

Orkestraalisen pelimusiikin soitintaminen uruille

Kirjallinen työ (Maisteri)

Kevät 2022

Mai Pohjola

Kirkkomusiikin aineryhmä

Sibelius-Akatemia

Taideyliopisto

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| Tutkielman tai kirjallisen työn nimi | Sivumäärä |
| Orkestraalisen pelimusiikin soitintaminen uruille | 29 |
| Tekijän nimi | Lukukausi |
| Mai Pohjola | Kevät 2022 |
| Aineryhmän nimi | |
| Kirkkomusiikin aineryhmä | |
| <p>Kirjallinen työni on autoetnografinen tutkimus orkestraalisen pelimusiikin soitintamisesta uruille. Työtäni varten soitinsin orkestraalisen pelimusiikkiteoksen "World of Warcraftin" osat "March" from Wrath of the Lich King" ja "Lament of the Highborne". Tutkimuskysymykseni on: millaisia haasteita orkestraalisen pelimusiikin soitintamisessa uruille tulee vastaan?</p> <p>Johdannossa selitän muun muassa, miksi päädyin tällaiseen aiheeseen. Tausta-osiossa aloitan kertomalla orkesteriteosten soitintamisesta ja sovittamisesta uruille yleensä. Avaan pelimusiikin historiaa ja roolia massiivimoninpelattavissa verkkoroolipeleissä. Kerron myös musiikin tekijänoikeudesta ja käyttöluvasta sekä siteeraamisesta. Aineisto ja menetelmät -luvussa kerron käyttämästäni musiikkimateriaaleista, soittimesta ja autoetnografiasta tutkimusmenetelmänä. Leipätekstissä kuvaan prosessiani musiikin käyttöluvan hakemisesta soitinnuksen valmistumiseen. Reflektointi-otsikoiden alla arvioin ja pohdin prosessien sisältöä. Johtopäätöksissä vastaan tutkimuskysymykseeni ja kerron mahdollisesta jatkotutkimuskohteesta.</p> <p>Työni lopussa on lähteet ja liite käyttämäni urkujen dispositiosta.</p> | |
| Hakusanat | |
| orkesteri, pelimusiikki, soitinnus, sovittaminen, urut, autoetnografia, tekijänoikeus | |
| Tutkielma on tarkistettu plagiointitarkastusjärjestelmällä | |
| 16.06.2022 Timo Kiiskinen | |

Sisällys

| | |
|-----------------------------------------------------------------|----|
| 1 Johdanto..... | 4 |
| 2 Tausta..... | 5 |
| 2.1 Orkesteriteosten soitintaminen ja sovittaminen uruille..... | 5 |
| 2.2 Pelimusiikin historia..... | 5 |
| 2.3 Pelimusiikki massiivimoninpelattavassa roolipelissä..... | 6 |
| 2.4 Musiikin tekijänoikeus ja käyttöluva..... | 8 |
| 2.5 Siteeraaminen..... | 8 |
| 3 Aineisto ja menetelmät..... | 9 |
| 3.1 Aineisto..... | 9 |
| 3.2 Menetelmät..... | 9 |
| 3.2.1 Autoetnografiaa ja muita mahdollisuuksia..... | 9 |
| 3.2.2 Miten ja missä soitinnan?..... | 10 |
| 4 Copyright-sääntöä..... | 10 |
| 4.1 Prosessi..... | 10 |
| 4.2 Reflektointi..... | 12 |
| 5 Soitinnusprosessi..... | 12 |
| 5.1 “March” from <i>Wrath of the Lich King</i> | 12 |
| 5.2 Reflektointi..... | 19 |
| 5.3 <i>Lament of the Highborne</i> | 19 |
| 5.4 Reflektointi..... | 25 |
| 6 Johtopäätökset..... | 25 |
| Lähteet..... | 27 |
| Kirjat..... | 27 |
| Opinnäytteet..... | 27 |
| Nuotit..... | 27 |

| | |
|------------------------|----|
| Internet-sivustot..... | 27 |
| Liite | 29 |
| N-K48 urut | 29 |

1 Johdanto

Tutkin orkestraalisen pelimusiikin soitintamista uruille. Urut ovat olleet pääinstrumenttinani ja -aineenani siitä asti, kun olin päässyt Sibelius-Akatemiaan opiskelemaan kirkkomusiikkia. Opin, miten hienoja, erilaisia ja monipuolisia soittimia urut voivat olla. Oma musiikkimakuni on melko kapea. Tämän vuoksi monet teokset, mitä olen opetellut urkuohjelmistooni, ovat tuntuneet pakkopullalta. Tästä johtuen aloin miettimään: mitä jos pystyisin soittamaan uruilla musiikkia, jota myös itse mielelläni soitan ja kuuntelen? Uruille on soitinnettu ja sovitettu paljon klassisia orkesteriteoksia, ja olen kuullut soitinta kutsuttavan yhden ihmisen orkesteriksi. Nämä asiat saavat itseni uskomaan, että orkestraalisen pelimusiikin soittaminen uruilla voi olla mielekästä.

Olen lapsesta asti pitänyt elokuvamusiikista, esimerkiksi Disney-, Ghibli- tai Harry Potter - elokuvissa esiintyvistä teoksista. Lukioaikoina ystäväni kutsui minut pelaamaan *World of Warcraftia*, joka on yhdysvaltalainen massiivimoninpelattava verkkoroolipeli.¹ Tutustuessani pelin maailmaan, yksi mielestäni sen hienoimmista aspekteista oli musiikki, joka muistutti luonteeltaan lempielokuvieni teoksia. *World of Warcraftin* musiikki on hyvin monipuolista. Pelin maailman musiikki vaihtelee hurjista orkestraalisista teoksista muutaman soittimen tavernamusiikkiin. Kuoro- ja yksinlauluakin esiintyy paljon.

Teos, jonka aion soitintaa uruille, on nimeltään *World of Warcraft*. Teos koostuu kolmesta alun perin eri kappaleesta. Näistä ensimmäinen on *Wrath of the Lich King*, säveltäjinä Russel Brower ja Jason Hayes. Toinen on *Lament of the Highborne*, säveltäjinä Russel Brower ja Derek Duke. Kolmas on *Lion's Pride*, säveltäjänä Jason Hayes. Näistä kappaleista Jerry Brubaker on koonnut orkesterisovituksen *World of Warcraft*, jonka nuotista työstän oman soitinnukseni. Brubakerin Sovituksessa alkuperäisten kappaleiden kesto on supistettu. Jätän työstäni pois *Lion's Priden*, jotta soitinnusprosessista ei tule liian työläs.

