

Opinnäytetyö (AMK)

Tietojenkäsittely

Yrityksen tietojärjestelmät

2015

Jaakko Elsilä

ÄÄNISUUNNITTELUN TOTEUTTAMINEN LINNATEATTERIN ”ELÄVÄ SATUKIRJA”- ESITYKSEEN.



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma | Yrityksen tietojärjestelmät

2015 | Sivumäärä 33

Anne Jumppanen

Jaakko Elsilä

ÄÄNISUUNNITTELUN TOTEUTTAMINEN LINNATEATTERIN ”ELÄVÄ SATUKIRJA”- ESITYKSEEN

Kehittämishankkeen tarkoituksena oli toteuttaa äänisuunnittelu toimeksiantajana toimineen Linnateatterin ”Elävä satukirja” -esitykseen. Linnateatterin tavoitteena oli luoda pilottitoteutuksena teatteria, jonne lapsiperheiden olisi helppo tulla. Esitykset olivat Linnateatterin uudenlainen kokeilu, jossa äänitteinä kuultavia klassisia satuja kuvitettiin näyttelijöillä. Tarkoituksena oli saada mahdollisimman paljon kokemuksia jatkoa varten.

Opinnäytetyöraportissa selvitetään äänisuunnittelijan työnkuvaa teatterissa ja mitä äänisuunnittelu on. Raportissa kuvataan myös ”Elävän satukirjan” äänisuunnitteluprosessin vaihe vaiheelta ja lopuksi arvoidaan kehittämishankkeen onnistumista sekä kerrotaan ideoita jatkokehitystä ajatellen.

”Elävä satukirja” ja sen äänisuunnittelu onnistuivat pääosin odotusten mukaan ja palaute kannustaa kehittämään konseptia jatkossakin.

ASIASANAT:

Äänisuunnittelu, teatteri

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Information technology | Information systems

2015 | Total number of pages 33

Anne Jumppanen

Jaakko Elsilä

SOUND DESIGN FOR THE PLAY "LIVING FAIRYTALE BOOK" AT LINNATEATTERI

The purpose of this development project was to design sounds for Linnateatteri's children's play called the "Living fairytale book". Linnateatteri was the client and the partner of this development project whose aim was to create a theater where it would be easy for families to attend. The "Living fairytale book" play was Linnateatteri's new experiment of showing classic stories from recordings that the actors then acted. The purpose was to acquire as many experiences from this concept as possible for later use.

The theoretical framework of this thesis consists of the job description of a sound designer in a theater and sound designing in general. This thesis also describes all the phases of the sound designing in this particular play, the evaluation of the success of this development project and some ideas for further development of the play.

The "Living fairytale book" play and its sound design came together mainly as desired and the feedback encourages the development of this concept in the future as well

KEYWORDS:

Sound design, theater

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	6
2 KEHITTÄMISHANKKEEN LÄHTÖKOHDAT	7
2.1 Toiminnallisen opinnäytetyön ominaispiirteet	7
2.2 Linnateatteri toimeksiantajana	7
2.3 Kehittämishankkeen tarve ja tavoite	8
3 ÄÄNISUUNNITTELU TEATTERISSA	10
3.1 Äänisuunnittelija	10
3.2 Äänisuunnittelu	11
3.3 Työvälineet	13
4 KEHITTÄMISEN MENETELMÄT	15
4.1 Kehittämistoiminta	15
4.2 Kehittämisen menetelmät kehittämishankkeessani	16
5 ”ELÄVÄ SATUKIRJA” - LASTENTEATTERIESITYKSEN ÄÄNISUUNNITTELUN TOTEUTUS	18
5.1 Aikataulu	18
5.2 Työryhmä	20
5.3 Äänisuunnittelun vaiheet	20
5.3.1 Demoäänitys	20
5.3.2 Lukijan äänitys ja leikkaus	21
5.3.3 Tekstin luku ja äänien poiminnat	21
5.3.4 Musiikin sävellys	22
5.3.5 Harjoitus- ja esitysvaihe	22
5.4 Käytetyt työvälineet	23
5.5 Yleisimmät tässä työssä käytetyt äänenmuokkausvälineet	26
6 POHDINTA	29
6.1 Oma arviointi ja palaute	29
6.2 Jatkokehitysideat	30
LÄHTEET	32

KUVAT

Kuva 1. Näkymä äänitarkkaamosta lavalle esityksessä Pinokkio.	23
Kuva 2. Logic Pro X:n käyttöliittymä.	24
Kuva 3. Akai LPK25. (Akaipro 2015).	25
Kuva 4. Ääniefektejä sisältäviä vinyylejä.	25
Kuva 5. Logic Pro X:n ekvalisaattori.	26
Kuva 6. Logic Pro X:n kompressori.	27
Kuva 7. Logic Pro X:n reverb-työkalu Space Designer.	28

1 JOHDANTO

Kehittämishankkeeni oli äänisuunnittelun toteuttaminen Linnateatterin ”Elävä satukirja”- esitykseen. Tämän raportin on tarkoitus selventää sitä, millainen projekti ja työprosessi oli ”Elävän satukirjan” äänisuunnittelu. Esityksen luonteesta johtuen äänisuunnittelu oli esityksessä keskeisessä osassa. Minulla ei ollut aiempaa kokemusta äänisuunnittelusta, joten kehittämishanke oli kokonaisuudessaan opettavainen kokemus.

Raportin alussa selvitän toiminnallisen opinnäytetyön ominaispiirteitä. Käyn läpi kehittämishankkeeni äänisuunnittelun ja produktion lähtökohtia sekä taustaa. Kerron toimeksiantajasta sekä työn tarpeesta ja tavoitteista. Raportin teoriaosassa selvitän äänisuunnittelijan työnkuvaa, äänisuunnitteluprosessia ja ajatuksia äänisuunnittelusta haastatteluin. Selvitän myös äänisuunnittelijoille olennaisia työvälineitä.

Teoriaosuuden jälkeen esittelen kehittämishankkeessani käytettyjä kehittämisen menetelmiä. Viidennessä luvussa kuvaan kehittämishankkeen äänisuunnittelu-prosessin ideoista valmiiksi tuotoksiksi. Lisäksi esittelen käyttämiäni työvälineitä. Lopuksi pohdin kehittämishankkeen onnistumista ja esitän jatkokehitysideani.

Tuotoksena kehittämishankkeestani jäi heinäkuussa 2015 alkaneen lastenteatterin ”Elävä satukirja” esitykset, valmiit satuäänitteet sekä tämä opinnäytetyöraportti.

2 KEHITTÄMISHANKKEEN LÄHTÖKOHDAT

Kehittämistoiminnan organisointi, toteutus ja arviointi edellyttävät, että toiminnan lähtökohdat on ensin määritelty. Kehittämistoiminnan toteuttamisen kannalta on eduksi perustella tavoite mahdollisimman konkreettisesti. (Toikko & Rantanen 2009, 57.)

2.1 Toiminnallisen opinnäytetyön ominaispiirteet

Toiminnallinen opinnäytetyö on vaihtoehto tutkimukselliselle opinnäytetyölle (Vilkkä & Airaksinen 2003, 9). Toiminnallista opinnäytetyötä valmistavat ammattikorkeakoululaiset tekevät fyysisen tuotoksen tai kehittävät ammatillista toimintaa. Toiminnallisen osuuden ohessa he kirjoittavat tuotosta tai kehittämisprosessia koskevan raportin. Raportti toimii opiskelijan ammatillisen tiedon, taidon ja sivistyksen näytteenä fyysisestä tuotoksesta tai kehittämästään toiminnasta. (Vilkkä 2006, 71.)

Opinnäytetyöraportti muistuttaa kertomusta, jonka juoni etenee tehdyn projektin tai työprosessin mukaan. Olennainen osa toiminnallista työtä on produkti eli tuotos. Se voi olla alasta riippuen esimerkiksi ohje, perehtymisopas tai turvallisuusohje, tapahtuman toteuttaminen, kirja tai portfolio. (Vilkkä & Airaksinen 2003, 1, 82-83.)

