

Stemmaako konebiisin Gramex-ilmoitus?

Ahti Vääntinen

Konemusiikin tekijät ovat syystä kyselleet, miten heidän pitäisi täyttää Gramex-ilmoituksien taiteilijatiedot. Kyse voi nykyajan monimuotoisessa tuotantoympäristössä olla pahimmillaan melko pulmallisista tulkintakysymyksistä ja rajanvedoista. Seuraavassa pyritään kuitenkin antamaan vastauksia ainakin peruskysymyksiin.

Konemusiikilla voidaan tarkoittaa sitä, että tuotannossa on käytetty apuna (tieto)koneita tai sitä, että musiikissa itsessään on jollakin tavoin konemaisia elementtejä. Olipa kyse kummasta tahansa, kuultavissa olevalla musiikilla on vallitsevan käsityksen mukaan aina esittäjä. Äänitteelle päätyvä musiikin esittäminen, tapahtuipa se reaaliajassa tai hidastetusti askel- tai muunlaisena ohjelmointina vaikkapa sekvensseriä apuna käyttäen, tuottaa esittäjälle tekijänoikeuslain 47 §:n mukaisen korvausoikeuden, jota Gramex hallinnoi.

Stemma ja raita

Usein taiteilijätietojen ilmoittamiseen liittyvät vaikeudet johtuvat käsitteiden sekoittumisesta.

Stemmalla tarkoitetaan eri asiaa kuin raidalla. *Raita* viittaa kirjaimellisesti siihen analogisten moniraitanauhureiden tekniseen ominaisuuteen, että eri äänilähteiden signaalit tallennetaan nauhalla pitkittäissuunnassa sijaitseville "raidoille".

Tietokoneavusteisessa äänityksessä käsite elää edelleen, vaikka eri äänilähteiden data tallentuu kiintolevylle erillisinä tiedostoina. Raita-ajattelu jatkaa elämäänsä myös äänitysohjelmien layoutissa, kun äänitiedostoja kuvataan ikään kuin nauhanpätkillä, joita koristavat amplitudikäyrät.

Kun soittaja tai laulaja esittää teoksen ja esitys tallennetaan äänitteelle, kyseessä on tilityssäännössä tarkoitettu *stemma* (M). Jos samansisältöinen suorite tallennetaan toiseen tai useampaan kertaan, ammattislangissa puhutaan tuplauksesta, triplauksesta jne., eikä niitä ilmoiteta ääniteilmoituksessa, vaikka tällainen stemman esitys oikeuttaa studiotyösuhteessa erilliseen stemmapalkkioon. Jos sama soittaja tai laulaja esittää teoksesta jonkin muun osuuden, kyseessä on uusi stemma (M), ja tällöin on taiteilijan osalta merkittävä ääniteilmoitukseen 2M jne.

Esimerkkinä stemman ja raidan erosta olkoon rumpalin suorite. Rumpali soittaa stemmansa kerralla kappaleen alusta loppuun, mutta suorite tallennetaan teknisistä syistä useammalle, esimerkiksi 6-12 raidalle. Gramex-ilmoitukseen rumpalille merkitään yksi "M" eli yksi raita.

Virtuaali ja reaali

Konemuusikkojen kysymykset ovat yleensä koskeneet stemmojen ilmoittamista: miten koneavusteisesti tuotetut stemmat olisi laskettava Gramex-ilmoitusta varten.

Niin sanotussa konemusiikissa lähtökohtana on, mikäli mahdollista, rinnastaminen lähinnä vastaavaan elävään esitykseen perinteisillä soittimilla. Tarkastelussa on pyrittävä erottamaan menetelmät ja välineet tekijänoikeudellisesti suojatuista suoritteista. Esimerkiksi sekvensseri mahdollistaa esityksen tallentamisen, vaikkei tallennetakaan ääntä vaan MIDI-tietoa.

Askelohjelmoitu (*step mode, step time*) stemma, joka on tallennettu sekvensserin avulla, rinnastuu tekijänoikeudellisesti reaaliajassa tallennettuun esitykseen.

Edellä olevaa rumpaliesimerkkiä jatkaaksemme "oikea" rumpali soittaa stemmansa rumpusetillä yleensä kerralla, mutta konetuotannossa kokonaisuus voidaan rakentaa isku ja rumpuinstrumentti, fraasi tai looppi kerrallaan pyrkien vaikkapa osittain tai kaikilta osin simuloimaan "oikean" rumpalin suoritusta. Ajatusta, että rumpustemman ohjelmoija saisi tällaisessa tilanteessa hyväksyä Gramex-tilityksessä useampia kuin yhden stemman pelkästään siitä syystä, että hän on sijoittanut eri rumpuinstrumenttien iskut sekvensseriohjelman eri (virtuaali)raidoille, ei voida hyväksyä. Samalla logiikalla ratkeaa rumpustemman rakentaminen vaikkapa sampleista, loopeista tai MIDI-äänilähteiden rumpuäänistä tai edellä mainittuja yhdistelemällä. Jos se, mitä ollaan tekemässä tuottaisi "reaalimaailmassa" yhden stemman, on vaikea perustella, miksi sen pitäisi "konemaailmassa" olla suhteellisesti arvokkaampaa.

