

Topiikka pelimusiikissa

Bardi-topos *Genshin Impact* -pelin musiikin kerronnallisena lähtökohtana

Josef He

Tutkielma, musiikin maisterin tutkinto
Sävellyksen ja musiikinteorian koulutusohjelma
Taideyliopiston Sibelius-Akatemia
Kevät 2024

TIIVISTELMÄ

Tutkielman nimi Topiikka videopelimusiikissa. Bardi-topos <i>Genshin Impact</i> -pelin musiikissa kerronnallisena lähtökohtana	Sivumäärä 78 + 2
Tekijän nimi Josef He	Lukukausi Kevät 2024
Aineryhmän nimi Sävellyksen ja musiikinteorian koulutusohjelma	
Tiivistelmä <p>Tutkielmassani analysoin videopelin <i>Genshin Impact</i> sisältämää musiikkia topiikka-analyysin näkökulmasta. Pelimusiikin keskeinen rooli on tukea kerrontaa ilmaisukonventioilla, joiden avulla luodaan mielle yhtymiä kuvan ja äänen välille. Topiikka ei ole kuitenkaan käsitteenä vielä juurtunut pelialalla, minkä takia havainnollistan pelin musiikissa ilmeneviä ilmaisukeinoja klassisromanttisten toposten avulla.</p> <p>Kontekstuaalisista ja historiallisista syistä <i>Genshin Impactin</i> musiikissa esiintyvät ilmaisukeinot eivät tule vastaamaan yksi yhteen sitä, mitä klassisromanttiset topokset sisälsivät. Lisäksi topoksiin viittaavat musiikilliset tapahtumat eivät aina ole yksiselitteisiä, minkä vuoksi analyysissä huomioin keskeisesti myös pelitilanteen narratiivin ja tuen analyttisiä huomioita pelin kontekstin ja kerronnan avulla. Analyysien kautta nähdään, kuinka mielekkäitä ja kuvausvoimaisia klassisromanttiset topokset ovat nykyajan pelimusiikissa.</p> <p>Bardi-topos toimii analyysissäni sateenvarjokäsitteenä, jonka alle kuuluvat lähes kaikki muut käyttämäni topokset. Se on käyttämästäni topoksista sisällöltään laajin ja käsittelee pelille keskeisiä teemoja kuten idyllisyyttä, yliluonnollisuutta, taistelua ja nostalgiaa. <i>Genshin Impactin</i> musiikin toistuva viittaus kyseisiin aiheisiin tekee bardi-topoksesta analyysissä kuvausvoimaisen myös pelin musiikista johdonmukaisen.</p> <p>Tutkimukseni pyrkimyksenä ei ole leimojen lyöminen musiikin päälle. Sen sijaan tavoitteenani on tulkita ja avata käytettyjä ilmaisukeinoja klassisromanttisen toposten valossa. Tämän kautta esitän topos-analyysin käyttömahdollisuuksia pelimusiikissa, jossa ajan vakiintuneiden musiikillisten merkkien eli toposten käyttö on mielestäni yksi tärkeimmistä puolista.</p>	
Hakusanat pelimusiikki, kerronta, topiikka, bardi-topos, <i>Genshin Impact</i>	
Tutkielma on tarkastettu plagiaatintarkastusjärjestelmällä Lauri Suurpää 15.4.2024	

SISÄLLYS

Tiivistelmä	i
Sisällys	ii
1 Johdanto	1
2 Teoreettinen tausta	3
2.1 Topiikasta	3
2.2 Klassisromanttiset topokset	6
2.2.1 Bardi-topos ja sen alalajit	7
2.2.2 Briljantti-topos	18
2.3 Toposten laajennus pelimusiikissa	19
3 Topiikka-analyysi <i>Genshin Impact</i> -pelin musiikista	23
3.1 Pääteema	27
3.2 Mondstadtin kaupunkimusiikki	33
3.3 Liyuen kaupunkimusiikki	40
3.4 Inazuman kaupunkimusiikki	47
3.5 Mondstadtin taistelumusiikki	50
3.6 Liyuen taistelumusiikki	55
3.7 Inazuman taistelumusiikki	60
4 Ajallinen jäsentyminen	67
4.1 Hallintoalueiden musiikkikokonaisuudet ja niiden kerrontatyytit	67
4.2 Kerronnan ajallisuus: alku- keski- ja loppukohdat	72
4.3 Bardi-topos kerronnallisena kaarena: johdannosta bardin tarinoihin	73
5 Pohdintaa	76
Lähdeluettelo	79

1 Johdanto

Ulkomusiikillisuus on aina kiinnostanut minua. Mielikuvat ja -maisemat soittaessa ovat auttaneet musiikin oppimista. Syventyessäni viime vuosina pelimusiikin kuuntelemiseen, olen usein miettinyt mikä pelimusiikissa ”X” tekee juuri sen sopivaksi pelin kohtaukseen ”Y”? Ja toisaalta, mitkä musiikilliset ominaisuudet tai eleet ovat niin vahvasti sidonnaisia tiettyyn ulkomusiikillisiin tapahtumiin, että ne toimivat mielikuvien luomisen ja narratiivin vahvistamisen lisäksi jopa ennustuksen tavoin merkinä tulevasta pelitilanteesta?

Kuten *Genshin Impact* -pelin dokumenttiohjelmassa todetaan: ”Pelitilanteissa musiikin keskeinen rooli on mielikuvien luominen ja sitä kautta pelaajan *immersio*.¹ Näiden avulla luodaan pelin ainutlaatuinen kulttuuri ja tunnelma (Video 1, 2022, 6:29).” Saavuttaakseen immersion, pelimusiikin säveltäjällä on yleensä aikalaisten idiomien mukainen ymmärrys siitä, mitkä *musiikilliset merkit* herättävät myös yleisesti pelaajille, myös sellaiselle, jolla ei välttämättä ole musiikillista taustaa, tiettyjä mielikuvia ja affekteja.²

Tietoisuus kuulijoiden ja yleisön *musiikillisesta pätevyydestä* voidaan itseasiassa nähdä olleen jo 1700-luvun säveltäjillä hyvin keskeinen osa sävellysprosessia.³ ”Miten säveltäjä tavoittaa hänen kuulijayleisönsä?” Tällä kysymyksellä V. Kofi Agawu avasi kirjansa *Playing with Signs* (1991) johdannon. Agawu esittelee johdannossaan katkelmia Wolfgang Amadeus Mozartin kirjoittamista kirjeistä selittäen, miten säveltäjä otti sävellyksissään olennaisesti huomioon yleisön musiikillisen tietotason. Oli se sitten kyky tunnistaa musiikillisia tyylejä ja muodostaa niistä asianmukaisesti assosiaatioita taikka tunnistaa musiikin sisäisten ominaisuuksien kautta konventioita esimerkiksi lopukkeiden valmistamisessa, Mozart hyödynsi yleisön pätevyyttä sävellyksellisenä keinona täyttämään musiikin luomia odotuksia taikka jättää niitä täyttämättä. (Agawu 1991, 3–4.)

Agawun toteama myöhäisen 1700-luvun musiikin kuulijaorientoituneisuus on mielestäni yhtä vahvasti, ellei vahvemmin läsnä nykyajan videopelimusiikissa. Topokset ovat loppujen lopuksi *musiikillisia merkkejä*, joiden merkitys on aina kontekstuaalista. Pelimusiikki, jonka ensisijainen tarkoitus on tukea ja vahvistaa pelin narratiivia ja tunnelmaa, on täynnä näitä musiikillisia merkkejä, mutta niistä ei ole vielä puhuttu paljoa topiikan näkökulmasta. Pelimusiikin säveltäjät tiedostavat kokemuksen perusteella mitkä musiikilliset ominaisuudet ovat tapana liittää tiettyihin

¹ Immersiolla tarkoitetaan tässä pelaajan uppoutumista virtuaalitodellisuuteen.

² Musiikilliset merkit koostuvat tiettyjen musiikillisten parametrien konstellaatiosta, ja ne sisältävät viittauksellisuuden johonkin musiikin ulkopuoliseen. Termi tulee selitettyä luvussa 2 tarkemmin.

³ Musiikillisella pätevyydellä tarkoitan kykyä tunnistaa musiikillisia merkkejä ja muodostaa assosiaatioita niiden perusteella. Termi on käänös Agawun käyttämästä termistä *musical competence* (Agawu 1991, 3).

ulkomusiikillisiin asioihin, ja pelaajat ovat vastaavasti ongelmatta tulkinneet nämä viittaukset musiikissa ja yhdistäneet ne pelitilanteiden kerrontaan.

Topiikan tietoisuuden voi siis olettaa olleen pelaajissa ja pelimusiin säveltäjissä läsnä, mutta vakiinnuttuja topoksia ei ole nimetty. Pelimusiikin ilmaisua ja toisaalta säveltäjien ja pelaajien kommunikointia voidaan täten topiikka-analyysin avulla vahvistaa. Tiedostamalla yksityiskohtaisemmin merkkien ja nimettyjen toposten viittausten kohteet, avautuu sekä säveltäjille että pelaajille uusia mahdollisuuksia tulkita pelimusiikkia kerronnan keinona.

Agawu tulkitsee Mozartin kirjeen implikoivan säveltäjän ja analyytikkojen roolista seuraavaa: ”Jos säveltäjien keskeinen rooli on tavoittaa kuulijajyleisö, analyytikkojen keskeinen tutkimuskysymys olisi avartaa tätä vuorovaikutusta eri näkökulmista.” Tämän näkökulman hän asettaa myös kirjansa lähtökohdaksi. (Agawu 1991, 4.)

Tutkielmani käsittelee *Genshin Impact* -pelin kolmen hallintoalueen, Mondstadtin, Liyuen ja Inazuman sisältämää musiikkia. Jaan analysoimani kappaleet kahteen kategoriaan: kaupunkimusiikkiin ja taistelumusiikkiin. Hypoteesini on, että kummallakin kategoriolla on omia toistuvasti käytettyjä topoksia, jotka assosioituvat kussakin pelitilanteessa kerronnalle olennaisimpiin aiheisiin. Lopuksi tarkastelen toposten ajallista jäsentymistä pelin laajemmassa kerronnallisessa kaarroksessa (*core gameplay loop*), ja tutkin toposten suhteutumista pelitilanteiden jännitteeseen.

Tutkimuskysymykset:

1. Minkälaisia kerrontaa vahvistavia ilmaisukeinoja *Genshin Impactin* musiikki sisältää, ja millaisessa suhteessa ne ovat klassisromanttisiin topoksiin?
2. Esiintyykö kappaleissa toistuvia ilmaisukonventioita, jotka eivät selity klassisromanttisten toposten avulla?
3. Miten toposten käyttö suhteutuu pelitilanteiden jännitteen kasvattamiseen ja purkamiseen?
4. Mitä bardi-topoksen kuvausvoimaisuus *Genshin Impactin* musiikissa kertoo pelin kerronnasta?

2 Teoreettinen tausta

2.1 Topiikasta

Tutkielmassani analysoin pelimusiikkia kommunikoinnin keinona, minkä takia referentiaalisuus käsitteenä on hyvin keskeinen osa tutkimustani. Analyysini lähtökohtana on siis tapa, jolla musiikki voi viitata johonkin itsensä ulkopuoliseen toposten avulla. Jotta voin tarkemmin puhua topoksista, tulee minun alustaa ensin toposten viittauksellista luonnetta yleisellä tasolla. Tarkennan tässä vielä, että topiikka on yläkäsite topoksille, jotka ovat yksittäisiä esiintymiä topiikassa.

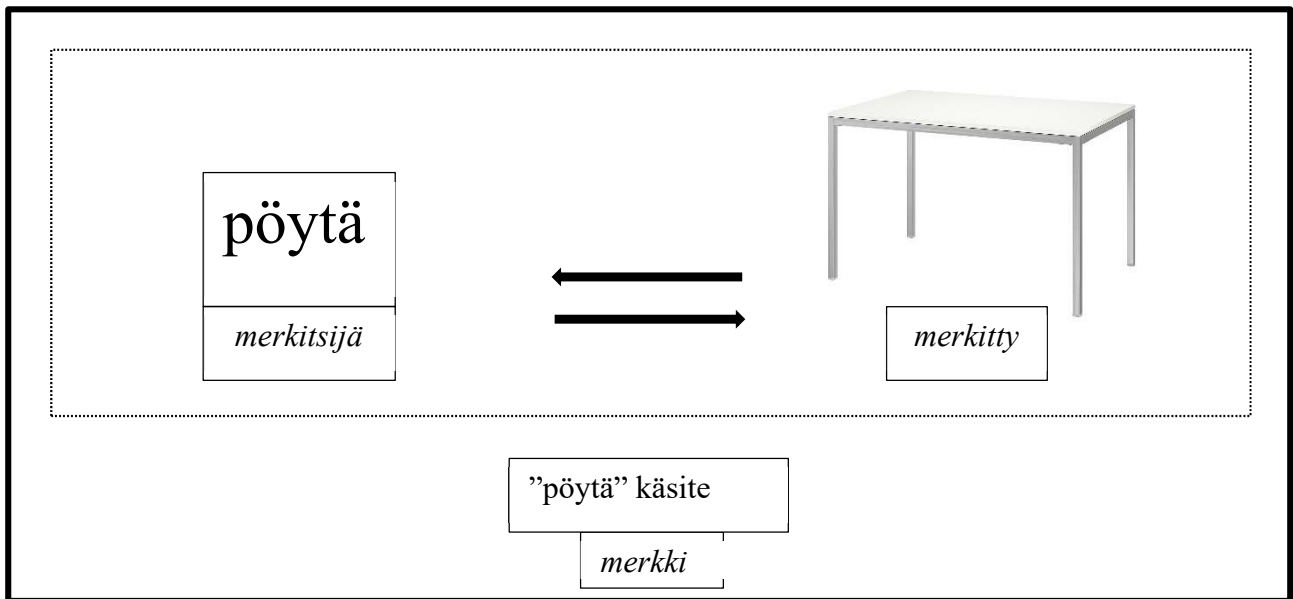
V. Kofi Agawun (1991) kirja *Playing with Signs: A Semiotic Interpretation of Classic Music* tarjoaa perustan, jonka avulla voi ymmärtää toposten käyttäytymistä ja tulkitsemista musiikissa ja musiikin analyysissa. Agawu esittelee kirjassaan topiikka-analyysia metodina tutkia klassismin aikakauden musiikkia, jota ovat säveltäneet Mozart, Haydn ja Beethoven. Vaikka kirjan analyysivaiheessa tutkitaan klassisen musiikin ohjelmistoa, ovat selitykset topiikasta ilmiönä ja metodina yleispäteviä kaikessa topiikkaa hyödyntävässä musiikissa. Seuraavaksi tiivistän Agawun kirjassa mainittuja ajatuksia topiikasta.

Mitä ovat topokset?

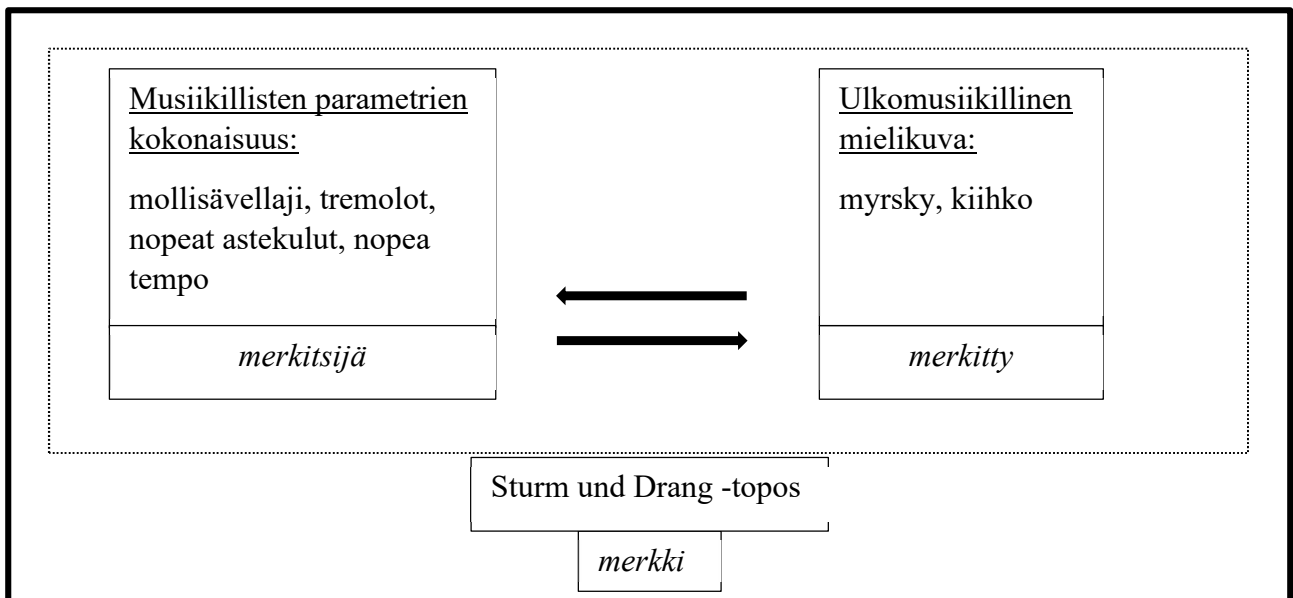
Topokset ovat Agawun mukaan *musiikillisia merkkejä*, jotka koostuvat *merkitsijästä* ja *merkitystä*⁴ (Agawu 1991, 49). Jotta voidaan ymmärtää paremmin toposten viittauksellista luonnetta, alustan seuraavaksi mitä merkki tarkoittaa semiotiikassa. Abstraktilla tasolla merkitsijä on kokoelma havaittavia ominaisuuksia, jotka viittaavat merkittyyneen. Merkitsijän ja merkityn suhde muodostaa merkityksen, ja tätä kokonaisuutta kutsutaan semiotiikassa merkiksi. Kielessä esimerkki merkitsijästä voisi olla sana ”pöytä”. Merkitty olisi tässä tapauksessa esine, joka on tunnistettavissa yleensä neljästä jalasta ja niiden päällä olevasta tasaisesta tasosta. Suomeksi lausuttu sana ”pöytä” toimii siis merkitsijänä, joka viittaa merkittyyneen, tähän pöydäksi kutsuttuun esineeseen. Kaavio 2.1 havainnollistaa merkitsijän ja merkityn suhteen. Nämä kaksi osatekijää muodostavat yhdessä merkin, joka on käsite ”pöytä”.

⁴ Agawun käyttämä merkin käsitteistö on lainattu lingvistiikasta. 1900-luvun alkupuolella kielitieteilijä Ferdinand de Saussure toi merkin semiotiikan alalla laajempaan käyttöön. Hän määritteli merkin koostuvan sen kahdesta pääosasta: merkitsijästä (signifiant) ja merkitystä (signifier).

Silloin kun henkilö on oppinut tunnistamaan pöydän merkinä, hän osaa myös fyysisen pöydän (merkityn) nähdessä sanallistaa tämän esineen pöydäksi. Merkitsijän ja merkityn suhde on siis kaksisuuntaista.



Kaavio 2.1. Merkitsijän ja merkityn suhde kielessä



Kaavio 2.2. Merkitsijän ja merkityn suhde musiikissa

Musiikissa merkitsijät ovat sidonnaisia musiikillisiin parametreihin, kuten melodiaan, harmoniaan, metriikkaan ja rytmiin. Merkitty puolestaan on ulkomusiikillinen mielikuva, johon tietty

musiikillisten parametrien yhdistelmä viittaa, kuten esimerkiksi myrsky (kts. kaavio 2.2). Topokset ovat siis näiden kahden osatekijän suhteen sisältämä kokonaisuus. Kaviossa 2.2 esittelemäni 1700-luvun jälkipuoliskolla kukoistanut Sturm und Drang -liike, joka suomeksi käännettynä tarkoittaa kirjaimellisesti myrskyä ja kiihkoa, levisi saksalaisesta kirjallisuudesta musiikkiin. Ajan säveltäjien keskuudessa vakiintuivat tietyt musiikilliset ilmaisukeinot, kuten mollisävellaji, tremolot ja nopeat astekulut, viittaamaan liikkeen keskeisiin teemoihin: myrskyyn ja kiihkoon. Tästä merkitsijöiden ja merkityn kokonaisuudesta syntyi musiikillinen merkki ja topos Sturm und Drang. Esimerkki Sturm und Drang -toposta edustavasta musiikista on Mozartin g-molli sinfonia nro. 25, K183 (esimerkki 2.1). Mollisävellaji, dramaattinen tremolotekstuuria muistuttava synkopoiva unisono oboeiden ja jousten kanssa sekä nopeat kuudestoistaosa astekulut fortessa synnyttävät mielikuvia myrskystä ja kiihkosta, jotka viittaavat Sturm und Drang -topokseen.

Allegro con brio.

Esimerkki 2.1. Sturm und Drang -topos. Wolfgang Amadeus Mozart, g-molli sinfonia nro. 25 (1773), K183, ensimmäinen osa, taudit 1–7.

Miten topokset tunnustetaan?

Agawun mukaan pääehto toposten tunnustamiselle on kuulijan pätevyys liittää musiikilliset merkit niiden haluttuihin kohteisiin tietyn aikakauden idiomien mukaisesti. Kuulijan on siis opittava tuntemaan topoksia, sillä topokset ovat nimenomaisesti opittuja. Agawun mukaan silloin kuin kuulijan muistissa on tarpeeksi kattava luettelo tyypillisistä esimerkkitapauksista, kykenee hän musiikkia kuullessaan rinnastamaan nämä tuntemansa esimerkit kuultuun materiaaliin ja luomaan niille merkityksen. Tällöin kuulija on oppinut päteväksi tunnustamaan tietyn aikakauden topoksia. (Agawu 1991, 49.)

Onko kaikessa musiikissa topoksia?

Agawu toteaa, että teoriassa kaikki musiikki pitää sisällään topoksia. Merkittävä osa topoksista on vain hänen mielestään vailla sopivaa nimitystä. Tämä tarjoaa mahdollisuuden topiikan tutkimukselle, jossa tunnustetaan näitä topoksia. (Agawu 1991, 49.)

Teoreettisesti yhdessä kappaleessa voi Agawun mukaan olla mikä tahansa lukumäärä eri topoksia, mikä johtuu jälleen toposten maailman avoimesta luonteesta. Käytännön syistä kappale voi kuitenkin sisältää vain rajallisesti topoksia, jotka pitävät vielä merkityksensä, sillä topokset vaativat aikaa kehittymiseen. Agawu rinnastaa toposten riippuvaisuuden ajasta modulaatioihin. Samalla lailla kuin modulaatiot tarvitsevat harmonisen syntaksin ja tietyn määrän aikaa ennen kuin kuulija havaitsee modulaatioiden tapahtuneen, peräkkäisten toposten esittely vaatii myös tilaa ajallisesti. (Agawu 1991, 49.)

2.2 Klassisromanttiset topokset

Jotta voidaan tarkastella analyysissä merkitsijöiden ja merkittyjen välisiä suhteita, tulen tässä alaluvussa esittämään listan eri klassisromanttisista topoksista, jotka muodostavat *Genshin Impact* -pelin kerronnalle olennaisia mielikuvia ja tulevat analyysissäni käyttöön.

Leonard G. Ratner oli yksi keskeisimmistä topostutkimuksen kehittäjistä, joka korosti toposten ymmärtämisen tärkeyttä klassiselle musiikille. Hän määritteli klassismin ajan topokset ”musiikillisten diskurssien aiheiksi”, jotka senaikaisen säveltäjän käsissä ilmaisivat kuulijoille ymmärrettäviä affekteja ja ideoita (Ratner 1980, 9).

Toposten käsittelyn romantiikan musiikkiin on laajentanut Janice Dickensheets (2012).⁵ Puhuessaan romantiikan topoksista, Dickensheets korostaa historiallisen ympäristön tärkeyttä, sillä klassismista periytyneet topokset ovat kerryttäneet uusia merkityksiä ajan mittaan. Samalla lailla kuin toposten käyttö on tehokasta silloin kun kuulijat havaitsevat ja ymmärtävät niitä, on myös topiikka-analyysi Dickensheetsin mielestä hyödyllistä vain silloin kun otetaan konteksti huomioon. (Dickensheets 2012, 101.)

⁵ Dickensheets jakaa 1800-luvun topokset tarkemmin kolmeen ryhmään: tyypeiksi, tyyleiksi ja murteiksi (Dickensheets 2012, 101–02). Oman tutkimukseni kannalta jaottelu ei ole kuitenkaan tarpeen, jolloin viitatessani Dickensheetsin tekstiin, yksinkertaistan terminologiaani kutsumalla kaikkia tyyppisiä, tyylejä ja murteita yhdellä termillä topos.

2.2.1 Bardi-topos ja sen alalajit

Genshin Impact -pelin musiikissa viitataan toistuvasti yliluonnollisuuteen, idyllisyyteen, melankolisuuteen, taisteluun ja seikkailuun. Sen lisäksi, että käsittelen kyseisiin teemoihin viittaavia yksittäisiä topoksia, kuten idyllisyyteen assosioituvaa *pastoraali-toposta*, tulen käsittelemään sateenvarjokäsitteenä useita keskeisiä teemoja yhdistävää *bardi-toposta*. Suurin osa analyysissäni käyttämästäni topoksista sisältyy bardi-topokseen tai on läheisessä suhteessa sen sisältöön. Hypoteesini on, että yksi *Genshin Impact* -pelin kappaleiden välillä oleva keskeinen yhteinen tekijä musiikin johdonmukaisuuden luomisessa on bardi-topoksen käyttö. Mainittakoon vielä, että seuraavaksi käsittelemäni teoreetikoiden määritelmät topoksista ovat kytköksissä nimenomaan 1700- ja 1800-lukujen kontekstiin, minkä takia omassa analyysissäni ne toimivat ennemminkin suuntaa antavina ohjenuorina kuin absoluuttisina määritelmänä.

Bardi-topos

Bardi-topoksen tyylipiirteet määräytyivät suurimmaksi osaksi sen edeltäjän ossiaanisen tyylin kautta. Bardi-topoksesta syntyi myöhemmin yläkäsite ossiaaniselle tyyliin, minkä vuoksi sisällytän seuraavaksi käsiteltävät ossiaanisen tyylin piirteet myös bardi-topoksen alle.

Paul F. Moultonin “Of Bards and Harps: The Influence of Ossian on Musical Style” (2005) käsittelee fiktiivisen bardin, Ossianin vaikutusta 1800-luvun musiikkiin. Ossianin huomioon ottaminen on keskeistä bardi-topoksen käsittelylle, koska bardi-topos voidaan nähdä syntyvän Moultonin mukaan ossiaanisen musiikin vaikutuksesta.

Ossian oli 1700-luvun skottilaisen runoilijan James Macphersonin luoma fiktiivinen kelttiläisen kielen, gaelin eppisten runojen kertoja, bardi, joka Moultonin mukaan on inspiroinut lukuisia romantiikan säveltäjiä. Moulton kokosi tekstiinsä Ossianin runoissa käsittelemiä aiheita seuraaviksi keskeisiksi teemoiksi: loisteliaan menneisyyden muisteleminen, yliluonnollisuus, sota, sankarillisuus, myrskyisen luonnon kuvaus sekä bardin kuvaus tarinan kertojana ja harpistina. 1800-luvun musiikkiesimerkkejä tutkiessa Moulton listasi Ossianiin viittaavissa kappaleissa toistuvasti käytettyjä musiikillisia piirteitä, joista vakiintui bardi-topoksen tyyli. Moulton kutsuu Ossianiin tai Ossianin runoihin viittaavaa musiikillista tyyliä ossiaaniseksi tyyliksi. (Moulton 2005, vi.)