2.2 Linnateatteri toimeksiantajana

Toimeksiantaja kehittämishankkeessa oli turkulainen Linnateatteri, joka on vuodesta 2003 lähtien toiminut ammattilaisteatteri. Katsojaluvuissa mitattuna se on Suomen suurimpia teattereita (Teatterin tiedotuskeskus 2015). Linnateatterilla on kaksi näyttämöä Linnankadulla entisen kivipainon talossa ja lisäksi kesänäyttämö historian ja nykytaiteen museon Aboa Vetus & Ars Novan pihalla. Linnateatterin taiteellisena johtajana toimii Petteri Summanen. Tällä hetkellä virkaa toi-

mittava toimitusjohtaja on Reima Jokinen. Linnateatterilla työskentelee yhteensä 12 vakituista työntekijää. (Linnateatteri.) Kehittämishankkeeni aikana teatterin toimitusjohtajana toimi Maija Palonheimo. Taiteellinen johtaja Petteri Summanen antoi produktiolle raamit, jonka mukaan esitystä alettiin työstää.

Oma työni produktion alkoi koulun harjoittelujaksolla keväällä 2015, jolloin sovin Linnateatterin kanssa töistä kesäksi. Olin aiemmin tehnyt musiikkituotannon Linnateatterin Choice!-musikaaliin, joten Linnateatteri tiesi myös harrastuneisuuteni musiikkiin. Työni sisälsi äänisuunnittelun, musiikin sävellyksen ja ääniajon lastenteatteriesityksessä ”Elävä satukirja”.

2.3 Kehittämishankkeen tarve ja tavoite

Kehittämishankkeeni, äänisuunnittelu ”Elävä satukirja” esitykseen, sai alkunsa, kun Linnateatteri sai ajatuksen pienimuotoisesta satuteatterista kesäksi 2015. Satuteatteri oli uudenlainen kokeilu, jossa sadut tulisivat äänitteeltä ja näyttelijät kuvittaisivat niitä. Luonteeltaan se oli kuin kuvitettu kuunnelma. Linnateatterissa koettiin, ettei Turussa ole kesäisin riittävästi lapsille teatteritarjontaa. Kesäteatterina toimiva Aboa Vetus & Ars Novan piha haluttiin myös hyödyntää paremmin.

”Meillä oli tyhjiillään hyvä näyttämötila keskellä kaupunkia kaikki päiväajat. Pienille lapsille on hyvin vähän tarjontaa ammattilaisten tekemästä teatterista kesällä.” (Palonheimo 17.9.2015, sähköpostihaastattelu.)

Tavoitteena oli tarjota helposti lähestyttävää lastenteatteria, jonne on helppo mennä. Koska kyseessä oli pilottihanke, Linnateatteri halusi saada mahdollisimman paljon oppia jatkoa varten. Tiukasta aikataulusta ja pienestä budjetista johtuen, tiettyihin osa-alueisiin ei ehditty riittävästi panostaa.

”Satuteatterilla haluttiin luoda mielikuvaa ”helppo pistäytyä” ja jatkaa päivän muita puuhia. Harkitsimme tarkkaan esityksen keston, jotta perheen pienimmätkin jaksoivat seurata esitystä. Pidimme esityksen lipun hinnan edullisina, jottei se olisi este kenellekään. Valitsimme perinteisiä, tuttuja satuja. Ensimmäinen kesä oli kokeilun luontoinen, josta haluttiin ottaa oppia ja kokemuksia. Koska toimeen ryhdyttiin vasta keväällä 2015, piti löytää nopea tapa toteuttaa esitykset. Rahaa oli käytettävissä erittäin vähän. Markkinointi jäi liian vähäiselle, eikä medianäkyvyyttä saavutettu tarpeeksi.” (Palonheimo 17.9.2015, sähköpostihaastattelu.)

Tavoitteenani oli saada mahdollisimman paljon oppia teatterin äänisuunnittelusta ja teatteriesityksen tekemisestä. Tavoitteenani oli myös tehdä äänisuunnitelua, joka kuulostaa ja vaikuttaa ammattimaisesti tehdyltä.

3 ÄÄNISUUNNITTELU TEATTERISSA

3.1 Äänisuunnittelija

Äänisuunnittelijat vastaavat esitysten äänimaailman taiteellisesta ja osin teknisestä suunnittelusta. Ideointi ja suunnittelu tapahtuu yhteistyössä erityisesti ohjaajan, säveltäjän ja soveltuvilta osin myös muun taiteellisen työryhmän kanssa. Teatteriäänien parissa työskentelevä henkilöstö voidaan karkeasti jakaa kolmeen ryhmään; äänisuunnittelijoihin, tehoste- ja äänimestareihin ja äänimiehiin. (Autio 2000, 25.) Esittävän taiteen piirissä tehdään muutakin äänityötä kuin äänisuunnittelua, kuten esimerkiksi äänen ulosajoa, tarkkailua sekä erilaisia laitteiden ylläpitoon ja käyttöön liittyviä töitä (Lepoluoto 2014, 12). Heidi Hokkasen (2010, 19) mukaan äänisuunnittelija on vähintään teknisessä vastuussa kaikesta teoksessa kuultavasta äänestä.

Äänisuunnittelijan työnkuva on moniulotteinen ja jatkuvasti muutoksenalaisena (Soidinsalo 2014, 9). Roolit ja vastualueet vaihtelevat produktiokohtaisesti ja äänisuunnittelijoiden ammattitaidon käytölle on aina hyvä olla perusteltu syy (Hokkanen 2010, 18). Turun kaupunginteatterin taiteellisen johtajan, ohjaajan ja näyttelijän Mikko Koukin (21.10.2015, sähköpostihaastattelu) mukaan varsinkin pienissä ryhmissä ei ole aina resursseja erilliseen äänisuunnittelijaan. Hänen mukaan myös olosuhteet voivat vaihdella huomattavasti pienen ja suuren teatterin välillä, joka näkyy muun muassa laitteistossa. Pienemmissä produktioissa ja teattereissa, kuten Linnateatterissa, töitä tehdäänkin usein oman roolin ulkopuolellakin, kuten Linnateatterin äänisuunnittelija Kristian Uusitalo toteaa.

”Linnateatterissa äänisuunnittelijan rooli on aika laaja verraten useisiin muihin ammattiteattereihin Suomessa. Linnateatterissa tehdään usein varsin pienellä budjetilla esityksiä, jolloin kukin työryhmän jäsen joutuu joustamaan omien rajojensa ulkopuolelle ja tekemään myös tehtäviä oman työnkuvan ulkopuolelta. Joskus se saattaa häiritä äänisuunnitteluun käytettävää panosta, jos vaikka joutuu auttamaan lavasteiden kanssa kovin paljon.” (Uusitalo 16.9.2015, sähköpostihaastattelu.)

Lahden kaupunginteatteri (2015) esittelee sivuillaan äänisuunnittelija Kai Poutasen työnkuvaa. Tehtäviin kuuluvat muun muassa näytelmään sopivan musiikin etsiminen, äänitehosteiden suunnittelu ja toteutus, mikrofonien ja kaiuttimien sijaintien pohtiminen sekä kokonaisuuden rakentaminen sopivaksi näytelmän sisältöön.

Äänisuunnittelijoiden työnkuvaa on selvitetty myös kattavasti ammatti-identiteettiä kuvailevassa Valo ja äänisuunnittelija-kirjassa (Joro, 1998). Joron (1998, 69) mukaan äänisuunnittelijat kuvailivat omaa ammattiaan henkilölle, joka ei tunne alaa lainkaan, muun muassa seuraavasti;

- Asiantuntija akustiikassa ja äänisuunnittelussa
- Äänien tekijä ja miksaaja
- Äänialan monitaituri
- Teen kaikkea ääneen ja musiikkiin liittyvää
- Olen taiteellisteknisessä vastuussa kaikesta siitä mitä kuuluu

Äänisuunnittelija Tuuli Kyttälä sanoo Taideyliopiston haastattelussa äänisuunnittelijan työn vaativan ensisijaisesti suunnittelutaitoja ja näkemystä, mutta myös teknisiä taitoja. Myös stressinsietokyky, ja ryhmätaidot ovat hänen mukaan eduksi. (Taideyliopisto 2014.)

Ohjaajan näkökulmasta äänisuunnittelija on tärkeässä osassa esityksessä. Se luo Koukin mukaan onnistumiselle edellytykset.