Soitintamista ja sovittamista en ole tehnyt melkein ollenkaan ennestään. Muusikolle se on hyödyllinen taito. Tämä seikka myös vaikutti aiheen valitsemiseen. Aion kirjoittaa autoetnografisen tutkimuksen, missä tutkin omaa soitinnusprosessiani. Tarkoitus on oppia ja

¹Kuorikoski, 2018, 155.

harjoittaa soitintamista itse, sekä antaa lukijalle kuvan, minkälainen prosessi se voisi olla tällaiselle aloittelijalle, niin kuin minä olen.

Tutkimuskysymykseni tässä työssä on: millaisia haasteita orkestraalisen pelimusiikin soitintamisessa uruille tulee vastaan?

2 Tausta

2.1 Orkesteriteosten soitintaminen ja sovittaminen uruille

Teoksen soitintaminen ja sovittaminen ovat eri asia. Soitinnuksessa sävellys siirretään lähes muuttumattomana erilaiselta soitinkokoonpanolta toiselle.² Jotta muokattua teosta pystyy kutsumaan sovitukseksi eikä soitinnukseksi, siinä pitää näkyä selvästi sovittajan oma luova panos.³ Tämän työni päämääränä on muokata orkesteriteos uruille sopivaksi kuulokuvaltaan ja soitettavuudeltaan. Soitinnus kelpaa siihen.

Orkesteriteosta soitintaessa ja sovitettaessa uruille huomioitavaa on paljon.

Kaikki urut eroavat toisistaan jollain tavalla. Sormioiden lukumäärä ja sijoitus, jalkiokoskettimiston läsnä- tai poissaolo, rekisteritappien asetelma, rekisterijärjestelmä sekä äänikertojen lukumäärä ja laatu ovat muutamia urujen vaihtelevia ominaisuuksia.⁴

Uruilla pystyy imitoida eri soittimia. Joitakin musiikillisia aiheita uruilla ei kannata kuitenkaan soittaa. Esimerkiksi pianolla soitettava trilli kuulostaa uruille siirrettynä ihan erilaiselta ja kömpelöltä. Jousisoittimien nopeat saman äänen toistot eivät toimi uruilla, koska ääni ei ehdi syttyä kunnolla. Nopeat asteittaiset sointukulut, jotka kuulostavat jousilla soitettaessa hienoilta, ovat liian vaivalloisia uruilla soitettaviksi.⁵ Tällaisissa tapauksissa alkuperäistä musiikillista aihetta on syytä muokata, jotta se istuu uruille.

2.2 Pelimusiikin historia

Pelimusiikilla tarkoitan tässä työssä digitaalisessa ympäristössä pelattavan pelin musiikkia.

² [Soitintaminen: lainvastaista, mutta silti ok \(opettajantekijanoikeus.fi\)](#)<17.2.2022.

³ [Mikä on sovittamista? - Teosto](#)<17.2.2022

⁴ Ellingford, 1922, 6.

⁵ Ellingford, 1922, 7.

Digitaalisessa ympäristössä pelattaviin peleihin on alusta asti kuulunut osana musiikki ja/tai äänitehosteet. Pelikonsolit ovat kehittyneet vuosien varrella 1900-luvun keskivaiheilta alkaen⁶, ja pelimusiikki on muokkautunut niiden ehdoilla.

Alussa pelit ja konsolit olivat yksinkertaisia, eikä niihin mahtunut paljon tietoa eli dataa. Pelimusiikista tehtiin yksinkertaista, jotta se ei ottanut paljon tilaa pelikoodista, johon kaikki pelin data koottiin. Sen aikaisten pelien musiikissa, esimerkiksi *Pac-Man*-kolikkopelissä, oli paljon toistoa ja kaavamaisuutta, ja melodiat olivat yksinkertaisia.

Tietokonepelit alkoivat tukea äänikortteja 1980-luvun lopulla, mikä antoi pelimusiikille lisää liikkumatilaa. Äänimaisemalle riitti enemmän tietoa, ja musiikista pystyttiin tekemään monimutkaisempaa. Äänikortti on tietokoneeseen asennettava lisäkortti, joka soittaa ohjelmakoodiksi tallennettua nuotistoa. Esimerkiksi laajasti tunnettu *Super Mario* -peli musiikkeineen sai alkunsa tällä ajalla.

Pelien siirtyminen disketeistä eli levykkeistä cd-rom-asemiin lisäsi pelien tietomäärää rutkasti. Cd-levyihin pystyi tallentamaan elävää musiikkia, ja näin orkesterimusiikkikin pääsi peleihin.⁷

2.3 Pelimusiikki massiivimoninpelattavassa roolipelissä

Massiivimoninpelattava roolipeli, englanniksi massively multiplayer online role-playing game (lyhennettynä MMORPG), on digitaalisessa ympäristössä pelattava peli, jonka valmiissa maailmassa kymmenet miljoonat pelaajat pystyvät olla vuorovaikutuksessa keskenään.⁸ Pelimaailmaan tehdään oma hahmo, jonka kautta pelaaja elää pelin tapahtumia ja on vuorovaikutuksessa peliympäristön ja muiden pelaajien kanssa.

Mainitsin johdannossa, että pelaamieni pelien musiikki muistutti lempielokuvieni musiikkia. Kun teknologia ei ollut enää este pelimusiikille, musiikki alkoi muistuttamaan enemmän ja enemmän elokuvamusiikkia. Elokuvamusiikin tavoin MMORPG:n pelimusiikkikin on kiinteä osa narratiivia. Pelimusiikki luo tunnelmaa ja tarjoaa informaatiota ympäristöstä. Se on

⁶ Kuorikoski, 2018, 34.

⁷ Kuorikoski, 2018, 209–210, 212, 311.

⁸ Kuorikoski, 2018, 155.

ottanut käyttöön elokuvamusiikilta muun muassa johtoaiheen. Johtoaihe on sävelaihe, joka symboloi tiettyä esinettä, henkilöä tai tilannetta.⁹

Musiikin käyttö elokuvassa ja pelissä eroaa kuitenkin huomattavasti. Elokuvassa musiikki tuodaan katsojalle suoraan eteen ja kulkee lineaarisesti kerronnan mukana. Musiikin voi suunnitella tarkkaan kohtaukseen sopivaksi. Pelissä pelaaja itse vaikuttaa vuorovaikutuksellaan, mitä äänimaisemaa seuraavaksi tulee ja milloin.¹⁰

World of Warcraftin päämaailma sijoittuu Azeroth-planeetalle. Planeetassa on maapallomme tavoin jakautunutta merta ja mannerta. Mantereet jakautuvat vuorostaan erinäköisiin ja -kuuloisiin alueisiin. Esimerkiksi kulkiessa omalla hahmollaan Orgrimmar-pääkaupungista ulos Durotarin alueelle, musiikki muuttuu heti rajan ylitettyä.

Alueiden tunnusmusiikkien lisäksi MMORPG:ssa on monenlaisia äänitehosteita ja musiikkia eri tilanteisiin.

Jerry Brubakerin teos, jonka olen valinnut tutkittavaksi, on kolmiosainen orkesterisovitus, joiden taustalla on kolme teosta.