Keskeinen musiikillinen elementti, josta voidaan Moultonin mukaan tunnistaa ossiaaninen tyyli on harpun ja käyrätorvien käyttö. Vaikka soitinnuksessa ei aina käytetä kyseisiä soittimia, voidaan ossiaaniseen tyyliin silti Moultonin mielestä viitata imitoimalla muilla soittimilla tyyliin kuuluvaa

harpputekstuuria ja torvisignaaleja. Siinä missä harpun käyttö luo mielikuvan tarinankertojaan bardiin, käyrätorvet herättävät mielikuvia sodasta. Moulton kertoo harpun keskeisyyden johtuvan siitä, että Ossianin runoudessa bardit kuvaillaan aina laulamassa heidän harppunsa säestyksellä. Bardien ja harppujen yhteydestä tuli ajan mittaan erottamaton, minkä myötä harpusta syntyi Ossianin ja yleisesti bardien symboli. Ossiaanisisessa musiikissa harpun rooli on yleensä enemmän kuin taustaharmonian ja sointiväriin lisäys. Moultonin mukaan silloin kun ossiaanisisessa tyyllissä harppua käytetään, se yhdistyy bardin persoonaan tarinankertojana, joka kertoo menneisyyden sankarien tarinoista. (Moulton 2005, 60–62.)

Toinen Moultonin mainitsema ossiaanisiselle tyyllille tärkeä elementti on menneiden kansojen kuvaus kansantyyllisillä melodioilla, jotka assosioituvat idyllisen menneisyyden yksinkertaisuuteen. Moulton toteaa, että tyyppillisesti kansantyyllisiin melodioihin viitataan käyttämällä tiettyjä moodeja ja asteikkoja, kuten pentatonista asteikkoa. (Moulton 2005, 62–63.)

Ossiaanisiselle tyyllille tunnistettavin ominaisuus on Moultonin mukaan sen alussa esiintyvä johdantomateriaali, jonka hidas tempo ja usein selkeän melodian puute keskeyttää ajallisen todellisuuden ja vie kuulijat sumuiseen unimaaiseen maailmaan. Hidas johdanto luo myös mielikuvan tarinan aloittamisesta. Moulton tarkentaa, että usein tämä johdantomateriaali palaa takaisin kappaleen lopussa, mikä muodostaa yhdessä alun johdannon kanssa kappaletta ympäröivän kehyksen. Tämä kehys viittaa Moultonin mukaan bardiin, joka tarinankertojana vie kappaleen alussa kuulijat todellisuudesta tarinan maailmaan ja kappaleen lopussa tuo kuulijat takaisin. (Moulton 2005, 77–78.)

Moulton huomauttaa tutkielmansa lopussa, miten useat kappaleet sisältävät ossiaanisen tyylin ominaisuuksia, mutta ovat irtautuneet Ossianista. Nämä kappaleet eivät viittaa enää nimenomaisesti Ossian-bardiin, vaan yleisesti harppua soittavaan bardiin, joka kertoo tarinoita idyllisestä menneisyydestä. Moulton esittää esimerkkinä Jean Sibeliuksen teoksen *Bardi* op. 64 (1913), joka sisältää lähes kaikki hänen määrittelemänsä ossiaanisen tyylin elementit, mutta Sibelius ei tarkenna missään kappaleen viittaaman bardin nimeä. Tällöin viittaus ei ole Moultonin mielestä mielekäästä tehdä ossiaaniseen tyyliin vaan hänen kutsumaan bardiseen tyyliin, koska Ossianin sijasta tärkeämpää viittauksessa on mielikuva bardista, joka muistelee menneisyyttä harppunsa säestyksen kanssa. Ossiaanisen tyylin ja bardi-topoksen ero on ainoastaan se, että ossiaaninen tyyli sijoittuu historiallisesti tarkkaan kontekstiin, kun taas bardi-topos on määritelmältään laajempi. (Moulton 2005, 80.)

Jatkossa tulen kutsumaan yhteisesti bardista tyyliä ja bardi-toposta samalla nimityksellä bardi-topos, koska historiallisen kontekstin erosta huolimatta Moultonin mukaan bardisen tyylin ja ossiaanisen

tyylin kappaleet sisältävät samoja edellä mainittuja teemoja ja musiikillisia piirteitä. Seuraavaksi käsittelemme Janice Dickensheetsin (2012) määrittelemää bardi-toposta, joka tukee monilla tavoin Moultonin mainitsemia tyyli- ja musiikillisia piirteitä.

Dickensheetsin mukaan romantiikan aikana säveltäjiä ja taiteilijoita kiehtoneista arkaaisista tyyleistä yksi yleistyneistä topoksista oli bardi-topos, joka viittasi menneiden aikojen eepoksiin. Kelttiläisessä perinteessä bardi oli runoilija ja säveltäjä, jonka tehtävänä oli kertoa kansan keskuudessa tarinoita ja eeppejä sankareista ja heidän teoistaan. Monet romanttiset sävellykset viittasivat bardi-topokseen synnyttäen mielikuvia tarunomaisesta bardista. Topoksen tunnusomaisia musiikillisia piirteitä ovat Dickensheetsin mukaan mollisävellajista siirtymä hellään duurisävellajiin, rinnakkaiset soinnut, avoimet soinnut, terssisuhteiset sävellajit, taistelua tai metsästystä muistuttavat fanfaarimotiivit ja harpun käyttö. Dickensheets korostaa harpun läsnäolon tärkeyttä bardi-topokselle huomauttaen, että bardin harpputekstuuriin voidaan viitata joko oikealla harpulla tai jonkun toisen soittimen, kuten pianon laajojen murtosointujen kautta. (Dickensheets 2012, 126–27.)

Esimerkki 2.2. *Bardi-topos*. Niels Gade, *Ossian-alkusoitto* (1840), taudit 71–77. Nuottimateriaali lainattu Dickensheetsin artikkelista (2012, 128).

Musiikissa bardin puhetta kuvaa yleensä suloinen melodia, jota säestää harpputekstuuri. Harpputekstuuri voi viitata sekä bardin kertomaan tarinaan että itse tarinankertojaan. Bardi

topoksessa harpun käyttö viittaa myös vanhaan perinteeseen ja kansanmusiikkiin. Suurimittaiset bardiset teokset sisältävät dramaattisia tunnelman muutoksia, jotka kuvaavat bardin kertomaa eepistä tarinaa. Sankarillisia taisteluita kuvattaessa musiikki usein sisältää tempesta-, sotilas- ja heroisen topoksen piirteitä, kuten dissonoivia harmonioita ja levottomia melodisia eleitä. Tuloksena bardin kertomaan musiikilliseen eepokseen sisältyy yleensä teemoja vaaratilanteista, sankarillisuudesta, ritarillisuudesta ja romantiikasta. (Dickensheets 2012, 124, 127.)

Dickensheetsiltä lainatussa esimerkissä 2.2 nähdään bardi-toposta edustava katkelma Niels Gaden teoksesta *Ossian-alkusoitto*. Puupuhaltimien ja vaskien soittamasta haikeasta melodiasta ja sitä säestävästä harppujen ja josten soittamasta harpputekstuurista kasvaa pikkuhiljaa täysimittainen tempesta topos. (Dickensheets 2012, 128.)

Pastoraali-topos

Raymond Monelle (2006) lukee pastoraalin yhdeksi muinaisimmiksi genreiksi, joka on kautta aikojen inspiroinut säveltäjien ja runoilijoiden mielikuvituksia. Pastoraalin perinne kattaa koko nuotintetun ohjelmiston aikakauden alkaen 1200-luvun trubaduuri *pastourellesta* ja edeten sieltä madrigaaleihin, varhaiseen oopperaan, arkadilaiseen liikkeeseen (*arcadian movement*), romantiikan luonnon palvontaan, Debussyn lauluhin ja Straussin *Daphne* oopperaan. (Monelle 2006, 185.)

Pastoraali-topoksen moninaisista ilmentymistä huolimatta seuraavaksi mainitsemani teoreetikot ja tutkijat ovat samaa mieltä tietyistä pastoraalin perustavanlaatuisista ominaisuuksista. Robert S. Hattenin (2004) selittää pastoraalin merkitystä tutkimalla pastoraalin ilmentymiä sen alkuperäisestä taidemuodosta, kirjallisuudesta. Yksi kirjallisuuden tutkijoiden määrittelemä pastoraalin keskeinen teema on yksinkertaisuuden suosiminen monimutkaisuuden sijaan. Hatten tarkentaa, että pastoraalin yksinkertaisuus viittaa luonnonläheisen idyllisen maailman yksinkertaisuuteen, mikä on vastakohta nykytodellisuuden monimutkaiselle kaupunkiympäristölle. (Hatten 2004, 53.)

Musiikilliset ominaisuudet, jotka synnyttivät 1700-luvulla assosiaatioita tähän pastoraali-topoksen ihannoituun maalaishenkiseen maailmaan olivat Hattenin mukaan muun muassa urkupiste, hidas harmoninen rytmi, metrin kolmijakoisuus, yksinkertaiset melodiset fraasit, duurimoodit, rinnakkaiset terssikulut ja subdominanttiset harmoniat. Moni Hattenin listaamista ominaisuuksista noudattaa pastoraali-topoksen periaatetta: ”yksinkertaisuus monimutkaisuuden edellä”. Hatten lisää, että pastoraaliin kuului myös musiikillisia tekstuureja tai kuvioita, jotka imitoivat luontoa. Näitä olivat esimerkiksi lintujen laulun imitointi puupuhaltimilla ja maatilana avaruutta kuvaavat käyrätorvien

kvintit. Lisäksi tanssityyppien, kuten *sicilianon*⁶ ja *musetten*⁷ rytmiiän sekä erityisesti lyydisen, doorisen ja miksolyydisen moodin käyttö yleistyivät romantiikan aikana pastoraalin merkittäjinä. (Hatten 2004, 56.)

Toinen pastoraalin ilmaisulle ominainen periaate on Hattenin mukaan jännitteen ja intensiteetin vähyys. Tämä periaate näyttäytyy musiikissa vahvojen ekspressiivisten huipentumien ja pitkien dissonoivien jaksojen välttämisenä sekä konsonoivien appogiaturien suosimisessa dissonoivien kuviointien sijaan. (Hatten 2004, 56.)

Leonard G. Ratnerin mukaan pastoraali-topos viittaa talonpoikaishenkiseen musiikkiin, jolle on ominaista säkkipillin soittama jatkuva bassolinja, borduna, joko yksiaänisesti tai kvintin kanssa. Lisäksi melodia voi olla joko naiivin paimenlaulun kaltainen tai hyvin koristeltu. (Ratner 1980, 21.)

Ludwig van Beethovenin pastoraalisinfonian ensimmäisen osan katkelmasta esimerkissä 2.3 voidaan nähdä pastoraali-topokseen viittaavat elementit kuten tahdista 29 alkava käyrätorvien ja sellojen soittama bordunan kvintti ja ykkösoboan yksinkertainen melodia, johon tahdissa 30 liittyy mukaan kakkosoboe soittamaan rinnakkaisia tersejä.

Tunteellinen topos

Ratner kuvailee tunteellisen topoksen ominaisuuksia olevan intiimisyys ja subjektiivinen tunteellisuus. Ratnerin mukaan näitä voimakkaita henkilökohtaisia piirteitä kuvattiin 1700-luvulla dissonoivalla harmonialla, haikealla melodialla, nopeat tunteenvaihtelut, yksityiskohtaisilla koristelukuvioilla, musiikillisilla keskeytyksillä ja painokkailta tauoilla. Esimerkki tunteellisesta topoksesta on Mozartin *Fantasia* d-mollissa K. 397, jossa surumielistä melodiaa keskeytetään tauoilla ja painokkailta appogiaturasävelillä (esimerkki 2.4). Nämä huokauseleet ovat myös Ratnerin mukaan tärkeä ilmaisukeino tunteellisessa topoksessa. (Ratner 1980, 22.)

⁶ Tanssityyppi siciliano, joka yhdistettiin maalaisuuteen ja pastoraaliin, on Monellen yhteenvedossa aikalaisten kuvaamana seuraavanlainen: 12/8 tai 6/8 metri, hidas tempo, pisteelliset rytmit, hellä, jalo, ja yksinkertainen (Monelle 2006, 219).

⁷ Musetten on hyvin samankaltainen tanssityyppi sicilianon kanssa. Erona on se, että lukuisia melankolisia sicilianoja on sävelletty mollisävellajiin, mutta musettet ovat tyypillisesti duurisävellajissa (Haringer 2013, 208). Musette on saanut nimensä säkkipillistä, joka tunnusomaisesti soitti urkupistettä näissä kappaleissa.

Esimerkki 2.3. *Pastoraali-topos*. Beethovenin sinfonia nro. 6, ”pastoraalisinfonia” (1808), ensimmäinen osa, tahdit 26–37.

Esimerkki 2.4. *Tunteellinen topos*. Mozartin Fantasia d-mollissa (1782), K. 397, tahdit 12–16. Nuottiesimerkki lainattu Ratnerilta (1980, 22).

Laulava topos

Laulavaan topokseen kuuluu lyyrisyys, maltillinen tempo, suhteellisen hitaat nuottiarvot ja melodian liikkuminen kapealla rekisterialueella. Laulavaa toposta on klassismin aikana käytetty myös tanssirytmiäns kanssa, mistä syntyy nopeahko laulava melodia. (Ratner 1980, 19.)

Franz Schubertin viimeisessä kamarimusiikkiteoksessa, jousikvintetti C-duurissa op. 163 nähdään laulavaa toposta edustava katkelma. Kvintetossa on tavanomaisten kahden alttoviulun sijaan käytössä kaksi selloa, jotka tahdeissa 60–65 soittavat Ratnerin mainitsemia piirteitä omaavaa melodiaa (esimerkki 2.5).

Esimerkki 2.5. *Laulava-topos*. Schubertin jousikvintetto C-duurissa (1828), op. 163, ensimmäinen osa, tahdit 60–65. Nuottimateriaali lainattu Dickensheetsin artikkelista (2012, 106).

Sotilas- ja metsästystopos

Sotilas- ja metsästystoposta käytettiin 1700-luvun musiikissa viittaamaan aatelien vapaa-ajanviettoon. Topokseen kuuluu festivaalisuus, juhlallisuus ja käyrätorvien idiomaattiset metsästyssignaalit. Käyrätorvisignaalia käytettiin myös lyyrisenä ja koskettavana melodisena eleenä. (Ratner 1980, 18–19.)

Herooinen-topos

Dickensheetsin mukaan laajennus Ratnerin määrittelemästä sotilas- ja metsästystopoksesta on 1800-luvulla yleistynyt herooinen-topos, jolla usein viitattiin voittoon. Voiton tunnetta vahvistettiin koko orkesterin fanfaarilla duurisävellajissa timpanin ja trumpettien kera. Dickensheetsin mukaan herooinen-toposta voidaan sisällyttää mukaan muihin topoksiin, kun halutaan ilmaista voittoa

affektia. Robert Schumannin pianokonsertossa nähdään tahdeissa 133–137 ensimmäisen osan esittelyjakson lopussa tuttiorkesterin soittama voittoisa fanfaari, joka viittaa heroiseen topokseen (esimerkki 2.6). (Dickensheets 2012, 118.)

Esimerkki 2.6. *Heroinen-topos*. Schumannin pianokonsertto a-mollissa (1841), op. 54, ensimmäinen osa, tahdit 133–38. Nuottimateriaali lainattu Dickensheetsin artikkelista (2012, 120).

Tempesta- ja Sturm und Drang -topos

Klassismin loppupuolella kukoistanut Sturm und Drang -topos, jota tarkasteltiin esimerkissä 2.1 sisältää paljolti samankaltaisia elementtejä sen romanttisen vastineen, tempesta-topoksen kanssa. Ensinnäkin kahden topoksen merkittävimmät osat ovat samoja. Ratnerin mainitsee Sturm und Drang -topoksen sisältävän eteenpäin kiirettä rytmisiä, täyteläisiä tekstuureja, mollisävellajin harmonian suosimista, kromatiikkaa, teräviä dissonansseja (Ratner 1980, 21). Dickensheetsin määrittelemä tempesta-topos sisältää samankaltaisia yllä mainittuja ominaisuuksia

yksityiskohtaisemmin kuvailtuna. Näitä ovat tuuleen viittäviä kumpuilevia tai yhtäkkisesti suuntaa vaihtavia juoksutuksia, ukkoseen viittäviä timpanin trillejä, salamaa kuvaavaa yhtäkkistä tuttorkesterille soitinnettua sointua tai iskua sekä levottomuutta lisääviä josten tremoloja ja kromaattisia kulkuja.

The image displays a musical score for Mendelssohn's *Die Hebriden*, measures 251-256. The score is arranged in a standard orchestral format with the following parts: Winds, Tpt. in D & Tbn. in D, Timp., Vln., Vla., and Vc. & Cb. The key signature is D major (two sharps) and the time signature is common time (C). Measures 251-253 show a powerful, rhythmic storm scene with fortissimo (f) dynamics. Measures 254-256 feature a dramatic shift in dynamics to fortissimo (ff) and include trills and tremolos, particularly in the strings and woodwinds, representing the intensity of the storm.

Esimerkki 2.7. *Tempesta-topos*. Mendelssohnin *Die Hebriden* alkusoitto (1830), op. 26, tahdit 251–56. Nuottimateriaali lainattu Dickensheetsin artikkelista (2012, 116).

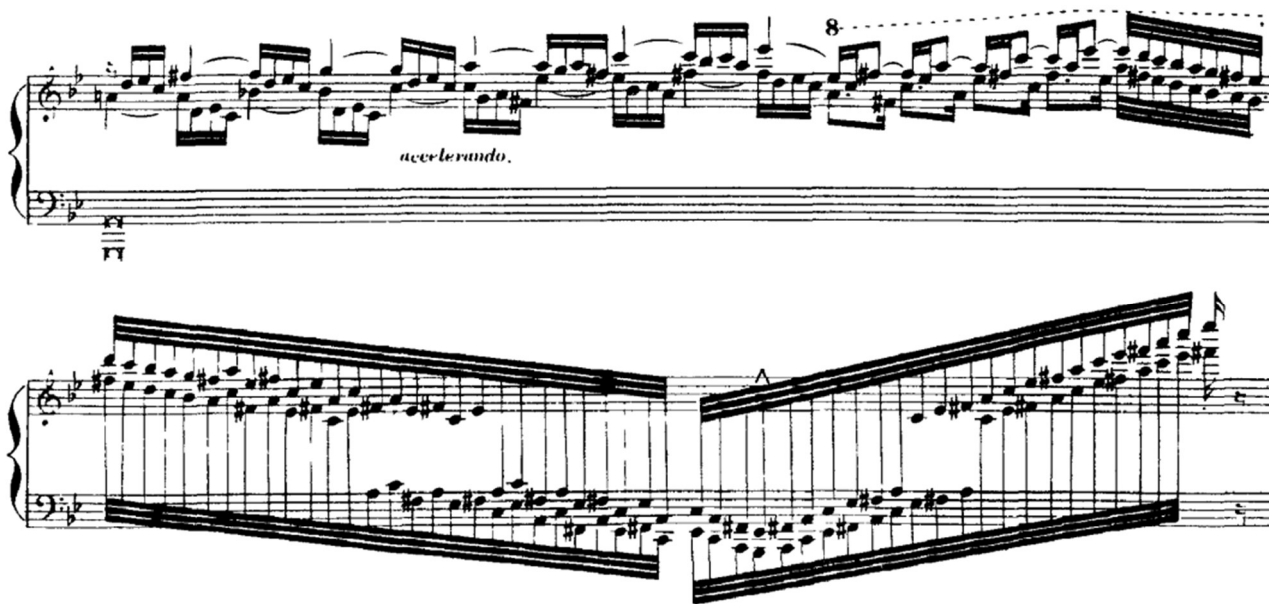
Kummatkin topokset kuvailevat luonnonvoimia kuten myrskyä, ukkosta ja sadetta, mutta tempesta-topos sisältää Dickensheetsin määritelmän mukaan moninaisemman merkityn tai ulkomusiikillisen

mielikuvan. Tempesta-topos voi viitata myrskyn lisäksi myös taisteluun tai kamppailuun. Felix Mendelssohnin *Die Hebriden* alkusoiton loppupuolella nähdään Dickensheetsin mainitsema kiihkeät josten juoksutukset, jotka kulmineituvat tuttorkesterin soittamaan tahdin 255 F^{#7}-soinnun septmikäännökseen (esimerkki 2.7). Yhtäkkinen tuttisointu ja timpanin trillit tahdissa 255 viittaavat ukkoseen ja salamaan. (Dickensheets 2012, 115–16.)

Fantasia-topos

Fantasia-topos voidaan tunnistaa Ratnerin mukaan yhdestä tai useammasta seuraavista piirteistä: mutkikasta kuviointia, muuttuvia harmonioita, kromaattisia bassolinjoja, yhtäkkisiä kontrasteja, täyteläisiä tekstuureja ja vapaamuotoisia melodian kaarroksia. Ratner korostaa fantasia-topoksessa improvisatorisen luonteen tärkeyttä. 1700-luvun oopperassa fantasia-topoksella herätettiin mielikuvia yliluonnollisista ilmiöistä tai hahmoista kuten aaveista ja jumalista. Fantasia-topoksella viitattiin myös kuolevaisten kuolemanpelkoon. (Ratner 1980, 24.)

Esimerkissä 2.8 nähdään Saint-Saënsin toisen pianokonsertton alussa *ad libitum* eli rytmisesti vapaan pianotekstuurin improvisatorisuus ja virtuoottisuus, jotka viittaavat fantasia-topokseen.



Esimerkki 2.8. *Fantasia-topos*. Saint-Saënsin pianokonsertto nro. 2 (1868), op. 22, ensimmäinen osa, johdanto.

Keijukais-topos

Dickensheetsin mukaan 1800-luvulla musiikissa viitattiin toistuvasti kahteen yliluonnolliseen hahmoon: demoniin ja keijukaiseen. Keijukais-topoksessa viittauksen kohteena ovat pienet ja nopeasti lentävät keijukaiset. Karakterisimmat musiikilliset piirteet topokselle ovat jousille, puupuhaltimille tai celestalle soitinnettu kimmeltävä ylärekisteritekstuuri, nopeat rinnakkaiset terssijuoksutukset, asteittaiset melodiat pienillä intervallihypyillä ja sekvenssaaliset tai toistuvat kulut. Tunnetuin esimerkki keijukais-topoksesta on Mendelssohnin *Kesäyön unelman* alkusoitto op. 21, joka sisältää lähes kaikki yllä mainitut elementit (esimerkki 2.9). (Dickensheets 2012, 122–23.)

Esimerkki 2.9. *Keijukais-topos*. Mendelssohnin *Kesäyön unelman* alkusoitto (1826), op. 21, tahdit 8–13.

Demoninen topos

Demonisessa-topoksessa viittauksen kohteena ovat pelottavat aaveet ja demonit. Musiikillisia piirteitä kuvaamaan näitä pimeydestä ilmestyviä hahmoja ovat yleisesti hitaat ja kromaattiset nousevat asteittaiset bassokulut. Jousten ja puupuhaltimien soittamat kiihkeät astekulut tai glissandot ylärekisterissä kuuluvat myös topokseen. Ylinousevan ja vähennetyn sointujen käyttö kulkujen kehyksenä on myös luonteenomaista topokselle. Esimerkki demonisesta topoksesta nähdään Hector Berliozin *Fantastisen sinfonian* op. 14 viidennen osan *Uni noitasapatista* alussa (esimerkki 2.10). (Dickensheets 2012, 118.)

Sekä keijukais- että demoninen topos kuvaavat 1800-luvun tulkintaa yliluonnollisesta. Vaikka yleisimmät esimerkit yliluonnollisiin eliöihin viittauksista sijoittuvat Dickensheetsin mukaan jompaankumpaan keijukais- ja demonisesta topoksesta, topoksien merkitysijöitä voidaan myös sekoittaa keskenään viittaamaan johonkin keijukaisten ja demonien välimaastossa oleviin otuksiin. Keijukais-topoksessa käytetään yleensä diatonisia asteikkoja, mutta esimerkiksi vähennettyjä sointuja ja kokosävelisiä asteikkoja käytettäessä voidaan viitata ilkeisiin keijuihin, jolloin musiikki sijoittuu keijukais-topoksen ja demonisen-topoksen välimaastoon. Myös keijukais-topoksen

elementtejä siirrettäessä rekisterissä alemmaksi voidaan Dickensheetsin mukaan synnyttää miellelyhtymiä muihin isokokoisempiin ylikuonnollisiin olioihin kuten gnoomeihin ja örkkeihin. (Dickensheets 2012, 122–23.)

The image displays two systems of a musical score. The first system, starting at measure 1, includes staves for High Winds, Bass, Timp., Vln. I, Vln. II, Vla., and Vc. & Cb. The woodwinds (Ob. and Cor. in C) enter with a *poco* marking and a dynamic of *p*. The strings play tremolos, with the cello and double bass parts marked *p* and *mf*. The second system, starting at measure 4, shows the continuation of the string tremolos, with the violins and viola parts marked *ppp*. The woodwinds remain silent in this system.

Esimerkki 2.10. *Demoninen topos*. Berliozin Fantastinen sinfonia (1830), op. 14, osa 5, taudit 1–4.
Reduktio lainattu Dickensheetsin artikkelista (2012, 121).

2.2.1 *Briljantti-topos*

Briljantti-topos ei suoranaisesti kuulu bardi-topoksen sisältöön, mutta sen kuvaamat affektit ovat yhä keskeisiä erityisesti *Genshin Impact* -pelin taistelumusiikille, kuten luvussa 3 tullaan huomaamaan.

Ratnerin mukaan briljantti-topokselle ominaista ovat nopeat virtuoottiset ja sekvenssaaliset kulut, jotka luovat virtuoosin ja kiihkeyden tunnetta. Alla Ratnerin kirjasta lainatussa Mozartin klarinettikvinteton esimerkissä 2.11 briljantti 1/16-osa kulku vuorottelee jousten välillä mekaanisesti tahdin välein. (Ratner 1980, 19–20.)

Esimerkki 2.11. *Briljantti-topos*. Mozartin klarinettikvintetto A-duurissa (1789), K. 581, ensimmäinen osa, tahdit 100–109. Nuottiesimerkki lainattu Ratnerilta (1980, 20).

2.3 Toposten laajennus pelimusiikissa

Pelkästään klassisromanttisten toposten käyttäminen nykyajan pelimusiikin analyysissä koitui tutkielmassani hyvin nopeasti vajanaiseksi huomioiden, miten paljon uusia musiikillisia merkkejä on syntynyt elokuva- ja pelimusiikin maailmassa 1900-luvun jälkeen. Näistä tutkielmani kannalta olennaisimmat vakiintuneet topokset ovat ylikuonnollinen topos ja voittoisa-topos. Molemmat voidaan johtaa klassisromanttisista topoksista, mutta topoksiin on lisätty selkeästi alkuperäisiin topoksiin kuulumattomia merkitsijöitä ja merkittyjä, joita käsittelen seuraavaksi.