”Äänimaailma, musiikki, biisit, tehosteet ovat yksi erittäin tärkeä osa esitysten kokonaisuutta. Äänisuunnittelu ja suunnittelija ovat ainakin mulle onnistumisen edellytys.” (Kouki 21.10.2015, sähköpostihaastattelu)

3.2 Äänisuunnittelu

Äänisuunnittelua ei voida yksikäsitteisesti määritellä. Nykyäänisuunnittelu on koko äänen tuottamisen, muokkaamisen ja toiston ketjun hallintaa. (Soidinsalo 2014, 25-26.)

Äänisuunnittelulla on pitkälti samankaltainen pyrkimys lopputuotoksesta riippumatta. Äänisuunnittelulla pyritään tarinan tai esityksen kulun vahvistamiseen,

mutta sitä voidaan pitää itsenäisenä kokonaisuutena. Äänimaailman luoma tunnelma on yksi peruspilareista eheän esityksen taustalla. (Myllymäki 2015, 1,3.) Uusitalo (16.9.2015, sähköpostihaastattelu) yhtyy tähän näkemykseen ja kuvaillee karkeasti äänisuunnittelun pyrkivän rytmittämään teosta sekä tukemaan valalla oleva tunnetta. Äänisuunnittelu toimii emotionaalisenä tukena näyttelijän työlle, sillä se korostaa näytelmässä esiintyviä tunteita (Kansallisteatteri 2013).

Äänisuunnittelu on perinteisesti rajattu erilleen musiikista. Äänisuunnittelijan alaan kuuluvat kuitenkin yhtä hyvin sellot ja tuubat kuin traktori ja herätyskellokin. (Soidinsalo 2014, 64, 71.) Äänisuunnittelijan raaka-aineena on kaikki ääni maan ja taivaan väliltä. Se voi olla esimerkiksi musiikkia, kakofoniaa, ihmisen ääntä tai tehosteääntä. (Lahden kaupunginteatteri 2015.)

Vaikka eri taiteenmuotojen äänisuunnittelun työtavat ja lopputuotokset ovatkin erilaisia, Yleisradion kuunnelmien äänisuunnittelija Niko Ingman ja Linnateatterin äänisuunnittelija Kristian Uusitalo lähestyvät äänisuunnitteluprosessia hyvin samalla tavalla.

”Mun työssä ääniä suunnitellaan siten, että yleensä on teksti, kuunnelman käsikirjoitus, johon ne äänet sitten suunnitellaan. Että minkälaisia äänimaisemia siinä tarvitaan, minkälaista musiikkia mahdollisesti.” (Ingman 2015.)

”Yleensä aloitan prosessin lukemalla käsikirjoituksen ja poimien sieltä jo tekstiin ja paranteeseihin kirjoitetut äänet valmiiksi ylös.” (Uusitalo 16.9.2015, sähköpostihaastattelu.)

Myös Kai Poutanen aloittaa työskentelyn tutustumalla ensin käsikirjoitukseen ja aloittaa äänisuunnittelun konkreettisesti harjoitusten alkaessa. Työn prosessointi alkaa tosin jo siinä vaiheessa, kun on tiedossa tarkemmin, mitä ollaan tekemässä. (Lahden Kaupunginteatteri 2015.)

Uusitalo (2015) pitää hyvänä äänisuunnittelun lähtökohtana teatterissa puhe-näytelmää tehdessä sitä, että puhe kuuluu. Tämän jälkeen hänen mukaan voi keskittyä esityksen juonen tukemiseen musiikilla ja tehosteilla. Varsinaista ohjemaista peruskaavaa äänisuunnittelulle ole, mutta tietynlainen toistuminen Uusitalon työtavoissa on olemassa.

”Varsinaisen suunnittelun voisi ehkä jakaa kahteen osaan: ennakkosuunnitteluun ja harjoitusvaiheessa tapahtuvaan suunnitteluun. Ennakkosuunnittelua voi tehdä

jo ennen harjoituskauden alkua ja kerätä mahdollista materiaalia talteen, jota sitten myöhemmin prosessin edetessä käyttää tai ei. Peruskaavana itsellä voisi ehkä ollakin juuri hyvä ennakko valmistautuminen ja sen jälkeen rohkeasti kokeileva harjoituskauden työ.” (Uusitalo 16.9.2015, sähköpostihaastattelu.)

Kliseen mukaan paras äänisuunnittelu on sellaista, jota esityksen yleisö ei huomaa (Soidinsalo, 51). Koukin mukaan onnistunut äänisuunnittelu on päinvastoin sellaista, joka huomataan.

”Äänisuunnittelu on onnistunut, kun se tuntuu ja herättää tunteita, kun se luo maailman. Se voi voimistaa visuaalista kuvaa tai rikkoa sitä. (Kouki 21.10.2015, sähköpostihaastattelu)

DJ Slow kertoo Teostoryn haastattelussa äänisuunnittelijan työstään. Hänen mukaan ääneen kannattaa panostaa, koska se tavoittaa alitajunnan ja saa aikaan muistikuvia ja mielleyhtymiä (Brink, 2015).

3.3 Työvälineet

Äänisuunnittelua voidaan kutsua teknologiataiteeksi siinä käytettävien teknisten laitteiden takia (Soidinsalo 2014, 12). Ismo Paananen (LVS 2015) sanoo tekniikan tehtävän olevan osa tarinaa, ei irrallinen kerros vuorosanojen päällä. Ihminen on se, joka tekee valinnat ja suunnittelutyön, vaikka tekniikka tarjoaakin valmiita työtapoja ja sapluunoita. Äänitekniikan lisäksi työvälineitä ovat esimerkiksi suunnittelijan kokemus, työtapo ja musikaalisuus. (Moriwaki 2012, 10.) Samaa mieltä Paanasen kanssa on Jari Kauppinen, jonka mukaan laitteet, ohjelmistot, mediat ja niiden hyödyntäminen ovat vain mahdollisuuksien avaruus, jonka piiriin työskentely sijoittuu (Soidinsalo 2014, 21). Kun tekniikkaa kuitenkin käytetään on syytä tarkastella konkreettisia työvälineitä. Erilaisten ohjelmistojen lisäksi nykysuunnittelussa ovat vahvasti mukana eri suoratoistopalvelut, joista voidaan etsiä esityksiin valmista musiikkia tai äänitehosteita.

”Itselläni työvälineinä on usein Logic, koska se on helppo ja simppele. Youtube; mitä sieltä ei löytyisi ja tietysti nykyään Spotify. Spotifyn on vakiinnuttanut aika pitkälti omaan suunnittelutyöhön asemansa. Lähes kaikki maailman musiikki on vain klikkauksen päässä.” (Uusitalo 16.9.2015, sähköpostihaastattelu.)

Ammattikäyttöön tarkoitettuja äänituotanto-ohjelmistoja on useita. Suosituimpia ovat muun muassa Avid Technologyn Pro Tools, Steinbergin Cubase, Abletonin

Live sekä Applen Logic. Linnateatterissakin käytössä oleva, ääniajoon tarkoitettu, Figure 53:n Q-lab on käytännöllinen ohjelmisto, jolla voidaan ulosajaa samanaikaisesti myös kuvaa. Äänisuunnittelun välineenä voi toki olla mitä vain, josta voidaan tuottaa ääntä tai jolla sitä voidaan taltioida. Vain mielikuvitus ja aika ovat rajana, kuten Uusitalo toteaa.

”Aika usein tulee toive tai sitten vain kohtaaminen tarvitsee jotain niin spesiaalia ääntä, että sitä on mahdotonta mistään saada valmiina. Silloin se nauhoitetaan ja nauhoitus muokataan tarpeiden mukaan. Jos tarvitaan esimerkiksi rusentava ääni, kun kerrostalon katto tippuu niskaan, niin silloin alkaa äänitys siitä että tiiliä murskataan ja sementtisäkkejä tippuu tms. Niitä sitten Logicilla yhdistelemällä ja muokkaamalla saadaan muutaman sekunnin valmis tehoste. Yleensä työ saattaa tällaisessa tapauksessa ottaa koko päivän ja siksi harvoin teattereissa kukaan tekee efektejä alusta loppuun.” (Uusitalo 16.9.2015, sähköpostihaastattelu.)