Ensimmäisen *Wrath of the Lich King* -teoksen nimi on myöskin *World of Warcraft* -pelin lisäosan nimi. Se kuvaa lisäosan tuoman uuden pelisisällön kokonaisuutta. Tämä soi pelin kirjautumissivulla vuosina 2008–2010¹¹, kun kyseinen lisäosa oli ajankohtainen.

Kirjautumissivun ulkonäkö ja musiikki muuttuu aina, kun uusi lisäosa ilmestyy.

Alkuperäisessä teoksessa on monta osaa, mutta Jerry Brubakerin sovituksessa on vain marssiosa ”March”.

Toinen kappale *Lament of the Highborne* on pelin sisäisen hahmon, Sylvanas Windrunnerin, tunnuskappale. Se soi erään *questin* eli tehtävän yhteydessä. Kun *quest* palautetaan Sylvanakselle, hän alkaa laulamaan kyseistä haikeaa kappaletta sanoin.

Kolmas kappale *Lion's Pride* on tavernamusiikkia. Se soi Azeroth-maailman tavernoissa.

⁹ Kuorikoski, 2018, 305.

¹⁰ Kuorikoski, 2018, 212–213.

¹¹ [World of Warcraft: Wrath of the Lich King - Wowpedia - Your wiki guide to the World of Warcraft \(fandom.com\)](https://www.wowpedia.com/World_of_Warcraft:_Wrath_of_the_Lich_King)<15.2.2022.

2.4 Musiikin tekijänoikeus ja käyttöluva

Teos tarkoittaa tekijän itsenäistä ja omaperäistä luomusta.¹² Musiikkiäänite ja nuotti ovat esimerkkejä teoksen muodoista.

Teoksien tekijöitä suojellaan tekijänoikeudella (englanniksi *copyright*, tunnuksena ©), joka tarkoittaa tekijän oikeutta päättää teoksensa käytöstä.¹³ Jos halutaan käyttää toisten luomia teoksia omissa julkaisuissa ja julkisissa esityksissä, täytyy hankkia käyttöluva kyseiselle teokselle. Tekijä voi saada tällöin korvauksen. Teokset ovat suojattuja tekijän koko elämänsä aikana ja 70 vuotta tekijän kuolinvuoden päättymisestä. Jos teosta käytetään yksityisesti, käyttöluvaa ei tarvita.

Tekijänoikeuden suojaaman musiikin sovittamiselle tarvitaan lupa, jos sovitus julkaistaan. Luvan myöntää joko teoksen kustantaja tai teoksen tekijä. Soitintamiseen lupaa ei tarvita. Jos teoksia käytetään julkisissa opetustilanteissa, lupaa ei välttämättä tarvitse.

Suomessa toimii tekijänoikeusjärjestö nimeltä Teosto. Teosto ja muut ulkomaiset samankaltaiset järjestöt toimivat välittäjinä teosten tekijöiden ja käyttäjien välillä. Käyttöehdot ja -hinnat voi kysyä välittäjältä, jolloin ei tarvitse ottaa yhteyttä kaikkiin tekijöihin erikseen. Teosto edustaa musiikin säveltäjiä, sanoittajia, sovittajia ja kustantajia.¹⁴

Monet maat, mukaan lukien Suomi ja Yhdysvallat, ovat allekirjoittaneet Bernen yleissopimuksen, jossa maat ovat muodostaneet liiton suojatakseen tekijöiden oikeuksia heidän kirjallisiin ja taiteellisiin teoksiinsa. Liittomailla voi olla omia tekijänoikeuslakeja, jotka eivät ole ristiriidossa Bernin sopimuksen kanssa. Sopimuksen ehtona on muun muassa se, että jos tekijän teosta käytetään alkuperämaan sijaan jossain muussa liittomaassa, teosta suojaaa liittomaan tekijänoikeuslait Bernin sopimuksen ehtojen ohella.¹⁵

2.5 Siteeraaminen

Siteeraaminen tarkoittaa toisen teoksen lainaamista. Tekijänoikeuslain 22 §:n mukaan ”julkistetusta teoksesta on lupa hyvän tavan mukaisesti ottaa lainauksia tarkoituksen edellyttämässä laajuudessa”¹⁶. Hyvän tavan mukainen viittaus tarkoittaa muun

¹² [Usein kysyttyä - Teosto - Tekijänoikeus](#)<18.3.2022.

¹³ [Tekijänoikeus | Tekijanoikeus.fi](#)<18.3.2022.

¹⁴ [Usein kysyttyä - Teosto - Tekijänoikeus](#)<24.3.2022.

¹⁵ [79/1986 - Valtiosopimukset - FINLEX®](#)<19.3.2022.

¹⁶ [Tekijänoikeuslaki 404/1961 - Ajantasainen lainsäädäntö - FINLEX®](#)<18.3.2022.

muassa tekstin ja sitaatin eli lainauksen selkeää yhteyttä toisiinsa. Sitaatin laajuuden pitää myös olla kiinteässä yhteydessä tekstiin. Se ei saa paljastaa teoksesta turhan paljon, eikä liian vähänkään.

Tekijänoikeuslain 25 §:n mukaan ”julkistetuista taideteoksista saa ottaa tekstiin liittyviä kuvia arvostelevaan tai tieteelliseen esitykseen”¹⁷. Tieteelliseen esitykseen kuuluu esimerkiksi opinnäytteet.¹⁸

3 Aineisto ja menetelmät

3.1 Aineisto

Työssäni käytän aineistona *World of Warcraft* -teoksen nuottia, jonka hankin sheetmusicplus.com -nettisivustolta. Digitaalinen versio nuotista maksoi yhdeksän dollaria. Teos on tarkoitettu orkesterikokoonpanolle. Käytän aineistona myös alkuperäisten teosten äänitteitä.

3.2 Menetelmät

3.2.1 Autoetnografiaa ja muita mahdollisuuksia

Koska tutkin omaa itsenäistä soitinnusprosessia, päätin käyttää tutkimusmenetelmänä autoetnografiaa. Autoetnografia (*auto*=itse, *etno*=kulttuuri, *graphy*=kirjoittaminen¹⁹) on kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimusmetodi, jossa tutkija selostaa tutkimuksessa seurattavaa prosessia tai ilmiötä ja toimii niin sanotusti tarinankertojana. Tutkija reflektoi, mitä kokemukset herättävät tutkijassa itsessään.²⁰ Omassa työssäni tämä tarkoittaa sitä, että selostan prosessiani: miten valmistelen itse prosessia, mitä kirjoitan nuottiin, minkälaisia valintoja ja ongelmanratkaisuja teen, ja mitä nämä herättävät itsessäni.

Autoetnografia menetelmänä tuo tutkimukseen hyvin yksityisen ja persoonallisen kuvan tutkittavasta ilmiöstä, mikä tekee lopputuloksesta melko uniikin. Autoetnografiaa lukiessa on parasta muistaa, että se on vain yhden henkilön kokemus, ja se ei välttämättä resonoi kaikille.