Yliluonnollinen topos

Genshin Impact -pelille yksi keskeisimmistä teemoista on yliluonnollisuus. Klassisromanttisessa toposlistassa yliluonnollisuuteen liittyvät aiheet: demoninen, fantasia- ja keijukais-topos eivät kuitenkaan ole riittäväisiä kuvaamaan *Genshin Impactin* musiikissa esiintyviä toistuvia ilmaisukeinoja, jotka viittaavat yliluonnollisuuteen. Syy johtunee yliluonnollisuuden kehittämisestä ja muuttumisesta ajan saatossa sekä käsitteenä että musiikillisena merkinä. Klassisromanttisessa musiikissa yliluonnollisuus herätti useimmiten pelkoa, mutta analyysini kannalta yliluonnollinen topos herättää olennaisesti myös mielikuvia ihmeistä ja taianomaisuudesta. Sean E. Atkinson (2019) esittelee pelimusiikin topiikkaa käsittelevässä artikkelissaan, miten nimenomaisesti lentoon liittyvään yliluonnollisuuteen viitataan toistuvasti elokuva- ja pelimusiikissa lyydisen moodin kautta (Atkinson 2019, 17).⁸ Lyydisen moodin yhteys yliluonnolliseen voidaan mahdollisesti johtaa klassisromanttisista topoksista siten, että lyydiseen asteikkoon kuuluvat neljä ensimmäistä kokosävelaskelsuhteista säveltä muistuttavat soinniltaan kokosävelasteikkoo, joka viittaa keijukais- ja demoniseen topokseen.

Lyydisen moodin lisäksi sointukulku I–II#, jossa duurisävellajin toisen asteen soinnun terssi on korotettu viittaa myös Atkinsonin mukaan taianomaiseen yliluonnollisuuteen. Sointukulku I–II# esiintyy usein yhdessä lyydisen moodin kanssa, sillä duuriasteikon neljännen sävelen korottaessa toisen asteen sointu muuttuu luonteestaan duurisoinnuksi II#.

Viimeiseksi lisään yliluonnolliseen-topokseen viittaavan ominaisuuden, joka erityisesti *Genshin Impactin* musiikissa luo mielestäni mielikuvia yliluonnollisesta. Välillä tonaalisuuden rajoja rikotaan harmoniassa käyttämällä terssisuhteisia duurisointuja. Soinnut ovat usein vain hetkellisiä poikkeamia pois tonaalisuudesta, sillä kappaleissa on yleensä selkeä tonaalinen runko. Pääosin tonaalisen musiikin kontekstissa nämä rajoja ylittävät terssisuhteiset duurisoinnut yhdistyvät tulkinnassani transsendentaalisuuteen, joten sisällytän elementin myös yliluonnollisen topoksen merkitsijöihin.

Voittoisa topos

Genshin Impactissä taistelut ovat keskeinen osa pelin sisältöä, jolloin taistelujen kautta voittoon tullaan myös viittaamaan musiikissa, mutta musiikilliset piirteet ovat joskus kaukana Dickensheetsin määrittelemää heroisen topoksen mahtipontisuutta. Välillä mahtipontisen voiton sijasta viitataan

⁸ Atkinson artikkelin pääaihetta, liito-toposta (*the soaring topic*), en tule käyttämään tutkielmassani. Sen sijaan artikkelissa käsiteltyä liito-topokseen kuuluvaa osatekijää, yliluonnollista toposta käytän analyysissäni.

nöyrään mutta jaloon voittoisuuteen, joka näkyy soitinnuksessa suhteellisesti kevyemmässä kokoonpanossa. Esimerkiksi fanfaarille tyypillisten vaskikuorojen sijaan käytetäänkin yksittäisiä käyrätorvia.

Lisäksi pelimusiikin historiassa voittoisuuteen on tullut laajennukseksi yksi olennainen sointukulku, jota klassisromanttinen herooinen topos ei sisällä. Vuonna 1983 julkaistun alkuperäisen Super Mario Bros. -pelin ikonisessa Koji Kondon säveltämässä musiikissa pelaajan läpäistäessä tason kuullaan sointukulku I–bVI–bVII–I (esimerkki 2.12), joka muuttui ikoniseksi leimaksi voiton tai voittoisuuden ilmaisulle.

C: I bVI bVII I

Esimerkki 2.12. *Voittoisa topos*. Koji Kondo, Super Mario Bros. -pelin (1983) tason onnistuneen läpäisemisen yhteydessä soiva musiikki.

Iteraatioita tästä sointukulusta on useita. Yleensä ensimmäistä toonikaa ei vaadita, vaan sointukulun jälkipuolisko bVI–bVII–I riittää voittoisuuden ilmaisemiseen. Sointukululle olennaisin luonne on kolmen peräkkäisen toisistaan kokosävelaskeleen etäisyydellä olevan duurisoinnin nouseva sointukulku. Sointujen harmoniset funktiot voivat täten olla myös muita kuin bVI–bVII–I. *Genshin Impactin* pääteemassa käytetään esimerkiksi IV–V–VI^{3#}-kulkua, jossa kuudennen asteen soinnun terssi korotetaan. bVI–bVII–I-sointukulun kanssa luonteeltaan samankaltainen IV–V–VI^{3#} on toistuvasti käytetty sointukulku kuvaamaan voittoisuutta *Genshin Impactissä*. Verrattaessa bVI–bVII–I -sointukulua IV–V–VI^{3#}-kulun kanssa, voidaan huomata, että vaikka molemmat viittaavat voittoisaan topokseen, jälkimmäinen sointukuluista vie tonaalisen keskiön toonikasta pois johonkin toiseen sävellajiin, kun taas bVI–bVII–I-kulussa määränpäänä on sävellajin toonika. Tässä mielessä toonikaan vievä bVI–bVII–I-kulku on harmoniselta funktioltaan asteen lopettavaisempi kuin IV–V–VI^{3#}-kulku, joka on mahdollisesti moduloimassa toiseen sävellajiin ja täten vielä matkalla päätepisteeseen. Välillä VI-asteen soinnun terssi pidätetään kvarttipidätyksellä, joka luo entistä enemmän voittoisaa tunnetta, kun pidätyksen purkauksessa kuullaan kolmisoinnun korotettu terssi.

Tällaiselle laajenukselle heroisesta topoksesta ei varsinaisesti ole omaa nimeä, mutta sen toisteisuuden vuoksi *Genshin Impactin* musiikissa, nimeän tästedes yllä mainittuja piirteitä sisältävää musiikkia voittoisaksi topokseksi.

3 Topiikka-analyysi *Genshin Impact* -pelin musiikista

Yleistä Genshin Impact -pelin maailmasta

Pelin taustatarinan mukaan *Genshin Impactin* pelimaailma sijoittuu pääosin *Teyvat*-nimiseen fiktiiviseen fantasiamaailmaan, jossa kuolevaiset saivat kaukaisessa menneisyydessä jumalilta, *Arkonteilta*, yliluonnollisia voimia. Ihmiset rakensivat yhdessä näiden voimien avulla kaupunkeja ja muodostivat kokonaisia kansakuntia, mutta 500 vuotta sitten suuren katastrofin aikana laajalle levinnyt kaaos käänsi maailman pääläelleen. Konflikti johtui pääosin tuonpuoleisesta voimasta, *Abyssista*, joka kykeni vastustamaan jumalten voimia. Vaikka katastrofin aiheuttama tuho oli pysäytetty, maailma ei ollut vielä suinkaan rauhassa. Pelin alussa pelaajan kontrolloima hahmo, tähtienvälinen matkalainen (*The Traveler*), erkaantui sisaruksestaan saapuessaan Teyvatiin, ja niin pelaaja aloittaa seikkailunsa löytääkseen ja pelastaakseen sisaruksensa tuntemattomassa maassa. (*Genshin Impact* -pelin virallinen verkkosivusto.)

Analyysini kannalta kaksi olennaista sijaintia pelissä ovat kuolevaisten asuttama maailma *Teyvat* ja jumalten asuttama *Celestia*. Pelin tapahtumat ja pelattavat kohtaukset sijoittuvat tällä hetkellä kaikki Teyvatiin, mutta Celestian olennaisuus pelikerronnassa on keskeistä ottaa huomioon analysoitaessa pelin musiikkia, kuten analyysissä tullaan huomaamaan.

Suurin osa pelin musiikista on sävelletty sinfoniaorkesterille. Pelin säveltäjän ja musiikin tuottajan Yu-Peng Chenin mukaan sinfonisen musiikin kieli toimi lähtökohtana pelin musiikilliselle maailmalle. Sävellettyään pääteeman, Chen kehitteli ja muunteli pääteeman materiaalia liittäen siihen piirteitä eri alueiden kansanmusiikista (Video 2, 2020, 0:22–1:05). Teyvatin maailma sisältää tällä hetkellä viisi suurta kansankuntaa, joista jokainen mallintaa tiettyä olemassa olevaa kulttuuria todellisesta maailmasta.⁹ Tutkielmassani tulen analysoimaan musiikkia kolmesta pelin kansankunnasta: Mondstadista, joka mallintaa keskieurooppalaista kulttuuria, Liyuestä, joka mallintaa kiinalaista kulttuuria, ja Inazumasta, joka mallintaa japanilaista kulttuuria.

Musiikin tyyppiryhmät

Genshin Impact -peliin on sävelletty suuri määrä musiikkia eri käyttötarkoituksiin. Tällä hetkellä *HOYO-MiX* studion tuottama 1122 kappaleen kokoelma koostuu pelin sisäisistä kappaleista ja pelin

⁹ *Genshin Impact* on jatkuvasti kehityksen alla oleva peli, minkä vuoksi pelattavien alueiden ja kaupunkien määrä kasvaa jokaisen uuden version päivityksen kautta. Rajatakseni tutkielmani aihetta, valitsin käytännön syistä peliin sisällytyt ensimmäiset kolme hallintoaluetta: Mondstadtin, Liyuen ja Inazuman.

ulkopuolisista markkinointi tarkoituksiin sävelletystä musiikista. Analyysissäni keskityn pelin sisään implementoituihin kappaleisiin, mutta jätän huomioimatta animaatiokohtauksiin sävelletyn musiikin (cutscene music).¹⁰ Pelin sisäinen musiikki voidaan täten jakaa kolmeen eri tyyppiryhmään; korostan kuitenkin, että musiikin jako näihin nimenomaisiin ryhmiin ei ole yritys tehdä yksiselitteisestä oikeaa kategoriointia pelin kappaleiden välillä. Tekemäni jako on yksinkertaisesti pragmaattisista syistä tutkielmassani käsiteltäville kappaleille sopiva ja mielekäs.

Ensimmäinen määrittelemäni tyyppiryhmä on *kaupunkimusiikki*, johon kuuluvat kappaleet ovat aluesidonnaisia. Pelaajan astuessa tietyn alueen, kuten esimerkiksi Mondstadt-kaupungin sisälle, tämän alueen musiikki alkaa soida, ja kun alueesta poistutaan, kaupunkimusiikki myös vaimenee pois.

Kaupunkimusiikki on tyyppiryhmistä ainutlaatuinen sikäli, että se on sidonnainen pelin sisäiseen vuorokaudenaikaan. Pelin aikajärjestelmässä vuorokausi koostuu aamusta, päivästä, illasta ja yöstä. Kukin näistä ajanjaksoista kestää kuusi tuntia pelin aikajärjestelmässä, mikä vastaa kuutta minuuttia todellisuudessa. Kaupunkimusiikki on implementoitu peliin niin, että aamusta klo. 06:00 iltaan kello 18:00 asti soi *päivämusiikin* soittolista, ja illasta kello 18:00 aamuun kello 06:00 soi *yömusiikin* soittolista.¹¹

Kumpikin soittolista sisältää 3–4 samantyylistä noin puolentoista minuutin kestoista kappaletta, jotka ensinnäkin sopivat musiikillisesti alueen kontekstiin ja toiseksi sopivat intensiteettitasoltaan kyseiseen vuorokaudenaikaan. Tutkielmassani tulen keskittymään päivämusiikkiin. Päivä- ja yömusiikin ero on yksinkertaistettuna seuraava: yömusiikkiin kuuluvat kappaleet ovat rauhallisempaa, paikoin nostalgista ja tekstuurillisesti ohuempaa musiikkia, kun taas päivämusiikki on valtaosin aktiivisempaa ja juhlallisempaa. Yömusiikissa esiintyy yleensä samoja melodioita, motiiveja ja soitinuksia kuin päivämusiikin kappaleissa, mikä luo alueen musiikista yhtenäisen. Päivä- ja yömusiikin soittolistat valitsevat satunnaisesti kappaleita soitettavaksi kyseisinä ajanjaksoina, ja kappaleiden välillä on noin 40–60 sekunnin tauko ilman mitään musiikkia.¹² Päivä- ja yömusiikin soittolistojen välille on lisäksi sävelletty transitorisia *aamu-* ja *iltakappaleita*, joista aamukappale soi kello 06:00 ennen yömusiikin siirtymistä päivämusiikkiin, ja vastaavasti iltakappale soi kello 18:00 ennen päivämusiikin siirtymistä yömusiikkiin.¹³ Nämä lyhyet noin minuutin pituiset

¹⁰ Implementoiduilla kappaleilla tarkoitan tässä kappaleita, jotka on asetettu pelimoottorin sisään.

¹¹ Tällaista pelin parametriin, kuten pelin aikaan sidonnaista musiikkia, joka muuttuu riippumatta pelaajan toiminnasta, kutsutaan dynaamiseksi musiikiksi.

¹² Yleisesti pelimusiikissa musiikin puuttuminen voi olla yhtä tärkeä kuin sen mukanaolo. Hiljaiset hetket musiikissa sekä antavat tilaa muulle audiolle, kuten ääniefekteille, että korostavat pelikerronnalle tärkeitä hetkiä, joihin on sijoitettu musiikkia.

¹³ Transitorisilla kappaleilla tarkoitan kappaleita, jotka musiikillisesti muuntavat alun tilanteen lähemmäksi seuraavaa musiikillista tilannetta.

transitoriset kappaleet toimivat päivä- ja yömusiikin siltana, nostattaen tai laskeuttaen musiikin intensiteettitasoa tulevan ajanjakson musiikkia varten.

Toinen tyyppiryhmä on *taistelumusiikki*, johon kuuluvat kappaleet soivat, kun pelitilanteessa pelaajan kontrolloima hahmo astuu vihollisen reviiriin. Tällöin vihollinen tai mahdollinen vihollisjoukko hyökkää pelaajahahmon kimppuun, ja pelaaja voi joko päättää taistella heitä vastaan tai poistua heidän reviiriltään, jolloin vihollisten jahti päättyy. Taistelumusiikki päättyy silloin, kun pelaaja voittaa viholliset (tai brutaalimmin kuvailtuna tappaa viholliset) tai kun hän poistuu vihollisten reviiriltä. Taistelumusiikki on prioriteetiltaan kaupunkimusiikkia korkeampi, mikä tarkoittaa, että jos kaupunkimusiikin soidessa alkaa taistelu, kaupunkimusiikki häivytetään pois taistelumusiikkia varten. Taistelumusiikki on myös kaupunkimusiikin tavoin aluesidonnainen: jokaiselle kansakunnalle on sävelletty omat taistelumusiikin kappaleet, joissa on käytetty kyseisen kansakunnan kulttuurille ominaisia soittimia ja sävelasteikkoja. Kuten edellä mainitsin, Mondstadtin musiikki on ottanut vaikutteita keskieurooppalaisesta kansanmusiikista, Liyuen musiikki kiinalaisesta kansanmusiikista ja Inazuman musiikki japanilaisesta kansanmusiikista. Taistelumusiikkia tulen analysoida kustakin yllä mainitusta kansakunnasta katkelmia.

Analyseissani käsittelen esimerkkejä vain kaupunki- ja taistelumusiikin kappaleista, mutta pelissä on vielä kolmas musiikin tyyppiryhmä, *tehtävämusiikki*, joka soi pelaajan ottaessaan vastaan erikoistehtäviä. Tutkielmani aiheen rajoittamisen vuoksi joudun kuitenkin jättämään tehtävämusiikin käsittelemättä.

Taulukkoon 3.1 olen listannut pelissä esiintyviä keskeisiä aiheita ja kirjannut hypoteettisia aiheisiin viittavia klassisromanttisia topoksia, jotka esiintyvät kaupunki- ja taistelumusiikissa. Hypoteesini työn alkuvaiheessa on, että kummallakin tyyppiryhmällä esiintyy omia toistuvasti käytettyjä topoksia, jotka ilmaisevat tyyppiryhmän funktiolle olennaisia piirteitä. Esimerkiksi taistelumusiikin keskeisin tarkoitus on mielestäni luoda pelissä pelaajalle mielikuvia taistelutilanteen uhkasta ja vaarasta, mikä mahdollisesti nähdään tempesta-topoksen vallitsevuutena taistelumusiikissa. Kaupunkimusiikin keskeisin funktio on taas välittää pelaajalle tunnetta turvallisesta sekä taisteluvapaasta alueesta, mikä hypoteesini mukaan näkyisi pastoraali-topoksen ensisijaisuutena musiikissa.

Kaupunki- ja taistelumusiikin yhteinen tärkeä rooli, jota en mainitse taulukossa on luoda miellelyhtymiä hallintoalueen ominaisesta kulttuurista. Hallintoalueesta riippuen tämä voi olla eurooppalaisen, kiinalaisen tai japanilaisen kansanmusiikin imitointia, mikä liittyy bardi-topoksen sisältämään kansantyyllisyyteen.

	Musiikin korostamia aiheita pelissä	Läheisessä suhteessa olevat 1700- ja 1800-luvun topokset
Kaupunkimusiikki	idyllisyys, turvapaikka ja taisteluvapaa alue	<i>pastoraali-topos</i>
	taivaallinen valtakunta (Celestia)	<i>yliluonnollinen topos</i>
	maallinen valtakunta (Teyvat)	<i>pastoraali-topos</i>
Taistelumusiikki	taistelu, uhka ja vaara	<i>tempesta-topos</i>
	yliluonnolliset vihollisjoukot	<i>fantasia-, keijukais- ja demoninen topos</i>
	pelaajahahmon ketteryys	<i>briljantti-topos</i>
	voittoisuus	<i>herooinen topos</i>
	rakkaan pelastaminen	<i>tunteellinen topos</i>

Taulukko 3.1. *Genshin Impact* -pelin sisältämiä keskeisiä aiheita sekä niiden kanssa läheisessä suhteessa olevia klassisromanttisia topoksia

Nuottimateriaalista

Koska *Genshin Impact* -pelin musiikin virallisia partituureja ei ole varsinaisesti julkaistu, muiden henkilöiden tekemät transkriptiot Musescoren nettisivuilla ovat olleet suuri apu analysoidessani kappaleita. Poikkeuksellisesti pääteemasta ja kaupunkimusiikista *Genshin Impactin* peliyhtiö julkaisi neljä partituuria, joita olen käyttänyt musiikin tutkimiseen ja omien reduktioiden sekä graafien tekemiseen. Analyysissäni näkyvät nuottiesimerkit on tehty useita muiden henkilöiden tekemiä transkriptioita yhdistäen ja itse nuottimateriaalia muokkaillen minimalisoiden nuotinnuksessa olevia virheitä. Joitakin transkriptioissa tapahtuneita virheitä voi yhä esiintyä erityisesti orkesterikokoonpanon kasvaessa ja tekstuureita ollessa useita kerroksia, mutta onneksi topos-analyysin kannalta nämä nuotinnusvirheet eivät vaikuta merkittävästi analyysin tulokseen. Marginaaliset nuotinnuserot eivät yleensä muuta musiikkia niin paljon, että sen viittaukset topoksiin muuttuisi. Lisäksi kaikki analyysissä näkyvät nuottiesimerkit on kirjoitettu soivaan notaatioon eli in C.

3.1 Pääteema

Genshin Impact -pelin pääteema soi pelin kirjautumisvalikossa ennen varsinaiseen peliin kirjautumista toisin, kun taas edellä mainitsemani tyyppiryhmiin kuuluvat kappaleet sijoittuvat pelimaailmaan, jossa pelaaja kykenee kontrolloimaan pelaajahahmoaan. Pääteema ei siis kuulu edellä mainitsemiini tyyppiryhmiin. Valitsin pääteeman yhdeksi analyysini kohteeksi tästä huolimatta sen keskeisyyden vuoksi pelikerronnassa. *Genshin Impact* -pelin pääsäveltäjän ja musiikintuottajan Yu-peng Chenin sanoin pelaajan saama ensivaikutelma musiikista tulisi kuvata koko pelimaailman yleistä tunnelmaa (Video 2, 2020, 1:06–1:13). Kirjautumisvalikossa soiva pääteema on aina ensimmäinen pelaajan kuulema kappale, kun hän astuu peliin, mikä tekee pääteemasta juuri Chenin mainitseman keskeisen tunnelman välittäjän. Toinen syy pääteeman valinnalle ja sen analyysillä aloittamiselle on se, että pääteema toimi Chenin lähtökohtana *Genshin Impactin* musiikillisen kielen luomisessa. Chen sävelsi ensin pääteeman, minkä jälkeen pelin muu musiikki sävellettiin pääteeman musiikillisen kielen ympärille (Video 2, 2020, 0:42–0:52). Chen halusi luoda *Genshin Impactille* omat musiikin ilmaisulliset keinot, jotka pysyisivät mahdollisimman johdonmukaisina pelin sisältämien kappaleiden välillä.¹⁴

Ensimmäinen tavoitteeni on esittää topos-analyysin kautta, miten olennaisesti bardi-topos on läsnä pelin kerrontaa. Yksityiskohtia tarkastaessa huomataan, miten bardi-topokseen kuuluvien pastoraalin ja yliluonnollisen topoksen vastakkainasettelu ja yhdistäminen pääteemassa luo pelin kerronnalle olennaisen yhteyden jumalten valtakunnan (Celesta) ja kuolevaisten valtakunnan (Teyvat) välille.

Alaluvuissa 2.2 ja 2.3 pohjustin analyysia esittelemällä useiden teoreetikoiden, kuten esimerkiksi Hattenin (2004) ja Dickensheetsin (2012) määritelmiä klassisromanttisista topoksista sekä laajennuksia kyseisistä topoksista. Seuraavaksi kertaan lyhyesti käyttämäni toposten ulkomusiikilliset viittaukset ja topoksiin teknisesti kuuluvat musiikilliset ominaisuudet. Pääteeman analyysin kannalta olennaisia ovat bardi-, pastoraali-, yliluonnollinen, herooinen ja voittoisa topos.

Bardi-topos on käytännössä kokoelma useita topoksia. Pääteemassa bardi-topokseen viitataan sen sisältämien pastoraali- ja yliluonnollisen topoksen kautta. Bardi-topos sisältää myös muutaman merkitsijän, jotka eivät sisälly muihin topoksiin, ja näistä olennaisimmat ovat harpputekstuuri ja hidas johdantomateriaali, joka usein palaa takaisin kappaleen lopussa. Pastoraali-topoksen idyllisyyteen viitataan teknisesti musiikissa muun muassa urkupisteen ja sen päällä liikkuvien sivusävelisten

¹⁴ *Genshin Impact* -pelille on tähän asti sävelletty kaiken kaikkiaan 928 kappaletta, minkä takia johdonmukaisuus musiikin ilmaisussa oli, ja on yhä peliä jatkuvasti kehittäessä, olennaista yhtenäisen pelimaailman ja -kokemuksen luomisen kannalta.

sointujen sekä kansanmusiikille tavanomaisten melodian koristelujen kautta. Yliluonnolliseen topokseen taas viitataan musiikissa lyydisen moodin, I-II# sointukulun ja terssisuhteisten duurisointujen kautta. Heroisen topoksen voittoisuuteen viitataan fanfaareilla ja isoilla orkestroinneilla. Voittoisa topos, joka on hyvin samankaltainen heroisen topoksen kanssa, voidaan nähdä kuuluvan myös bardi-topokseen. Voittoisaan topokseen viitataan harmoniassa erityisesti \flat VI- \flat VII-I ja IV-V-VI^{3#} -sointukulkujen ja duurisointujen kvarttipidätyksien kautta, soitinnuksessa käyrätorvien kautta ja melodiassa ylöspäisten kvinttihyppyjen kautta. Seuraavaksi analysoin pääteeman musiikillisia parametreja ja niiden viittauksia topoksiin.

Tekstuuri ja soitinnus

Pääteema alkaa bardi-topokselle ominaisilla harppujen arpeggiokuviolla, jotka maalavat tahdin mittaisilla ylös- ja alaspäisillä eleillään vuorotellen G- ja A-duurikolmisointuja (esimerkki 3.1). Pehmeät ja rauhalliset harppujen sävelet luovat unimaisen äänimaiseman, joka immersoi pelaajan *Genshin Impactin* maailmaan samalla tavalla kuin bardi metaforisesti veisi kuulijansa todellisesta maailmasta omaan tarinan maailmaan hitaalla harpun johdantomateriaalilla.

♩ = 82,5

⑥ pastoraali & yliluonnollinen

Tinapilli

Piano & Harppu

Harmoniareduktio (kitara & hyminä)

I G II# A/G I G II# A/G

Esimerkki 3.1. Reduktio *Genshin Impact* -pelin pääteemasta, tahdit 6–9

Tahdissa 6 tinapillin melodian liittyessä mukaan kitaran murtosointujen ja pianon arpeggiokuvien kanssa, bardi-topoksen unimaailman sisään yhdistyy kansanmusiikin maalaishenkisyyttä (esimerkki 3.1). Chen mainitsee haastattelussa käyttäneensä pääteeman soitinnuksessa irlantilaisessa

kansanmusiikissa käytettyä tinapilliä ja näppäiltäviä kielisoittimia kuten akustista kitaraa ja harppua vahvistamaan pelin keskiaikaista tunnelmaa (Video 2, 2020, 0:57–1:17).

Säkeen 2 loppupuolella (tahdista 18 eteenpäin) melodia siirtyy käyrätorville, jouset liittyvät mukaan harpun ja pianon arpeggiokuvioon ja harppuotekstuuri rikastuu glissandoeleillä; nämä muutokset johtavat tekstuurillisesti rikkaampaan jaksoon, joka korostaa musiikin heroisuutta, voittoisuutta ja transsendentaalisuutta. Esimerkistä 3.2 nähdään täyteen kasvatetut tekstuurilliset kerrokset. Melodia siirtyi alun soolotinapilliltä käyrätorville ja viuluille, ja toiseksi melodiseksi linjaksi lisättiin keskirekisteriin alttoviulujen ja sellojen väliääni, jota kellopeleli ja celesta osittain kaksintavat. Muutokset melodian soitinnuksessa muuntavat alun talonpoikaishahmoa edustavan tinapillin maalaishenkisen sointiväriin ylvääksi ja kunniakkaaksi. Kahdeksasosatriolin arpeggiokuviota jatkaa piano ja osittain klarinetit, ja triolia vastaan soi lisätyt huilujen kahdeksasosa staccatotekstuuri. Alarekisterin avaa fagottien ja kontrabasson bassolinja. Yhdessä säerajoilla esiintyvien yksittäisten briljanttien eleiden, kuten tahdeissa 28–29 piccolon nousevan septoliasteikon ja pitkän helisevän trillin sekä harpun ylösalaisten glissandoeleiden kanssa, tekstuurin kerrostuminen ja rikastuminen viittaavat heroisen topoksen voittoisuuteen. Lisäksi alusta asti säilynyt harpputekstuuri viittaa yhä pääteemalle keskeiseen bardi-topokseen. Soitinnus kokonaisuudessaan assosioituu tarinaa kertovaan bardiin, joka kuvailee kuulijoilleen eepistä tarinaa voittoisasta sankarista.

22

Melodia (Hn.+Vln.I+Vln.II)
mf espr. fl.

Arpeggiot/Astekulut (Picc.+Fl.+Hp.)
mp

Arpeggiot (Cl.+Pno.)
mf

Väliääni (Glock.+Cel.+Vla.+Vc.)
mf espr.

Bassolinja (Bsn.+Cb.)

