideoita on paljon, voi olla viisaampaa ottaa ideat talteen. Voit opetella kirjoittamaan ideasi nuoteille tai esimerkiksi äänittää niitä puhelimesi sanelimella.

Voit myös tehdä kappaleestasi äänityksen BandLabissa tai muussa vastaavassa ohjelmassa. Äänittäminen mahdollistaa sen, että voit halutessasi julkaista kappaleen muiden kuultavaksi. Äänitystä voi myös hyödyntää bändisoitossa, sillä lähettämällä bändikavereille äänityksen kappaleesta he saavat selkeän kuvan siitä, minkälaiselta toivot kappaleen kuulostavan.

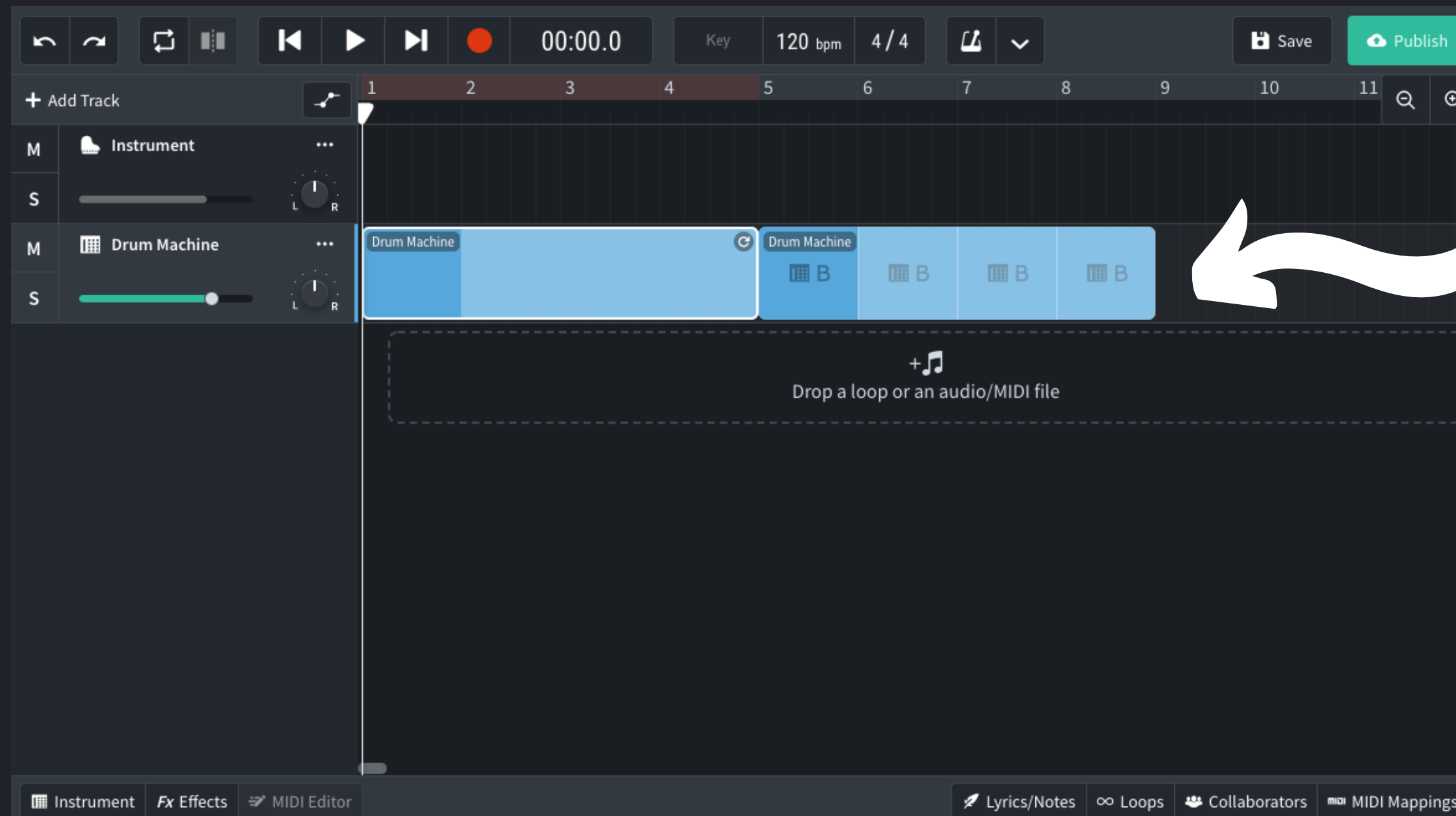
BandLab-projektissa on mahdollista tehdä päällekkäisäänityksiä. Tämä tarkoittaa äänitystä, jossa eri soittimia äänitetään päällekkäin niin, että ne soivat lopulta samanaikaisesti. Voit esimerkiksi aloittaa luomalla projektiisi sähkörumpuraidan. Sen jälkeen voit äänittää projektiin erilaisia soittimia ja laulua, niin että lopulta projektissa soi samanaikaisesti vaikka kokonainen orkesteri. Voit myös muokata eri soittimien raitoja missä tahansa vaiheessa, eli poistaa tai parannella raitoja äänityksen edetessä.