¹⁷ [Tekijänoikeuslaki 404/1961 - Ajantasainen lainsäädäntö - FINLEX](#)®<18.3.2022.

¹⁸ [Saanko siteerata taideteosta? – Kuvasto](#)<18.3.2022.

¹⁹ Adams & Jones & Ellis, 2015, 46.

²⁰ Adams & Jones & Ellis, 2015, 1–2.

Haastattelu oli mielessäni menetelmävaihtoehtona, jossa hakisin informaatiota minua kokeneemmilta muusikoilta, jotka ovat sovittaneet musiikkia uruille. Heiltä varmasti saisin melko suoraan vastauksia tutkimuskysymykseeni ja muita vinkkejä soitintamiseen. Totesin kuitenkin, että autoetnografian lisäksi haastattelu laajentaisi kirjallista työtäni liikaa.

3.2.2 Miten ja missä soitinnan?

Tutkimuksessani soitinnan orkesteriteoksen uruille. Tarkoituksena on samalla tehdä soitinnusta ja kirjoittaa muistiinpanoja prosessista, ja siitä, mitä ajatuksia se herättää.

Tutkimuksessani käytän Sibelius-Akatemian N-talon N-K48 urkuja. Päädyin näihin, koska ne ovat soittimena tuttuja minulle ja helposti tavoitettavissa. Kyseisten urkujen ominaisuuksista kolmisormioisuus ja paisutuskaappi saivat minut valitsemaan ne. Kolme sormiota antaa enemmän vaihtoehtoja rekisteröintiä varten, ja monissa Suomen uruissa on yksi–kolme sormiota²¹. Paisutuskaappi antaa mahdollisuuden portaattomaan nyanssinvaihteluun tarvittaessa. Haluaisin, että soitinnukseni on mahdollista soittaa monenlaisilla uruilla, minkä yritän ottaa huomioon stemmojen sijoittelussa ja äänikertojen valinnassa. Liian tarkkoja rekisteriohjeita minun ei ole tarkoitus tehdä.

Nuotinnan soitinnukseni perinteisesti kynällä paperille prosessin aikana. Kirjoitan kolmelle viivastolle eli erilliset viivastot molemmille käsille sekä jalkiolle. Mielestäni tämä laajempi asetelma on nuottikuvana selkeämpi, kuin jos kirjoittaisi kahdelle viivastolle, koska soitinnettavan kappaleen tekstuuri on monimutkaisempaa kuin esimerkiksi koraalikirjassa.

4 Copyright-säätöä

4.1 Prosessi

Aluksi en ollut varma, pitääkö minun hakea lupaa musiikin käyttöön kirjallista työtäni varten. En tiennyt tällöin soitinnuksen ja sovituksen eroa. Viesteissä kutsun työtäni sovituksiksi.

Otin Teostoon yhteyttä internetin kautta ja kysyin seuraavat kolme kysymystä. Voinko näyttää kirjallisessa työssäni katkelmia sekä alkuperäisestä partituurista että omasta sovitukseni ilman omistajan lupaa? Voinko liittää oman sovitukseni kirjallisen työni

²¹ Kujala, 2013, 33.

loppuun ilman lupaa? Voinko esittää oman sovituksen kirkkomusiikin opinnäytteessäni ilman lupaa?

Teostolta vastattiin, että minun pitää ottaa yhteyttä sovitettavan teoksen omistajaan.

Ensin minun täytyi selvittää, kuka omistaa teoksen. Ostamassani nuotin alareunassa lukee ”© 2010 Azeroth Music, a division of Blizzard Entertainment, Inc”. Yritin etsiä Blizzard Entertainmentin omilta sivuilta sähköpostia Azeroth Musicin osastolle, mutten löytänyt.

Googlailemalla löysin yhdysvaltalaisen National Association of Music Education - koulutusjärjestön (lyhennettynä NAFME) sivuston. Sivustolla on ohjeita tekijänoikeudella suojattujen musiikkiteosten käyttöluvan hakemiseen. Siinä kerrotaan muun muassa Yhdysvaltojen ”Fair Use” -poikkeuslaista, joka sallii musiikin käytön ilman käyttö lupaa joissain koulutustilanteissa. Sivustolla on myös linkki American Society of Composers, Authors and Publishers -tekijänoikeusjärjestön (lyhennettynä ASCAP) ohjelmistonhakusivulle.²²

ASCAP:in ohjelmistohaussa kirjoitin hakukenttään sovitettavan teoksen nimen *World of Warcraft*. Ensimmäinen osuma oli se, mitä tarvitsin. Teoksen nimen alla löysin etsimäni Azeroth Music -osaston sähköpostiosoitteen ja muut yhteystiedot.²³

Kirjoitin sähköpostia Azeroth Music -osastolle englanniksi, ja aloitin tekstin ensin esittelemällä itseni ja kirjallisen työni aiheen. Sen perään kysyin käyttö lupaa sovitettavalle teokselle. Mainitsin sovittavani joko koko teoksen tai vain kaksi ensimmäistä osaa siitä. Kysyin lupaa oman sovituksen liittämiseen kirjallisen työni loppuun. Mainitsin esittäväni mahdollisesti oman sovituksen kerran akatemian sisällä. Lupasin ottaa sovituksesta vain yhden kopiot itseäni varten ja olla myymättä sovitusta. Lopuksi kysyin vielä, saanko siteerata alkuperäistä nuottia kirjalliseen työhöni.

Rento ja ystävällinen vastaussähköposti tuli reilun kahden viikon kuluttua. Viestissä lukee, että kuvaukseni noudattaa ”Fair Use” -lain ehtoja, joten minun ei tarvitse pyytää heiltä käyttö lupaa sovituksen tekoon tai siteeraamiseen.

²² [Copyright: Arranging, Adapting, Transcribing - NAFME](#)<20.3.2022.

²³ [ACE Repertory \(ascap.com\)](#)<20.3.2022.

4.2 Reflektointi

Käyttölupaa hakiessani en tiennyt soitinnuksen ja sovittamisen eroa. Termien määritelmät olivat hukassa. Olisin voinut tyytyä alusta alkaen pelkkään soitinnukseen, milloin Suomessa ei tarvitse hakea käyttölupaa. Toisaalta luvan hakeminen tuli koettua, ja sain lisää varmuutta ja vapautta tekemiseeni.

Googlailemalla löytää hyvin tietoa mistä vaan, jos pystyy löytämään sopivat hakusanat. Kaikki tietolähteet eivät kuitenkaan ole luotettavia. Googlailin tämän takia mainitsemieni internetsivustojen taustoja, ja totesin niiden vaikuttavan luotettavilta.