G: IV V IV V
 (harmoninen uudelleentulkinta) C: I II# I II#

Esimerkki 3.2 (jatkuu seuraavalla sivulla).

Esimerkki 3.2. Reduktio *Genshin Impact* -pelin päteemasta, tahtit 22–29. Score in C.

Harmonia

Esimerkissä 3.1 nähdään, miten heti päteeman ensimmäisessä säkeessä (tahtit 6–9) kitaran ylläpitämä g-urkupiste viittaa pastoraali-topokselle luontaiseen bordunaan. Teknisesti pastoraalin urkupisteen päällä liikkuvat yleensä diatoniset sointuasteet, joista yleisin sointukulku on I-IV toonikaurkupisteen päällä, kuten alaluvun 2.2 esimerkeissä nähtiin. Tässä Chen on kuitenkin käyttänyt I-II# sointukulkua urkupisteen päällä, mikä maalatessaan g-lyydistä asteikkoa luo pastoraalin rinnalle myös viittauksen ylliluonnolliseen topokseen.

Etumerkintä viittaisi tahdeissa 2–21 D-duuriin, mutta vahvan g-urkupisteen ansiosta kappale on mielekkäämpää tulkita alkavan g-lyydisessä moodissa, jonka korotettu neljäs sävel on lisätty etumerkintöihin valmiiksi. Sekä harmonisesti I-II#-kulun että melodian korotetun asteikon neljännen sävelen kautta dominoivassa lyydisen moodin ympäristössä esiintyy yhdessä paikkaa päteemaa erityinen duurisävellajin IV-sointu, jonka kautta nähdään harmonian viittaus pastoraali-topokseen. Kyseinen kohta kuullaan tahdissa 12, kun g-lyydisen asteikon korotettu neljäs sävel, cis palautetaan c-säveleksi ja g-urkupisteen päällä soi c-sävelelle rakentuva neljännen asteen septimisointu (esimerkki 3.3). Vaikka päteeman tahdeissa 6–12 toonikasta ei edetä suoraan IV-asteelle, vaan I ja IV sointujen välissä on II#-sointu, säkeen päättyminen IV-soinnulle tahdissa 12 luo ensimmäisen säkeen harmoniseksi rungoksi I-IV-kulun. (Esimerkissä 3.3 katkoviivat viittaavat säerajoihin.) Tahtien 6–12 harmoninen runko voidaan täten nähdä viittauksena pastoraali-topokseen, sillä

sointukulku I–IV, jossa toonikasta edetään urkupisteen päällä subdominanttiin, on hyvin luonteinen kulku pastoraali-topokselle.

yliluon. *pastoraali & tunteellinen ylikuon. → voittoisa*

G: I II# I II#⁵—6 IV⁷—6 I II# IV V VI#⁴—3

säerakenne: avaus säe 1 säe 2

yliluon. → voittoisa *yliluon. → voittoisa* *yliluon. → voittoisa*

(G: IV V)
C: I II# IV⁷ V VI# I II# IV⁷ V VI#⁴⁻³ I II# IV V VI⁽³⁾

säe 3 säe 4 säe 5

Esimerkki 3.3. Harmoninen pelkistys *Genshin Impact* -pelin päätteemasta. Aika-arvot eivät viittaa rytmiin, vaan sävelten ja sointujen väliseen hierarkiaan. Mitä pidempi nuotin aika-arvo, sitä olennaisempi sävel tai sointu on suhteessa kokonaisuutuon ja harmoniaan.

IV-sointu esiintyy monesti vielä tahdin 12 jälkeenkin, mutta nämä poikkeamat eivät viittaa enää pastoraali-topokseen. Esimerkiksi tahdin 18 C-duurisointu hahmottuu pastoraalisen I–IV-kulun sijaan osaksi käynnissä olevaa kadensaalista kulkua, joka on itseasiassa voittoisaan topokseen viittaava IV–V–VI#-kulku. Esimerkistä 3.3 nähdään, että sointukulkuja tarkastellessa päätteeman kaikki viisi säettä alkavat ylikuonnolliseen topokseen viittaavalla I–II# -sointukululla ja päättyvät ensimmäistä lukuun ottamatta voittoisaan topokseen viittaavaan IV–V–VI# -sointukulkuun (tahdit 18, 26, 34 ja 42). Ensimmäisessä säeessä päädytään poikkeuksellisesti IV-sointuun, joka yllä todettiin viittaavan pastoraaliseen I–IV-kulkuun. Lisäksi huomattavaa on, että IV-sointuihin ei edetä koskaan

suoraan toonikasta, vaan aina pienen terssin etäisyydellä olevasta II#-soinnusta. Erityisesti kolmannen säkeen pohjamuotoisesta II#-soinnusta edetessä pohjamuotoiseen IV-sointuun korostuu peräkkäisten duurisointujen terssisuhde, joka viittaa yliluonnolliseen topokseen.

Lopukkeissa tai säkeiden viimeisissä soinnuissa esiintyvät pidätykset sisältävät myös viittauksia topoksiin. Säkeiden 2 ja 4 lopussa esiintyvät VI#-soinnun kvarttipidätykset vahvistavat voittoisuuden tunnetta, kun taas ensimmäisen säkeen lopussa IV-soinnun septimin (h) purkaus sekstiin (a) muistuttaa alaspäisellä sekuntiliikkeellään tunteelliseen topokseen kuuluvaa huokauselettä (esimerkki 3.3). Viittaus ei ole yksiselitteisen vahva, mutta tahti 12 sisältää ehdottomasti tietynlaista haikeutta, joka erottuu muuten yliluonnollisesta ja voittoisasta musiikista.

Melodia

Esimerkistä 3.1 ja 3.2 nähdään, että melodiassa toistuvat säkeestä riippumatta tietyt ominaisuudet: lyyrisyys, kapea rekisterialue, asteittaisten kulkujen suosiminen, suhteellisen hitaat aika-arvot maltillisessa tempossa ja ajoittaiset hele- tai koristesävelet. Melodian yksinkertaisuus ja viattomuus viittaavat pastoraalin paimenlauluun, mutta tarkemmin nämä viittaavat kaikki *laulavaan*-topokseen. Melodian laulavuus assosioituu tarinan ulkopuoliseen kertojahahmoon tai bardiin, mikä korostaa musiikin kerronnallisuutta.

Kokonaisuus

Bardi-topoksen keskeisyys pääteeman runkona ja kehyksenä useissa musiikillisissa parametreissa lisää pääteemaan bardi-topokselle luontaisen kyvyn toimita kahden maailman välisenä tilana. Niin kuin määrittelemässäni bardi-topoksessa hidas johdanto luo mielikuvan matkan alusta ja siirtymisestä tarinan maailmaan, pääteema myös ylittää kahden todellisuuden välisiä rajoja, mutta tulkintani mukaan kahdella tasolla. Kappaleen sisäisellä tasolla pääteeman kevyemmin soitinnetut alku- ja lopputilanteet (tahdit 2–21 ja 38–46) toimivat pääteeman keskellä kasvatetun sankarillisen voittoisan jakson kehyksenä. Pelaajalle näytetään ikään kuin maistiaisia tulevasta todellisesta seikkailusta. Laajemmalla tasolla yksittäistä pelikokemusta tarkastaessa, kirjautumisvalikossa soiva pääteema toimii kokonaisena kappaleena pelikokonaisuuden johdantomateriaalina, joka kuvassa näkyvän pilvien päällä kelluvan portin tavoin avaa ovet *Genshin Impactin* maailmaan.

3.2 Mondstadtin kaupunkimusiikki

Seuraavat kolme analysoimaani kappaletta kuuluvat kukin yhteen pelissä olevan hallintoalueen kaupunkimusiikkiin. Hypoteesini analyysin alkuvaiheessa on, että kaupunkien musiikilla on keskenään yhtenäisyyksiä toposten suhteen, mikä luo kappaleten välillä johdonmukaisuutta.

Luvun 3 alussa mainitsin, miten kaupunkimusiikki on sidonnainen paitsi paikkaan myös pelin sisäiseen aikasynteesiin ja muuttuu dynaamisesti noudattaen vuorokaudenaikoja. Peliä testatessa huomasin, että tutkimassani kaupungeissa yhden (pelin sisäisen aikasynteesin) vuorokauden aikana päivämusiikin soittolistasta soitetaan satunnaisesti viisi kappaletta, joiden jälkeen iltakappaleen kautta siirrytään yömusiikin soittolistaan, josta jälleen soitetaan satunnaisesti viisi kappaletta. Aamun koittaessa aamukappaleen kautta siirrytään taas takaisin päivämusiikkiin, minkä jälkeen sama kierto alkaa alusta. Soittolistat sisältävät vain 3–4 kappaletta, mikä tarkoittaa, että esimerkiksi päivän aikana tullaan välttämättä toistamaan samoja päivämusiikkiin kuuluvia kappaleita. Mahdollista musiikin toistuvuuden tuomaa kylläisyyttä ei olla kuitenkaan ratkaistu tekemällä lisää jatkuvasti muuttuvaa musiikkia, vaan kompaktien minuutin mittaisten miniatyyrien välille on sijoitettu aina lähes yhtä pitkä musiikin hiljaisuus, jonka aikana alueen ympäristön äänet jatkavat äänellistä kerrontaa. Kyseinen ratkaisu paitsi välttää musiikin jatkuvan toiston, luo se myös tilaa äänisuunnittelulle. Yhdessä musiikin kanssa yhteisestä äänellisestä kerronnasta muodostuu hyvin rikas ja monipuolinen. Seuraavaksi analysoin kustakin kaupungista (Mondstadt, Liyue ja Inazuma) yhden päivämusiikkiin kuuluvan kappaleen aloittaen Mondstadtista.

Mondstadt on yksi Teyvatin seitsemästä hallintoalueesta, ja myös ensimmäinen niistä, johon pelaajahahmo, matkalainen, saapuu etsiessään hänen kadonnutta sisarustaan. Koillis-Teyvatiin sijoittuvalla Mondstadtin pääkaupungilla on useita nimityksiä – Vapauden kaupunki, Pohjoinen kruunu ja Pastoraalien kaupunki ovat muutamia niistä, jotka vakiintuivat bardien, runoilijoiden ja taiteilijoiden keskuudessa. Runous, musiikki, viinikulttuuri ja festivaalit kukoistivat Mondstadtin kaupungissa, mikä veti entisestään enemmän vaeltelevia bardeja ja taiteilijoita puoleensa. (*Genshin Impact* -pelin virallinen verkkosivusto.)

Mondstadtin kulttuuriset viittaukset germaaniseen kulttuuriin, ja erityisesti saksalaiseen kulttuuriin näkyvät muun muassa arkkitehtuurin ja viini- sekä festivaalikulttuurin kautta. Pelissä on myös epäsuoria viittauksia yhden romantiikan ajan vaikutusvaltaisimman kirjailijan, Johann Wolfgang von Goethen runouteen. Kokonaisuudessaan Mondstadtin kaupunki antaa vaikutelman keskiaikaisesta maalaishenkisestä keskieuropalaisesta kaupungista, mikä kuuluu myös kaupungin musiikissa pastoraalitopoksen hallitsevuuden kautta, kuten seuraavaksi analyysissä tullaan huomaamaan.

Mondstadtin päivämusiikin soittolistasta valitsin analyysin kohteeksi kappaleen *A Day in Mondstadt*. Nimensä mukaisesti kappale soi päivällä Mondstadtissa, ja siinä esiintyvien toposten kautta nähdään musiikin suoria viittauksia kaupungissa järjestettäviin juhliin ja väkijoukon eloisuuteen. Kappale eroaa pääteemasta siinä, että pääteeman kahden vastakkain asetellun topoksen sijaan, *A Day in Mondstadtissa* on yksi selkeästi vallitseva topos, pastoraali. Pääteemassa havaitsimme pastoraaliin viittauksen bassosävelen urkupisteen, bordunan kautta (esimerkki 3.1 ja 3.2). *A Day in Mondstadtissa* (esimerkki 3.4) sama viittaus bordunaan on vielä yksiselitteisempi: kappaleen läpi soi toonikan bassosävel ja sen yläkvintti. Kappaleen kolmijakoinen tanssillinen rytmi bordunan kvintin kanssa viittaavat vahvasti tanssityyppi musetteen, joka viittaa pastoraalitopokseen. Muistutuksena alaluvun 2.2 klassisromanttisten toposten määritelmistä, pastoraalin keskeinen ominaisuus on Hattenin (2004, 56) mukaan yksinkertaisuus monimutkaisuuden edellä. Musiikin teknisiä pastoraaliin viittaavia ominaisuuksia voidaan esimerkiksi Ratnerin (1980, 21) ja Hattenin (2004, 53–56) määritelmistä summattuna havaita bassolinjassa urkupisteenä tai bordunana, joko yksinäisesti tai kvintin kanssa, ja harmoniassa hitaan harmonisen rytmin sekä subdominanttisten harmonioiden suosimisena.

Borduunatekstuuri

Esimerkissä 3.4 nähdään, miten akustisen kitaran tekstuuri yhdessä alttojen, sellojen ja kontrabassojen tekstuurin sekä tamburiinin ja shakerin rytmitekstuurin kanssa luovat toisiaan rytmisesti kompensoivan yhtenäisen bordunatekstuurin. Sekä akustinen kitara että jouset soittavat bordunan kvintin (f, c), joka säilytetään lähes läpi kappaleen. Bassosävel hyppää neljän tahdin välein neljännen tahdin viimeisellä neljäsosalla f:stä c-säveleeseen, joka luo hetkellisen V-asteen dominanttisoinnun tunteen (kts. esimerkistä 3.4 tahdin 4 ja 8 viimeistä iskua). Kaikissa bordunatekstuurin stemmoissa on kuitenkin vain avonaisia kvinttisointuja. Tahdin 8 V-asteen avokvintin päälle rakennettu käyrätorvien (torvisignaalin) isompi kvinttipinoinen sointu. C-avosoinnun päällä voidaan tulkita soivan kvinttisuhteisia lisäsäveliä (C–G–D–A) tai toonikan lisäseksti-A ja lisänooni-D. Muodostuva nelisointu on säveliensä läheisen kvinttisuhteisuuden vuoksi soinniltaan suhteellisen konsonoiva ja avonainen, mikä heikentää dominantin dissonoivaa tehoa. Koko kappale tuntuu siksi kelluvan jatkuvan I-asteen soinnun bordunan kvintin päällä siirtymättä hetkellisiä V-asteen sointuja kauemmaksi toonikasta. Toonikan vakaas viittaa paitsi pastoraaliin myös pelissä tilanteen vakauteen ja turvallisuuteen. Mondstadtin kaupungissa pelaaja ei ole vaaran eikä kiireen alla.

Metristä ja rytmistä

Raymond Monelle (2006, 215, 219) kuvasi metrin kolmijakoisuuden ja pisteellisten rytmien viittaavan pastoraali-topokseen. Vaikka *A Day in Mondstadtissa* tahtilajiksi on merkattu 4/4, bordunan kahdeksasosatrioleista rakentuva varsinainen metri on pastoraaliin viittaava kolmijakoinen 12/8. Lisäksi josten kahdeksasosatriolit, joissa keskimäinen kahdeksasosa on tauko, luovat pisteellistä rytmiä muistuttavan keinuvan rytmin, joka viittaa musetteen. Kitaran bordunatekstuurissa ja melodiassa toistuvasti esiintyvät 16-osa-triolikuviot ja melodian improvisatoriset 16-osa-kvintolikuviot viittaavat kansanmusiikin improvisatorisuuteen. Kyseessä ei ole välttämättä minkään kulttuurialueen varsinaista kansanmusiikkia, vaan musiikkia, jossa käytetään tietyn alueen kansanmusiikista lainattuja elementtejä. Kuten luvun neljä alussa mainitsin kulttuurien mallintamisesta, Chenin käyttämät eri kulttuurialueiden kansanmusiikkiin viittaavat elementit luovat pelin eri kaupunkeihin ja kansakuntiin oman musiikillisen kontekstin. *Mondstadtin* tapauksessa musiikki on ottanut vaikutteita erityisesti kelttiläisestä kansanmusiikista.

Melodia

Analyyttinen huomio, joka ei varsinaisesti liity topoksiin on *A Day in Mondstadtissa* säkeiden *a* ja *b* melodian alkupuoliskon viittaus pääteeman melodiaan (esimerkki 3.5). Asteittain nouseva melodia lyydisessä moodissa samankaltaisilla kesto-suhteilla voidaan tulkita melko suoraksi viittaukseksi pääteeman tahteihin 6–7 (esimerkki 3.1), vaikka metri on pääteemassa 3/4 *A Day in Mondstadtin* 4/4 sijaan. Muissa analysoitavissa kappaleissa tullaan näkemään samankaltaista pelin musiikin sisäistä lainausta, joka lisää pelin musiikin yhtenäisyyttä ja johdonmukaisuutta. Lisäksi pääteeman melodian lainaus voidaan nähdä pelin sisäisenä viittauksena kirjautumisvalikossa näkyvään taivaassa kelluvaan *Celestiaan*.

Melodia on siis f-lyydisessä moodissa, ja monissa säkeissä lyydiselle moodille ominaista tritonusta asteikon ensimmäisen ja korotetun neljännen sävelen välillä korostetaan melodiassa painottamalla kyseisiä säveliä tahdin painokkaammilla iskuilla. Sen lisäksi että lyydininen moodi viittaa väistämättä pelille keskeiseen yliluonnolliseen topokseen, mielestäni *A Day in Mondstadtin* dominoivassa pastoraalikontekstissa ja erityisesti melodian muunnellussa kansantyyliisessä rytmisessä, lyydisen moodin tuoma soinnillinen kirkkaus yhdistyy myös kuvassa näkyvään kaupunkiväen eloisuuteen ja pelaajan uteliaisuuteen uudesta tuntemattomasta maasta.

Melodiset fraasit koostuvat lähes tulkoon pelkästään asteittaisista kuluista, mikä on jälleen viittaus pastoraalin yksinkertaisuuteen. Esimerkissä 3.5 näytän taulukoituna kappaleessa esiintyvät säkeet ja siirtymät, joita kutsun silloiksi. Säkeet a, b, c, ja d ovat pidempiä melodisia jaksoja, ja sillat a–b ja b–a ovat lyhyitä yksiköitä, jotka sijaitsevat säkeiden a ja b välissä, ja toimivat seuraavan säkeen kohotahtina lisäten jatkuvuuden tunnetta säkeiden a ja b välillä. Kun säkeestä a siirrytään säkeeseen b, kuullaan silta a–b, ja vastaavasti kun säkeestä b siirrytään säkeeseen a, kuullaan silta b–a. Esimerkissä 3.4 voidaan nähdä melodia, joka koostuu säkeestä a ja sillasta a–b, joka johtaa säkeeseen b. Sillat häivyttävät säkeiden välisen rajan, minkä takia tulkitsen säkeiden a ja b peräkkäiset esiintymät neljän tahdin pituisiksi säkokonaisuuuksiksi tai säepareiksi a+b tai b+a (esimerkki 3.6). Bordunatekstuuria käsittelevässä kappaleessa huomattiin, että harmonisia selkeitä kadensseja ei kappaleessa ole, minkä takia melodiset sulkeutumiset saavat lisää painoa. Säkeiden sisäisiin yksityiskohtiin pureutuminen valottaa meitä seuraavaksi, kun tarkastelemme melodisten jaksosten sulkevuutta.

Vaikka kappaleessa useasti toistuvat säkeet a ja b ovat melkein identtisiä, niiden yksinkertaisuuden sisään on kudottu olennainen ero säkeiden toiselle tahdille. Molempien säkeiden toinen tahti sisältää saman koristeellisen kvintoli-rytmin ja pisteellisen neljäsosan, mutta säe a päättyy fraasia sulkevaan f-lyydisen asteikon ensimmäiseen säveleeseen f ja säe b fraasin avonaiseen tilaan jättävään asteikon kolmanteen asteeseen a. Tiedostaen tämän voidaan huomata esimerkistä 3.6, että kappaleen alkupuolella tahtien 5–8 ja 9–12 säeparit a^1+b^1 ja a^2+b^2 päättyvät avoimesti säveleeseen a, eli toonikasoinnun terssille, kun taas myöhemmin tahdeissa 17–20 ja 25–28 säeparien järjestys on käännetty niin, että fraasit päättyvät säkeessä a toonikasoinnun pohjasävelelle lopettavaan eleeseen.

Tällä tavoin kappale kykenee luomaan samojen melodisten säkeiden järjestystä muuttamalla aloittamisen ja lopettamisen tunteita. Jättämällä vahvat kadenssaaliset kulut pois, kappale välttää vahvan lopetuksen tunteen, mikä kuulostaisi oudolta päivän vasta alkaessa.

Mielestäni Chen on onnistunut rakennuttamaan pienillä muutoksilla melodian yksinkertaisista rakenneosista mielenkiintoisen pastoraalisen melodian. Melodian säkeiden järjestysten muutoksien lisäksi myös melodian soitinnus muuttuu lähes jokaisessa säkeessä, mikä lisää eloa ja mielenkiintoa musiikkiin. Esimerkissä 3.6 nähdään, miten puupuhallinvoittoiset säkeet a ja b vuorottelevat jousivoittoisten säkeiden c ja d kanssa.

Energico ♩ = 120

Melodia (Picc.+Fl.)

Harppu glissando

Torvisignaali

Rytmitekstuuri (Tamb.+Shk.)

Borduna 1 (A.Gtr.)

Borduna 2 (Vla.+Vc.+Cb.)

F: I V I ————— V

Esimerkki 3.4. *A Day in Mondstadt* reduktio, kohotahti taiteihin 5–8. Score in C.

säe a säe b silta a-b silta b-a

säe c
mf espr.

säe d
mf molto espr.

Esimerkki 3.5. *A Day in Mondstadt*, taulukko säkeiden a, b, c, d melodioista sekä “silloista” a–b ja b–a. Taulukko esittää kappaleessa toistuvia melodisia fragmentteja, jotka on erotettu toisistaan kaksoisviivoilla ja rivinvaihdolla.

<u>melodian</u>		picc. +	picc. + fl. +	vln. I + vln.	c.a. + (fl.)	vln. I + vln.	picc. + (fl.)
<u>soitinnus:</u>		fl.	xyl.	II + (cl.)		II	+ cl. + xyl.
<u>säerakenne:</u>	avaus	a^1+b^1	a^2+b^2	c	b^3+a^3	d	b^4+a^4
<u>tahti:</u>	1–4	5–8	9–12	13–16	17–20	21–24	25–28

Esimerkki 3.6. *A Day in Mondstadt* kokonaisuus, tahtit 1–28.

Polyfonia

Kappaleesta löytyy yksittäisiä tilanteita, joissa tekstuurin alle on piilotettu monimutkaisempaa kontrapunktia imitoivilla puupuhaltimilla. Esimerkin 3.7 reduktion kautta voidaan nähdä tahtien 13–16 vastaäänissä osittain viulujen melodiaa imitoiva klarinetin stemma sekä fagotin ja oboen yhdessä kutoma nouseva vastaääni, joka sulautuu fraasin loppupuolella melodian rytmiin.¹⁵ Chen on kutonut yksinkertaiselta kuulostavan musiikin pinnan alle monimutkaisempia musiikillisia kerroksia, jotka lisäävät musiikin mielenkiintoa kilpailematta vallitsevan pastoraalisen yksinkertaisuuden kanssa. Puupuhaltimien kevyistä vastaäänistä huolimatta *A Day in Mondstadt*issa musiikin päällimmäisenä ilmeenä säilyy bordunan ja koristeellisen asteittaisen melodian luoma musette. Koska kyseinen kappale soi pelissä suhteellisen usein, tällainen piilotettu monimutkaisuus tuo toistuville kuuntelukerroille lisää syvyyttä.

Esimerkki 3.7. *A Day in Mondstadt* reduktio, melodia ja vastaäänit tahdeissa 13–16. Score in C.

Muut topokset

Pastoraalin lisäksi *A Day in Mondstadt* viittaa ohimennen myös sotilas- ja metsästys-topokseen. Molempiin topoksiin kuuluva juhllisuus kuuluu musiikissa käyrätorvien idiomaattisina torvisignaaleina. Esimerkiksi tahdissa 8 kuullaan tanssin kolmijakoiseen rytmiin kirjoitettu torvien nouseva ele (esimerkki 3.4). Musiikin viittaus juhlaan kuuluu suoraan alaluvun 3.2 alussa kuvailtuun Mondstadtin kulttuuriin. Torvisignaalien voi tulkita myös viittaavan sotilas-topokseen, mikä

¹⁵ Vastäänenä tarkoiton tässä melodista linjaa, joka kulkee varsinaista melodiaa vastaan, mahdollisesti ylittäen melodian, toisin kun väliääni, joka pysyy melodian alla.

osoittaisi musiikin viittaavan joko suoraan Mondstadtin kaupunkia partioiviin sotilaihin tai epäsuorasti pelaajahahmon herooiseen seikkailuun.

Viimeiseksi pelin musiikilliselle maailmalle olennainen viittaus bardi-topokseen kuullaan *A Day in Mondstadtissa* harpputekstuurin kautta. Esimerkistä 3.4 nähdään tahdin 4 ja 5 rajalla harpun glissandoele, joka toistuu useasti kappaleen säerajoissa yhdistämässä säkeitä ja samalla luomalla mielikuvia tarinaa kertovasta bardista. Harpun lisäksi näppäiltävän kielisoittimen, kitaran käyttö viittaa myös bardi-topokseen bardin harppua imitoivana soittimena. Seuraavissa analyyseissa nähdään, miten kullekin kulttuurialueen kansantyyllille ominaisten näppäiltävien kielisoittimien käyttö jatkuu johdonmukaisesti kappaleesta toiseen bardi-topoksen harpputekstuuria tukevana elementtinä.

3.3 Liyuen kaupunkimusiikki

Tässä alaluvussa analysoin Liyuen kaupunkimusiikista katkelmia, joista toisaalta huomataan kaupunkien väliset johdonmukaisuudet toposten käytössä ja toisaalta eroavaisuudet, joiden kautta nähdään musiikin korostamat kaupunkikohtaiset teemat ja aiheet. Kuten huomattiin *A Day in Mondstadtissa*, pastoraali-topos on useita musiikillisia parametreja tarkastaessa selvästi vallitseva Mondstadtin kaupunkimusiikissa. Pastoraalin lisäksi kappaleessa nähtiin myös harpputekstuurin viittaus pelin toposten kehyksenä toimivaan bardi-topokseen, joka näkyy ehkä jopa selkeämpänä Liyuen katkelmissa. Seuraavaksi tulkitseen musiikkiesimerkkien kautta, miten erityisesti bardi- ja pastoraali-topoksen keskeisyys musiikillisessa kerronnassa on havaittavissa paitsi Mondstadtin kaupunkimusiikissa myös Liyuen kaupunkimusiikissa.

Liyue on Mondstadtin tavoin yksi Teyvatin seitsemästä hallintoalueesta ja sijoittuu pelissä itäisen Teyvatin vilkkaaseen satamaan. Liyuen kulttuuri on kiinalaisen kulttuurin innoittama, ja musiikin viittaus kiinalaiseen kansanmusiikkiin nähdään muun muassa soitinuksessa perinteisten kiinalaisten soittimien käytössä ja usein kiinalaiseen musiikkiin assosioituneen pentatonisen asteikon käytössä.

Liyuen kaupungin sisällä soiviin päivämusiikin soittolistoihin kuuluu Mondstadtin tavoin useampia noin minuutin mittaisia kappaleita, jotka soivat vuorotellen päivän aikana. Liyuen kaupunkimusiikista valitsin analysoitavaksi päivämusiikin soittolistaan kuuluvan kappaleen *Liyue* (kappaleella on sama nimi alueensa kanssa).