4 KEHITTÄMISEN MENETELMÄT

4.1 Kehittämistoiminta

Kehittäminen nähdään usein konkreettisena toimintana, jolla tähdätään selkeästi määriteltyyn tavoitteeseen. Sen onnistumista voidaan arvioida sen mukaan, kuinka hyvin määritelty tavoite saavutetaan. Kehittämistoiminnan kohde, laajuus, organisointitapa ja lähtökohta voivat vaihdella huomattavasti. (Toikko & Rantanen 2009a, 14.) Toisin kuin tutkimuksessa, tieteellistä tietoa olennaisempaa kehittämistoiminnassa on tavoite, käytännöllisyys ja toiminta. Kehittämistoiminnassa tavoitteena on enemmänkin jonkin konkreettisen asian muuttaminen. (Toikko & Rantanen 2009b, 3-4, 10.) Kehittämistoiminta-käsitettä voidaan pitää kattavana yläkäsitteenä kaikelle sellaisen toiminnan kokonaisymmärtämiselle ja työskentelylle, jonka perusteella syntyy uusi asia. Näin ollen kehittämistoiminta luo yksilöidylle kehittämishankkeelle käsitteellisen kehyksen, jonka ohjaamana hankkeeseen sitoutuneet henkilöt vievät hanketta eteenpäin. (Salonen 2013, 7)

Kokeileva kehittämistoiminta on uuden asian keksimistä eli innovointia. Kehitystyö on akateemisessa mielessä vähempiarvoinen, mutta sen yhteiskunnallinen merkitys on kasvanut. Tutkimuksellisessa kehittämistoiminnassa tietoa tuotetaan aidoissa käytännön toimintaympäristöissä. Konkreettinen kehittämistoiminta määrittelee tutkimuksen reunaehdot, jolloin tutkimukselliset asetelmat ja menetelmät toimivat alisteisessa asemassa ja apuna. (Toikko & Rantanen 2009a, 20, 22.)

Kehittämistoimintaa voidaan lähteä arvioimaan fakthanäkökulmasta tai tulkinnallisesta näkökulmasta. Fakthanäkökulmasta lähtevä kehittämistoiminta pyrkii vaikuttamaan konkreettisesti todennettavaan asiaan. Tulkinnallisesta näkökulmasta lähtevä kehittämistoiminta sitä vastoin kohdistuu esimerkiksi työhyvinvoinnin kokemuksiin, jolloin tavoitteiden saavuttaminen ei ole yksinkertaisesti todennet-

tavissa, vaan edellyttää tulkinnallista näkökulmaa. (Toikko & Rantanen 2009a, 38.)

Kehittämistoiminnassa pyritään tuottamaan tietoa esimerkiksi siitä, voidaanko jotakin työmenetelmää pitää hyvänä, jolloin etsitään näyttöä kehitettävän asian käyttökelpoisuudesta. Toimintaympäristöissä syntyvä tieto on peräisin aidosta käytännön toiminnasta ja tarpeesta ratkaista käytännön ongelma. (Toikko & Rantanen 2009a, 39, 42)

Kehittämistoiminta voidaan jakaa suunnitteluorientoituneeseen ja prosessorientoituneeseen toimintaan. Suunnitteluorientoituneessa kehittämisessä prosessin eri vaiheet pyritään ennakoimaan, määrittelemään ja rajaamaan tarkasti. Prosessorientoituneessa kehittämisessä uutta kehittämistä koskevaa tietoa syntyy koko ajan toiminnan kuluessa, jolloin hyväksytään toimintaympäristön ja toiminnan muuntuvuus. (Toikko & Rantanen 2009a, 49-50.)

4.2 Kehittämisen menetelmät kehittämishankkeessani

Empiirinen aineisto kehittämishankkeelleni koostuu toimeksiantajan, äänisuunnittelijoiden ja näyttelijöiden kanssa käydyistä dialogisista keskusteluista ja haastatteluista, työryhmän tuotantopalavereista sekä palautteista. Myös pilottitoteutus toimi kehittämishankkeen kehittämisen menetelmänä, sillä ”Elävää satukirjaa” esitettiin nyt ensimmäistä kertaa.

Dialogisen lähestymistavan tavoitteena on prosessimaisesti rakentuva dialogi ja se perustuu haluun kysyä ja oppia toisilta. Dialogisissa keskusteluissa osallistujien välillä vallitsee keskinäinen kunnioitus, eikä vuorovaikutus ole hierarkkista vaan rinnakkaista. (Toikko & Rantanen 2009, 93.) Dialogiset keskustelut, etenkin näyttelijöiden kanssa, olivat tärkeitä kehittämishankkeen rakentumisen kannalta. Keskustelut johtivat usein uusien ratkaisujen löytämiseen. Keskustelut eivät olleet ennalta suunniteltuja, vaan yleensä harjoitusten yhteydessä, tilanteessa syntyneitä dialogeja. Dialogisten keskustelujen käyminen oli oikeastaan välttämätöntä eheän esityksen valmistumisen kannalta, koska ohjaajaa ei esityksessä ollut.

Haastattelu on ainutlaatuinen tiedonkeruumenetelmä, koska siinä ollaan suorassa vuorovaikutuksessa tutkittavan kanssa. Haastattelun suurin etu on sen joustavuus aineistoa kerätessä. Joustavuus mahdollistaa sen, että haastattelutilanteen edellyttämällä tavalla voidaan säädellä aineiston keruuta ja myötäillä vastaajaa. Myös vastausten tulkitsemiseen on enemmän mahdollisuuksia. Avoimessa haastattelussa selvitetään haastateltavan ajatuksia, mielipiteitä ja tunteita sen mukaan kuin ne aidosti tulevat vastaan keskustelussa. (Hirsjärvi & Remes 1997, 193-194, 198.) Äänisuunnittelijoiden kanssa käydyistä haastatteluista tarkoituksena oli saada tietoa äänisuunnittelun lähtökohdista ja prosessista äänisuunnittelutyötä aloittaessa. Haastatteluiden avulla sain paljon sellaista arvokasta tietoa, jota ei painetuista lähteistä löytynyt.

Tuotantopalavereissa keskusteltiin tuotannon edistymisestä, tuotiin esiin epäselviä asioita ja sovittiin aikatauluista. Kävin myös palautekeskusteluja etenkin äänisuunnittelijoiden kanssa, mutta myös muun työryhmän kanssa kehittämishankkeen aikana. Kehittämishankkeen jälkeen sain palautetta myös muilta hankkeessa osallisena olleilta. Kehittämisen menetelmänä toimi myös pilottiteutus, jonka avulla esitystä voidaan jatkossa kehittää entistä paremmaksi.

5 ”ELÄVÄ SATUKIRJA” - LASTENTEATTERIESITYKSEN ÄÄNISUUNNITTELUN TOTEUTUS

Tässä luvussa esittelen kehittämishankkeeni äänisuunnittelun kannalta olennaisia asioita ja selvitän työprosessin ideasta valmiiksi tuotokseksi. Käyn läpi kehittämishankkeen aikataulun, työryhmän ja äänisuunnittelun vaiheet. Esittelen käytössäni olleet työvälineet sekä yleisimmät tässä työssä käytetyt äänenmuokausvälineet.

”Elävä satukirja” oli lapsille suunnattu lyhytkestoinen teatteriesitys, joka oli Linnateatterin pilottihanke. Hanke oli tietoinen, taloudellisesti kannattamaton panostus ja sillä oli tarkoitus kerätä tietoa ja kokemusta jatkoa varten. Petteri Summasen (14.9.2015, puhelinhaastattelu) mukaan äänisuunnittelu oli keskeisessä osassa esityksessä ja kuvaili esitystä sanoin ”klassisten satujen elävä kuvitus, joka sekä myötäilee tarinaa että tuottaa improvisatorisia yllätyksiä.” Valmiiksi taltioidut ja äänimaailmaltaan valmiit sadut ajettiin äänitteeltä ja näyttelijät kuvittivat satuja tarinan mukaan. Satuja ja esityksiä oli neljä erilaista; Pinokio, Punahilkka, Lumikki sekä Hannu ja Kerttu. Tämän tyyppistä teatteria ei oltu aiemmin Linnateatterissa kokeiltu. Esityksiä oli yhteensä 34 kertaa heinäkuun ajan. Inspiraationa esityksille toimi osaltaan Sinikka Sokaan esittämä Grimmin satuja –sarja, jota lähetettiin YLE TV2:ssa vuosina 1997-1999.