Sample ja loop

Sa[ä]mplemateriaalin eli erilaisten ääninäytteiden käyttäminen äänitetuotannossa sekoittaa monasti ajatusten pakkaa, kun pohditaan sitä, kenellä on esittävän taiteilijan Gramex-korvausoikeus lopputulokseen. Taiteilijanäkökulmasta merkityksellinen näyte voi olla myös MIDI-muodossa, kunhan kyse on teoksen esityksestä. Puhuttakoon seuraavassa yksinkertaisuuden vuoksi

"näytteistä". Olennaista on pitää erilaiset välineet, formaatit ja menetelmät käsitteellisesti erillään ydinkysymyksestä: mikä on kussakin tilanteessa taiteilijan esittämä stemma?

Kun näyte tai sen osa toistuu yhden tai useamman kerran peräkkäin, puhutaan alan slangilla "loo[uu]pista" tai "loo[uu]ppaamisesta". Sillä, että näytettä käytetään useamman kerran peräkkäin ei ole Gramex-korvausoikeuden kannalta olennaista merkitystä. Sen sijaan näytteiden pituudella ja sisällöllä on merkitystä oikeudellisessa arvioinnissa.

Olettaen, että kyse on näytteen luvallisesta käytöstä, jolloin käyttöön on lupa kaikilta oikeudenomistajilta (tuottaja, taiteilijat, tekijät), on seuraavaksi selvítettävä, kuka tai ketkä ovat ne taiteilijat, jotka esittävät kyseisen stemman tai stemmat. Jotta tämä ei olisi liian yksinkertaista, täytyy vielä ottaa huomioon, että ääninäyte voi itsessään jo sisältää useita stemmoja tai niiden osia, vaikkapa käytettäessä näytettä sinfoniaorkesterin esityksestä. Tallenne, josta näyte otetaan, voi myös olla kaupallisessa jakelussa oleva äänilevy tai jokin muu äänitallenne. Näyte voi olla peräisin myös elävästä esityksestä.

Käsillä oleva ongelma on monitahoinen, ja siksi lienee turvallisinta etsiä ratkaisun avaimia mahdollisimman yleisellä tasolla.

Jos käytetään luvallisesti kestoiltaan pitkiä ja sisällöltään itsenäisiä näytteitä, jotka sisältävät esimerkiksi tunnistettavia teososia, ei näytteillä esiintyviä taiteilijoita voida sivuuttaa Gramexille tehtävässä ilmoituksessa. Jos taas luvallisesti käytetään tekeillä olevan äänitteen raaka-aineena lyhyitä "äänivälähdyksiä", jotka eivät esimerkiksi sisällä tunnistettavaa osaa jostakin teoksesta, lähestytään tilannetta, jossa ei todennäköisesti tarvitse ilmoittaa Gramexiin alkuperäisen ääninäytteen taiteilijoita.

Merkitystä on myös tavalla, jolla näytteitä käytetään. Viedäänpä edellä käytetty rumpaliesimerkki vielä uuteen ulottuvuuteen ja erotetaan kunkin rumpuinstrumentin ääni omaksi lyhyeksi näytteekseen. Jos toinen muusikko käyttää "e-instrumenttinsa" äänilähteinä näitä näytteitä ja soittaa kappaleeseen itsenäisen rumpustemmansa, muodostuu alkuperäisnäytteissä kuuluvan rumpalin suhde lopputuloksena kuultavaan stemmaan varsin etäiseksi. Ääniraaka-aine on kyllä peräisin häneltä, mutta kuultava musiikki on ihan jotain muuta. Tällaisessa tapauksessa on selvää, että soitossaan alkuperäisrumpalin ääninäytteitä käyttänyt muusikko stemmoineen pitää ilmoittaa

Gramexiin. Alkuperäisnäytteillä kuuluva rumpali ei ole soittanut stemmaa uudessa kappaleessa, joten häntä ei ilmoiteta Gramexiin kappaleella esiintyvänä muusikkona.

Samplaus on vain nimitys menetelmälle, jolla voidaan erilaisin välinein ja teknisin alustoin käyttää lyhyempiä tai pitempiä näytteitä ja vieläpä monella eri tavalla. Käytännössä esiintyy todennäköisesti kaikkia mahdollisia variaatioita edellisten ääriesimerkkien väliltä. Siksi on syytä välttää liian pitkälle menevien johtopäätösten tekemistä edellä tarjottujen tulkintaeväiden perusteella.

Automaattinen esitys?

Monissa nykyaikaisessa musiikkituotannossa käytettävissä välineissä on ominaisuuksia, jotka mahdollistavat eriateisen automatiikan käytön musiikkiesitysten rakentamisessa.