Liyue: pastoraali, voittoisa ja yliluonnollinen

Yksi oleellisimmista *Genshin Impact* -pelin kaupunkimusiikin topoksista on pastoraali. Pastoraalisten musiikillisten elementtien yksinkertaisuus ja idyllisyys luo mielikuvan turvallisesta alueesta, mikä on kaupunkimusiikin yksi keskeisimmistä funktioista. Muistutuksena musiikillisista ominaisuuksista, jotka Robert S. Hattenin (2004) mukaan synnyttivät 1700-luvulla assosiaatioita pastoraali-topoksen ihannoituun maalaishenkiseen maailmaan, ovat muun muassa urkupiste, hidas harmoninen rytmi, metrin kolmijakoisuus, yksinkertaiset melodiset fraasit, duurimoodit, rinnakkaiset terssikulut ja subdominanttiset harmoniat. Moni Hattenin listaamista ominaisuuksista noudattaa pastoraali-topoksen periaatetta: ”yksinkertaisuus monimutkaisuuden edellä” (Hatten 2004, 56).

Liyuessa pastoraali-topokseen viitataan urkupisteen, hitaan harmonisen rytmin, subdominanttisen harmonian (IV-soinnun) suosimisen, kolmijakoisen metrin ja toisteisen yksinkertaisen melodian kautta. Esimerkin 3.8 harmoninen pelkistys *Liyuestä* havainnoi c-urkupisteen vakautta alusta tahtiin 18 asti. Bassosävel liikkuu tahdissa 8 alaspäiselle sivusävelelle b, mutta muuten tahtien 2–18 harmoniakulun pohjalla pysyy c-sävel. Lisäksi lukuun ottamatta tahtien 16–17 tiheämpää harmonianvaihdosta, tasaisesti kahden tahdin välein vaihtuvat soinnut luovat kappaleeseen rauhallisen harmoniarytmin, joka tuo musiikkiin pastoraalista yksinkertaisuutta.

2 4 6 8 10 12 14 16 17 18

C:I V⁷ / IV⁷ bVII^{7b} I V⁹ / IV⁷_{3b} bVI⁷ bVII^{7b} I

pastoraali *yliluonnollinen pastoraali* *voittoisa pastoraali*

Esimerkki 3.8. *Liyuen* harmoninen pelkistys, tahdit 2–18.

Esimerkin 3.8 aika-arvot eivät viittaa rytmiin, vaan sävelten ja sointujen väliseen hierarkiaan. Esimerkki soveltaa yksinkertaistaen joitakin Schenker-analyysin periaatteita: mitä pidempi nuotin aika-arvo, sitä olennaisempi sävel tai sointu on suhteessa kokonaisuuteen ja harmoniaan. Alaspäiset varrelliset sävelet ovat bassosäveliä. Ylöspäiset varrelliset sävelet kuvaavat melodian runkosäveliä.

Kuten edellä mainittiin, pastoraali-topokselle on hyvin luonteista toonikaurkupisteen päällä liikkuvat subdominanttisten sointukulut. Esimerkin 3.8 kautta huomataan IV-asteen soinnun painottuminen säkeitten sisäisenä harmonisena välietappina. (Katkoviivat viittaavat esimerkin säerajaan ja alhaalla

olevat kaaret säekokonaisuuksiin.) *Liyuessa* ensimmäinen säe etenee toonikasta kohti IV-asteen sointua tahdissa 6. Suuntausta subdominanttiin vahvistaa tahdin 4 väliDominantti. Tahdit 10–14 toistavat saman liikkeen, vaikka IV-asteen sointu onkin muunnettu mollimuotoiseksi.

Esimerkistä 3.9 nähdään miten neljää säveltä (g, a, d, e) käyttävä rytmisesti keinuva ja toisteinen melodia toistuu lähes muuttumattomana c-urkupisteen päällä tahdeissa 2–5. Sama melodia toistetaan isommalla kokoonpanolla ja uudella säestyskuviolla tahdista 10 alkaen (esimerkki 3.9). Kolmijakoisen rytmin tuottama tanssivuus ja melodian yksinkertaisuus viittaavat molemmat pastoraaliin.

Toisin kun *A Day in Mondstadt*, *Liyue* ei edusta kokonaisuutena yhtä yksiselitteistä pastoraali-toposta. Toinen *Liyuessa* esiintyvä keskeinen teema on voittoisuus, johon viitataan harmoniassa voittoisalle topokselle karakteristisen $bVI-bVII-I$ -sointukulun kautta. Esimerkin 3.8 tahdeissa 16–18 nähdään kyseinen sointukulku c-urkupisteen ja melodian runkosävelen g välissä. Melodian korostaessa g-säveltä, taiteihin 16–18 syntyy basson ja melodian välille pastoraali-topoksen bordunan kvinttiin viittaava c, g -kehys, jonka sisällä soi voittoisa $bVI-bVII-I$ -sointukulku. Voittoisalle topokselle ominaisen sointukulun yhdistäminen pastoraali-topoksen bordunan kvinttiin luo tässä erikoisesti yhtäaikaisen viittauksen kahteen topokseen. Musiikki synnyttää vaikutelman yhdistelmätopoksesta, jota kutsun esimerkissä 3.8 voittoisaksi pastoraaliksi. Musiikki huokuu jo pastoraalisten elementtiensä takia idyllisyyttä, mutta voittoisaan topokseen viittaus lisää kappaleeseen vielä entistä enemmän positiivisuutta ja toiveikkautta.

Liyuessa yliluonnolliseen topokseen viitataan tahdin 8 harmonian kautta. Tulkitsen kyseisen alennetun seitsemännen asteen septimisoinnun viittaavan yliluonnolliseen sen kokosävelisen rakenteen vuoksi. Tahdissa 8 kuullaan sointu, johon melodian runkosävelen e:n lisäessä kuuluu sävelet b, c, d, e, f ja as. Soinnun sävelistä ainoastaan f ei kuulu yliluonnolliseen ja Dickensheetsin (2012) määrittelemään keijukais-topokseen viittaavaan kokosävelasteikkoon. Sointu on kokosävelisen luonteeltaan niin kontrastoiva ympäröivästä pastoraalisesta kontekstista, että tulkitsen pelkän harmonian riittävän tehokkaan merkitsijänä viittaukseksi yliluonnolliseen topokseen. Viittaus ei ole missään mielessä yhtä vahva kuin se on pääteeman kontekstissa vallitsevan lyyrisen moodin keskellä, mutta hienovaraisemmat mikrotason viittaukset lisäävät musiikilliseen kerrontaan kiinnostavia yksityiskohtia, mikä tekee niistä maininnan arvoisia. Samalla tavoin kuin pastoraalivoittoisessa *A Day in Mondstadtissa* yliluonnolliseen topokseen viitattiin yksittäisellä merkitsijällä (lyydisellä melodiolla) lisäten musiikkiin hitusen taianomaisuutta, *Liyuessa* yksittäisellä

♩ = 112

Melodia (Yangqin, Guzheng 1) *mp* tub. b.

Harmonia (Guzheng 2, Tub. B.) Gz. 2 *mp*

Harppu gliss. hp. 1 *mp* gliss. hp. 2 *mp*

C: I V/IV

Esimerkki 3.9. *Liyue*, tahdit 1–5. Score in C.

♩ = 112

Melodia (Dizi, Pipa, Xyl., Cel.) *mp*

Harppu gliss. *mp* gliss.

Harmonia 1 (Fl., Ob., Cl., Bsn.) *p*

Harmonia 2 (Jouset) *p* pizz.

C6(add9) C7sus4(add9) C7(add9)

C: I V/IV

Esimerkki 3.10. *Liyue* reduktio, urkupiste ja kansantyylinen melodia tahdeissa 10–13. Score in C.

yllättävällä kokosävelisellä soinnulla muistutetaan pelaajaa yliluonnollisuuden läsnäolosta kaupungeissa, vaikkei se välttämättä ole kappaleessa päällimmäisin kerronnallinen elementti.

Liyue: bardi

Pastoraali- voittoisa ja yliluonnollinen topos kuuluvat laajalti bardi-topoksen alle, minkä takia jako musiikillisten piirteiden viittauksilla bardi-topoksen ja sen alalajeihin kuuluvien topoksien välillä on vaikeaa. Kaikki merkitsijät, jotka viittaavat pastoraaliin, voittoisaan ja yliluonnolliseen, kuuluvat periaatteessa myös bardi-topokseen. Tämän vuoksi en toista bardi-topokseen viittaavia merkitsijöitä, joita on käsitelty edellä bardi-topoksen alalajien yhteydessä, vaan keskityn bardi-topokselle spesifeihin merkitsijöihin: harpputekstuuriin ja kansantyylien viittaukseen.

Pääteemalle että *A Day in Mondstadtille* yhteinen harppuglissandojen tai harppujen murtosointujen käyttö säilyy johdonmukaisena myös Liyuen päivämusiikissa. Esimerkistä 3.9 nähdään heti kappaleen alussa harppujen ja näppäiltävien soittimien runsas käyttö, joka viittaa bardi-topokseen. Kuten Moulton (2015) ja Dickensheets (2012) sanovat, harppu tai harppua imitoiva soitin on bardi-topokselle keskeinen elementti, joka luo musiikkiin mielikuvan tarinaa kertovasta bardista. Erona edellä analysoituihin kappaleisiin on soitinnuksessa harpun lisäksi harpun kaltaisten kielisoitinten käyttö. *Liyuessa* todellisen harpun lisäksi säveltäjä on käyttänyt Liyuen kiinalaisinspiroituun kulttuuriin sopivia perinteisiä kiinalaisia näppäiltyjä kielisoittimia: yangqin, guzheng ja pipa.¹⁶ Erityisesti guzhengin käyttö murtosointuina yhdistyy eleenä ja soinniltaan harpun C-duuripentatonisten glissandoeleiden kanssa (tahdeissa 1–2 ja 3–4), mikä luo *Liyuelle* ominaisen harppumikstuuran.

Sen lisäksi että bardi-topokseen viittaavaa harpputekstuuria vahvistetaan *Liyuessa* useammilla kielisoittimilla, perinteisten kansanmusiikin soittimien käyttö tukee myös bardi-topoksen toista olennaista teemaa: viittausta idylliseen menneisyyteen. Muistutuksena Moultonin määrittelemästä bardi-topoksesta, idyllisen menneisyyden yksinkertaisuuteen viitataan kansantyyllisillä melodioilla (Moulton 2005, 62–63). Pääteemassa ja Mondstadtin kaupunkimusiikissa tinapillin käyttö melodiassa assosioituu kelttiläiseen kansanmusiikkiin ja sitä kautta bardi-topoksen sisältämään idyllisyyteen. *Liyuessa* taas melodiaa soittavat perinteiset kiinalaiset soittimet: yangqin, guzheng, dizi ja pipa, jotka assosioituvat kiinalaiseen kansanmusiikkiin (esimerkki 3.9 ja 3.10). Dizi on perinteisistä soittimista

¹⁶ Yangqin on oikeastaan cimbalomin kaltainen kahdella kapulalla soitettava kielisoitin eikä näppäiltävä kielisoitin, mutta soittimen sointi muistuttaa hyvin läheisesti näppäiltävää kielisoitinta, mikä on bardi-topoksen harpputekstuuri olennaisin tekijä.

ainoa, joka ei kuulu kielisoittimiin. Kaupunkien kulttuureille perinteisten puupuhaltimien käyttö melodiassa tullaan itseasiassa näkemään toistuvana merkitsijänä kuvaamassa bardi-topoksen menneisyyden idyllisyyttä.

Soitinnuksen lisäksi kansantyylyiseen melodiaan viitataan tiettyjen moodien tai asteikkojen käytöllä. Pääteemassa ja *A Day in Mondstadtissa* melodiat ovat lyydisessä moodissa, mikä loi mielikuvia bardi-topokselle rinnakkain eläville pastoraali- ja yliluonnolliselle topokselle. *Liyuessa* vallitseva C-duuripentatoninen asteikko taas vahvistaa entiseltään kulttuurisen viittauksen kiinalaisen musiikin perinteeseen. Pentatonisen melodian lisäksi harppujen soittamat c-pentatoniset glissandot ja harmoniassa toonikan lisäseksi ja -nooni alleviivaavat myös C-duuripentatonista asteikkoa (esimerkit 3.9 ja 3.10).

Liyue: briljantti, fantasia vai tunteellinen

Liyue on kaupunkimusiikin kappaleista erikoinen siinä, että se on ajallisesti pidempi, mikä mahdollistaa kappaleessa viittauksen useampaan topokseen. Seuraavassa analysoimassani *Liyuen* katkelmassa musiikki voidaan nähdä viittaavan tulkinnanvaraisesti kolmeen eri topokseen. Yksi topoksista, johon *Liyuen* tahtien 52–59 virtuoottinen viulusoolo voidaan nähdä viittaavan, on briljantti-topos (esimerkki 3.11). Ratnerin (1980) klassisen musiikin kontekstissa briljantti-topos viittaisi virtuoosiin ja kiihkeyteen. Soolon vapaamuotoisten melodisten fraasien improvisatorinen luonteen ja kromaattisesti laskevan basson vuoksi musiikki luo myös vaikutelmaa fantasia-topoksesta, jota käytettiin Ratnerin mukaan 1700-luvun oopperassa herättämään mielikuvia yliluonnollisista hahmoista (Ratner 1980, 24). Kromaattisesti laskeva basso voidaan nähdä viittaavan myös tunteelliseen topokseen, jonka affekteja ovat intiimisyys ja subjektiivinen tunteellisuus. Tulkinta, johon itse päädyin, on virtuoosisen melodian viittaus briljantti-topoksen kiihkeyteen ja pateettisen basson kromaattisen laskun viittaus tunteelliseen topokseen, mikä luo mielikuvan pelaajahahmon yksinäisyydestä tuntemattomassa maassa, ja yhdistyy kerronnallisesti myös pelaajan tavoitteeseen löytämään ja pelastamaan kadonnut sisarus. Mihin tulkintaan päädytäänkään, kaikilla kolmella topoksella on yhtenäisyys: niiden merkityt eli toposten viittaamat affektit ovat ristiriidassa kaupunkimusiikin idyllisyyden kanssa, minkä kautta musiikin ensisijaisen funktion kaupungin idyllisyyden kuvaamisen lisäksi topoksilla viitataan laajempaan kerronnalliseen kehukseen.

The image shows a musical score for measures 52-59. The score is in 4/8 time with a tempo of quarter note = 112. The instruments are Violin solo, Harp gliss., Guzheng gliss., and Harmonia reduction. The score is in C major. The tempo is marked as quarter note = 112. The key signature is one flat (B-flat), which is C major. The score is in 4/8 time. The measures are numbered 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, and 59. The Violin solo part has dynamics of *mf*, *mp*, *mf*, and *f* to *mf*. The Harp gliss. part has dynamics of *mp* and *f*. The Guzheng gliss. part has dynamics of *mp* and *f*. The Harmonia reduction part has dynamics of *mp* and *f*. The score includes various musical notations such as slurs, accents, and dynamic markings.

Esimerkki 3.11. *Liyue* reduktio, virtuoottinen viulusoolo harpun ja guzhengin glissandojen säestyksellä tahdeissa 52–59. Score in C.

3.4 Inazuman kaupunkimusiikki

Inazuma on kolmas seitsemästä *Genshin Impact* -pelin hallintoalueesta, jonka musiikkia analysoin tutkielmassani. Inazuma on meren ympäröimä saaristoalue, joka sijoittuu Liyuen vierelle itäiseen Teyvatiin. Kirsikankukkien peittämä Inazuma huokuu viittauksia japanilaiseen kulttuuriin. Keskeinen japanilaiseen estetiikkaan liittyvä viittaus liittyy juuri kirsikankukan symbolismiin ja japanilaiseen idiomiin *mono no aware* (kirjaimellisesti käännettynä asioiden pateettisuus), jonka kautta korostetaan tietoisuutta pysymättömyyden tilasta, katoavasta kauneudesta ja ohimenevästä surumielisyydestä. Inazumassa pysymättömyyttä käsitellään myös sen vastakohtana, ikuisuuden kautta, jota Inazuman kulttuuri ihanoi. (Genshin Impact wiki: Inazuma, 8.2 *kulttuuriset viittaukset*.)

Inazumasta analysoin jälleen yhden kaupungin sisällä soivan päivämusiikkiin kuuluvan kappaleen, *Inazuman*. Kappaleella on sama nimi alueensa kanssa, joten samoin kun edellä *Liyuen* analyysissä kappaleesta puhuessani käytän kursivoitua tekstiä. Muuten alueeseen viitatessani nimi ei ole kursivoitua. *Inazumassa* kaksi musiikissa esiintyvää ensisijaista toposta ovat bardi- ja tunteellinen topos.

Inazuma: bardi-topos

Inazuman melodiassa on käytetty h-fryygisen asteikon kanssa läheistä sävelikköä h, c, e, fis, g, a, joka tunnetaan japalaisessa musiikissa *in*-asteikkona. Toisin kuin fryygisessä moodissa, asteikossa ei ole kolmatta säveltä d. Japanilaiselle kansantyyliin ominaisen asteikon luo heti Inazumalle luonteenomaisen soinnin. Kulttuureille tyypillisten moodien ja asteikkojen käyttö viittaa jälleen bardi-topokseen, jossa menneitä kansoja kuvataan kansantyyllisillä melodioilla. In-asteikon käytön lisäksi perinteisen japanilaisen soittimen koton käyttö melodisena soittimena korostaa erityisesti melodian kansantyyllisyyttä. Erityisesti ykköskoton melodisten fraasien päättyminen vuorotellen in-asteikon ensimmäiselle ja toiselle sävelelle (h ja c) tahdeissa 3–4, 5–6 ja 8 korostaa asteikon ominaista pientä sekuntia (esimerkki 3.12).

Koton melodisen roolin lisäksi kappaleessa kakkoskotoa käytetään näppäiltävänä soittimena imitoimaan bardi-topokselle ominaista harpputekstuuria (esimerkki 3.12). Tahtien 1–2 ja 3–4 kaltaisia koton arpeggio- ja glissandokulkuja esiintyy useasti läpi kappaleen samalla tavoin, kun *Liyuessa* guzhengia käytettiin harpun kanssa viittaamaan bardi-topokseen.

Esimerkki 3.12. *Inazuma*, kotojen viittaus harpputekstuuriin ja japanilaiseen kansantyyliin tahdeissa 1–4. Score in C.

Inazuma: tunteellinen topos

Bardi-topoksen lisäksi *Inazuman* musiikillisten piirteiden mahdollisesti vahvin viittaus nähdään tunteelliseen topokseen, jonka sisältämä haikea surumielisuus yhdistyy japanilaiseen *mono no awaren* -idiomiin. Muistutuksena Ratnerin (1980, 22) määrittelemästä tunteellisesta topoksesta, 1700-luvulla intiimiä ja subjektiivista tunteellisuutta kuvattiin musiikissa muun muassa dissonoivalla harmonialla, haikealla melodialla, appoggiaturilla ja painokkailla tauoilla. Vaikka melodiassa käytetään japanilaista in-asteikkoa, *Inazuman* harmonisena perustana käytetään yhä mollisävellajin tonaalisia funktioita. Harmonian näkökulmasta *Inazumassa* käytetään e-mollin funktionaalisia harmonioita. Mollisävellajille luontainen toiseen asteen puolivähennetyn septimisoinnun käyttö tahdissa 5 tuo jo itsessään musiikkiin harmonista jännitettä, mitä edellisissä duurikappaleissa ei nähty.

Eniten tunteelliseen topokseen viittaavaa dissonoivuutta *Inazuman* harmoniassa aiheuttaa iskulliset dissonoivat hajasävelet eli appoggiaturat, joita esiintyy lähes jokaisessa tahdissa. Tahdissa 3 duurimuotoisen toonikan päällä soi ykköskoton soittama noonisävel fis, joka purkautuu tahdin jälkipuoliskolla säestyksen väliäänessä soinnun pohjasäveleeseen e (esimerkki 3.12). Tahti 4 toistaa saman äänenkuljetuksen, jossa kakkoskoto soittaa noonisäveltä fis ja puupuhaltimien säestys purkaa

sen e-säveleeseen. Tahdin 5 säestyksessä kuullaan voimakkaasti dissonoiva II-soinnun kvartti (h), joka purkautuu tahdin jälkipuoliskolla soinnun terssiin (a). Tahdissa 6 esiintyy kaksi samanaikaista appoggiatuuraa eri kerroksissa. Ensinnäkin V-sointuun on lisätty ylinouseva kvartti (eis-sävel), joka purkautuu V-soinnun kvintille (fis). Lisäksi ykköskoton melodiassa kuullaan V-soinnun noonisävel c, joka puretaan kakkoskoton avulla V-soinnun pohjasäveleeseen h. (Kuulokuvassa tahdissa 6 koton edelliseltä tahdilta alkanut pitkä c-sävel on luultavasti jo vaimennut niin hiljaiseksi, ettei pienen noonin dissonanssia kuulla enää tahdin 6 alussa.) Tahdissa 7 e-mollisoinnun noonisävel fis jää oikeastaan purkaumattomaksi dissonanssiksi. Jatkuva appoggiaturien tuomien dissonanssien ja niiden purkauksien ketju tuo musiikkiin *mono no awaressa* korostuvaa pysymättömyyden tilaa.

Harmonisia funktiota tarkastellessa *Inazuma* on myös merkittävä sikäli, että se alkaa tonaalisesti epävakaa tilanteesta. IV-soinnulta aloittaminen ja siitä duurimuotoiseen toonikaan eteneminen ei oikeastaan paljasta vielä, missä sävellajissa ollaan. Vasta tahtien 5–7 II–V–I-kadenssin kautta vakiinnutetaan e-molli sävellajina. Vakaus ei säily kuitenkaan pitkään, koska heti tahdissa 8 harmoniaan lisätään cis-sävel, joka viittaisi h-mollin tai D-duurin tonikalisoimiseen. Katkelmassa sumennetaan ja haastetaan jatkuvasti tonaalista keskiötä, mikä assosioituu tunteellisen topoksen subjektiivisten tunteiden epävakauteen. Lisäksi epävakaa tonaliteetti vahvistaa myös jatkuvuuden tunnetta ja sen voi nähdä viittaavan *Inazuman* ihannoimaan ikuisuuteen.

Johtopäätökset kaupunkimusiikin topoksista

Ennen kuin siirryn taistelumusiikkiin käsittelyyn, teen lyhyen katsauksen kaupunkien musiikissa käytetyistä topoksista. Kolmen hallintoalueen, Mondstadtin, Liyuen ja *Inazuman*, kaupunkimusiikeissa ainoa yhteinen topos on bardi-topos. Tämän topoksen ensisijaisuus on ollut tähänastisen analyysin mukaan suhteellisen yksiselitteinen, mikä näkyi kaikissa analysoiduissa kappaleissa bardi-topokseen viittaavan harpputekstuurin ja kansantyyllisen melodian kautta.

Toisiksi eniten käytetty topos on *A Day in Mondstadtissa* ja *Liyuessa* vallitseva pastoraali-topos, joka tulkintani mukaan yhdistyy kerronnassa kaupunkien sisällä olevaan rauhaan. Kaupunkimusiikissa pastoraali-topoksen vallitsevuus nähtiin vahvimmillaan *A Day in Mondstadtissa*, jossa useimmat kappaleen musiikilliset parametrit viittaavat lähes yksinomaan pastoraaliin. *Liyue* sisältää monipuolisemman kirjon eri topoksia, mutta pastoraali-topokseen nähtiin yhä selkeä viittaus urkupisteen, toisteisen yksinkertaisen melodian ja kolmijakoisen metriikan kautta. Kolmesta kaupunkimusiikin kappaleesta *Inazuma* poikkeaa muista sikäli, että siinä ei ole oikeastaan enää ollenkaan viittauksia pastoraali-topokseen, muuten kuin kolmijakoisen metriikan kautta (esimerkki

3.12). Ilman muiden merkitsijöiden tukea metriikka ei ole kuitenkaan riittävä viittaamaan itsessään pastoraaliin. Hypoteesini pastoraali-topoksen olemisesta eri maiden kaupunkimusiikin välisenä yhteisenä tekijänä siis kumoutuu. Pastoraalisen idyllisyyden sijaan *Inazuma* kuvailee ennemminkin sen kulttuurille keskeistä idiomia *mono no aware*, joka nähdään viittauksena tunteelliseen topokseen.

Bardi- ja pastoraali-topoksen lisäksi kussakin kappaleessa korostetaan hieman eri tavoin muita topoksia, jotka korostavat kyseisten hallintoalueiden kulttuureille ominaisia aiheita. *A Day in Mondstadtissa* nähtiin viittauksia sotilas- ja yliluonnolliseen topokseen. *Liyuen* runsas toposmaailma puolestaan sisältää viittauksia yliluonnolliseen, voittoisaan, briljanttiin ja tunteelliseen topokseen. *Inazumassa* taas viittauksen kohteita ei ole useita, mutta tunteellisen topoksen alleviivaus useissa musiikillisissa parametreissa korostuu.

3.5 Mondstadtin taistelumusiikki

Muistutuksena luvun 3 alussa mainitusta musiikin tyyppiryhmien jaosta, taistelumusiikkiin kuuluvat kappaleet soivat pelaajahahmon astuessa vihollisen reviirille. Taistelumusiikki viestittää, että pelaaja on uhan alla, ja musiikki tukee toposten kautta taistelussa kasvavaa jännitettä sekä toimintaa. Seuraavaksi analysoimani kolme taistelumusiikin kappaletta ovat tunnemaailmaltaan hyvin erilaisia, mutta musiikillisia tekstuureita tarkasteltaessa huomataan, että kappaleissa toistuvasti käytetyt jännitettä ja taistelun mielikuvaa luovat ilmaisukeinot ovat hyvin samankaltaisia.

Kaikkien tutkimieni taistelumusiikin kappaleiden alussa kuullaan tekstuurillisesti ohuempi johdantomateriaali, joka kasvaa tekstuuriltaan rikkaammaksi lyhyen johdannon jälkeen. Johdannon jälkeen musiikissa esiintyy erityyppisiä jaksoja, jotka viittaavat kukin tiettyihin affekteihin ja topoksiin. Jokaisen hallintoalueen taistelumusiikin kohdalla tulen esittämään kappaleen johdantomateriaalin ja analysoimaan muutamia eri tyyplejä edustavia jaksoja.

Genshin Impact sisältää monia erityyppisiä ja erikokoisia vihollisjoukkoja, joita vastaan taistellaan. Yleisimmät näistä ovat slimet, mystiset pedot, hiisien kaltaiset hilichurlit ja ihmisviholliset. Erityisesti Mondstadtin taistelumusiikkiin kuuluva kappale, *Photon of Fluctuation*, joka soitintaa saman ostinaton eri rekistereihin ja eri soittimille, luo taidokkaasti mielikuvia sekä taistelussa kohdattavista pienistä otuksista että isokokoisemmista vihollisista. Tästä päästään *Genshin Impactin* taistelumusiikin ensimmäiseen keskeiseen topokseen, keijukais-topokseen. Dickensheetsin (2012, 122–23) määrittelemä keijukais-topos sopii joustavasti pelimusiikin topos-analyysiin, koska hänen mukaansa toposta voidaan laajentaa viittaamaan myös muihin kuin pieniin ja nopeasti lentäviin

keijuihin. Kun keijukais-topoksen tekstuurit siirtyvät rekisterissä alemmaksi, voidaan viitata myös keijukaisia isokokoisempiin yliluonnollisiin olentoihin. Topoksen ominaisia musiikillisia elementtejä ovat kimmeltävä ylärekisteritekstuuri, nopeat rinnakkaiset terssijuoksutukset, asteittaiset melodiat pienillä intervallihypyillä ja sekvenssaaliset tai toistuvat kulut. Laajennan analyyseissani keijukais-toposta rekisterin muunneltavuuden lisäksi myös keijukaistekstuurin sisältämien intervallihyppyjen ja nuottien keston suhteen niin, että isommat intervallihyppyt ja pidemmät kestot viittaavat myös keijukais-topokseen, mutta johonkin selvästi keijuja isompiin yliluonnollisiin hahmoihin. *Genshin Impactin* jokaiselle vihollistyyppille on kuitenkin tarpeetonta muodostaa omaa toposta, joten kutsun kaikkia yliluonnollisiin eliöihin viittaavaa musiikkia yhteisesti keijukais-topokseksi.