Tässä luvussa opit, kuinka saat kappaleesi soimaan BandLab-projektissa.

ALKUUN RUMPUKONEELLA

Rytmiä ja melodiaa käsittelevissä luvuissa opit, kuinka luoda projektiin rumpukone- ja soitinraitoja. Tässä vielä kertauksena kuva projektin pääsivusta. Aloitetaan opettelemalla, kuinka rumpukoneen kompeista voi luoda valmiin rumpuraidan. Aloita poistamalla raidalle valmiiksi asetetut sähkörumpukompit.

Tästä voit lisätä projektiin raitoja, joille voit äänittää esilaisia soittimia tai laulua



Aloita poistamalla nämä sähkörumpuraidalle automaattisesti asetetut kompit. Klikkaa sinisiä suorakulmioita ja poista ne.

Paina Instrument-painikkeesta, jotta saat sähkörummut näkyviin.

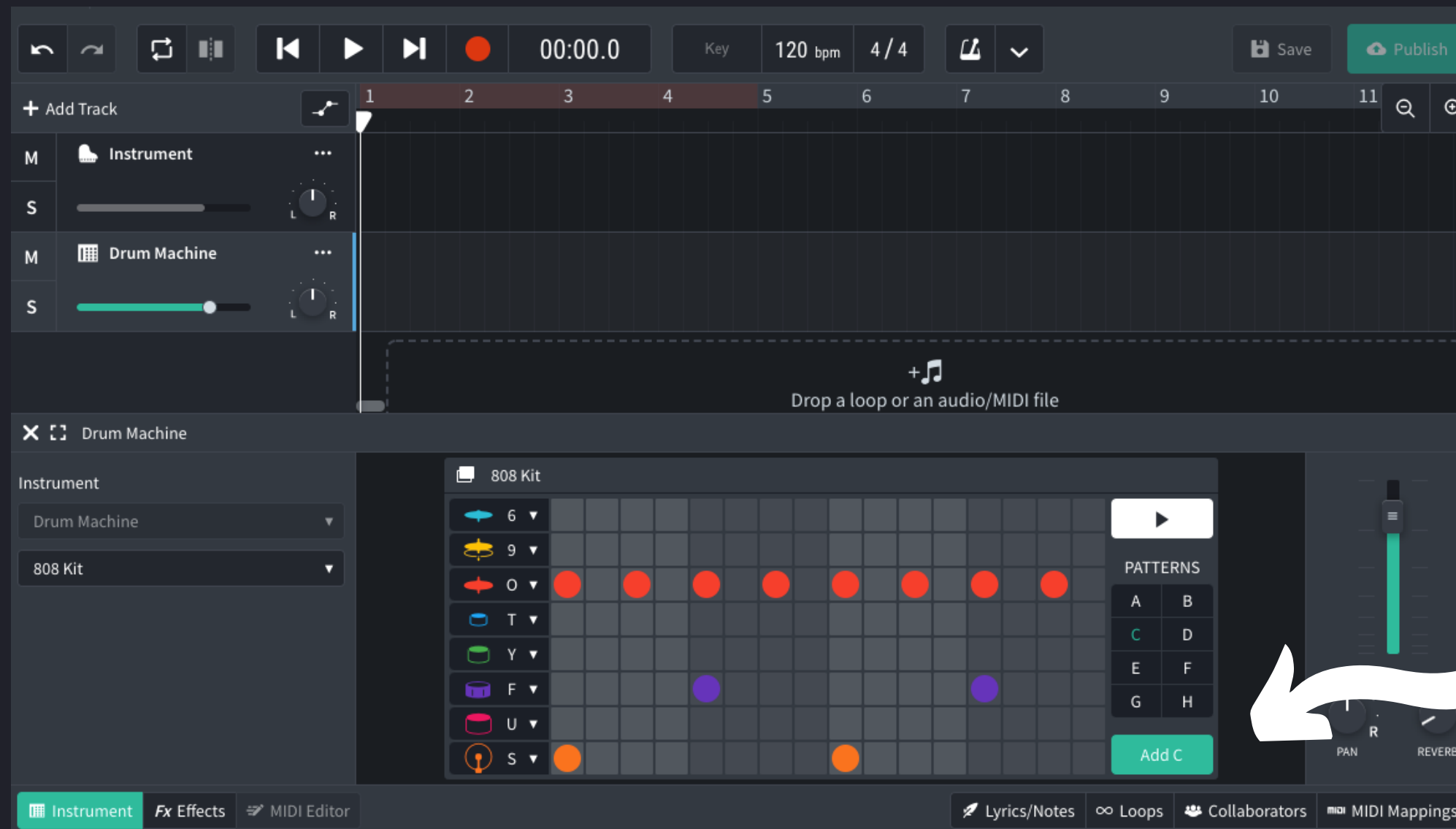


TAHTEJA TAHTIEN PERÄÄN

Voit tehdä BandLabin sähkörummuilla erilaisia komppeja ja tallentaa niitä Patterns-otsikon alla oleviin kansioihin. Valitse mitä komppia haluat käyttää kappaleessasi ja lisää sitä yksi tahti sähkörumpuraidalle painamalla oikeassa