5.1 Aikataulu

Helmikuussa 2015 sovimme Linnateatterin toimitusjohtaja Maija Palonheimon kanssa siitä, että teen kesätöitä Linnateatterille. Sain tehtäväksi vastata satujen äänityksistä ja äänen ajoista esityksissä. Tehtävät tarkentuivat vielä myöhemmin. Tiedossa oli jo se, että näyttelijöiksi produktion tulisivat ammattinäyttelijät Henrik Hammarberg ja Elina Kivioja. Tuottajana produktiossa toimi Jenni Nikinmaa.

Maaliskuun puolessa välissä pidimme ensimmäisen palaverin Helsingissä Aleksanterin Teatterissa. Petteri Summanen kertoi ajatuksiaan siitä, millaista tuleva lastenteatteri voisi olla. Hän toivoi esityksessä olevan paljon improvisaatiota ja mahdollisesti esimerkiksi lauluhetkiä satujen keskellä. Maaliskuun lopulla sadut valittiin yhdessä näyttelijöiden, tuottajan ja toimitusjohtajan kanssa. Saduiksi valikoitui Lumikki, Punahilkka, Pinokkio sekä Hannu ja Kerttu. Tuottaja alkoi etsiä sopivia versioita saduista. Tuottaja halusi löytää lähempänä alkuperäisiä satuja olevia versioita, jotka eivät kuitenkaan olisi liian raakoja. Sovittiin myös, että saduille etsitään lukija mahdollisimman pian.

Huhtikuun alussa päätettiin satuesityksille yhteinen nimi. Äänestyksen jälkeen satuesitykset saivat nimen ”Elävä satukirja”. Mielekkäiden satuversioiden löydyttyä luin sadut nauhalle demoksi, jotta saisimme tietää niiden ajallisen keston. Huhtikuun lopussa 21.4.2015 pidettiin ensimmäinen tuotantopalaveri. Sovimme muun muassa siitä, että satujen lukija olisi hyvä löytyä Linnateatterin omasta väestä pienen budjetin vuoksi. Lukijaksi suostui Petteri Summanen, jonka kanssa nauhoitimme kaikki neljä satua 22.4.2015. Huhtikuun loppuun mennessä olin editoinut sadut kuunneltavaan muotoon ja lähetin ne näyttelijöille.

Toukokuun alussa aloin lukea satuja tehden samalla muistiinpanoja selvistä kohdista, joita voisi tukea äänellisesti. Aloin myös säveltää satuihin teemamusiikkia, josta olin saanut osviittaa Petteri Summaselta. Sävelsin kuitenkin pyydetyn lisäksi enemmän musiikkia, jotka mielestäni tukivat paremmin satua. Pidimme tuotantopalaverin 18.5.2015, jossa oli koko työryhmä paikalla. Toukokuussa kuuntelutin sadut eräälle Linnateatterin TET-harjoittelijalle, joka oli aiemmin hyvin perehtynyt äänikirjoihin. Häneltä sain palautteita varsinkin puheen selkeydestä saduissa ja hänen ehdotuksiaan äänimaailmasta.

Kesäkuun alkupuolella sävelsin musiikkia satuihin, etsin äänitehosteita ja kokeilin erilaisia ääniä satujen tueksi. Lähetin aina tarvittaessa näyttelijöille uusia versioita saduista. Näyttelijät harjoittelivat ja ideoivat omaa tahtiaan pitkälti kuuntelemalla satuja. 14.-17.6.2015 harjoittelimme yhdessä näyttelijöiden kanssa Aleksanterin Teatterilla Helsingissä. Näiden harjoitusten yhteydessä syntyi suurin osa äänimaailmasta, kun ideoimme yhdessä satujen äänitehosteita. Jou-

duin myös leikkaamaan isojakin osia alkuperäisestä äänityksestä, jotta sadut olisivat paremmin kuvitettavissa. Juhannuksen jälkeen harjoittelimme 22.-30.6.2015 esitysten tulevalla näyttämöllä Aboa Vetus & Ars Novan pihalla. Saimme myös ”Elävässä satukirjassa” tarvittavat rekvisiitat ja lavasteet mukaan harjoituksiin. Tämän viikon aikana tein vielä paljon muutoksia satuihin ja lopullisen muotonsa sadut ja esitykset saivat 30.6.2015.

”Elävä satukirja” sai ensi-iltansa 1.7.2015, jolloin esitimme saduista Pinokkion. Näytöksiä oli keskiviikosta perjantaihin kaksi kertaa päivässä ja lauantaisin yksi näytös. Ajoin äänet ja vastasin tekniikan toimivuudesta koko Heinäkuun ajan. Viimeinen ”Elävä satukirja”-esitys oli 31.7.2015, jolloin esitimme saduista Hannun ja Kertun.

5.2 Työryhmä

Produktio tehtiin pienellä budjetilla ja nopealla aikataululla. Lipputuloja ei odotettu tulevan esityksen pilottiluonteen takia. Siksi työryhmäkin oli kevyt ja nopeasti käytettävissä oleva.

Ydintyöryhmä koostui lisäksi kahdesta ammattinäyttelijästä Henrik Hammarbergistä ja Elina Kiviojasta sekä järjestäjä Eetu Kujalasta. Oman panoksensa produktion antoivat myös lavasterakentaja sekä tarpeistonhoitaja. Alussa vahvasti mukana oli myös satujen lukija Petteri Summanen ja tuottaja Jenni Nikinmaa.

5.3 Äänisuunnittelun vaiheet

5.3.1 Demoäänitys

Ensimmäisessä vaiheessa äänitin valitut sadut lukemalla ne suoraan MacBook Pron sisäisen mikrofoniin kautta Logic Pro X:n raidalle. Tässä vaiheessa äänenlaadulla ei ollut merkitystä, koska halusimme saada satujen ajallisesta kestosta osviittaa.

Pyrkimys oli aluksi, että esitysten kesto olisi noin 40 minuuttia. Demoäänitykset osoittivat kuitenkin kaikkien satujen olevan huomattavasti lyhyempiä. Tämä aiheutti myöhemmässä vaiheessa esityksen sisällön suhteen pohdittavaa.

5.3.2 Lukijan äänitys ja leikkaus

Taltioimme Petteri Summasen kanssa kaikki neljä satua päivän aikana Linnateatterin harjoitustilassa Puutarhakadulla. Saimme Linnateatterilta tilojen lisäksi myös tarvittavat laitteet käyttöömmek. Äänityksien kannalta tila oli hyvä, sillä huone oli entinen Yleisradion studiotila. Se mahdollisti lähes häiriöttömän akustiikan ja kaiuttoman tilan. Äänittäminen eteni sujuvasti kokeneen ääninäyttelijä Petteri Summanen kanssa. Hän oli aiemmin tehnyt paljon esimerkiksi dubbauksia elokuviin.

Mikkinä äänityksissä käytimme Akg:n C414b-uls:ää ja äänikorttina Motu ultralite mk3:sta. Ääniraidat tallentui tietokoneelleni Logi Pro X -musiikkituotantohjelmaan. Säädin tallennettavan äänen siirtoa varten äänenvoimakkuuden optimaaliseksi ja korjasin sitä tarpeen vaatiessa. Jos ääni säröytyi, äänitimme kohdan uudelleen. Saimme aikaan valmiiksi puhtaan kuuloiset ääniraidat, joita en joutunut liiemmin muokkaamaan. Tein kuitenkin ison työn siistiessäni äänityksessä tulleita virheitä leikkaamalla ja yhdistämällä ääniraitojen osia.

5.3.3 Tekstin luku ja äänien poiminnat

Alkaessani suunnitella esityksien äänimaailmaa aloin lukea satuja etsien niistä selkeitä kohtia eri äänille. Tällaisia olivat esimerkiksi oven aukeamiset, koputukset, puunhakkaus ja käveleminen metsässä. Näiden äänien poimiminen satujen teksteistä oli mielestäni helpoin osa äänisuunnittelua, koska ne olivat ikään kuin valmiiksi merkattuja.

Satujen lukeminen ja niiden tunteminen oli tärkeä osa äänisuunnittelua. Jouduin myöhemmissä vaiheissa poistamaan kokonaisia kappaleita sadusta, jotta esitys

toimisi paremmin. Tällöin oli tärkeää tuntea satu kokonaisuudessaan sen loogisen etenemisen kannalta.