Toinen taistelumusiikille olennainen topos on tempesta-topos, jolla jo klassismin aikana viitattiin taisteluihin ja kamppailuihin. Kertauksena tempesta-topoksen merkitsijöitä ovat Dickensheetsin (2012, 115–16) mukaan yhtäkkisesti suuntaa vaihtavat juoksutukset, patarummun trillit, yhtäkkiset isolle kokoonpanolle soitinnetut soinnut tai iskut, jousten tremolot ja kromaattiset kulut.

Muut taistelumusiikissa käytetyt topokset ovat yksilökohtaisia. *Photon of Fluctuationissa* keijukais- ja tempesta-topoksen lisäksi esiintyviä topoksia ovat demoninen topos ja fantasia-topos. Dickensheetsin (2012, 118) mukaan demonisessa topoksessa pahaenteisiä yliluonnollisten olioiden lähestymistä kuvataan hitailla nousevilla asteittaisilla bassoilla ja kiihkeillä jousten sekä puupuhaltimien soittamilla astekuluilla ylärekisterissä. Fantasia-topoksella herätettiin Ratnerin (1980, 24) mukaan myös mielikuvia yliluonnollisista hengistä, mutta erilaisilla merkitsijöillä. Näitä olivat muun muassa improvisatoriset ja vapaamuotoiset melodian kaarrokset, mutkikkaat kuvioinnit, muuttuvat harmoniat ja yhtäkkiset kontrastit.

Bardi-topoksesta mainitsen vielä sen, että tulevissa taistelumusiikin analyyseissa se ei tule olemaan yhtä vahvasti läsnä kuin se on kaupunkimusiikissa. Tämä liittyy bardi-topoksen luonteeseen. Taisteluissa halutaan korostaa ensimmäisen persoonan näkökulmasta taistelun liikettä ja toimintaa, mikä on ristiriidassa bardi-topokseen assosioituvan unenomaisuuden ja kaukaisten muistelmien kanssa. Bardi-topoksen rooli painottuu musiikillisen kerronnan kokonaiskaarrokseen, mistä puhun tarkemmin luvussa 4.

Photon of Fluctuation (johdanto): keijukais- ja demoninen topos

Kuten edellä mainittiin, taistelumusiikin kappaleet alkavat tekstuurillisesti ohuemmasta johdantomateriaalista. *Photon of Fluctuation* on sikäli poikkeuksellinen taistelumusiikin edustaja,

että johdannossa esitelty kappaleen keskiössä oleva kahden tahdin mittainen ostinato-materiaali toistetaan lähes läpi kappaleen (esimerkki 3.13). Minimalistinen tyyli näkyy myös muissa ostinatton ympärille rakentuvissa tekstuurillisissa kerroksissa, kuten analyysissa tullaan huomaamaan. Pianon soittama ostinato on itse asiassa *Genshin Impactin* muissa kappaleissa useasti lainattu teema, jota käytetään muunneltuna myös esimerkiksi Inazuman taistelumusiikissa. Ostinatton nopeassa tempossa soivat lyhyet neljäsosa ja kahdeksasosanuotit yhdessä pienten alaspäisten intervallihyppyjen kanssa luovat mielikuvan pienestä ja ketterästä eliöstä, mikä viittaa laajennettuun keijukais-topoksen käyttöön. Piano esittää alussa ostinatton keskirekisterissä, mutta sama kuvio toistetaan kappaleessa myöhemmin myös esimerkiksi fagotin ja matalien josten soittamana alarekistereissä, millä viitataan vihollisjoukon suurempi kokoiisiin hahmoihin.

Esimerkki 3.13. *Photon of Fluctuation*, johdantomateriaali: keijukais- ja demoninen topos, tahdit 5–9. Score in C.

Kappaleen nimi *Photon of Fluctuation* tarkoittaa suoraan käännettynä epävakautta tai huojuvaa fotonia, mikä kuvaa varsin hyvin kappaleessa esiintyviä pitkien dissonoivien sävelten ja pienten intervallien liikehännän vuorottelua. Esimerkin 3.13 kautta nähdään bassoklarinetin soittama pitkä cis-sävel, joka tahdin 6 lopussa alkaa dynaamisesti ja säveltasollisesti liikkumaan, aivan kuin sävel ei kestäisi enää omaa dissonoivuuttaan suhteessa tahtien ensimmäisellä iskulla soivaan piano-ostinatton ja alttoviulun yhdessä muodostamaan h-pohjaiseen avosointuun (h, fis). Basson liikehännä tihenee, kunnes tahdin 8 trillin ja crescendon kautta dissonanssi puretaan kuljettamalla bassoklarinetin cis-sävel h-säveleeseen. Tulkiten bassoklarinetin eleen viittaavan demonisen topoksen uhkaaviin, dissonoiviin basson asteittäisiin kulkuihin. Ele ei ole dramaattisesti nouseva eikä kromaattinen, kuten demonisessa topoksessa bassot yleensä ovat, mutta fraasin yllä mainittujen dissonanssissa liikkuvien ja huojuvien elementtien kautta välittyy yhtä kaikki taistelun uhka ja vaara. Tämän esimerkin kautta voidaan myös laajentaa demonista toposta niin, ettei topoksen viittaama uhka ole aina välttämättä yhtä dramaattinen. Varsinkin *Photon of Fluctuationissa* uhkaavuus näkyy

ennemminkin esimerkin 3.13 mukaisesti pinnan alla piileskelevänä kuin dramaattisina vähennettyinä sointuina äärirekistereissä.

Photon of Fluctuation: fantasia-, demoninen ja keijukais-topos

Kappaleen minimalistisen luonteen vuoksi funktionaalisia harmonioita ei oikeastaan esiinny ollenkaan. Tekstuurit ovat yhteisesti tiettyssä moodissa, jonka sävelasteita maalataan toisteisilla kuvioilla. Johdannossa vallitseva moodi on h-doorinen, joka siirtyy tahdissa 49 yhtäkkisesti puolissäveltä korkeampaan c-dooriseen moodiin (esimerkki 3.14). Yhtäkkisen modulaation jälkeinen bassoklarinetin improvisatorinen ja rekisterillisesti laaja soolomelodia viittaa fantasia-topokseen. Kyseinen soolo sisältää lähes kaikki Ratnerin mainitsevat merkitsijät fantasia-topoksesta, jonka avulla viitataan ylikuonnollisiin henkiin. Pelin kontekstissa alarekisterissä kuhiseva melodia assosioituu isokokoiisiin ja vakavahenkisiin vihollisiin.

The musical score consists of five staves. The top staff is for Kimmellys (Hp., Cel.) in treble clef, marked *mp*. The second staff is Ostinato 1 (Fl.) in treble clef, also marked *mp*. The third staff is Ostinato 2 (Cl.) in treble clef, marked *mp*. The fourth staff is Huojunta (Vln.) in treble clef, with dynamics *p*, *mf*, *pp*, *p*, *mf*, and *pp*. The bottom staff is Melodia (B. Cl.) in bass clef, marked *f*, *mp*, and *mf*. The score includes measure numbers 49, 50, 51, and 52. A tempo marking of $\text{♩} = 88$ is present at the beginning.

Esimerkki 3.14. *Photon of Fluctuation*, tahtit 49–52. Score in C. (Tässä kappaleessa muutamia harpun stemmoja oli erityisen vaikeaa transkriptoida, minkä takia olen nuotintanut jotkin stemmat päättömällä nuoteilla viitaten karkeaan arvioon kuvion rytmistä ja suunnasta.)

Johdannossa pianon soittama ostinato on siirtynyt nyt huilulle ja sen rinnalle on sävelletty keskirekisteriin tiheämpi klarinetin ostinato 2 -kerros (esimerkki 3.14). Yhdessä ylärekisterin harpun ja celestan kimmellystekstuurin kanssa nämä toisteiset nopeat kulut viittaavat keijukais-topokseen. Erona johdannon keijukais-topokseen on tahtien 49–52 selvästi monikerroksisempi ja rekisterillisesti laajemmalle levitetty tekstuuri. Kunkin rekisterin tekstuurin voisi kuvitella viittaavan omaan vihollistyyppiin, jota vastaan pelaaja taistelee. Jos johdannon musiikki assosioitui yksittäisen vihollisen kanssa käytävään kamppailuun, tahtien 49–52 syntyy mielikuva suuremmasta

vihollisjoukosta, johon sisältyy erityyppisiä eliöitä, jotka ulottuvat ylärekisterin kimmellyksen viittaamista pienistä otuksista bassoklarinetin soolosta assosioituvaan kookkaaseen vastustajaan.

Lisäksi viulujen pienen sekunnin (d, es) edestakainen dissonoiva huojuuntekstuuri luo musiikkiin uhanalaisuutta, jonka tulkitseen viittaavan demoniseen topokseen (esimerkki 3.14). Huojuuntekstuuri lisää musiikkiin johdannon bassoklarinetin linjan kaltaisesti pahaa enteilevän tunteen, joka ei ole kuitenkaan kuolemanvakava. Yleisesti analysoimissani *Genshin Impactin* kappaleissa taistelumusiikilla ei yritetäkään synnyttää pelaajalle mielikuvaa kuolemanvakavasta taistelusta, vaan uhkaavatkin musiikilliset elementit ovat suhteellisen pidättäytyneitä.

Photon of Fluctuation: tempesta- ja keijukais-topos

Viimeisessä *Photon of Fluctuationin* katkelmassa havaitaan jousten soittamat voimakkaat forte-soinnut, jotka viittaavat tempesta-topokseen (esimerkki 3.15). Jousten vahvat iskut vuorottelevat tahtien 80 ja 82 jännitteisten kahdeksasosa-tikityskuvion kanssa, luoden yhdessä mielikuvia taistelun äänistä. Jännitteisyyttä lisää jousten harmoniassa korostuvat c-mollisoinnun kvartti- ja noonisävelet (f ja d).

The musical score for *Photon of Fluctuation*, measures 79-82, is presented in four staves. The top staff, 'Kimmellys (Hp., Cel.)', is marked *mp* and features a melodic line with a tempo of $\text{♩} = 88$. The second staff, 'Ostinato 1 (Pno.)', is marked *mf* and contains a steady eighth-note ostinato. The third staff, 'Ostinato 2 (Cl.)', is marked *mp* and features a similar eighth-note ostinato. The bottom staff, 'Tempesta-tekstuuri (Jouset)', is marked *f* and shows a rhythmic pattern of eighth notes with dynamic markings *f*, *p*, *f*, *p*, *f* across measures 79-82. Measure numbers 79, 80, 81, and 82 are circled above the staff.

Esimerkki 3.15. *Photon of Fluctuation*, tahdit 79–82. Score in C.

Kokonaisuudessaan *Photon of Fluctuation* kuvaa osuvasti monikerroksisilla tekstuureillaan taistelussa kohdattavia eri kokoisia ja tyyppisiä fantastisia olentoja. Musiikin keskiössä säilyy keijukais-topokseen viittaava ostinato-teema, jota vahvistetaan demonisen topoksen dissonoivilla ja huojuvilla asteittaisilla kuluilla sekä tempesta-topoksen taistelun ääniä imitoivilla jousten staccato-soinnuilla. Tempestaan viittaavat iskut eivät ole kuitenkaan jättimäisiä tuttorkesterin sointuja, joita Liyuen ja Inazuman taistelumusiikissa tullaan näkemään. Mondstadtin taistelut ainakin *Photon of Fluctuationin* tahdissa säilyvät siis suhteellisen kevyinä. Tämä tukee myös pelin haastavuuden

asteittaista kasvattamista, sillä pelin aloituskaupunkina, Mondstadtin taisteluiden tulisi olla myös helpompia.

3.6 Liyuen taistelumusiikki

Liyuen taistelumusiikin kappaleista tutkin *Rapid as Wildfiresia*, jossa viitataan taistelumusiikille yhteisten keijukais- ja tempesta-topoksen lisäksi voittoisaan, briljanttiin, fantasia-, bardi- ja heroiseen topokseen. Alaluvussa 3.3 käydyn Liyuen kaupunkimusiikin kaltaisesti taistelumusiikki *Rapid as Wildfires* sisältää myös rikkaan toposten kirjjon, jolla viitataan hallintoalueelle spesifeihin teemoihin kuten briljanttiuteen ja voittoisuuteen. Myös orkesterin kokoonpano on reilusti isompi, joten musiikilliset tekstuurit ovat myös laveampia ja eppisempiä. Kokonaisen sinfoniaorkesterin lisäksi kokoonpanossa käytetään kiinalaisia perinteisiä kielisoittimia guzheng (nuottiesimerkeissä käytän lyhennystä *Gz.*) ja pipa sekä puupuhallinta dizi ja lyömäsoittimia.

Rakenteellisesti kappale alkaa *Photon of Fluctuationin* lailla tekstuurillisesti ohuesta johdantomateriaalista, mutta *Rapid as Wildfiresissa* ei ole tiettyä minimalistista ostinato-teemaa, jota jatkettaisiin läpi kappaleen. Kappale jakautuu neljään jaksoon, joita kutsun analyysissä jaksoiksi A, B, C, ja D. Kappaleen kokonaisuotoa voidaan kuvata kirjaimilla seuraavanlaiseksi: A¹, B¹, C¹, D¹, A², B², C², D², C³, jossa yläindeksit viittaavat saman jakson hienoisesti muunneltuun toistoon. Tulen tarkastelemaan jokaisesta jaksosta yhden katkelman, jonka kautta esitän mahdollisimman kokonaisvaltaisen kuvan musiikin viittaamista topoksista.

Lyhyt kertaus tulevassa analyysissä käytetyistä topoksien merkitsijöistä, joita käsiteltiin alaluvuissa 2.2 ja 2.3: voittoisaan topokseen viitataan bVI–bVII–I ja IV–V–VI^{3#}-kululla, briljanttiin topokseen virtuoosisilla ja sekvenssaalisilla kuluilla, fantasia-topokseen äkkinäisillä käänteillä, täyteläisellä tekstuurilla ja kromaattisella bassolinjalla, bardi-topokseen harpputekstuureilla ja kansantyyllisillä melodioilla, ja viimein heroiseen topokseen viitataan voittoisalla fanfaaritekstuureilla, torvien ylöspäisillä kvinttihiljyyillä ja erityisesti trumpetin ja patarummun yhteissoinnilla.

Rapid as Wildfires (johdanto): briljantti, keijukais- ja tempesta-topos

Johdantomateriaalissa, jota kutsun A¹-jaksoksi, musiikki koostuu virtuoosisesta ja rytmisesti poukkoilevasta tekstuurista, rytmisesti tasaisesta kahdeksasosakuviosta ja aksentoiduista oktaaveista vahvoilla iskuilla (esimerkki 3.16). Briljanttiin topokseen viittaavan virtuoosisen linjan esittelee ensin

jouset ja se siirtyy tahdissa 9 esimerkin 3.16 mukaisesti pianostemman yläviivastoon ja marimballe. Virtuosisessa kuviossa korostuu e-sävelen toisto ja rytmin aksentoidut takapotkut heikoilla iskuilla, mikä voitaisiin nähdä myös viittauksena keijukais-topokseen kuvion toisteisuuden ja nopean tempon vuoksi. Pianon alaviivastoon ja jousille sävelletyt tasaiset kahdeksasosot a-pohjaisilla avosoinnuilla tukevat virtuoosisen linjan takapotkuja ja luovat musiikkiin tasaisen pulssin. Tahdissa 12 briljanttiin kuudestoistaosatekstuuriin tulevat mukaan jouset, mikä kasvattaa tekstuurin yhä isommaksi kohti tulevaa säerajaa. Marimban ja pianon kepeä yhteissointi briljanttitekstuurissa synnyttää mielikuvan kepeästä ja taidokkaasta hahmosta, joka kykenee voittamaan taistelun vaivattomasti.

Briljantin tekstuurin lisäksi tahdin 9 ja 11 alussa nähdään tempesta-topokseen viittaavat aksentoidut iskut, jossa a-sävel soi viidessä eri oktaavissa (esimerkki 3.16). Laajasti rekisteriin levitetty isku ennakoi C-jaksossa tuttiorkesterille soitinnettuja tempestaan viittaavia sointuja. Johdantomateriaalissa aloitetaan ensin suhteellisen pienellä kokoonpanolla, mutta yksittäiset vahvoilla tahdinosilla olevat iskut assosioituvat silti tehokkaasti taistelun ja erityisesti miekkojen kolinaan. (On syytä huomioida, että *Genshin Impact* -pelissä taisteluissa käytetään ylikuonnollisten ja taianomaisten voimien lisäksi myös fyysisiä miekkoja ja aseita.)

Esimerkki 3.16. *Rapid as Wildfires*, A¹-jakso/johdanto, tahdit 9–12. Score in C.

Rapid as Wildfires (B¹-jakso): bardi-, keijukais-, tempesta- ja voittoa topos

B¹-jaksossa musiikki jakautuu kansantyyliiseen bardi-topokseen viittaavaan melodiaan ja sitä säestäviin tekstuureihin. Melodian yksinkertainen ja toisteinen luonne, suppea rekisteri ja kiinalaisten perinteisten soittimien käyttö viittaavat kansantyyliiseen lauluun, joka taas assosioituu bardi-topokseen. Tähän asti tutkituissa taistelumusiikin kappaleissa ei ole nähty vielä viittausta bardi-topokseen, mikä liittyy taistelujen hektiseen luonteeseen – taisteluissa yritetään välttää bardi-topoksen tuomaa muistelmien kaukaisuutta. *Rapid as Wildfires*issa kansantyylinen laulava melodia tuo musiikkiin heti asteen bardi-topoksen nostalgisuutta, joka luo vahvan vastakkainasettelun johdannon kaltaisen briljantin jakson kanssa.

Liyuen taistelumusiikki sisältää myös *Photon of Fluctuationissa* runsaasti käytettyjä keijukais-topokseen viittavia nopeita toisteisia kulkuja ja ylärekisterin kimallustekstuureita (esimerkki 3.17). Tahtien 30–33 keijukaistekstuurissa huilujen, oboen ja kakkosviulun kuviossa korostuva a-mollipentatoninen asteikko luo mielikuvan Kiina-inspiroidulle Liyuelle spesifeistä ”itämaisista” vihollislajeista.

Toinen säestävistä tekstuureista on tempesta-topokseen viittaava matalien jousten ja puupuhaltimien sekä perkussion soittama kiihkeä rytmisen ostinato (esimerkki 3.17). Tekstuurin täyteläisyys ja eteenpäin puskeva toisteinen rytmii assosioituu sotilasmusiikin kaltaiseen marssiin, joka kuvaa mielestäni hyvin pelissä käyvän taistelun hektisyyttä. Tempesta-topoksen kiihkeyttä lisäävät myös pipan tremolot ja dizin trillit melodian pitkissä äänissä.

Melodia (Cl., Dizi, Gz., Pipa) $\text{♩} = 116$

Keijukaistekstuuri (Fl., Ob., Vln. II) mf

Tempestatekstuuri (Bsn., Obsn., Perc., Vla., Vcl., Cb.)

Vasket (Hn., Tpt., B.Tbn., Tba.)

C: IV Fmaj7 V G6 VI Am 6 /C

Esimerkki 3.17. *Rapid as Wildfires*, B¹-jakso, tahtit 30–33. Score in C.

Musiikin harmoninen pohja luo vaikutelman voittoaiva topoksesta, vaikka voittoa ei lopulta ihan saavuteta. Ennen tahtia 30 musiikki on pysynyt tiukasti a-doorisessa moodissa, korostaen erityisesti a-mollipentatonisen asteikon säveliä (a, c, d, e, g). Koska musiikissa ei esiinny funktionaalista harmoniaa, syntyy kuulijalle tahdissa 30 harmonian siirtyessä peräkkäin C-duurin IV- ja V-sointuun odotus *Genshin Impactin* muista kappaleista tutusta voittoaiva IV–V–VI^{3#}-kulusta. Iso harmoniaa soittava vaskikuoro lisää odotukseen entistä enemmän voittoaiva, mutta VI-soinnun terssiä ei lopulta koroteta. VI-sointu pysyy mollimuotoisena, millä vältetään voittoaiva tunne kesken taistelun. Mainittakoon myös, että tahtiin 30 asti käyttämättä jätetty f-sävelen esiintyminen tahdin 30 pohjamuotoisessa F-duurisoinnussa tuo musiikkiin transsendenttisen voittoaiva tunnetta.

On syytä mainita yksi detalji B²-jaksosta, jossa B¹-jakson materiaalia on muunneltu: tahdeissa 80–83 kuullaan kappaleen dramaturginen huippukohta, jossa näkyy tempesta-topos kaikessa loistossaan (esimerkki 3.18). B¹-jakson kanssa saman kansantyyllisen melodian ympäröi nyt ylärekisterin korkeat puupuhaltimet trilleineen ja juoksutuksineen sekä alarekisterin muhkeat tutti-iskut pisteellisin rytmein. Harmonia koostuu oikeastaan paikoin vain kahdesta sävelestä, mutta laskevien kvinttien basso implikoi alaspäiseen kvinttien sekvenssaaliseen liikkeeseen. Erityisesti lainasävelelle fis rakentuva ensimmäinen tutti-isku tahdissa 80 luo tyypillisen tempesta-topoksen mielikuvan salamaniskusta. Timpanien trillien kautta tahtien 80–83 tekstuurit saavuttavat kappaleen jännitteen kulminaation, joka muistuttaa yllättävän läheisesti esimerkissä 2.7 tarkasteltua Mendelssohnin *Die Hebriden* -alkusoiton tahdin 255 tuttitekstuuria.

Esimerkki 3.18. *Rapid as Wildfires*, B²-jakso, tahdit 80–83. Score in C.

Rapid as Wildfires (C¹-jakso): tempesta-iskujen lainaus

C¹-jaksossa ei varsinaisesti esiinny uusia topoksia, mutta käsittelen silti katkelmaa, koska tahdeissa 34–37 tutti-orkesterin soittamat soinnut ovat rytmisesti identtisiä *Photon of Fluctuation*issa käytettyjen josten iskujen kanssa (vrt. esimerkit 3.15 ja 3.19). Samalla tavoin kuin melodisia lainauksia nähtiin pääteeman ja *A Day in Mondstadt*in välillä, säveltäjä on käyttänyt myös eri alueiden taistelumuusiikin välillä yhteisiä rytmillisiä ja tekstuurillisia elementtejä luomassa yhtenäisyyttä taistelujen musiikkiin. Tempesta-topokseen viittaavien tutti-iskujen lisäksi johdantomateriaalista tuttu virtuoosinen ja rytmisesti poukkoileva guzhengin ja viulujen soittama melodia viittaa briljanttiin topokseen.

34 ♩ = 116

35 36 37

Brilljantti melodia
(Gz., Vln. I+II)

Tutti-iskut (Puut, Vasket,
Timp., Vla., Vel., Cb.)

Esimerkki 3.19. *Rapid as Wildfires*, C¹-jakso, taudit 34–37. Score in C.

Rapid as Wildfires (D¹-jakso): herooinen ja fantasia-topos

Viimeisessä esimerkissä D¹-jaksossa nähdään tuttujen keijukais- ja tempestatekstuurien lisäksi heroiseen topokseen viittaavat ylöspäiset kvinttihyppyt melodiassa ja torvisignaaleissa sekä yllättävien kromaattisten harmonisten käänteiden viittaus fantasia-topokseen (esimerkki 3.20). Melodian yltäminen neljäviivaiseen oktaaviaalaa läpipistäväällä piccololla (tahti 50) yhdessä käyrätorvien lyhyiden signaalien kanssa assosioituvat pelaajan sankarillisuuden subjektiiviseen kuvaukseen. Musiikki voidaan tulkita olevan pelaajan puolella taistelussa kannustamassa häntä voittoon.

50 51 52 53

Melodia
(Fl., Picc., Gz., Pipa)

Keijukais- ja Tempestatekstuuri
(Ob., Cl., Vla.)

Torvisignaali
(Hn.)

mf

Fmaj7 H7sus4 Bb7(odd13) Am Em11 A9
(S) (S) (D) (T) (S) (D)

Esimerkki 3.20. *Rapid as Wildfires*, D¹-jakso, taudit 50–53. Score in C.

Harmoniamaailmaa on muutettu lisäämällä kromaattisia bassolinjoja ja muunnosointuja, jotka selittyvät helpoiten subdominantti–dominantti-parien kautta. Tahdissa 51 h-pohjainen sointu toimii harmonisen päätepisteen, a-mollin funktionaalisen subdominanttina, joka etenee ensin tahdin

jälkipuoliskolla a-mollin dominanttiin ja tahdissa 52 saapuu a-molliin. Tässä tapauksessa dominantti ei ole konventionaalinen V-sointu, vaan B \flat -pohjainen sointu on a-mollin V-soinnun eli E-duurin tritonus-substituutio (*tritone substitution*). Dominanttinen funktio säilyy tritonus-substituutiossa samana, mutta soinnun pohjasävel etenee bassossa toonikaansa pientä sekuntia ylempää. Joka tapauksessa tahdin 51 soinnut muodostavat funktionaalisen subdominantin ja dominantin parin, jotka tonikalisoivat tahdin 52 a-mollisoinnun. Funktionaalisesta subdominantti–dominantti–toonika-sointukulusta syntyy myös kromaattinen bassolinja. Samankaltainen yksinkertaisempi versio subdominantti–dominantti-parista nähdään tahdissa 53, jossa määränpää, tahdin 54 d-molli tonikalisoidaan sen e-pohjaisella subdominantilla ja a-pohjaisella dominanttisoinnulla. Kromaattisten käänteiden runsaus tahdeissa 50–53 viittaa yliluonnolliseen- ja fantasia-topokseen. Muistakaamme kuitenkin, ettei tahdin 50 musiikkiin päädytty leikkauksella, vaan musiikin tekstuureja on rakennettu pikkuhiljaa jakson ja kappaleen alusta lähtien, mikä on lopulta mahdollistanut tämän kompleksin ja moninaisen toposmaailman.

Yleisesti voidaan *Rapid as Wildfires*ssa huomata, että jos topoksille annetaan aikaa kehittymiseen, voi lopullisesta kappaleen toposmaailma olla hyvinkin monipuolinen. Jossain vaiheessa yksityisten merkitsijöiden tulkitseminen menee kuitenkin liian teoreettiseksi, sillä todellisessa pelitilanteessa pelaaja tuskin ehtii assosoida kaikkia tekstuurillisia tasoja omiin topoksiinsa. Siksi päätän tämän analyysin myös yleistasoiseen huomioon musiikin voittoisasta ja briljantista luonteesta. Mielestäni nämä kaksi piirrettä korostuvat erityisesti ison kokoonpanon kanssa. Siinä missä *Photon of Fluctuation* on suhteellisen objektiivinen ja neutraali kuvaamaan vihollisjoukkoa ja taistelutilanteen tuomaa uhkaa, *Rapid as Wildfires* korostaa selvästi pelaajan näkökulmasta taistelun vaivattomuutta ja voittoisaa luonnetta.