5 Soitinnusprosessi

World of Warcraftin orkesterikokoonpanoon kuuluu 1. ja 2. huilu, kaksi oboea, 1. ja 2. Bb-klarinetit, Bb-bassoklarinetti, kaksi fagottia, 1.–4. F-käyrätorvet, 1.–3. Bb-trumpetit, 1.–3. pasuunat, tuuba, malletti-lyömäsoitin (vibrafoni/tamburiini), patarummut (G, C, D^b, E^b), kaksi 1. stemman lyömäsoitinta (alasin/triangeli/symbaali/sormisymbaalit/bassorumpu), 2. stemman lyömäsoitin (tamtam/crash-symbaali/symbaali/keskikokoinen tom/iso tom), piano tai synteettinen harppu, kahdeksan 1. viulua, kahdeksan 2. viulua, viisi alttoviulua, viisi selloa, viisi kontrabassoja.

5.1 “March” from *Wrath of the Lich King*

“March” from *Wrath of the Lich King* -osan tahtilaji on seitsemän neljäsosaa (2+2+3). Kahdeksansivuinen osa säilyttää marssin järkkymättömän rytmin koko kappaleen ajan tempolla $J=160$. Etumerkintöjä ei ole. Orkesterinuotissa ensimmäinen tahti on omistettu rytmisoittimien kasvavalle tremololle. Sen jälkeen matalimmat puupuhaltimet, rytmisoittimet ja matalimmat jousisoittimet aloittavat marssin pasuunoiden ja tuuban soittaessa pitkiä ääniä. Käyrätorvet ja osa pasuunoista alkavat soittamaan melodiaa, joka siirtyy osan keskiosassa trumpeteille, oboeille ja huiluille. Musiikki alkaa hieman vaisummin ja voimistuu loppua kohden.

Aloitin soitinnusprosessin ryhmittelemällä eri stemmojen soittimet puupuhaltimiin, vaskipuhaltimiin, jousiin ja rytmisoittimiin selventääkseni nuotti- ja kuulokuvaa. Soitinnukseni tein G- ja F-avaimelle, minkä takia transponoin muutamaa stemmaa mielessä tai kirjoittamalla ylös orkesteripartituuriin. Klarinettien ja trumpettien stemman transponoin kokosävelaskelta alemmas. Käyrätorvien stemman transponoin kvintin alaspäin.

Kontrabasson stemman transponoin oktaavia alemmas.²⁴ Alttoviulun stemman siirsin altoavaimelta G-avaimelle.

Nuottikuvaa tutkiessani huomasin, että monet soittimet jakavat saman stemman keskenään, esimerkiksi Bb-bassoklarinetti, pasuuna ja sello. Sen pohjalta kokeilin erilaisia sormioiden, jalkioiden ja äänikertojen yhdistelmiä.

²⁴ [Jouset \(ruippo.fi\)](https://ruippo.fi)<29.3.2022.

Fls. I
Fls. II
Ob.
Cls. I
Cls. II
B. Cl.
Bsn.
Hns. I
Hns. II
Hns. III
Hns. IV
Tpts. I
Tpts. II
Tpts. III
Tbns. I
Tbns. II
Tbns. III
Tuba
Mlt. Perc.
Timp.
Perc. I
Perc. II
Pno./ Synth. Hp.
Vlns. I
Vlns. II
Via.
Cello
Str. Bass

10

Nuottiesimerkki 1 Brower, Duke, Hayes, Brubaker. *World of Warcraft*, "March" from *Wrath of the Lich King*", tahdit 10–11.



Nuottiesimerkki 2 Soitinnukseni World of Warcraft -teoksen osasta "March" from Wrath of the Lich King", tahdit 10–11.

Soitinnukseni jalkiostemman alku muotoutui nopeasti. Sinne sijoitin nuotin matalimman kontrabassostemman sellaisenaan. Uruissa on mahdollista soittaa saman korkuisia nuotteja koskettimiston ja jalkion eri korkeuksilta eri äänikertojen ansiosta. Tässä tapauksessa vaihtoehtonani oli soittaa stemma 8' -äänikerralla normaalilta soittokorkeudelta tai 16' -äänikerralla oktaavia ylempää. Valitsin etummaisena vaihtoehdon, mutta lisäsin myös 16' -äänikerran. Mielestäni stemma kuulosti näin jyrkemmältä, ja extramatalat äänet toivat syvyyttä. Valinta teki myös soittamisen helpommaksi tulevaa jalkiomelodiaa ajatellen. Koplasin ensimmäisen sormion jalkioon, jotta soinnista tulee täyteläisempi.

Bassoklarinetin, fagotin ja sellon rytmikkään marssistemman sijoitin vasempaan käteeni ensimmäiselle sormiolle. Stemmassa toistetaan paljon samaa nuottia (usein c). Neljäsosien toisto kuulostaa järkevältä, mutta kahdeksasosien jatkuva toistaminen liian hataralta. Vähensin nopeasti toistettavien äänien määrää muuntamalla osan kahdeksasosista neljäsosiksi. Äänikerroista valitsin seuraavat: Principal 8' ja Rohrflöte 8' sekä toiselta sormiolta koplattuna Gedackt 8'.

Orkesterinuotissa marssistemmalle on merkitty aksentit kaikille kolmelle pääpainolle (2+2+3) joka tahdissa. Merkitsin omaan soitinnukseeni vain kaksi aksenttia: toinen ensimmäiselle painolle ja toinen kolmannelle painolle. Ajattelin ensiksi, ettei toista tahdin painoa tarvitse aksentoida, koska jalkiostemma soittaa kaikilla tahdin pääpainoilla. Olen tämän kanssa kuitenkin kahden vaiheilla. Kyseinen teoksen osa on marssi, joten extra-aksentista olisi tuskin haittaa.

Kahdeksasosakulun, jota soittaa klarinetit, viulut ja alttoviulut, säilytin soitinnuksessa sellaisenaan kaareineen. Sijoitin sen oikeaan käteeni toiselle sormiolle. Muokkasin parissa tahdissa nuotteja, koska uruissa alkuperäiset nuotit riitelivät omasta mielestäni kiusallisesti toisten stemmojen kanssa. Äänikerroiksi valitsin seuraavat: Gedackt 8' ja kolmossormiolta koplattuna Salicional 8' ja Bourdon 8'.

Käyrätorvien ja pasuunan melodian sijoitin jalkioon. Vaihtoehtonani oli soittaa melodia sormiolla vasemmalla kädellä ja yhdistää muut sormiostemmat oikeaan käteen. Halusin kuitenkin pitää vielä "muut" sormiostemmat erillään ja selkeinä. Kirjoitin melodian toisen tahdin pitkän nuotin kahdeksasosaa lyhyemmäksi, jotta oikea jalka ehtii hengittää fraasien välissä.