alalaidassa olevaa vihreää Add-painiketta. Voit lisätä tämän tahdin perään kompin niin monta kertaa kuin haluat. Voit myös yhdistellä eri kansioden komppeja keskenään.

Tästä voit lisätä projektiin raitoja, joille voit äänittää esilaisia soittimia tai laulua

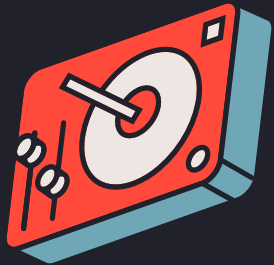
Instrument-painikkeesta voit asettaa virtuaalisoitimen näkyviin tai pois näkyvistä.



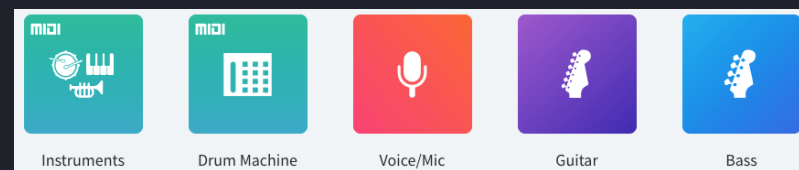
Add C -painikkeesta voit lisätä sähkörumpuraidalle neljä tahtia valitsemasi kansion rumpukomppia.

ÄÄNITTÄMÄÄN

Seuraavaksi voit lisätä projektiisi esimerkiksi basson tai muita soittimia. Voit soittaa soittimet tutulla virtuaalipianolla, sillä koskettimiin voi asettaa soundiksi esimerkiksi basson, jousia tai erilaisia puhaltimia. Toinen vaihtoehto on äänittää oikeita soittimia.

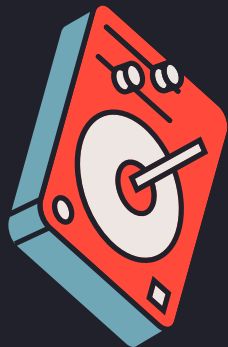


Jos haluat äänittää akustisia soittimia, valitse Add Track-painikkeen jälkeen ruudulle ilmestyvistä vaihtoehdoista Voice/Mic.