3.7 Inazuman taistelumusiikki

Jos *Photon of Fluctuation* edustaa objektiivista kuvasta taistelusta ja *Rapid as Wildfires* taas värittää ja romantisoi musiikillaan taistelun sävyn, Inazuman taistelumusiikin kappale, *Overlord of the Thunderstorm*, sijoittuu näiden kahden välimaastoon. Myös musiikillisten elementtien kannalta Inazuman taistelumusiikki yhdistää *Photon of Fluctuationin* keskiössä olevaa minimaalista ostinatoa ja *Rapid as Wildfiresin* funktionaaliin harmonioihin pohjautuvia sointukulkuja. *Overlord of the Thunderstormin* musiikillinen kokonaisuus tulee siksi olemaan topos-analyysin kannalta monipuolinen ja kiinnostava kohde.

Kappale on erikoinen taistelumusiikiksi, koska siinä painottuu bardi- ja tunteellisen topoksen kautta nostalgian ja kaipuun tunne, joka vie mielikuvan vastakkaiseen suuntaan kuin taistelun nykyhetken hektisyys ja toiminta. Kuten olemme nähneet, tunteelliseen topokseen viitataan musiikissa dissonoivalla harmonialla, haikealla melodialla ja painokkailla tauoilla. Muuten kappaleessa käytetään yliluonnollisen taistelun kuvaukseen edellisistä taistelumusiikin kappaleista tuttuja topoksia kuten keijukais-, tempesta-, demoninen ja yliluonnollinen topos.

Soitinnuksen kannalta kappaleessa käytetään sinfoniaorkesterin lisäksi japanilaisia perinteisiä soittimia korostamaan Inazuman Japani-vaikutteista kulttuuria. Lisäyksiä orkesteriin ovat puupuhallinsoitin shakuhachi (nuottiesimerkeissä käytän lyhennettä *Shaku.*) ja kielisoittimet shamisen (*Shm.*) ja koto.

Kokonaisuus koostuu *Overlord of the Thunderstormissa* periaatteessa neljästä karakteristisesti eroavista jaksosta A, B, C ja D. Kokonaisuuden voi kirjaimilla kuvata seuraavanlaiseksi: A¹, B, C¹, A², C², D, C³, A³. Olennaista kokonaisuudesta on huomata, että ostinato-keskeiset karakteriltaan rytmisemmät A-jaksot vuorottelevat melodisten ja ekspressiivisempien C-jaksojen kanssa. B- ja D-jaksot esiintyvät muista jaksoista poiketen vain yhden kerran, joten niillä ei ole yläindeksiä. Ne ovat myös hieman erilaisia funktioltaan, joten puhun niistä tarkemmin esimerkkien yhteydessä. Seuraavaksi esittelen jokaisesta jaksosta A, B, C, D, yhden katkelman, ja tarkastelen niiden kautta Inazuman taistelumusiikissa käytettyjä topoksia.

Overlord of the Thunderstorm (johdanto/A¹-jakso): keijukais-, tempesta- ja demoninen topos

Overlord of the Thunderstormin johdantomateriaali alkaa d-fryygisellä asteikolla ilman selkeitä funktionaalisia harmonioita. Musiikki korostaa erityisesti japanilaisen in-asteikon säveliä (d, es, g, a, b). Tahdissa 13 kuullaan esimerkin 3.21 mukaisesti marimban soittama *Photon of Fluctuationin* ostinatoteema, joka on rytmisesti muunneltu in-asteikkoon ja 4/4-metriin (alkuperäinen ostinato teema löytyy esimerkistä 3.13). *Overlord of the Thunderstormin* ostinaton sävelet ympäröivät tahdin ensimmäisille iskuille osuvaa d-säveltä, joka on myös koko johdannon urkupisteenä säilyvä bassosävel (esimerkki 3.21). Tahdeissa 13–16 fagotti soittaa juuri kyseistä urkupistettä. Lisäksi keijukaistekstuurissa ksylofonin ja shamisenin soittamat ylärekisterin kimmellykset noudattavat samaa d-sävelkeskiötä korostamalla d-säveltä vahvoilla iskuilla. Toisteiset stemmat sävelmaalailivat d-pohjaista in-asteikkoa siirtymättä harmonisesti oikeastaan minnekään muualle; tämä muistuttaa *Photon of Fluctuationin* minimaalista luonnetta, jossa 1–2 tahdin pituisia musiikillisia tekstuureita rakennetaan ostinatoteeman päälle. *Overlord of the Thunderstormissa* toisteisia keijukais-topokseen

viittaavia tekstuureita on kuitenkin enemmän ja tekstuurit koostuvat nopeammista aika-arvoista, 1/16-sävelistä, mikä luo mielikuvan suuremmasta vihollisjoukosta ja ketterämmistä vastustajista.

Taistelun uhkaan viitataan ykkösšhamisenin aksentoiduilla iskuilla ja puupuhaltimien nousevalla linjalla (esimerkki 3.21). Shamisenin terävät iskut assosioituvat taistelun kolinaan enteillen tulevaa täysimittaista tempesta-toposta. Uhkaavuutta lisää johdannossa demoniseen topokseen viittaavat puupuhaltimien asteittain nousevat linjat. Erityisesti in-asteikon ensimmäisten kahden sävelen d-es muodostama pienen sekunnin hidas nousu tahdin 14 dissonoivaan sointiin luo pahaenteisen kuvan taistelusta.

Esimerkki 3.21. *Overlord of the Thunderstorm*, johdantomateriaali/A¹-jakso, tahdit 13–16. Score in C.

Overlord of the Thunderstorm (B-jakso): bardi- ja demoninen topos

Kappaleen B-jaksossa esitetään *Rapid as Wildfiresista* lainattu bardi-topokseen viittaava toisteinen melodia. Liyuen versiossa (esimerkki 3.17) melodiaa soittavat kiinalaiset perinteiset soittimet. *Overlord of the Thunderstormissa* melodian rytmii ja intervallihyppyt on säilytetty, mutta soitinnuksessa on japanilaisen kansanmusiikin shakuhachiksi ja asteikko on muuttunut a-mollista japanilaiseen in-asteikkoon (esimerkki 3.22). In-asteikkoon ei yleensä sisällytetä fryygisen asteikon kolmatta ja seitsemättä säveltä, mistä syntyy in-asteikolle ominainen kolkko sointi, sillä asteikon ensimmäisen asteen sävelelle muodostuvasta kolmisoinnusta syntyy avosointu ilman terssiä. Avosointu kuullaan esimerkiksi tahdissa 25 tempesta-tekstuureissa. Melodian ja harmonian

kansantyyliisyys luo musiikkiin bardi-topokselle luontaisen melankolisuuden, joka vallitsevista ja hektisistä keijukais- ja tempesta-tekstuureista huolimatta vie pelaajan askeleen kauemmaksi uhkaa.

B-jaksossa tapahtuu kappaleen kokonaisuuden kannalta hyvin tärkeä harmoninen käänne, jossa d-pohjaisesta in-asteikosta siirrytään g-molliin. Tahtien 25–29 aikana johdannossa jatkuvasti säilytetystä d-urkupisteestä luovutetaan, kun matalat jouset nousevat asteittaisella kulullaan marssimaisesti d-sävelestä ylös tahtin 29 g-bassoon, jonka jälkeen tonikalisoidaan g-molli. B-jakso toimii japanilaiseen in-asteikkoon perustuvan minimalistisen johdannon ja johdannon jälkeisen funktionaalisia harmonioita käyttävän musiikin siltana.

Esimerkki 3.22. *Overlord of the Thunderstorm*, B¹-jakso, tahtit 25–29. Score in C.

En puhu muista A¹-jaksossa jo käsitellyistä tekstuureista, mutta yleisesti esimerkkiä 3.22 tarkasteltaessa voidaan huomata, miten paljon musiikillisia kerroksia on kertynyt tahtiin 25 mennessä. Täyteläinen musiikki monikerroksisilla tekstuureillaan luo mielikuvan vakavahenkisestä ja suurimittaisesta taistelusta. Erityisesti alarekisterin täyttö matalien josten staccatossa nousevilla oktaaveilla bassorummun kera assosioituu ison ja raskaan demonisen hahmon askeliin.

Overlord of the Thunderstorm (C¹-jakso): tunteellinen ja yliluonnollinen topos

B¹-jaksossa g-mollin tonikalisoinnin jälkeen C¹-jaksossa harmonia muuttuu yhä liikkuvaisemmaksi. C¹-jaksossa tapahtuva tärkeä harmoninen kulku on tahtien 37–39 B-duurin tonikalisoinnin sävellajin II- ja V-soinnuilla (esimerkki 3.23). Duurisävellaji tuo musiikkiin toivoa, joka muodostaa

kontrastin suhteessa tähän asti käytettyihin soinniltaan synkkiin in-asteikkoon ja g-molliin. Toiveikkuutta näkyy myös tahdin 36 G-duurisoinnussa, joka voidaan tulkita c-mollin välidominantin lisäksi myös g-mollin duurimuotoiseksi toonikaksi. Tämä ohimenevä duurisointu luo mielikuvan ohikiitävästä kauniista muistosta, joka lisää musiikkiin melankolisuuutta. Lisäksi tahdissa 40 esiintyvä Es-duurin välidominantti assosioituu kokosävelisellä soinnillaan yliluonnolliseen topokseen. Yleisesti sointujen runsaista lisäsävelistä johtuma harmonian rikkaus tekee musiikista ekspressiivisemmän ja hyvin kontrastoivan alun kolkkaan avosointujen sointiin.

melankolinen *yliluonnollinen*

g: IV⁶ VII² V_{3a}⁶ V⁶ / IV⁹ Bb: II⁹ V⁷ I V_{3e}⁴ / IV⁷

Esimerkki 3.23. *Overlord of the Thunderstorm*, harmoniareduktio, C¹-jakso, tahdit 33–41.

Harmonian ekspressiivisyyttä tukee melodian katkeilevat ja huokausmaiset eleet, jotka viittaavat tunteelliseen topokseen (esimerkki 3.24). Shakuhachin soittama melodia ei ole tavanomainen sekuntiliikkeinen huokausele, mutta melodisen kokonaiskaaroksen laskeutuminen alas tauotetuilla lyhyillä puhalluksilla muistuttaa yhä huokaisua eleenä. Lisäksi pitkien sävelten välissä olevat koristeelliset 1/32-sävelet lisäävät melodiaan tunteellisen topoksen ekspressiivistä luonnetta. Konventionaalinen sekuntiliikkeinen huokausele kuullaan myös tahdeissa 35–36 käyrätorvien soittamassa G-duurin noonipidätyksessä ja sen purkauksessa soinnun pohjasäveleeseen g. Tunteellisen topoksen huokauseleiden nostalgisuus assosioituu Inazuman japanivaikutteiseen *mono no aware* -estetiikkaan, johon kuuluu ohimenevän ja menetetyn kauneuden kaiho.

Musiikkiin kasaantuu yhä enemmän tekstuureja ja tasoja, mutta hektinen monikerroksinen musiikki kykenee kuitenkin pysymään kasassa selkeän matalien joustien soittaman neljäsosa pulssin ja tekstuureiden läpi tunkevan ekspressiivisen melodian ansiosta. Kaikki muu kuudestoistaosatekstuuri jää oikeastaan pinnan alapuoliseksi kuhinaksi. Tekstuurien välisestä hierarkkisesta suhteesta syntyy mielikuva 1/16-tekstuurien vihjaamasta suuresta sotajoukosta, jota johtaa melodian sekä matalan neljäsosapulssin viittaama kaiken yläpuolella seisova ukkosmyrskyn yliherra (kappaleen nimen mukaisesti).

Esimerkki 3.24. *Overlord of the Thunderstorm*, C¹-jakso, tahdit 33–36. Score in C. (Tekstuurin monikerroksisuuden vuoksi harmonian muuttuessa oli haastavaa transkriptoida ylärekisterien tekstuuriin tarkkoja sävelkorkeuksia. Nuotinpäitä vailla olevat nuotit ovat taas suuntaa antavia kuvioiden rytmejä ja suuntia.)

Overlord of the Thunderstorm (D-jakso): tempesta- ja demoninen topos

Jo johdannossa kuultiin tempesta- ja demoniseen topokseen viittaavia merkitsijöitä, mutta D-jakson siirtymässä nähdään vielä yksiselitteisempi katkelma näistä topoksista (esimerkki 3.25). Tahdeissa 69–70 tuttorkesterin unisonossa soittama ostinatoteema ei jätä tulkinnanvaraa musiikin luonteesta. Laajalle rekisteriin levitetty staccatoiskut puupuhaltimien trillien kanssa viittaavat suoraviivaisesti tempesta-topokseen. Tutti-iskujen jälkeen tahdissa 71 siirrytään taas arkkityyppiseen demoniseen topokseen, jossa matalat soittimet kuten pasuuna ja tuuba soittavat bassolinjassa uhkaavan es-sävelen, josta kuljetaan kiihkeän 1/16-kuvion kautta puolisävelaskelta alempaan d-säveleeseen (tahdit 71–73). Keskirekisterissä jouset soittavat aksentoituja glissandoeleitä ja ylärekisterissä puupuhaltimet soittavat keijukais-topokseen viittaavia toisteisia ja nopeita kulkuja.

Esimerkki 3.25. *Overlord of the Thunderstorm*, D-jakso, tahdit 69–72. Score in C.

Katkelma muistuttaa ainakin tekstuurillisesti yllättävän paljon demonisen topoksen esimerkkiä Berliozin *Fantastisesta* sinfoniasta, jota käsiteltiin alaluvussa 2.2 (esimerkki 2.10). *Fantastisessa* sinfoniassa harmoniassa käytetään runsaasti vähennettyjä sointuja asteittaisten kulkujen raamina, kun taas *Overlord of the Thunderstormissa* ei tällaisia vähennettyjä sointuja ole. Yleisesti *Genshin Impactin* musiikilliseen kieleen sisältyy harvoin vähennettyjä sointuja. Varsinkin romanttisessa musiikissa yliluonnolliseen viittaavia peräkkäisten vähennettyjen tai ylinousevien sointujen käyttö tehokeinona ei näytä kuuluvan pelin musiikilliseen kieleen. Uhkaa ja myrskyisyyttä kuvataan lähinnä täyteläisen ja monikerroksisen tekstuurin kautta.

Jos analysoidut taistelumusiikin kappaleet tulisi asettaa järjestykseen niiden uhkaavuuden perusteella, uhkaavimmassa päässä olisi ehdottomasti *Overlord of the Thunderstorm*. Vaikka kappaleen barditopokseen viittaavat lyyrisemmät osiot paikoittain irtaannuttavat pelaajan taisteluhetkestä muistelmiin, nostalgisuuden alla piilevä uhka ja D-jakson kaltaiset puhtaasti taistelua kuvaavat jaksot vetävät taas pelaajan takaisin hektiseen todellisuuteen. Kappale on mielenkiintoisesti kolmesta taistelumusiikin kappaleesta samaan aikaan läheisin sekä barditopoksen kaukasiin menneisyyden muistoihin, että tällä hetkellä preesensissä tapahtuvaan taistelun uhkaan.

4 Ajallinen jäsentyminen

Edellisessä luvussa keskityin yksittäisten kappaleiden toposanalyysiin, minkä kautta nähtiin toposten käytössä jokaisen hallintoalueen musiikille ominaisia piirteitä ja yhtenäisyyksiä samaan tyyppiryhmään (kaupunki- tai taistelumusiikkiin) kuuluvien musiikkien kanssa. Tässä luvussa tarkastelen toposten ajallista jäsentymistä laajemmassa kontekstissa, tutkien kunkin hallintoalueen, Mondstadt, Liyue ja Inazuma, kaupunki- ja taistelumusiikin muodostamaa kokonaiskerrontaa.

4.1 Hallintoalueiden musiikkikokonaisuudet ja niiden kerrontatyypit

Genshin Impact on avoin maailma -tyyppinen peli, mikä tarkoittaa, että pelaaja voi edetä pelissä haluamassaan tahdissa ja järjestyksessä sen sijaan, että pelissä olisi aina yksi päämäärä. Peli sisältää kuitenkin rajatun määrän objektiivieja, ja itseasiassa oman tutkielmani näkökulmasta mahdollisia pelitilanteita on yksinkertaistettuna vain kaksi: kaupunkialueella oleskelu ja taistelu. Pelaaja on pelissä jatkuvassa kaupunkien tutkimisen ja taistelutilanteiden vuorottelevassa silmukassa, jota voidaan myös kutsua pelin *core gameplay loopiksi*. Tämä on olennaista huomioida musiikkia tutkiessa, sillä kaupunki- ja taistelumusiikin syklinen suhde lisää kerrontaan toisen ulottuvuuden. Sen lisäksi, että kaupungeista voidaan edetä taisteluun, taistelusta voidaan myös palata takasin kaupunkeihin. Jokaisen hallintoalueen oma kaupunki–taistelumusiikki-pari muodostaa näin toposten kautta omanlaisensa looppaavan kerronnallisen kokonaisuuden, joka korostaa kullekin hallintoalueelle keskeisiä teemoja ja aiheita. Todellisuudessa pelin kerronta haarautuu vielä monimutkaisemmaksi, jos otetaan huomioon eri hallintoalueiden välille muodostuvia kerronnallisia kaarroksia. Rajoitan kuitenkin työssäni tarkastelun hallintoalueiden sisäisiin kerronnallisiin kokonaisuuksiin. Aiheen ydin on se, että lineaarisen kerronnan lähtökohdista poiketen *Genshin Impact* -pelin kerronnalla on mahdollisuus edetä useampaan suuntaan.

Robert Hatten (1994) puhuu kirjassaan *Musical Meaning in Beethoven: Markedness, Correlation, and Interpretation* toposten ajallisesta jäsentymisestä ja siirtymästä. Hattenin mukaan kappaleiden sisältämät moninaiset topokset voidaan luokitella kahdenlaiseksi toposkokonaisuudeksi. Hatten kutsuu näitä *ekspressiivisiksi genreiksi*, joissa lukuisat topokset yhdistyvät yhteen kappaleen tason koherenttiin kerrontaan. Yksi Hattenin skeemoista on *change of state*, jossa kappaleessa nähdään siirtymä affektista A affektiin B. Ensimmäisen luvun esimerkeissään Hatten osoittaa miten useita vastakkainasetteluja sisältävän Beethovenin pianosonaatin op. 106 (*Hammerklavier*) kolmannen osan yksityiskohdat viittaavat kokonaisuutta tarkastaessa *change of state* -skeemaan, jossa siirrytään

traagisuudesta kuvaavista topoksista transsendenttisuutta korostaviin topoksiin (1994, 9–28). Toisessa luokassa, *topical field*, kappaleen kerronnallisena raamina toimii tietty topos, jonka keskellä esiintyy muita topoksia (Hatten 1994, 295). Tähän skeemaan tulen viittaamaan myöhemmin alaluvussa 4.3.

Omassa työssäni sovellan Hattenin analyttistä metodologiaa siten, että tarkastelen yhden kappaleen sijaan useamman kappaleen muodostaman musiikkikonaisuuden kerronnallista kaarosta toposten näkökulmasta. Hallintoalueiden kerrontatyyppit havainnoivat, miten Hattenin määrittelemän *change of state* -skeeman tavoin kaupunkimusiikista siirtyessä taistelumusiikkiin tapahtuu toposten muutosten kautta kerronnallinen muutos, joka on kullekin hallintoalueelle ominainen.

Ennen kerrontatyypeistä puhumista haluan vielä korostaa, että tutkielmassani olen ottanut huomioon vain rajoitetun määrän ohjelmistoa tutkittavaksi pelin valtavasta musiikkikokoelmasta, mikä tarkoittaa, että seuraavat kerrontatyyppit ovat tulkintoja puhtaasti analyysissäni mainitsemieni seitsemän kappaleen muodostamasta kontekstista. Todellisuudessa jokaisen kaupungin musiikit jakautuvat vielä päivä-, ilta-, yö- ja aamumusiikkiin, joista omassa analyysissäni otan huomioon vain yksittäiset päivämusiikin kappaleet. Samankaltaisesti taistelumusiikkeja on myös jokaisessa hallintoalueessa useampia kuin mitä analyysissäni olen tarkastellut. Sen sijaan, että kutsuisin tutkimani musiikkikonaisuuksien muodostamia kerrontatyyppisiä hallintoalueiden musiikkien absoluuttiseksi arkkityypiksi, kuvailen ennemminkin tapauskohtaisesti Mondstadtin, Liyuen ja Inazuman sisältämiä kerronnallisia kaaroksia, joiden kautta saadaan osviittaa yksittäisiä kappaleita laajemman kokonaisuuden muodostamasta kerronnasta.

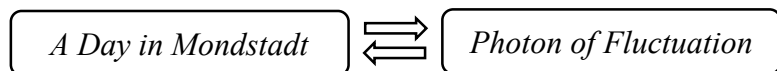
Mondstadt: idyllisestä seikkailusta minimalistiseen fantastiseen taisteluun

Mondstadtin kaupunkimusiikissa *A Day in Mondstadt* pastoraali-topos on ylivoimaisesti vallitsevin topos. Pastoraali-topoksen idyllisyys on täten keskeinen osa Mondstadtin kaupunkimusiikin kerrontaa. Pastoraalin lisäksi *A Day in Mondstadtissa* viitataan myös muutamiin muihin topoksiin kuten metsästys-, sotilas- ja bardi-topokseen. Bardi-topos luo kansantyyllisillä elementeillään vaikutteita kelttiläisestä kansanmusiikista kun taas metsästys- ja sotilas-topos tuovat musiikilliseen kerrontaan seikkailun mielikuvia. Nämä kaikki topokset luovat yhdessä *A Day in Mondstadtin* osalta Mondstadtin kaupunkimusiikin kerrontaa, jota kuvaan taulukossa 4.1 idylliseksi seikkailuksi.

Mondstadtin taistelumusiikissa, *Photon of Fluctuationissa*, kerronta muuttuu idyllisestä seikkailusta keijukais-, demonisen, tempesta- ja fantasia-topoksen muodostamaan fantastiseen taisteluun.

Taistelumusiikissa ei ole Mondstadtin kaupunkimusiikin kaltaisesti yhtä vallitsevaa toposta, mutta yllä mainittua neljä toposta keskittyvät erityisesti fantasiamaailman ympäristön ja vihollisjoukkojen kuvaukseen, niin kuin alaluvussa 3.5 *Photon of Fluctuationin* analyysissä huomattiin. Toinen Mondstadtin taistelumusiikin tärkeä ominaisuus on sen tekstuurillinen keveys ja minimaalisuus suhteessa kahteen muun hallintoalueen taistelumusiikkiin, mikä korostaa vaikeustason alhaisuutta pelin alkuvaiheissa Mondstadtin ollessa ensimmäinen pelattava hallintoalue. Mondstadtin taistelumusiikki *Photon of Fluctuationin* musiikillisessa kerronnassa korostuvat fantasia maailman yliluonnolliset vihollisjoukot ja taistelun helppous (taulukko 4.1).

Kun Mondstadtin kaupunki- ja taistelumusiikkia tarkastellaan yhtenä musiikkikokonaisuutena taulukon 4.1 mukaisesti, Mondstadtin musiikille syntyy kerronnallinen siirtymä idyllisestä minimalistiseen fantastiseen taisteluun. Pelissä kaupunki- ja taistelumusiikin soittojärjestys saattaa olla myös toisinpäin, jolloin kerrontakaaros voi myös edetä minimalistisesta ja fantastisesta taistelusta idylliseen. Kummassa järjestyksessä kappaleita tarkasteleekaan, Mondstadtin musiikkien toposten luomasta kerronnasta välittyä pelaajalle hallintoalueelle ominaiset aiheet kuten kelttiläisvaikutteinen musiikki, idyllisyys, seikkailun alku ja minimaalisuus.

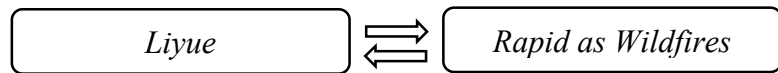


kulttuurilliset viittaukset:	bardi-topos (kelttiläinen kansanmusiikki)	
kerronta:	idyllinen seikkailu	minimalistinen fantastinen taistelu
topokset:	bardi-topos	demoninen topos
	metsästys-/sotilas-topos	fantasia-topos
	pastoraali-topos	keijukais-topos
		tempesta-topos

Taulukko 4.1. Mondstadtin musiikkikokonaisuuden sisältämät topokset ja niiden muodostama kerronta. (Taulukossa topokset ovat listattu aakkosjärjestykseen eli toposten järjestyksellä ei ole muuta merkitystä tai painoa.)

Liyue: idyllisestä, voittoisasta ja tunteellisesta romantisoituun fantastiseen taisteluun

Liyuen kaupunkimusiikissa *Liyue* nähtiin alaluvussa 3.3 Mondstadtin kaupunkimusiikista eroten moninaisempi kirjo eri topoksia, mikä muodostaa *Liyuen* kerronnasta myös monikerroksisemman. Musiikin kehyksenä toimii Mondstadtin kaupunkimusiikin kanssa yhteiset pastoraali- ja barditopokset, jotka korostavat kerronnassa Liyuen kansantyyliä ja idyllisyyttä. Tämän kehyksen sisällä musiikki painottaa myös voittoailla topoksella Liyuen toiveikasta ja juhlallista ilmapiiriä sekä yliluonnollisella topoksella fantasiamaailman yliluonnollisia ominaisuuksia. Lisäksi esimerkissä 3.1.1 tarkastelemassani katkelmassa *Liyue* viittaa väliaikaisesti briljanttiin ja tunteelliseen topokseen, joista briljantti topos kuvaa samankaltaista juhlallisuutta kuin voittoa topos, mutta tunteellinen topos lisää muuten suloiseen kerrontaan asteen intiimisyyttä. Huomioon ottaen toposten suhteelliset painotukset musiikissa, Liyuen kaupunkimusiikin kerronnassa korostuu pääimmäisenä idyllisyys, voittoaisuus ja tunteellisuus (taulukko 4.2).



kulttuurilliset viittaukset:	bardi-topos (kiinalainen kansanmusiikki)	
kerronta:	idyllinen, voittoa, tunteellinen	romantisoitu fantastinen taistelu
topokset:	bardi-topos	bardi-topos
	briljantti topos	briljantti topos
	pastoraali-topos	fantasia-topos
	tunteellinen topos	herooinen topos
	voittoa topos	keijukais-topos
	yliluonnollinen topos	tempesta-topos
		voittoa topos

Taulukko 4.2. Liyuen musiikkikonaisuuden sisältämät topokset ja niiden muodostama kerronta.

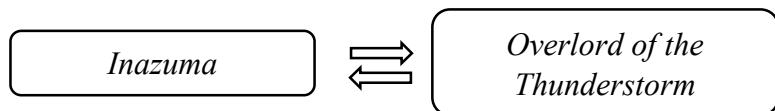
Liyuen taistelumusiikissa *Rapid as Wildfires* kerronta on Mondstadtin taistelumusiikkiin verrattuna paljon eppisempi. Kuten alaluvun 3.6 analyysissä totesin, taistelumusiikki kuvaa romantisoitusti taistelua pelaajan näkökulmasta briljantilla, voittoailla ja herooisella topoksella. Fantasiamaailman taistelun ääniä kuvaillaan muiden taistelumusiikkien kaltaisesti keijukais-, fantasia ja tempesta-topoksella. Bardi-topos lisää taisteluun asteen nostalgisuutta, joka vie pelaajan näkökulman hieman kauemmaksi taistelusta. Kappaleessa dominoiva briljantti topos korostaa kuitenkin suurimmaksi

osaksi ajasta taistelun tapahtumista nykyhetkessä. Yllä mainitut elementit huomioon ottaen Liyuen taistelumusiikin kerronnassa tiivistyy romantisoitu fantastinen taistelu (taulukko 4.2).