Jätin pois tuuban ja muiden pasuunoiden pitkät c-nuotit soitinnuksestani. Kokeilin sijoittaa ne jalkioon ennen melodian soimista, mutta ei se tuonut sointiin mitään. Ykkössormion stemma soitti samaa c-nuottia ja kyseinen sormio oli koplattu jalkioon. Ajattelin, että toisen sormion kahdeksasosakulku toi riittävästi linjakkuutta.

Perkussiot jätin kylmästi pois. Niillä on sama rytmi kuin bassostemmalla. Jalkiosta kuuluu kyllä jonkinlaista kopinaa, mutta en viitsi hakata niitä niin lujaa, että kosketin kärsii.

21

21 2

Nuottiesimerkki 3 Brower, Duke, Hayes, Brubaker. *World of Warcraft*, "March" from *Wrath of the Lich King*
 tahdit 20–23.

Nuottiesimerkki 4 Soitinnukseni World of Warcraft -teoksen osasta "March" of Wrath of the Lich King", tahdeista 20–23.

Edellisten esimerkkien ensimmäisessä tahdissa näkyy, kuinka olen muokannut oikean käden nuotteja riitelyn vähentämiseksi uruissa. Jätin alentamatta kahdeksannen ja kolmanneksi viimeisen kahdeksasosan g:stä ges:ksi, koska oikean jalan stemma soittaa g:tä.

Esimerkkien toisessa tahdissa näkyy, kuinka jätän huilujen ja oboen korkeat stemmat soittamatta. Sen sijaan lisään 4'-äänikertoja: Principal 4', Rohrflöte 4' ja Flûte octaviante 4'. Lisäksi Hautbois 8' tulee imitoimaan oboea ja Flageolet 2' antamaan lisäkirkkautta.

Koska musiikkiin tulee lisää materiaalia, vasen käteni saa soittaa kahta stemmaa. Siirsin kahdeksasosakulun sellaisenaan vasempaan käteen oktaavia alemmas. Lisäsin ykkössormiolle Oktava 4'-äänikerran, jotta kulku soi myös samalla korkeudella kuin ennen.

Marssistemasta karsin reilusti ääniä soitettavuuden vuoksi. Jätin myös aksentit pois.

Esimerkkien viimeiseen tahtiin lisään Fagott 16'-äänikerran jalkioon, koska orkesterinuotin tässä kohdassa melodia siirtyy hetkeksi käyrätorville ja pasuunoille. Haluan myös lisää voimakkuutta.

Tähän asti olen pitänyt soittimen kaappia kiinni melkein koko ajan. Osan loppupuolella aukaisen kaapin vähitellen. Pari kertaa teen sillä nyanssin muutoksia orkesterinuotin viiksien

mukaan. Lopussa teen viimeisen crescendon ja aukaisen kaapin kokonaan oikean käden soittaessa viimeistä pitkää sointua.

5.2 Reflektointi

Prosessin aloittaminen oli vaikeinta. Alku olikin hidasta, mutta pääsin tottumuksen kautta vauhtiin. Oivalsin, että ensin kannattaa tutkia kappaleen kokonaisrakennetta ja sen isoimpia muutoksia. Samalla voi suunnitella, miten stemmoja voi sijoittaa. Näin prosessin aikana voi varautua muun muassa stemmojen siirtymiin.

Soitinnukseni alku on melko vaisu äänikertojen puolesta. Työni alkupuolella kuitenkin mainitsin, etten kirjoita liian tarkkoja rekisteröintiohjeita. On mahdollista, että stemmojen sijoitus muuttuu rekisterien vaihtamisen vuoksi. Tämä on arkipäivää urkujensoitossa, joten en murehdi liikoja.

Soitinnukseni on mielestäni onnistunut soitettavuuden kannalta. Joissain kohdissa stemmojen rytmit menevät melko ristiin, mikä on haastavaa, mutta harjoiteltavissa.

Onko soitinnuksessani samanlainen tunnelma kuin alkuperäisessä teoksessa?

Rytmisoiittimien puute vaivaa itseäni vähän. Ehkä sitä voi kompensoida lisäämällä enemmän äänikertoja säilyttäen kuitenkin kappaleen mittaisen crescendon.

Rekisteröinti alussa on I: Principal 8', Rohrflöte 8'; II: Gedackt 8'; III: Salicional 8', Bourdon 8'; Ped: Subbass 16', Principal 8'; I/Ped, III/II, II/I.

5.3 *Lament of the Highborne*

Lament of the Highborne -osan tahtilaji on neljä neljäsosaa. Osan luonne on lempeä ja mysteerinen tempolla $\text{♩} = 80$. Etumerkinä on yksi ylennysmerkki. Huilu, trumpetti ja vibrafoni soittavat yhdessä kolmannella tahdilla alkavaa melodiaa. Fagotti soittaa omaa itsenäistä melodista stemmaansa. Sello, kontrabasso ja bassoklarinetti soittavat neljäsosia ensimmäisille ja kolmansille tahdin painoille. Muut soittimet soittavat joko linjakasta tai hyvin synkopoivaa stemmaa.

Tässä teoksen osassa on paljon enemmän erilaista materiaalia kuin edellisessä osassa. Tämä tarkoittaa, että minun täytyy karsia enemmän asioita. Mielessäni kuitenkin kyti jo valmiiksi, mitä halusin säilyttää. Nämä olivat melodia ja fagotin stemma. Harkitsin fagotin jättämistä

pois, jolloin voisin soittaa enemmän harmonisia stemmoja. Mutta en tehnyt niin. Fagotin stemmasta ehti tulla pakkomielteeni.

The image displays a musical score for the piece "Lament of the Highborne" from the World of Warcraft soundtrack. The score is arranged in a standard orchestral format with multiple staves. The top section features a woodwind part with a dynamic marking of *mp* (mezzo-piano). Below this is a section for strings, with dynamic markings of *p* (piano) and *mp*. The middle section includes a Vibraphone part with a dynamic marking of *mp* and a Suspended Cymbal part with a dynamic marking of *p*. The bottom section shows a piano part with dynamic markings of *(V)* and *(M)*. The score is written in a key signature of one flat and a 4/4 time signature.



Nuottiesimerkki 6 Soitinnukseni World of Warcraft -teoksen osasta "Lament of the Highborne", tahdeista 34–39.

Suunnittelin soittavani melodiaa oikealla kädellä, mutta kesti pitkään ennen kuin vakiinnutin sen ykkössormiolle. Melodian kaaritukset säilytin samoina. Huilu soittaa alkuperäisessä nuotissa melodian oktaavia korkeammalta, mutten käytä muita kuin Rohrflöte 8' -äänikertaa, enkä soita oktaaveissa. Mielestäni lempeys säilyy näin paremmin. Soitinnus alkaa ykkössormiolla oboen stemmalla, jotta jalkio ei kuulosta yksinäiseltä.