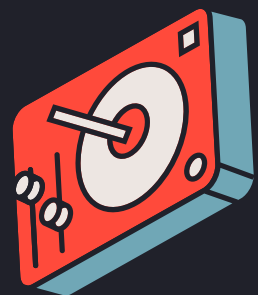


Valittuasi vaihtoehdon, projektiisi ilmestyy uusi raita, johon voit nyt äänittää soittoasi tai lauluasi.

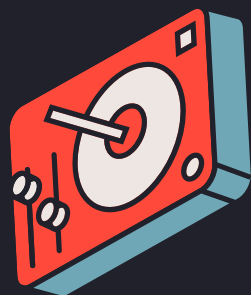
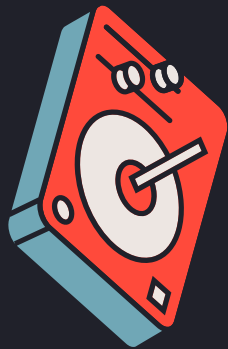
Voit käyttää äänittämiseen tietokoneen mikrofonia tai vaihtoehtoisesti kytkeä tietokoneeseen äänikortin ja äänikorttiin mikrofonin. Näin voit äänittää soittoasi tai lauluasi mikrofonilla, jolloin äänenlaatu voi olla parempi kuin tietokoneen mikrofonissa.



Jos sinulla on käytössäsi äänikortti, voit myös kytkeä äänikorttiin sähkökitaran tai basson ja äänittää soittoasi suoraan BandLab-projektiisi. Tällöin sinun tulee valita uuden raidan vaihtoehdoista Guitar tai Bass. Näissä vaihtoehdoissa voit käyttää erilaisia vahvistinmallinnuksia, eli soittaa soitintasi vahvistinta mallintavan efektin läpi.

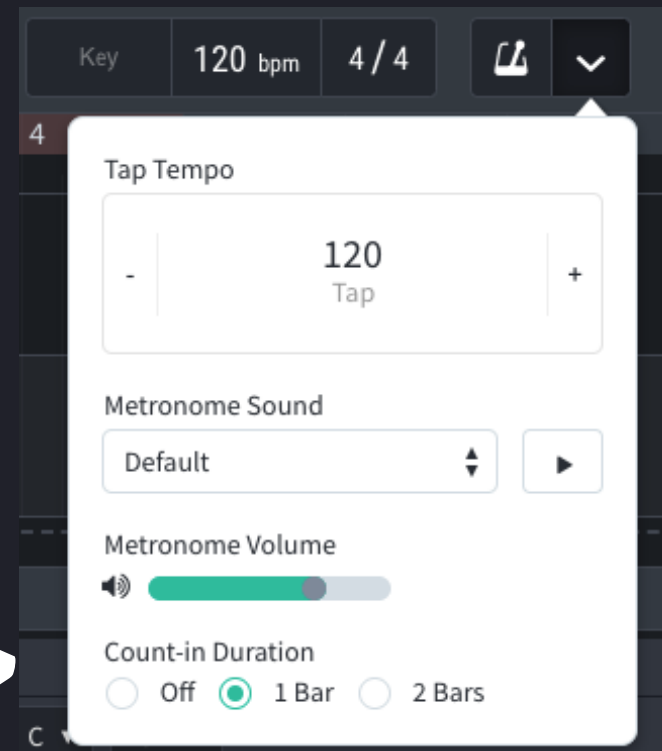


MUTTA MITEN?



Valittuasi soittimen ja tehtyäsi tarvittavat kytkennät, voit aloittaa äänittämisen. Varmista, että metronomi on aktivoituna, eli vihreänä ja aseta vielä tahtilaji ja tempo kohdilleen. Voit myös asettaa metronomiin sisäänlaskennan, jotta tiedät milloin äänitys alkaa ja voit näin valmistautua laulamiseen tai soittamiseen paremmin. Sisäänlaskenta tarkoittaa sitä, että metronomi soittaa sinulle valitseman määrän tahteja merkiksi ennen äänityksen aloitusta. Valitse metronomiasetusten alalaidasta Count-in duration -kohdan vaihtoehtoista joko yksi tai kaksi tahtia sisäänlaskennan kestoksi.

Aseta sisäänlaskenta tästä valitsemalla vaihtoehtoista yksi tai kaksi tahtia (1 bar/2 bars).