Liyuen kaupunki- ja taistelumusiikkia yhtenä kerrontakokonaisuutena tarkasteltaessa nähdään siirtymä kaupunkimusiikin idyllisyydestä taistelumusiikin fantastiseen ja eepiseen taisteluun. Mondstadtin musiikkikokonaisuudesta poiketen Liyuen kaupunki- ja taistelumusiikin toposten välillä on useita yhtenäisyyksiä (bardi-, briljantti ja voittoisa topos). Nämä yhteiset tekijät tekevät kerronnallisesta siirtymästä Liyuen kaupunki- ja taistelumusiikin välillä sulavamman. Musiikkikokonaisuuden pohjalla säilyy aina bardi-topoksen kiinavaikutteiset kansantyylliset elementit sekä hallintoalueelle ominainen briljanttius ja voittoisuus.

Inazuma: pateettisesta uhkaavaan fantastiseen taisteluun

Inazuman kaupunkimusiikissa *Inazuma* esiintyy vain kaksi ensisijaista toposta: bardi- ja tunteellinen topos. Bardi-topoksen kansantyylliset elementit luovat Inazuman kerronnalle keskeisen Japani-inspiroidun kulttuurin. Tunteellinen topos vahvistaa tätä kulttuurillista lainausta viitaten japanilaisen estetiikan idiomiin *mono no aware*, jossa korostetaan asioiden pateettisuutta. *Inazuman* kohdalla tämä pateettisuus on kerronnan keskiössä (taulukko 4.3).



kulttuurilliset viittaukset:	bardi-topos (japanilainen kansanmusiikki)	
kerronta:	pateettinen	uhkaava fantastinen taistelu
topokset:	bardi-topos	bardi-topos
	tunteellinen topos	briljantti topos
		demoninen topos
		keijukais-topos
		tempesta-topos
		tunteellinen topos
yliluonnollinen topos		

Taulukko 4.3. Inazuman musiikkikokonaisuuden sisältämät topokset ja niiden muodostama kerronta.

Inazuman taistelumusiikki *Overlord of the Thunderstorm* sisältää Liyuen taistelumusiikin kaltaisesti runsaan topossisällön (vrt. taulukko 4.2 ja 4.3). *Overlord of the Thunderstormin* tapauksessa kerronta on kuitenkin kaukana Liyuen voittoisuutta. Musiikissa korostetaan päinvastoin demonisen, tempesta- ja yliluonnollisen topoksen kautta taistelun uhkaavuutta ja vaaraa. Keijukais-, demonisen ja yliluonnollisen topoksen kautta tämä uhka assosioituu fantasiamaailman yliluonnollisiin hahmoihin. Lisäksi taistelumusiikin kerronnassa korostuu bardi- ja tunteellisen topoksen synnyttämä nostalgisuus. Kokonaisuudessaan Inazuman musiikillisessa kerronnassa kuullaan siirtymä kaupunkimusiikin pateettisuudesta taistelumusiikin uhkaavaan ja fantastiseen taisteluun. Erot topoksissa ovat lähinnä taistelua kuvaavat topokset. Taistelumusiikissa säilyy kaupunkimusiikin kanssa yhteisinä tekijöinä bardi- ja tunteellinen topos, mikä luo Inazuman musiikkikokonaisuuden kerronnan pohjaksi japanilaisvaikutteisen kansantyyllisen musiikin sekä hallintoalueelle ominaisen nostalgisuuden ja tunteellisuuden.

4.2 Kerronnan ajallisuus: alku, keskikohta ja loppu

Genshin Impact -pelin kerronta eroaa tavanomaisesta juonesta siten, että se ei etene suoraviivaisesti pisteestä A pisteeseen B, vaan keskellä tapahtuva juoni ja kerronnan päätepiste on riippuvainen pelaajan valinnoista ja pelaajan sekä pelimaailman välisistä vuorovaikutuksista. Perinteinen näkemys kerrontakokonaisuudesta juontuu Aristoteleen alku, keskikohta ja loppu -ajatuksesta, josta hän puhuu teoksessaan *Runousoppi* (1997, 166). Aristoteleen mukaan juonikokonaisuudella täytyy olla alku, keskikohta ja loppu, missä alku tarkoittaa tilannetta, jonka jälkeen seuraa jotain, mutta jota ennen ei ole mitään muuta. Loppu tarkoittaa vastakkaista tilannetta, jossa lopun jälkeen ei ole mitään, mutta loppu on itse seuraus sitä edeltävistä tapahtumista. Keskikohta on keskellä tätä kokonaisuutta. Sitä ennen tapahtuu jotain ja jotain seuraa myös keskikohdan jälkeen. Aristoteleen mielestä hyvin laadittu juoni ei saa aloittaa tai lopettaa satunnaisesti.

Sovellan Aristoteleen alku, keskikohta ja loppu -ajatusta havainnoimaan *Genshin Impact* -pelin yksittäisen pelikerran kerronnallista kaarosta. Korostan tässä kerrontakaaren kuuluvan yksittäiselle pelikerralle, joka alkaa siitä, kun pelaaja kirjautuu sisään peliin ja päättyy siihen, kun pelistä kirjaudutaan ulos. Koko pelin skaalassa kerrontaa olisi vaikeaa tutkia, sillä juonen todellista loppua ei ole vielä julkaistu. Peliin päivitetään säännöllisesti uutta materiaalia ja jatkoa juonelle. Toisin sanoen pelaajahahmon kadonneen sisaruksen etsiminen säilyy pelin alusta tähän hetkeen asti juonen punaisena lankana, mutta sisaruksen kohtaamista ja pelastamista eli juonen päätepidettä ei pystytä saavuttamaan. Koko pelin mittakaavassa kerronta jää tiettyssä mielessä jumiin keskivaiheeseen. Sen

sijaan suppeampaa kerrontakokonaisuutta Sen sijaan suppeampaa kerrontakokonaisuutta (siis yksittäistä pelikertaa) tarkasteltaessa loppu on aina olemassa, vaikkakin lopputilanne vaihtelee riippuen siitä, mihin pelitilanteeseen pelaaja jää kirjautuessaan ulos pelistä. Loppu on kuitenkin aina vain osittainen, eikä se ratkaisen koko pelin kannalta olennaisia jännitteitä, jotka liittyvät sisaruksen löytämiseen.

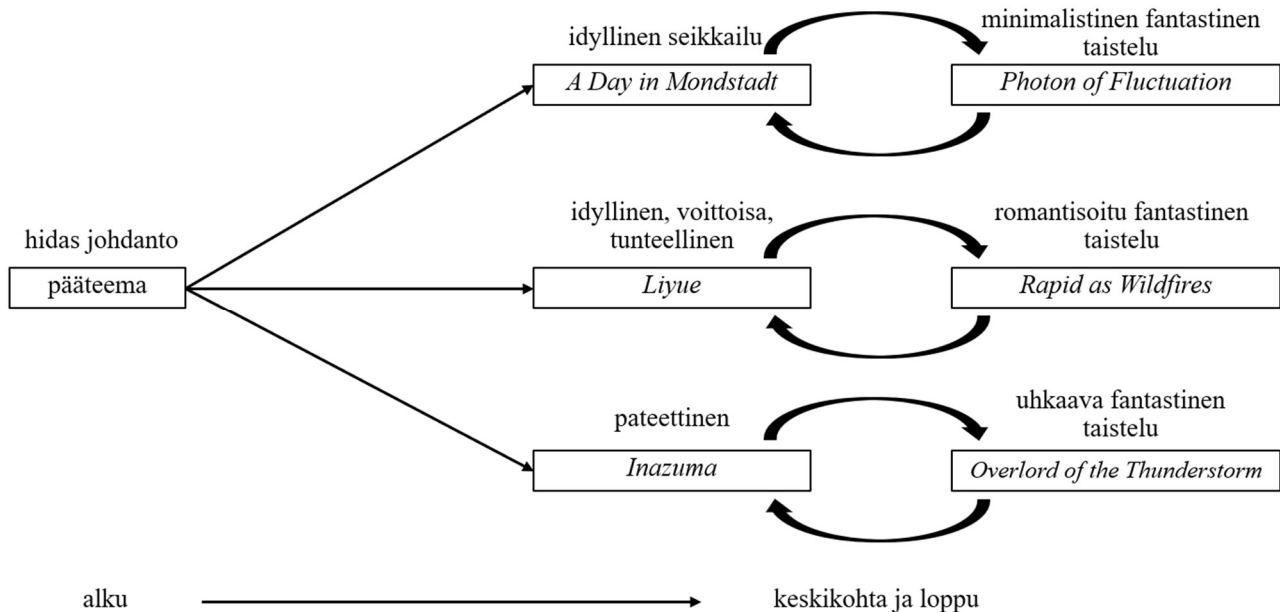
Alaluvussa 4.1 tutkitut musiikkikokonaisuudet sijoittuvat tässä suppeassa kerrontakokonaisuudessa keskivaiheeseen, jossa toistetaan hallintoalueitten kaupunki–taistelumusiikin sykliä. Loppukohta määrittyy tapauskohtaisesti pelaajan tahdon mukaisesti siihen tilanteeseen, missä hän päättää poistua pelistä, joko kaupunki- tai taistelumusiikkiin. Tämä ennalta määrämätön lopetus jättää kuitenkin jotain auki ja keskeneräiseksi, koska lopullista kerronnallista sulkeutumista ei saavuteta. Alkutilanne sen sijaan on jokaisen pelikerran kohdalla yksiselitteinen ja täsmälleen identiteettinen, koska pelikokemus alkaa aina samasta kirjautumisvalikon musiikista, joka alaluvun 3.1 analyysin mukaisesti bardi-topoksen johdantomateriaalin kautta immersoi pelaajan *Genshin Impact* -pelin maailmaan. Näin syntyy yksittäisen pelikerran kerronnallinen kaarros, jossa pääteema edustaa alkua, kaupunki–taistelumusiikin sykli keskikohtaa ja jompikumpi kaupunki- tai taistelumusiikista paikallista loppua.

4.3 Bardi-topos kerronnallisena kaarena: johdannosta bardin tarinoihin

Alaluvussa 4.1 esittämässäni Robert Hattenin (1994, 295) topical field -skeemassa useita topoksia sisältävässä kappaleessa yksi topos toimii kappaleen raamina, jonka keskelle sisältyvät muut topokset. Usein bardi-topokseen viittaavan musiikin luonne muistuttaa läheisesti Hattenin topical field -skeemaa, sillä alaluvussa 2.2.1 käsitellyn Paul F. Moultonin (2005, 77–78) tekstin mukaan arkkityyppiseen bardi-topokseen viittaava kappale alkaa hitaasta johdannosta, joka palaa myös kappaleen lopussa ja luo kokonaisuudelle kehyksen topical field -skeeman mukaisesti. Kuulija viedään johdannon aikana todellisuudesta bardin tarinan maailmaan ja sieltä takaisin kappaleen lopuksi. Tavanomaisesti kappaleen keskellä edetään bardi-topoksen alalajeihin, kuten pastoraali-topokseen ja tempesta-topokseen, mikä muistuttaa myös topical field -skeeman kehyksen sisällä muihin topoksiin siirtymistä.

Sovellan jälleen Hattenin skeemaa kuvaamaan yhden kappaleen sijaan useiden kappaleiden muodostamaa musiikkikokonaisuutta. Yhdistämällä pääteema ja kaupunki–taistelumusiikin sykli samalle aikajanalle yhdeksi kerronnalliseksi kaarrokseksi huomataan, miten *Genshin Impact*issä sen lisäksi, että bardi-topokseen viitataan yksittäisissä kaupunki- ja taistelumusiikin kappaleissa, myös

kerrontakokonaisuuden lähtökohtana toimii bardi-topos-voittoinen pääteema (kaavio 4.1). Topical field -skeeman ja tyypillisen bardi-topokseen viittaavan musiikin tulisi palata lopussa alun materiaaliin, mikä yhdessä johdannon kanssa muodostaa kehyksen kappaleelle. Vaikkei esittämässäni *Genshin Impactin* kerrontakaaren lopussa palata hitaaseen johdantomateriaaliin, kerronnan keskivaihetta edustavat kaupunki- ja taistelumusiikin kokonaisuudet sisältävät toistuvia kappaleen sisäisiä viittauksia bardi-topokseen, mikä muistuttaa laajemmalla tasolla kokonaiskerronnan raamina olevan bardi-topos.



Kaavio 4.1. Bardi-topos *Genshin Impact* -pelin musiikin kerronnallisena kaarena.

Esimerkiksi pelaajan avatessa peli ja aloittaessa Mondstadtin alueella pelaaminen, voidaan olettaa pelaajan kuulevan ensin kirjautumisvalikossa pääteema, jonka jälkeen musiikki etenee Mondstadtin kaupunki-taistelumusiikin sykliin. Kolmesta kappaleesta, pääteema-kaupunkimusiikki-taistelumusiikki, syntyy yksi yhtenäinen musiikillisen kerronnan kaarros, joka viittaa bardi-topokseen (kaavio 4.1). Kokonaisuus alkaa pääteemalla, joka vastaa bardi-topoksen hidasta johdantoa. Pelaajalle luodaan mielikuva pelin maailmaan siirtymisestä. Astuessa pelin sisään kirjautumisvalikon portista, hypoteettisesti pelaajan ollessa Mondstadtin kaupungissa, hänellä soisi vuorokaudenajasta riippuen kaupunkimusiikin soittolistasta aamu-, päivä-, ilta- tai yömusiikin kappale. Tutkielmani rajoittuu päivämusiikin tutkimiseen, joten otan kantaa yksinomaan kaupunkien päivämusiikkiin. Taistelutilanteeseen siirtyessä samalla hallintoalueella, pelaaja kuulee seuraavaksi Mondstadtin

taistelumusiikin *Photon of Fluctuation*. Pääteema, *A Day in Mondstadt* ja *Photon of Fluctuation* soisivat siis ajallisesti peräkkäin ja muodostaisivat yhtenäisen bardi-topokseen viittaavan kerrontakaaroksen, joka kuvaa Mondstadtin hallintoalueelle ominaista kerrontaa. Samalla lailla Liyuessa ja Inazumassa, hallintoalueiden kaupunki- ja taistelumusiikki yhdessä luovat musiikillisia kerrontakokonaisuuksia kaavion 4.1 mukaisesti. Kerronnan haarautuminen alkutilanteesta kolmeen eri keskikohtaan ja loppuun luo mielikuvan bardista, joka kertoo tarinoita eri hallintoalueista ja niissä kohtaamistaan taisteluista ja seikkailuista.

5 Pohdintaa

Lopuksi tarkastelen kuinka hyvin tutkielmani vastasi alussa määrittelemiini tutkimuskysymyksiini, mitä kehitettävää työssä on ja mitä mahdollisia jatkotutkimuksen aiheita työ tarjoaa.

Johtopäätökset tutkimuskysymyksiin

Ensimmäinen tutkimuskysymykseni liittyy *Genshin Impactin* musiikin kerrontaa vahvistaviin ilmaisukeinoihin ja niiden suhteeseen klassisromanttisiin topoksiin. Luvun 3 analyysissä tarkasteltiin suurennuslasilla musiikin tekstuureita ja musiikillisten elementtien viittauksia topoksiin, ja suurimmaksi osaksi klassisromanttiset topokset toimivat analyysissä hyvin kuvausvoimaisina. 1700–1800-lukujen toposten merkitsijä–merkitty-suhteet osoittautuivat yllättävän samankaltaisiksi vielä nykypäivän pelimusiikissa. Syy tähän lienee se, miten lähellä *Genshin Impactin* musiikin harmoninen kieli on klassisromanttista harmoniaa ja äänenkuljetusta. Erot musiikeissa näkyvät lähinnä kappaleiden rakenteessa ja muodossa, mutta toposten merkitsijät koostuvat useimmiten tekstuurillisista ja harmonisista elementeistä mutta harvemmin muotoon liittyvistä tekijöistä, minkä takia eroavaisuudet musiikissa eivät vähennä toposten kuvausvoimaa.

Toisessa tutkimuskysymyksessäni pohdin, esiintyykö musiikissa toistuvia ilmaisukeinoja, joiden merkityksen tulkitsemiseen ei riittäisi klassisromanttisten toposten sanasto. Lyhyt vastaus tähän on kyllä. Muutamit musiikilliset elementit, erityisesti voittoisalle ja yliluonnolliselle affektille tavanomaiset sointukulut pelimusiikissa eivät sisälly klassisromanttisten toposten merkitsijöihin (alaluku 2.3). Sekä voittoisuuteen viittaava IV–V–VI#-kulku että yliluonnollisuuteen viittaava I–II#-kulku ovat vakiintuneet musiikillisina merkkeinä vasta 1900-luvun jälkipuoliskon peli- ja elokuvamusiikin kautta, jolloin näitä ei luonnollisesti vielä ollut 1700- ja 1800-lukujen musiikissa. Voittoisan ja yliluonnollisen topoksen laajennuksien lisäksi kaikki analytyttiset kuvaukset onnistuivat suhteellisen mielekkäästi alkuperäisten klassisromanttisten toposten raameissa.

Kolmas tutkimuskysymykseni liittyy toposten ja kerronnallisen jännitteen välisiin suhteisiin. Jännitteestä puhuttaessa huomion arvioista on tiedostaa, että jännitteen taso on aina suhteessa sen ympäröimään kontekstiin, eli se mitä kutsun oman tutkielmani kontekstissa jännitteen kasvattajiksi ja purkajiksi ei välttämättä päde toisessa kontekstissa. Jännite-erojen ja -muutosten tarkastelu voi kuitenkin avartaa kerronnallisen kaaroksen hahmottamista ja sitä kautta olla antoisa näkökulma. Tutkimassani seitsemässä kappaleessa taistelumusiikin kappaleet ovat selvästi paitsi musiikilliselta sisällöltään myös funktioltaan jännitteen kasvattajia. Onhan kyseessä kuitenkin pelin jännitteisin

tilanne, taistelu. Taistelumusiikissa toistuvasti käytetyt topokset hallintoalueista riippumatta ovat keijukais- ja tempesta-topos. Tämä topospari luo toisteisten ja jännitteisten tekstuurien kautta taistelumusiikkiin mielikuvia taistelusta fantasiamaailmassa, mikä kuvaa kirjaimellisesti sitä mitä kuvassa tapahtuu.

Jos kaaviossa 4.1 kuvatut kerronnalliset kaarrokset yhdistetään kerronnallisen jännitteen havainnoimiseen, kerronnan alkuun sijoittuva pääteema toimii pelin kerronnallisen jännitteen lähtötilanteena, jossa jännite on asettunut ja sisäisiä jännitteitä ei ole. Pääteemassa vallitseva bardi-topos muodostaa siis kerronnallisen jännitteen lähtöpisteen. Hitaassa johdantomaisessa pääteemassa musiikki luo mielikuvan bardista, joka aloittaa tarinankerronnan.

Kerronnan keskivaiheeseen sijoittuvat kaupunkimusiikin kappaleet voidaan taas nähdä funktioltaan jännitettä vakiinnuttavaksi tai purkaviksi riippuen siitä, mikä musiikki edeltää sitä. Jos kaupunkimusiikkia edeltää pääteema, kaupunkimusiikin rooli toimii alhaisen jännitteen vakiinnuttajana, kun taas kerronnallista ja musiikillista jännitettä kasvattaneen taistelumusiikin jälkeen kaupunkimusiikin funktio muuttuu jännitettä purkavaksi. Olennaista kaupunkimusiikin luonteesta on huomioida, että ne eivät itsessään kasvata kerronnallista jännitettä ja usein edustavat musiikilliselta tekstuuriltaan ja dynamiikaltaan alhaista intensiteettitasoa. Hypoteesini työn alkuvaiheessa oli, että eri hallintoalueiden kaupunkimusiikin kappaleet sisältäisivät yhteisenä tekijänä viittauksia pastoraali-topokseen, jonka kautta pelaajalle luodaan mielikuva kaupunkialueiden turvallisuudesta ja sitä kautta kerronnallisen jännitteen alhaisuudesta. Todellisuudessa Inazuman kaupunkimusiikki osoitti hypoteesin vääräksi, sillä kappale sisälsi ensisijaisesti vain viittauksia bardi- ja tunteelliseen topokseen. Mondstadtin ja Liyuen kaupunkimusiikissa väittäisin yhä pastoraali-topoksen ilmentymien assosioituvan turvapaikkaan ja jännitettä purkavaksi elementiksi. Inazuman kaupunkimusiikissa jännitteen purkautuminen nähdään ennemminkin suhteessa alueen erityisen uhkaavaan taistelumusiikkiin, joka suuren intensiteetin kontrastin kautta muodostaa Inazuman kaupunkimusiikille jännitettä purkavan roolin. Luvun kolme analyysissä puhuin myös siitä, miten bardi-topoksen kansantyylliset elementit ja topokselle luonteenomainen nostalgisuus luovat musiikkiin pastoraali-topoksen kaltaisesti turvallisuuden tunnetta, ja täten kaupunkien musiikissa toistuvasti käytettyä bardi-toposta voidaan nähdä myös jännitteen purkajana.

Viimeinen tutkimuskysymykseni liittyy bardi-topoksen roolin keskeisyyteen *Genshin Impactin* musiikissa. Erityisesti bardi-topoksen asema paitsi kappale- ja tekstuuritasolla myös rakenteellisesti pelin laajemman musiikkikokonaisuuden muodon kannalta koitui tutkimuksessani hedelmälliseksi havainnoksi. Ensinnäkin monitasoinen viittaus bardi-topokseen on mahdollista vain musiikillisen merkin laajan sisällön vuoksi. Lisäksi erityisesti bardi-topoksen sisältämät teemat

yliluonnollisuudesta ja kaukaisista kansantyyleistä kuvaavat hyvin *Genshin Impactin* pelisisällön keskeisimpiä aiheita. Bardi-topoksen kyky kuljettaa kuulijaa kahden todellisuuden välillä on myös mielestäni tärkeä elementti, miksi bardi-topos on näin kuvausvoimainen fantasiagenren pelimusiikissa. Heti pelin alussa kuullussa pääteemassa, bardi-topoksen transsendentaalinen harpputekstuuri auttaa pelaajaa siirtymään todellisuudesta fiktiiviseen fantasiamaailmaan. Bardi-topos on yllä mainituista syistä mielestäni yksi tärkeimmistä rakenneosista, joka tekee *Genshin Impact* -pelin musiikista immersiiivisen.

Jatkotutkimuksen mahdollisuudet

Genshin Impactin laajan ja yhä kasvavan pelikokonaisuuden vuoksi en pysty enkä yritäkään tehdä tyhjentävää katsausta kaikkeen pelin musiikkiin, vaan tuon valittujen esimerkkien kautta esille tiettyjä piirteitä siitä, miten musiikki tukee pelin kerrontaa. On kuitenkin hyvä huomata, että tutkielmani aihepiiri on hyvin rajoitettu (7 kappaletta pelin 1122 kappaleen kokoelmasta), minkä takia yleistyksiä tehdessä *Genshin Impactin* muuhun musiikkiin puhumattakaan muiden pelien musiikkiin kannattaa olla varovainen. Jatkotutkimuksen kannalta työni luo kuitenkin useita mielenkiintoisia kohteita. Tehtävämusiikkia, pelin kolmatta musiikkityyppiä, en voinut sisällyttää työhöni, mutta niiden suhde tutkielmassani kutsumaani kaupunki–taistelumusiikin sykliin vaikuttaisi olevan luonnollinen seuraava askel *Genshin Impactin* musiikillisen kerronnan tutkimuksessa. Puhtaasti orkestraalisesta musiikista irtautuminen elektronisen musiikin pariin tutkimaan nykypäivän elokuva- ja pelimusiikin topoksia on myös mielessäni jatkotutkimuksen listalla.

Jos jotain tärkeää työstäni voi saattaa myös *Genshin Impact* -pelin kontekstin ulkopuolelle, se olisi topos-analyysin kuvausvoimaisuus näkökulmana tutkiessa kerrontaa painottavia kuvaa ja ääntä yhdistäviä mediamuotoja. Musiikillisista ilmaisukeinoista puhuminen, kirjoittaminen ja lukeminen yhteisillä vakiintuneilla termeillä voisi suuresti edesauttaa sekä säveltäjien ja musiikin kuuntelijoiden välistä vuoropuhelua että luomaan yhä enemmän uusia ja luovia musiikillisiä merkkejä.

Lähdeluettelo

AINEISTO

Pelit:

Genshin Impact. 2020. miHoYo. Shanghai Miha Touring Film Technology Co., Ltd.

Super Mario Bros. 1985. Nintendo.

Videomateriaali:

Video 1. 2022. "Travelers' Reverie" — *Behind the Scenes of the Music of Sumeru* | *Genshin Impact*.

<https://www.youtube.com/watch?v=ps8oa3CRNfk&list=PLqWr7dyJNgLJziZCmePeJFIeDmB82hN1K&index=8> (Tark. 12.4.2024)

Video 2. 2020. *Genshin Impact OST* — *Behind the Scenes with the Artists*.

<https://www.youtube.com/watch?v=NWtfnCIX5E> (Tark. 12.4.2024)

Nettisivut:

Genshin Impact -pelin virallinen verkkosivusto. <https://genshin.hoyoverse.com/en/map>

(Tark. 7.4.2024)

Genshin Impact wiki: Inazuma, 8.2 *kulttuuriset viittaukset*. *Genshin Impact* -pelin pelaajayhteisön rakentama verkkosivusto.

https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Inazuma#Cultural_References (Tark. 7.4.2024)

LÄHTEET

Agawu, V. Kofi. 1991. *Playing with Signs: A Semiotic Interpretation of Classic Music*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press.

Aristoteles. 1997. *Runousoppi*, käänt. Paavo Hohti. Teoksessa *Retoriikka ja Runousoppi*, 159–91. Tampere: Gaudeamus.

Atkinson, Sean E. 2019. "Soaring Through the Sky: Topics and Tropes in Video Game Music." *Music Theory Online* 25/2.

- Dickensheets, Janice. 2012. "The Topical Vocabulary of the Nineteenth Century." *Journal of Musicological Research* 31/2–3: 97–137.
- Haringer, Andrew. 2013. "Hunt, Military, and Pastoral Topics." Teoksessa *The Oxford Handbook of Topic Theory*, toim. Danuta Mirka, 194–213. New York: Oxford University Press
- Hatten, Robert S. 1994. *Musical Meaning in Beethoven: Markedness, Correlation, and Interpretation*. Bloomington: Indiana University Press.
- Hatten, Robert S. 2004. *Interpreting Musical Gestures, Topics, and Tropes: Mozart, Beethoven, Schubert*. Bloomington: Indiana University Press.
- Head, Matthew, 2013. "Fantasia and Sensibility". Teoksessa *The Oxford Handbook of Topic Theory*, toim. Danuta Mirka, 259–78. New York: Oxford University Press
- Monelle, Raymond. 2006. *Musical Topic: Hunt, Military and Pastoral*. Bloomington: Indiana University Press.
- Moulton, Paul F. 2005. "Of Bards and Harps: The Influence of Ossian on Musical Style".
Elektroninen maisteritutkielma. The Florida State University: College of Music.
- Ratner, Leonard G. 1980. *Classic Music: Expression, Form, and Style*. New York: Schirmer Books.