5.3.4 Musiikin sävellys

Alun perin työtehtäviini ei kuulunut musiikin sävellys. Olin käytännössä vastuussa vain satujen taltioinneista, niiden käsittelystä ja äänen ajosta. Sain musiikin osalta vain sellaisen toiveen, että saduissa voisi olla jokin musiikki, joka nostettaisiin tai häivyttäisiin ajoittain. Huomattuani, ettei sadut sellaisenaan toimi, aloin tehdä siihen äänisuunnittelua ja säveltää musiikkia. Olin saanut suunnitelluun melko vapaat kädet, joten tarvittavia muutoksia ja lisäyksiä oli helppo tehdä itsenäisesti.

Sävellystyö oli haastavin osa työtäni, sillä en ollut aiemmin tehnyt tämäntyyppistä produktiota. Kuuntelin vanhoja satukasetteja ja katsoin Sinikka Sokaan esittämiä Grimmin satutaltiointeja, joista yritin saada osviittaa äänimaailman rakentamiseen. Musiikki satuihin syntyi eri teemojen kautta. Yritin luoda satujen eri kohtiin mielikuvia iloisista, surullisista, toiveikkaista ja pelottavista kohdista. Pyrin luomaan satuihin syvyyttä ja rytmiä, joista näyttelijöiden olisi hyvä saada ote.

Tein kaiken musiikin Logic Pro X musiikkituotanto-ohjelmalla. Käytin sen tarjoamia virtuaalisia instrumentteja, joista parhaiten satuihin sopivat sen akustisia ja orkestraalisia soittimia mallintavat instrumentit.

5.3.5 Harjoitus- ja esitysvaihe

Harjoitusvaihe oli äänitehosteiden kannalta merkittävin osuus. Lisäksi harjoitusvaiheessa satuja leikattiin ajoittain paljonkin ja pyrimme saamaan kaikki sadut noin 20 minuuttisiksi. Näin ollen alkuperäisestä suunnitelmasta tehdä 40 minuuttisia esityksiä jouduttiin luopumaan. Päätimme osaltaan tiukan aikataulun vuoksi myös, ettemme tule käyttämään mikrofoneja esityksissä ja etteivät näyttelijät puhu vuorosanoja. Tästä johtuen muiden äänien ja musiikin rooli oli esityksissä merkittävä.

Harjoituksissa itseni ja näyttelijöiden välillä käytiin jatkuvaa vuorovaikutusta. Teimme yhdessä paljon töitä satujen tekstien leikkaamisessa ja ideoimme ääniä ja niiden paikkoja. Kävimme keskusteluja esityksen rytmikasta ja sisällöstä. Pyrimme priorisoimaan harjoiteltavia satuja ja niiden kohtauksia. Harjoitusvaihe valmisti esitystä äänimaailmallisesti eniten. Harjoitusten aikana satujen kuvitus ja äänimaailma elivät teatterille tyypilliseen tapaan paljon. Lopullisen muodon esitys saikin vasta viimeisellä harjoituskerralla.

Esityksissä ajoin valmiit sadut koneelta ja tärkein tehtäväni oli huolehtia, että kaikki tekniikka toimii. Esityksissä ajoin sadut varsin yksinkertaiselta laitteistokokoonpanolta. Laitteistona oli MacBook Pro- tietokone, Motu ultralite mk3 äänikortti, Allen Heath DL-1000 mikseri ja Yamaha A12 kaiuttimet. (Kuva 1.)



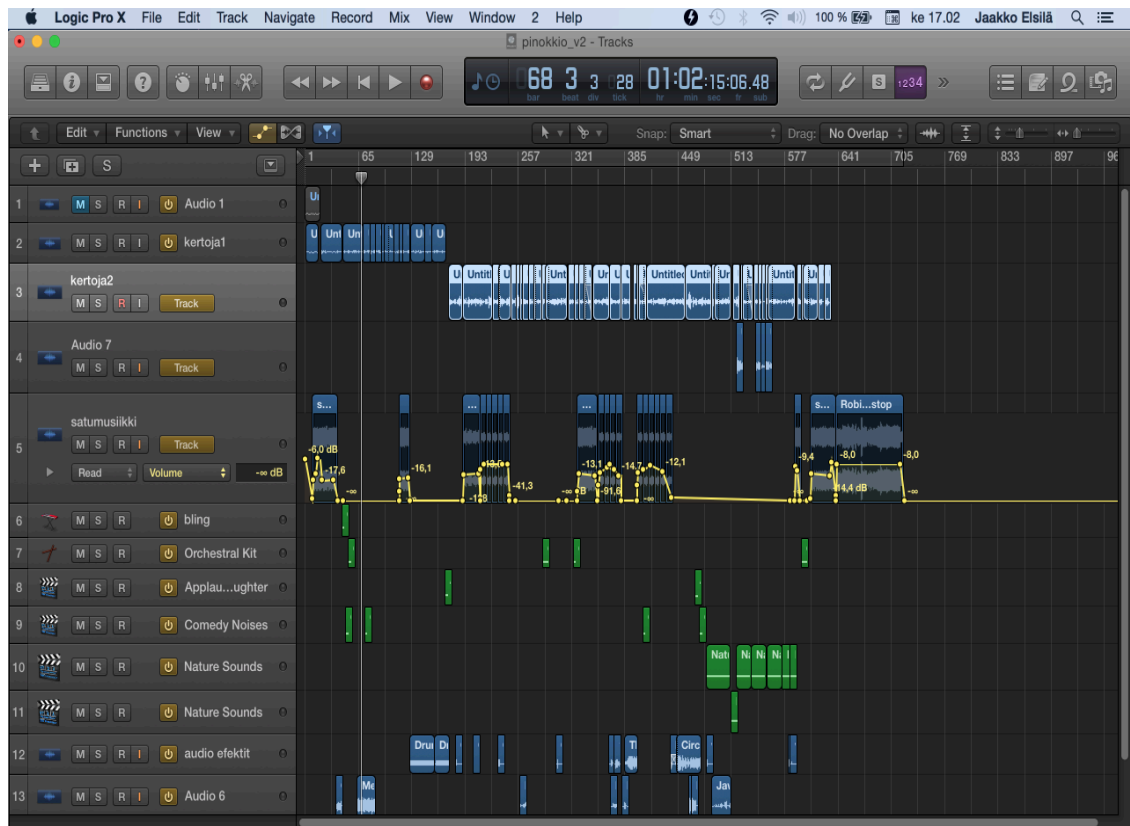
Kuva 1. Näkymä äänitarkkaamosta lavalle esityksessä Pinokkio.

5.4 Käytetyt työvälineet

Logic Pro X on Applen kehittämä ammattimaiseen säveltämiseen, miksaamiseen ja editoimiseen tarkoitettu musiikkituotanto-ohjelmisto. Se sisältää suuren kokoelman instrumentteja, tehosteita ja työkaluja sekä äänikirjastoja. (Itunes 2015.)

Logic Pro X oli tärkein ”Elävässä satukirjassa” käytetty työkalu. Tein sillä kaiken ääneen liittyvän työn. Sävelsin musiikin, nauhoitin lukijan, muokkasin ääntä ja ajoin sen kautta sadut. Logic Pro X:n käyttöliittymä on selkeä, miellyttävä ja käy-

tännöllinen. Käytettävyyttä tosin parantaa iso ulkoinen näyttö. Mielestäni Logic Pro X täytti kaikki tämän production vaatimukset. (Kuva 2.)



Kuva 2. Logic Pro X:n käyttöliittymä.

Akai LPK25 on pienikokoinen midi-usb koskettimisto. Se on tarkoitettu työskentelyyn eri musiikkituotanto-ohjelmistojen kanssa. (Akaipro 2015.)