Jalkiostemma muotoutui jäljelle jääneiden harmonisten stemmojen yhdistämisellä. Orkesterinuotin synkopoivissa stemmoissa rytmi on nopeampi, mutta jalkiolla soitettuna sama rytmi kuulostaa hätäiseltä. Muutin rytmän yhdeksi pitkäksi synkoopiksi oikealla jalalla soitettavaksi. Korkeammat jousisoittimet soittavat pitkiä nuotteja, jotka tiivistin yhteen nuottiin vasempaan jalkaani. Vaikka alkuperäisessä nuotissa jouset soittavat ääniä tahtien yli, soitinnuksessa toistan nuotin tahdeittain, koska se selkeyttää rytmiä. Jalkion rekisteröin pienesti: Subbass 16' ja ykkössormion Rohrflöte koplattuna.

Fagottistemman soitan vasemmalla kädellä toiselta sormiolta. Tähän tulokseen tulin pitkän harkinnan jälkeen. Ajattelin sijoittaa stemman ensin jalkioon sen mataluuden vuoksi. Luovuin ajatuksesta, koska se tekisi sovituksen soittamisesta vaativamman.

Säilytän fagottistemman melko samanlaisena. Jotkut nopeat kulut soitan hitaammin selkeyden ja soitettavuuden vuoksi. Äänikerrat toisella sormiolla ovat seuraavat: Gedackt 8', Rohrflöte 4' ja Tremolo sekä kolmannelta sormiolta koplattuna Hautbois 8', Bourdon 8' ja Tremolo. Lisään 4'-äänikerran, jotta fagottistemma ja melodia eivät soisi liian kaukana toisistaan sävelkorkeuden kannalta. Tremolo sopii fagottistemmalta, sekä lopussa soivalle melodialle.

58 13

The image displays a page of musical notation for a piece titled "Lament of the Highborne". The score is arranged in two systems of staves. The first system consists of 13 staves, with a measure number "58" in a box above the first staff and a system number "13" above the last staff. The notation includes various musical symbols such as notes, rests, and dynamic markings like *f*, *mf*, and *mp*. The second system consists of 5 staves, with a measure number "58" in a box above the first staff. The notation continues with notes and rests, and includes dynamic markings like *f* and *mf*. The overall layout is typical of a professional musical score.

Nuottiesimerkki 8 Soitinnukseni World of Warcraft -teoksen osasta "Lament of the Highborne", tahdeista 55–60.

Osan keskellä musiikki kasvaa voimakkaammaksi. Lisään ääniä vähitellen ja avaan kiinni olleen kaapin. Osan voimakkaimpaan kohtaan koplaan toisen sormion ensimmäiseen. Orkesterinuotin korkein ääni menee c³-nuotista d³-nuottiin tahdissa 57, mutta sovituksessani en nouse sinne, vaan lasken ja jään a¹-nuotille. Syitä on kolme. Fagottistemma soittaa saman kulun matalammalta. Koplaus ei tuo volyyymia liikaa, kun korkein ääni pysyy samana. Seuraavien tahtien aikana pystyy melodian nousun avulla antamaan lisävoimaa kliimaksiin.

Osan voimakkaimman kohdan jälkeen musiikki hengittää tauon ajan ja asettuu takaisin hiljaiseen tunnelmaan.

The image displays a page of musical notation for the piece "Lament of the Highborne". The score is arranged in two systems, each with five staves. The top system includes a vocal line (soprano) and four instrumental staves (violin I, violin II, viola, and cello). The bottom system includes a vocal line (alto) and four instrumental staves (violin I, violin II, viola, and cello). The music is written in a key signature of one sharp (F#) and a common time signature (C). The score features various musical notations, including slurs, ties, and dynamic markings such as *mp* (mezzo-piano) and *f* (forte). A section of the score is marked "Sus. Cym." (Sustained Cymbal) with a *mp* dynamic. The piece concludes with a *mp* dynamic marking.



Nuottiesimerkki 10 Soitinnukseni World of Warcraft -teoksen osasta "Lament of the Highborne", tahdeista 64–68.

Oikean käden stemma siirtyy lopussa ykkössormiolta kolmannelle. Vasen jää toiselle sormiolle. Otin pois seuraavat äänikerrat, jotta musiikki soi hiljempaa: toiselta sormiolta Rohrflöte 4' ja kolmannelta sormiolta Hautbois 8' (tapahtuu ennen yllä olevaa nuottiesimerkkiä).

Valitsin soitinnukseni lopun melodiaksi oboen ja trumpetin soittaman stemman (orkesterinuotissa kolmas ja kymmenes rivi). Kahden viimeisen tahdin kulun otin kuitenkin jousilta. Viimeisen nuotin jätin melodialle basson sijasta, jolloin pystyin kaapin avulla tekemään diminuendon. Tällainen lopetus muistuttaa enemmän alkuperäistä versiota, jossa on mukana laulaja ja kuoro.

5.4 Reflektointi

Lopputuloksessa kaksi melodista stemmaa puhuvat samaan aikaan basson pysyessä tasaisena ja luotettavana tukena. Se kuulostaa itselleni hauskalta, koska tunnen alkuperäisen teoksen hyvin. Soitinnukseni sormiostemmat ovat molemmat melodisia ja aika kaukana toisistaan, joten joku saattaa kaivata siihen lisää harmonisia täyteääniä. Niitä sentään tulee kappaleen keskellä.

Omasta mielestäni teoksen alkuperäinen tunnelma säilyy soitinnuksessani. Se on lempeän hiljainen ja mysteerinen.

6 Johtopäätökset

Tutkimuskysymykseni käsitteli haasteita orkestraalisen pelimusiikin soitintamisessa uruille.

Isoimpana haasteena minulle oli työn aloittaminen. Aiemman kokemuksen puute aiheutti itsessäni epävarmuutta ja laiskuutta luomaan soitinnusta tai sovitusta. Musiikin käyttöluvan hakuprosessin olemassaolo ei helpottanut asiaa. Kaikki tuli kuitenkin tehtyä pakon edessä. Loppujen lopuksi se oli jopa antoisaa.

Itselleni jäi hieman haparoiva käsitys siitä, ovatko tähän kirjalliseen työhön luomat nuottini soitinuksia vai sovituksia. Teoston sivuilla kuivaillaan, mitä sovitukset ovat ja eivät ole. Niiden tietojen mukaan määrittelin kummankin työni soitinnukseksi. Vaikka olen jättänyt paljon orkesteriversion materiaalista pois tai muokannut sitä, en ole mielestäni tuonut kappaleisiin uusia musiikillisia elementtejä.²⁵

Orkesterikokoonpanossa on paljon erilaisia instrumentteja ja stemmoja. Niitä kaikkia ei millään pysty tunkemaan uruille, eikä kannatakaan. Minulla kesti varsinkin toisessa soitinnuksessani pohtia, mitä säilyttää ja mitä ei.

Musiikin sijoittaminen urkujen manuaaleille ja jalkiolle vaati varmaan eniten aivosoluja itseltäni tässä prosessissa. Tähän sisältyy urkujen erilaiset rekisteröintivaihtoehdot ja eri korkeuksilta soittamisen mahdollisuus.