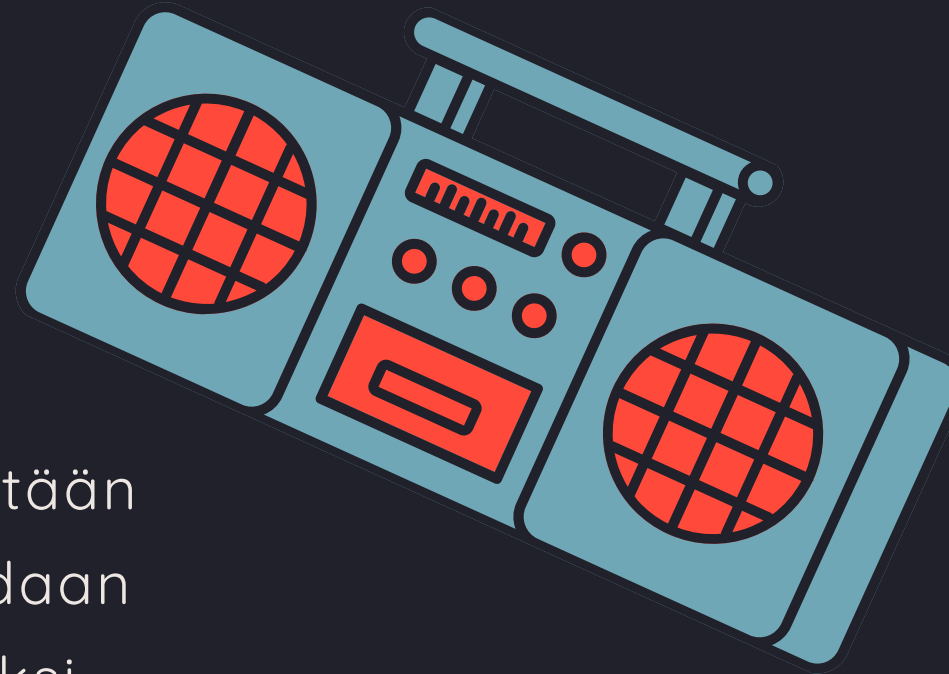
Seuraavaksi voit painaa punaista äänityspainiketta ja aloittaa äänittämisen. Jos soitat virtuaalisoitinta, soitin täytyy aktivoida ennen soittamisen aloittamista. Aktivointi tapahtuu klikkaamalla koskettimiston ylälaitaa.

DAW

DIGITAL AUDIO WORKSTATION

DAW (Digital audio workstation) on lyhenne, jota käytetään kuvaamaan ohjelmistoympäristöjä, jossa musiikkia voidaan tallentaa ja muokata. Suosittuja DAW:eja ovat esimerkiksi Garageband, Logic Pro, Pro Tools, Ableton, Cubase ja FL Studio.

Musiikkia voi tallentaa ja muokata nykyisin jopa älypuhelimella. Tarjolla on paljon toisiaan muistuttavia ohjelmia ja appeja. BandLab on selaimessa toimiva DAW, josta on myös olemassa älylaitteilla käytettävä sovellus. BandLab-sovellus on selainversion lailla maksuton, ja siinä on samat toimintaperiaatteet kuin selainversiossa. BandLab-sovelluksella pääset helposti kuuntelemaan ja muokkaamaan profiilisi projekteja esimerkiksi älypuhelimella.

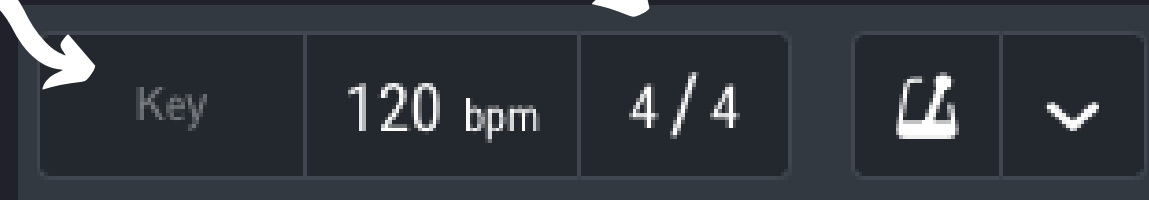


VINKKEJÄ ÄÄNITTÄMISEEN BANDLAB-OHJELMASSA

Key-kohdasta voit
valita projektiisi
sävellajin

Valitse tästä tahilaji

Metronomi ja
metronomiasetukset.