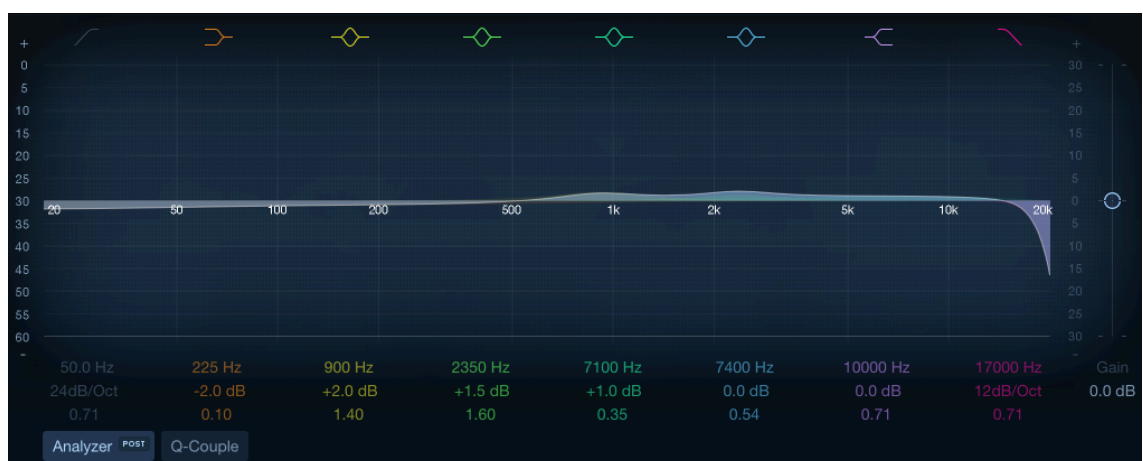
Käytin Akai LPK25:stä säveltäessä ”Elävän satukirjan” musiikkia. Sen vahvuus ja samalla heikkous on sen pieni koko. LPK25 oli käytännöllinen, sillä tein paljon töitä harjoituksissa ja toimistotiloissa, joissa ei ollut mahdollisuutta käyttää laajempaa laitteistoa. Toisaalta se ei pienen kokonsa takia aina ole käyttäjäystävällinen. LPK25:n arpeggiaattori-ominaisuudesta oli hyötyä monissa tapauksissa, kun halusin luoda nopeasti melodioita. (Kuva 3.)

5.5 Yleisimmät tässä työssä käytetyt äänenmuokkausvälineet

Esittelen tässä kappaleessa ”Elävässä satukirjassa” yleisimpiä käytettyjä äänenmuokkausvälineitä. Käsittelen niitä pääpiirteittäin ja tuon esille olennaisimmat asiat.

Äänenmuokkauksella tarkoitetaan äänen keinotekoista muuttamista. Se voi olla äänen parantamista, huonontamista tai muuttamista. Ääntä voidaan muokata muun muassa muuttamalla sointiväriä, jolloin vaikutetaan äänessä oleviin taajuuksiin. Ääntä voi muokata muuttamalla äänenvoimakkuutta ja dynamiikkaa tai vaikuttamalla äänen ajalliseen rakenteeseen viivästämällä ääntä. (Äänipää 2007.)

Taajuuskorjaimilla eli ekvalisaattoreilla (EQ, equalizer) muutetaan sointiväriä. Ekvalisaattorien säätimien avulla voidaan siis korostaa tai vaimentaa haluttua taajuutta. (Äänipää 2007.) Graafisissa taajuuskorjaimissa taajuuskaista on jaettu osiin. Monipuolinen säädettävyyys antaa korjaimelle monia käyttötapoja ja äänen sointiväriä voidaan muokaata laajoissa rajoissa. (Lepoluoto & Blomberg 1993, 83.) Käytin ”Elävässä satukirjassa” ekvalisaattoria esimerkiksi puheen kirkastamiseksi. Käytin sitä myös monissa tapauksissa poistaakseni häiritseviä ääniä. (Kuva 5.)



Kuva 5. Logic Pro X:n ekvalisaattori.

Lyhyesti ilmaistuna kompressorilla voidaan vaimentaa liian voimakkaita ääniä ja nostaa liian hiljaisia ääniä (Äänipää 2007). Kompressorin kuuntelee signaalia ja säättää äänenvoimakkuutta automaattisesti. Ääntä ikään kuin puristetaan kaasaan. (Harju 2015a.) Käytin kompressorin ”Elävän satukirjan” saduissa esimerkiksi master-raidoissa tasoittaakseni ja parantaakseni satujen kuuluvuutta. (Kuva 6.)



Kuva 6. Logic Pro X:n kompressorin.

Reverb-kaiusta puhutaan, kun yksittäisiä kaijuja on niin paljon ja tiheässä, ettei niitä erota toisistaan (Harju 2015b). Kaiuntalaitteella eli reverbillä tarkoitetaan laitetta, jolla voidaan jäljitellä erilaisissa tiloissa syntyvää kaiuntaa. Digitaaliset kaiuntalaitteet mahdollistavat niin sanotut fantasiakaiuefektit, joille ei luonnossa ole esikuvaa. (Blomberg & Lepoluoto 1993, 92.) ”Elävässä satukirjassa” käytin monesti Logic Pro X:n digitaalista reverb-efektiä luodakseni vaikutelman juuri jostain tilasta, kuten ison valaan vatsasta. (Kuva 7.)



Kuva 7. Logic Pro X:n reverb-työkalu Space Designer.

6 POHDINTA

6.1 Oma arviointi ja palaute

Kehittämishankkeeni on ollut mielenkiintoinen ja haastava. Teimme uudenlaista teatteria, eikä minulla ollut paljoakaan ennestään kokemusta teatterin tekemisestä. Vaikka olen harrastanut musiikin tuottamista ja ollut äänityöskentelyn parissa jo kauan, tämä produktio oli minulle niin sanotusti hyppy tuntemattomaan. Alun epävarmuuden jälkeen huomasin kuitenkin palautteen kautta, että voin onnistua tehtävässäni. Äänisuunnittelun kannalta koenkin onnistuneeni hyvin ja jatkoa ajatellen Linnateatteri saa työstäni hyvän pohjan.

Tavoitteenani oli oppia mahdollisimman paljon äänisuunnittelusta, niin teoriassa kuin käytännössäkin. Koen saaneeni paljon tietoa ja taitoa äänisuunnitteluun liittyen varsinkin Linnateatterin äänisuunnittelijoilta, mutta myös teoriasta ja käytännön toteutuksesta. Tavoitteenani oli myös tehdä mahdollisimman ammatti- maista työtä, joka kuulostaa hyvältä. Onnistuin mielestäni hyvin täyttämään nämä itselleni asetetut tavoitteet. Sainkin hyvää palautetta työstäni myös Linnateatterin äänisuunnittelijoilta ja teatterin asiakkailta. Uskon kuitenkin, että jatkossa pystyn tekemään samankaltaisen äänisuunnittelutyön vielä paremmin saadesani varmuutta ja kokemusta alalta.

Ensisijaisesti tavoitteena kehittämishankkeessa oli kuitenkin hyödyttää toimeksiantajaani Linnateatteria sekä teatterin asiakkaita. Teatterin tavoitteena oli saada pilottitoteutuksen kautta tietoa ja kokemuksia jatkokehitystä ajatellen. Lisäksi se halusi tavoittaa tavallisen lapsiperheen kesellä kesää tarjoamalla helposti lähestyttävää teatteria. Saimme asiakkaitten kautta paljon positiivista palautetta. Esityksistä pidettiin ja useammat perheet tulivat katsomaan kaikki neljä eri satua. Tältä kantilta katsottuna onnistuimme tuottamaan mielekästä lastenteatteria. Samalla voin siis sanoa onnistuneeni äänisuunnittelussa. Myös esityksen lyhyestä kestosta pidettiin, joten koenkin, että teimme oikean päätöksen lyhentäessämme satuja. Toisaalta Linnateatteri odotukset yleisön määräs-

tä olivat suuremmat. Tyypillisesti esityksiä kävi katsomassa 30-50 ihmistä. Parhaimmillaan katsojia oli 100. Oliko esitykset sittenkin koettu huonoiksi? Eikö ihmisiä tavoitettu riittävän hyvin? Uskon vahvasti, että suurin yksittäinen syy suhteellisen pieneen yleisömäärään oli markkinoinnin vähäisyys ja tiukka aikataulu, kuten Maija Palonheimo totesi.

Joka tapauksessa koen produktion ja kehittämishankkeeni onnistuneen, sillä Petteri Summasen (14.9.2015, puhelinhaastattelu) mukaan kesäksi 2016 ollaan tekemässä niin sanotusti hiottu versio ”Elävästä satukirjasta”. Hänen mukaan ”Elävä satukirja” oli sisällöltään onnistunut ja se kannustaa kehittämään konseptia jatkossa. Äänisuunnittelun onnistumisen merkiksi näkisin myös sen, että tuottamiani satutaltiointeja käytettiin Linnateatterin pop-up teatterissa syksyllä 2015.