Käyttämässäni uruissa on kolmannen sormion paisutuskaappi, mikä rajoittaa ja monimutkaistuttaa asioita. Jos haluaa käyttää paisutuskaappia järkevästi, täytyy soittaa kolmannelta sormiolta tai koplata sen äänikerrat alempiin koskettimistoihin. Ja jos sen koplaa, muiden koskettimistojen äänikertojen runsaus saattaa peittää paisutuskaapin efektin. Kaikesta huolimatta paisutuskaappi rikasti lopputulosta.

Haasteena oli myös nuottien kirjoitus käsin. Halusin nuotista selkeän, mikä välillä vaati kumitusta ja uudelleenkirjoitusta. Monet kirjoitussäännöt olivat muistissa, ja muutamat epävarmuudet pystyin hälventämään orkesterinuotilla.

Olisi ollut informoivaa kirjata muistiin soitinnusprosessiin varattu aika, mutta ajatus tuli mieleen vasta prosessin jälkeen.

Tämä maisterin tutkielma oli itselleni hyvin opettavainen. Jatkotutkimuksen aiheena voisi olla samankaltaisten teosten sovittaminen.

²⁵ [Usein kysyttyä - Teosto - Tekijänoikeus](#)<31.3.2022.

Lähteet

Kirjat

Adams, Toni E. ja Holman Jones, Stacy L. ja Ellis, Carolyn. *Autoethnography*. New York. Oxford University Press, 2015.

Ellingford, Herbert F. *The Art of Transcribing for the Organ*. New York. The H. W. Grey Company, 1922.

Kuorikoski, Juho. *Pelitaiteen manifesti*. Viljandi. Gaudeamus, 2018.

Opinnäytteet

Kujala, Susanne. *Käsikirja uruista säveltäjille*. Helsinki. Sibelius-Akatemia, 2013.

Rahko, Jaakko ja Suominen, Teemu. *Elokuvamusiikkia uruilla. Näkökulmia käytännön toteutukseen*. Oulu. Oulun ammattikorkeakoulu, 2018.

Robinson, George E. *Arranging and transcribing to organ from piano arrangements and orchestral scores*. Ann Arbor. University Microfilms International, 1984.

Nuotit

Säv. ja san. Duke, Derek; Hayes, Jason; Brower, Russel. Sov. Brubaker, Jerry. *World of Warcraft: Score*. Alfred Music - Digital Sheet Music. 2010.

Internet-sivustot

Toikkanen, Tarmo. *Soitintaminen: lainvastaista, mutta silti ok*. 2017. Viitattu 17.2.2022. <https://www.opettajantekijanoikeus.fi/2017/11/soitintaminen-lainvastaista-mutta-silti-ok/>.

Teosto. *Mikä on sovittamista?* Viitattu 17.2.2022. <https://www.teosto.fi/usein-kysyttya/musiikin-tekijanoikeudet/mika-on-sovittamista/>.

Wowpedia. *World of Warcraft: Wrath of the Lich King*. Viitattu 15.2.2022. https://wowpedia.fandom.com/wiki/World_of_Warcraft:_Wrath_of_the_Lich_King.

Teosto. *Usein kysyttyä*. Viitattu 18.3.2022. <https://www.teosto.fi/usein-kysyttya/#onko-sanoitusten-ja-sointumerkintojen-julkaiseminen-nettisivuilla-luvallista>.

Tekijänoikeus.fi. *Mitä on tekijänoikeus?* Viitattu 18.3.2022. <https://tekijanoikeus.fi/tekijanoikeus/>.

FINLEX. *Asetus Pariisissa vuonna 1971 tarkistetun kirjallisten ja taiteellisten teosten suojaamista koskevan Bernin yleissopimuksen voimaansaattamisesta ja sen eräiden määräysten hyväksymisestä annetun lain voimaantulosta*. Viitattu 19.3.2022.

<https://www.finlex.fi/fi/sopimukset/sopsteksti/1986/19860079#idm45237816587872>.

FINLEX. *Tekijänoikeuslaki*. Viitattu 18.3.2022.

<https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1961/19610404#L2P25>.

Kuvasto. *Saanko siteerata taideteosta?* 2019. Viitattu 18.3.2022.

<https://kuvasto.fi/2019/02/saanko-siteerata-taideteosta/>.

National Association for Music Education. *Copyright: Arranging, Adapting, Transcribing*.

Viitattu 20.3.2022. <https://nafme.org/my-classroom/copyright/copyright-arranging-adapting-transcribing/>.

American Society of Composers, Authors and Publishers. *Repertory Search*. Viitattu 20.3.2022.

<https://www.ascap.com/ace/#/ace/search/title/world%20of%20warcraft?at=false&searchFilter=SVW&page=1>.

Ruippo, Matti. *Sovittajan soitinoppia*. 2008. Viitattu 29.3.2022.

<http://ruippo.fi/material/sovitus/soitinoppi/page3/page3.html>.

Suomen urut. *SIBELIUS-AKATEMIA N-TALO N-K48*. Viitattu 31.3.2022.

<https://suomenurut.fi/helsinki/sibelius-akatemia-t-talo-huone-307-rikhard-faltin-sali/>.

Liite

N-K48 urut

| | | |
|-------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| SIBELIUS-AKATEMIA N-TALO N-K48 | | Lisätietoa: *äänikerrat suljettavissa ± -polkimella. Rotaatitremolot. Jalkion sähköiset äänikertasiirrot poistettu 1992. Dispositio: Folke Forsman + Kari Jussila + Asko Rautioaho, julkisivu: Ossi Viitala, äänitys: Ossi Viitala + Pertti Metsävuori. Valm. 19.12.1983. Tarj.hinta 680.000 mk. Urut sijaitsivat ennen Sibelius-Akatemia T-talo huone 307 Rikhard Faltin -sali. |
| Helsinki | | |
| 1983 | | |
| Urkurakentamo Virtanen opus 92 (25+2/III) 25/III m | | |
| <i>I HW</i> | Gedackt 16', Principal 8'Δ, Rohrflöte 8', Oktava 4', Waldflöte 2', Mixtur 4x 1½', Trompete 8', II/I, III/I. | |
| <i>II Pos.</i> | Gedackt 8', Princ. 4'Δ, Rohrfl. 4', Okt. 2', Kvinta 1½', Scharf 3x ½', Krummh. 8', Trem. | |
| <i>III SW <</i> | Bourdon 8', Salicional 8', Flûte octaviante 4', Flageolet 2', Cornet 2x 2½', Hautbois 8', Clairon 4', Tremolo. | |
| <i>P</i> | Subb. 16', -Princ. 8' (I), Principal. 8', Oktava 4', Fagott 16', -Trompete 8' (I), I/P, II/P, III/P. | |