TEMPO, TAHTILAJI JA SÄVELLAJI

Valitse aluksi kappaleellesi tempo, tahtilaji ja sävellaji. Jos sävellajin käsite ei ole sinulle tuttu, voit äänittää tämän materiaalin sointukiertoja piittaamatta käsitteestä. Valitse tällöin sävellajiksi C-duuri tai A-molli.

ÄÄNITYSJÄRJESTYS?

Usein rumpuja suositellaan äänitettäväksi ensimmäisenä. Rummut luovat äänitykselle pohjan, jonka päälle muiden soittimien soittaminen helpottuu. Mikäli biisissäsi on rummut tai muu rytmisen biitti, äänitä se ensimmäisenä.

METRONOMI JA ÄÄNITYKSEN ALOITUS

Laita metronomi päälle, aseta sisäänlaskenta ja lähde äänittämään. Painamalla punaista äänityspainiketta äänitys käynnistyy. Voit halutessasi äänittää uudestaan tai poistaa äänittämäsi raidan, jos et ole siihen tyytyväinen.

KUULOKKEET

Muista käyttää kuulokkeita, jotta voit kuunnella metronomia ilman että äänität sitä.

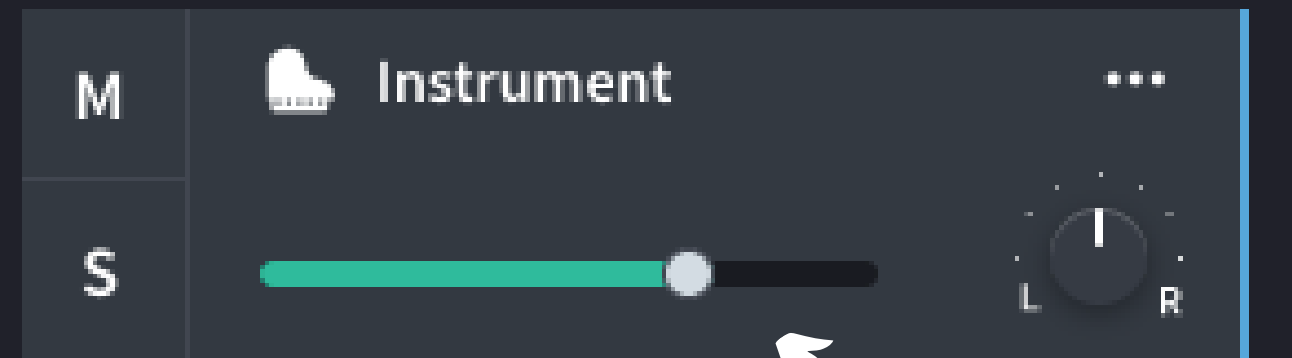
PÄÄLLEKKÄISÄÄNITYS (ÄÄNITTÄMINEN ÄÄNITETYN RAIDAN PÄÄLLE)

Kun saat yhden soittimen äänityksen (raidan) valmiiksi, voit lisätä äänitysraitoja uusille soittimille ja näin tehdä päällekkäisäänityksiä.

MIKSAAMINEN

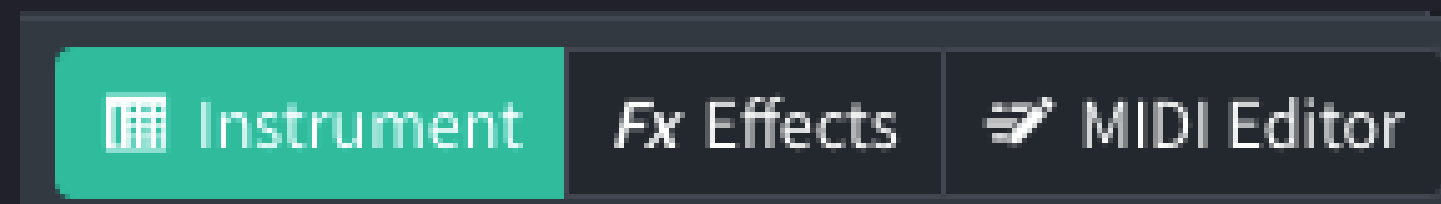
Aseta äänittämiesi raitojen voimakkuudet kohdilleen kuuntelemalla niiden keskinäistä suhdetta. Kuuluuko laulu vai ovatko säestävät soittimet liian kovalla?