6.2 Jatkokehitysideat

Produktion pieni budjetti ja ”kotikutoisuus” toivat oman luonteensa esityksille. Kenties juuri tämän luonteen vuoksi osa esitystä katsoneista perheistä koki ”Elävän satukirjan” mielekkääksi teatteriksi. Tästä huolimatta tuotantoprosessiin olisi mielestäni tärkeää saada muutamia muutoksia.

”Elävän satukirjan” kaikki neljä eri esitystä noudattivat alkuperäisiä satuja ja niiden kulkua, vaikka niistä leikattiinkin osia pois. Törmäsimme etenkin harjoitusvaiheessa monesti siihen, ettei tiettyjä sadun kohtia ole mielekästä näytellä. Saduissa oli myös hetkiä, joihin ei juuri äänisuunnitellullakaan pystynyt vaikuttamaan niin, että se olisi tuonut lisäarvoa tai esimerkiksi helpottanut näyttelijöiden työtä. Tällaisia kohtia olivat esimerkiksi monesti toistuvat kävelyt paikasta toiseen. Ajoittain olisimme myös halunneet esityksiin lisää tempoa. Näitä asioita varten olisi jatkossa tärkeää saada dramaturgi valitsemaan sadut ja sovittamaan ne esityksen muotoon jo ennen niiden äänitysvaihetta.

Dramaturgi on teatterikirjallisuuden perehtynyt henkilö, jonka tehtävänä teatterissa on taiteellisen työn suunnittelu yhdessä ohjaajan kanssa, näytelmien etsiminen ja lukeminen sekä produktiokohtaisesti näytelmien sovittaminen ja dra-

matisointi. Teatterille on ensisijaisen tärkeää, että ohjelmistoon valitun näytelmän toteutus onnistuu taiteellisesti. (Autio 2000, 12-13.)

Esityksillä olisi mielestäni hyvä olla ainakin ohjaaja, jos dramaturgiin ei ole mahdollisuutta. Ohjaaja on vastuussa esityksen taiteellisesta kokonaisuudesta. Esitykset toteutetaan siis ohjaajan näkemyksen mukaan. Ohjaaja johtaa taiteellisten ja teknisten työntekijöiden ryhmää, pitää näytelmäharjoituksia ja valvoo esityksiä. Olennaista esityksen ohjaamisen kannalta on muoto ja sisältö. Ohjaaja toimii myös usein esityksen dramaturgina. (Kansallisteatteri 2013.)

Jatkoa ajatellen pidän tärkeänä myös sitä, että satujen lukija olisi käytettävissä koko produktion ajan. ”Elävässä satukirjassa” kaikki äänitykset tehtiin kerralla, johtuen juuri tiukasta aikataulusta ja budjetista. Uudelleenäänityksiä olisi ajoittain tarvittu esimerkiksi rytmittämään satua eri tavalla tai jopa muuttamaan sadun kulkua. Myös mahdollinen koyleisö olisi harjoitusvaiheessa tai lähellä ensi-iltaa mielekästä. Se voisi olla esimerkiksi päiväkotiryhmä. Samassa esityksessä voitaisiin kerätä palautetta sekä lapsilta että aikuisilta.

LÄHTEET

- Akaipro 2015. Viitattu 8.10.2015. <http://www.akaipro.com/product/lpk25>
- Autio, R. 2000. Ennen ensi-iltaa. Tekijöitä teatterituotannossa. Teatterin tiedotuskeskus.
- Brink, P. 2015. DJ Slow – äänilogojen ja elokuvamusiikin säveltäjä. Teostory. Viitattu 24.9.2015. <https://www.teosto.fi/teostory/dj-slow>
- Harju, M. 2015a. Dynamiikkaprosessorit. Aaltomuoto. Viitattu 7.10.2015. <https://aaltomuoto.wordpress.com/aani/aaniteknikan-perusteet/9-dynamiikkaprosessorit/>
- Harju, M. 2015b. Kaikulaitteet. Aaltomuoto. Viitattu 8.10.2015. <https://aaltomuoto.wordpress.com/aani/aaniteknikan-perusteet/8-kaikulaitteet/>
- Hirsjärvi S. & Remes P. 1997. Tutki ja kirjoita. Helsinki: Tammi
- Hokkanen, H. 2010. Avaruustomuambienssia ja aerofoneja: Äänisuunnittelijan ja säveltäjän yhteistyö teatterituotannossa. Opinnäytetyö. Viestinnän koulutusohjelma, ääni. Tampere: Tampereen ammattikorkeakoulu. Viitattu 24.9.2015. https://publications.theseus.fi/bitstream/handle/10024/14555/Hokkanen_Heidi.pdf?sequence=2
- Ingman, N. 2015. Kuuluttajan vieras. Äänisuunnittelija Niko Ingman. 24.6.2015. Yle Radio 1.
- iTunes 2015. Logic Pro X. Viitattu 13.10.2015. <https://itunes.apple.com/fi/app/logic-pro-x/id634148309?mt=12>
- Joro, E. 1998. Valo ja äänisuunnittelija. Helsinki: Yliopistopaino.
- Kansallisteatteri 2013. Kansallisteatterityöpajoihin liittyvä tieto ja tehtäväpaketti opettajille. Viitattu 30.10.2015. <http://www.kansallisteatteri.fi/wp-content/uploads/2015/06/Teatterityopajat-2013.pdf>
- Lahden kaupunginteatteri 2015. Viitattu 14.10.2015. <http://www.lahdenkaupunginteatteri.fi/esittely/muu-henkilökunta/kai-poutanen>
- Linnateatteri 2015. Viitattu 17.9.2015. <http://www.linnateatteri.fi/linnateatteri-2/>
- LSV 2015. Valot, äänet, lavasteet ja puvustus takaavat teatterin tunnelman. Lempäälän-Vesilahden sanomat. Viitattu 5.10.2015. <http://lvs.fi/2015/09/08/valot-aa-net-lavasteet-ja-puvustus-takaavat-teatterin-tunnelman/>
- Myllymäki, T. 2015. Herkkä mieli, hektinen pää – Äänisuunnittelu kahteen eri näytelmään täysin eri lähtökohdista. Opinnäytetyö. Esittävän taiteen koulutusohjelma. Kokkola-Pietarsaari: Centria ammattikorkeakoulu. Viitattu 24.9.2015 http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/89127/Myllymaki_Tuukka.pdf?sequence=1
- Moriwaki, A, 2012. Äänisuunnittelun prosesseja – koreografia äänelle ajassa ja tilassa. Opinnäytetyö. Äänisuunnittelun maisteriohjelma. Helsinki: Teatterikorkeakoulu. Viitattu 23.9.2015. https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/30040/Moriwaki_Anna_2012.pdf?sequence=1
- Salonen, K. 2013. Näkökulmia tutkimukselliseen ja toiminnalliseen opinnäytetyöhön. Turku: Turun ammattikorkeakoulu. Viitattu 29.10.2015. <http://julkaisut.turkuamk.fi/isbn9789522163738.pdf>

Soidinsalo, H. 2014. Ääneen ajateltua. Kirjoituksia äänestä, esityksestä ja niiden kohtaamisista. Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu.

Taideyliopisto, 2014. Äänisuunnittelija Tuuli Kyttälälle on riittänyt freelancerina töitä valmistumisen jälkeen. Viitattu 29.9.2015. <http://www.uniarts.fi> > Uutishuone > Äänisuunnittelija Tuuli Kyttälälle on riittänyt freelancerina töitä valmistumisen jälkeen

Toikko T. & Rantanen T. 2009b. Tutkimuksellinen kehittämistoiminta. AMK-lehti. Viitattu 19.10.2015. <http://www.uasjournal.fi/index.php/kever/article/viewFile/1088/919>.

Toikko T. & Rantanen T. 2009a. Tutkimuksellinen kehittämistoiminta. Näkökulmia kehittämissprosessiin, osallistamiseen ja tiedontuotantoon. Tampere: Tampere University Press

Teatterin tiedotuskeskus 2015. Teatteritilastot. Viitattu 17.9.2015. http://www.tinfo.fi/documents/teatteritilastot2014_verkko.pdf

Vilka, H. & Airaksinen T. 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Helsinki: Tammi

Vilka, H. 2006. Tutki ja havainnoi. Viitattu 14.9.2015. <http://hanna.vilka.fi/wp-content/uploads/2014/02/Tutki-ja-havainnoi.pdf>

Äänipää 2007. Äänenmuokkaus. Viitattu 6.10.2015. http://www.aanipaa.tamk.fi/muokka_1.htm