Arpeggiaattoreiden tai muiden vastaavan tyyppisten työkalujen käyttö voi hämmentää Gramex-ilmoituslomaketta täyttävän konemuusikon mieltä entisestään, eikä syyttä. Jälleen ollaan nimittäin perimmäisten kysymysten äärellä. Kuka on esittäjä, kun kone "esittää"? Ratkaisua on jälleen yritettävä haarukoida yleisellä tasolla.

Ohjelma, joka ohjelman tekijän ennalta määräämien lainalaisuuksien perusteella ja ennalta määrättyjen edellytysten täytyessä synnyttää reaaliajassa musiikkiesityksen, on itsessäänkin ohjelmoinnin tulos. Ohjelman tekijä on määritellyt noudatettavat lainalaisuudet, mutta samalla antanut ohjelman käyttäjälle vaihtoehtoja ja mahdollisuuksia vaikuttaa siihen, miltä lopputulos kuulostaa. Käyttäessään tällaisia välineitä musiikkituotannossa konemuusikko tekee taiteellisia valintoja ja ratkaisuja ja päätyy niiden seurauksena tietynlaiseen lopputulokseen. Tällainen toiminta rinnastuu musiikkiesityksen tuottamiseen ohjelmoimalla, mikä on katsottu musiikin esittämiseksi, mikä puolestaan oikeuttaa Gramex-korvaukseen. Ei liene myöskään perusteita olla sitä mieltä, että näin toimiva konemuusikko ei olisi oikeutettu Gramex-korvaukseen muusikkona. Näin syntyvien stemmojen lukumäärää laskettaessa on syytä käyttää edellä esitettyjä yleisiä lähtökohtia, kuten rinnastusta "reaalimaailmaan".

Jos esitys syntyisi täysin automaattisesti ja satunnaisesti ilman minkäänlaista taiteellista tai esteettistä valinta- tai ratkaisuelementtiä, ei ohjelman käyttäjällä ja kuultavalla musiikilla olisi sellaista keskinäistä yhteyttä, jota musiikin esittämisen edellytyksenä voidaan perustellusti pitää. Korkeintaan voitaisiin keskustella siitä, voisiko ohjelman tekijä olla silloin musiikin "esittäjä"?

Stemmaleikkuri

Kesäkuun 1999 alusta voimaan tulleen tilityssäntöuudistuksen jälkeen yhdelle muusikolle tai laulajalle tilitetään yhden kappaleen osalta enintään kuusi solisti- tai muusikkostemmaa (S tai M). Konemusiikissa ei ole tavatonta, että stemmoja kertyy taiteilijaa kohden selvästi enemmänkin, jolloin leikkuri joutuu töihin. Tilityssäntö löytyy Gramexin nettisivuilta (www.gramex.fi).

Leikkuriuudistus tehtiin osaltaan juuri konemusiikkiin liittyneiden epäkohtien vuoksi. Esimerkiksi sellainen Gramex-ilmoitus, jonka mukaan kappaleessa jollakin muusikolla olisi sata stemmaa, ei enää oikein kuulosta uskottavalta. Ensimmäisenä tulee mieleen - jos oletetaan, ettei varsinaista vilppiä yritetä - että stemman ja raidan käsitteet ovat menneet sekaisin. Sellaisessa tilanteessa esimerkiksi vieraileva muusikko, jolla olisi vaikkapa vain yksi stemma, joutuisi suhteellisesti ottaen erittäin heikkoon asemaan.

Peruskäsitteet kunniaan – ja järjestykseen

Nykyaikaiset tietotekniset tuotantovälineet mahdollistavat yhä uusia tapoja rakentaa äänitteille päätyviä kuulokuvia. Se monimutkaistaa entisestään kysymyksiä, joihin jatkossa voidaan joutua etsimään vastauksia. Edelleen joudutaan nojautumaan tekijänoikeudellisiin peruskäsitteisiin, joita ovat esimerkiksi teos ja sen esittäminen. Paljon saisi tapahtua, että ne sellaisinaan jäisivät kehityksen kyydistä.

Kannattaa muistaa, että Gramex-korvaus on tekijänoikeudellinen korvaus, johon ei työsuorituksen suuruus vaikuta. Vaivannäölle on haettava vastiketta muualta kuin Gramex-korvauksista, varsinkin kun yhden taiteilijan osuuden keinotekoinen suurentelu johtaa aina siihen, että perusteeton lisävastike otetaan toisten äänitteellä esiintyvien osuuksista.

Gramex-korvaus kertyy lain nojalla ja kokonaan eri perusteella kuin rojalti levymyynnistä tai palkkio studiotyöstä. Nämä korvaus- tai tulolajit eivät ole keskenään yhteismitallisia. Käsitteet on myös käytännössä pidettävä erillään, eikä missään muodossa tapahtuvaa kaupankäyntiä taiteilijoiden Gramex-korvausoikeudella ole syytä hyväksyä. Sellainen vaarantaa koko järjestelmän.