Voit korjata ja muokata virtuaalisoitimien epätarkkuuksia jälkeinpäin siirtämällä säveliä oikeille paikoille. Voit myös lisätä äänityksiisi jälkeinpäin erilaisia efektejä kuten kaikua.



Raitojen vasemmalta puolelta voit säädellä niiden voimakkuuksia

Projektin vasemmasta alalaidasta löydät Effects-osion, josta voit valita soittimille erilaisia efektejä.



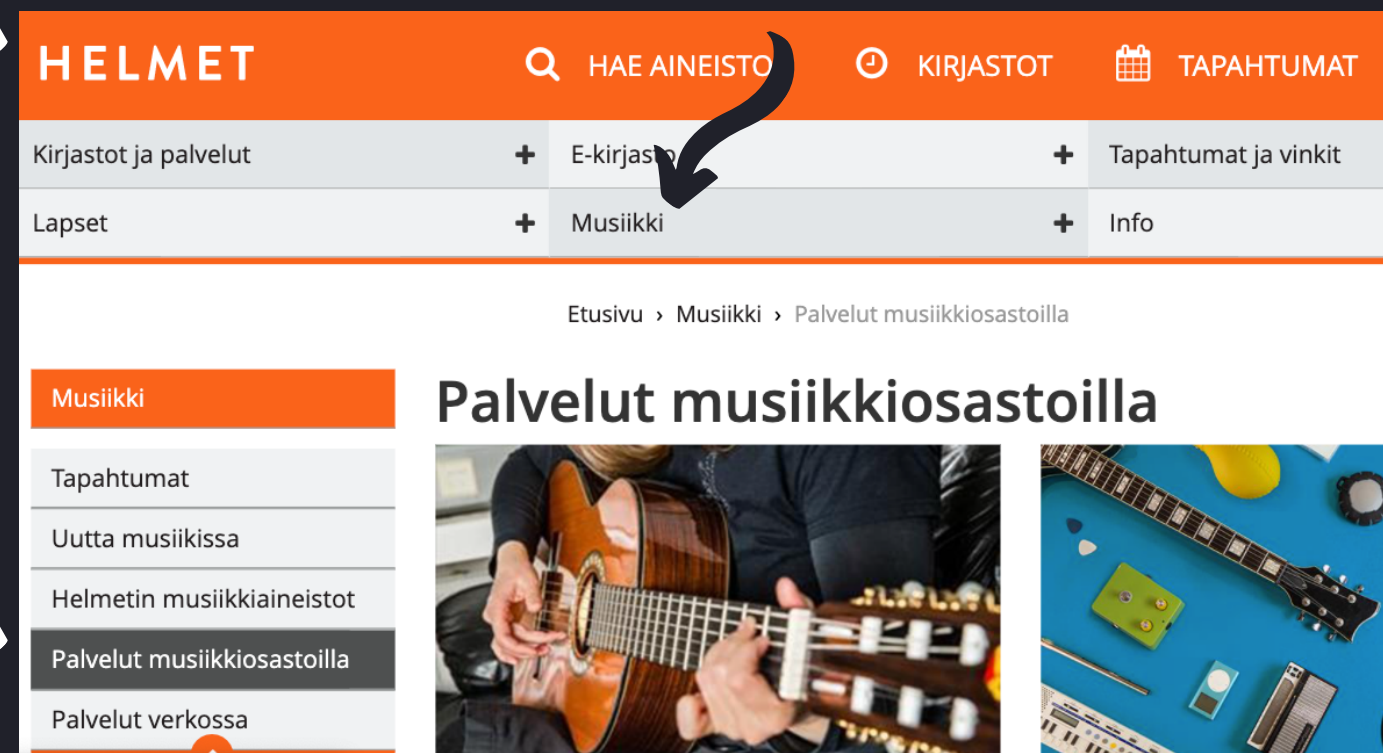
STUDIOT JA ÄÄNITYSTILAT

Monissa Helmet-alueen kirjastoissa on mahdollisuus äänittää musiikkia kirjaston omassa studiossa tai äänitystilassa. Äänitysmahdollisuus löytyy muun muassa Entressestä, Myllypurosta, Isosta Omenasta, Sellosta, Tapiolasta, Tikkurilasta ja Oodista. Äänitystilojen käyttö on maksutonta ja kaikille avointa.

Mikäli olet kiinnostunut äänitystilojen käytöstä, voit tehdä itsellesi varauksen. Lisätiedot löydät [Helmet.fi](https://helmet.fi) -sivustolta.

Helmet.fi -sivusto

Valitse tästä ensin
Musiikkiosio.



The screenshot shows the Helmet.fi website. The top navigation bar is orange with the 'HELMET' logo and links for 'HAE AINEISTO', 'KIRJASTOT', and 'TAPAHTUMAT'. Below this is a menu with categories like 'Kirjastot ja palvelut', 'Lapset', 'E-kirjasto', 'Musiikki', 'Tapahtumat ja vinkit', and 'Info'. A white arrow points from the 'Musiikki' link in the menu to the 'Palvelut musiikkiosastoilla' page. The page has a breadcrumb trail: 'Etusivu > Musiikki > Palvelut musiikkiosastoilla'. On the left is a sidebar with a 'Musiikki' section containing links for 'Tapahtumat', 'Uutta musiikissa', 'Helmetin musiikkiaineistot', 'Palvelut musiikkiosastoilla' (highlighted), and 'Palvelut verkossa'. The main content area is titled 'Palvelut musiikkiosastoilla' and features two images: one of a person playing an acoustic guitar and another of a guitar on a blue surface with various electronic components.

Siirry tästä Palvelut
musiikkiosastolla -
välilehdelle.

Selaamalla Palvelut
musiikkiosastolla -välilehteä
alaspäin löydät tämän
näköisen otsikon.
Klikkaamalla otsikkoa
pääset sivulle, josta löydät
tarkemmat tiedot
äänitysmahdollisuuksista eri
kirjastoissa.



**Soittimet, soittuhuoneet,
studio- ja esiintymistilat**
Helmet-kirjastoissa on soittimia ja tiloja
laulajille, soittajille, bändeille ja muille
musiikin aktiiviharrastajille.

KIIITOS!

Kiitos kun olit mukana! Toivottavasti inspiroiduit ja opit uutta biisinteosta, musiikista ja itsestäsi biisintekijänä!

Biisintekoa voi lähestyä monella eri tavalla, ja tämä oppimateriaali tarjosi siihen yhden lähestymistavan. Jos käytät materiaalia oman biisin tekemiseen, muista että materiaalin eri osa-alueiden etenemisjärjestys on vapaa. Suositeltavaa on, että eri osa-alueet etenevät lomittain. Voit siis kehitellä esimerkiksi sanoituksia, sointuja ja muotoa yhtä aikaa sekä vuorotellen mielesi mukaan.

Anna luovalle prosessille tarpeeksi aikaa, ja jätä pois turha kriittisyys. Näin luovuutesi pääsee valloilleen!

Inspiroivia hetkiä biisinteon parissa!

LOPUKSI

Tämä oppimateriaali syntyi Helsingin kaupunginkirjaston **Opi musiikin tuntijaksi, taitajaksi, kokijaksi! -hankkeen** musapajoihin ja musatreffeille tekemieni materiaalien pohjalta. Materiaalin tarkoituksena on vastata musatreffikävijöiden, sekä musapajojen osallistujien pohdintoihin ja kysymyksiin liittyen musiikkiin ja biisintekoon. Kiitos kaikille syksyn 2019 ja kevään 2020 musapajojen ja musatreffien kävijöille inspiroivista kohtaamisista Pasilan kirjastolla! Materiaalin viimeistelyssä suurena apuna oli rakas siskoni, muusikko-musiikkikasvattaja Meri Wallenius. Kiitos Meri!

YHTEYSTIETONI PALAUTETTA TAI KYSYMYKSIÄ VARTEN

tuuliwallenius@gmail.com

