

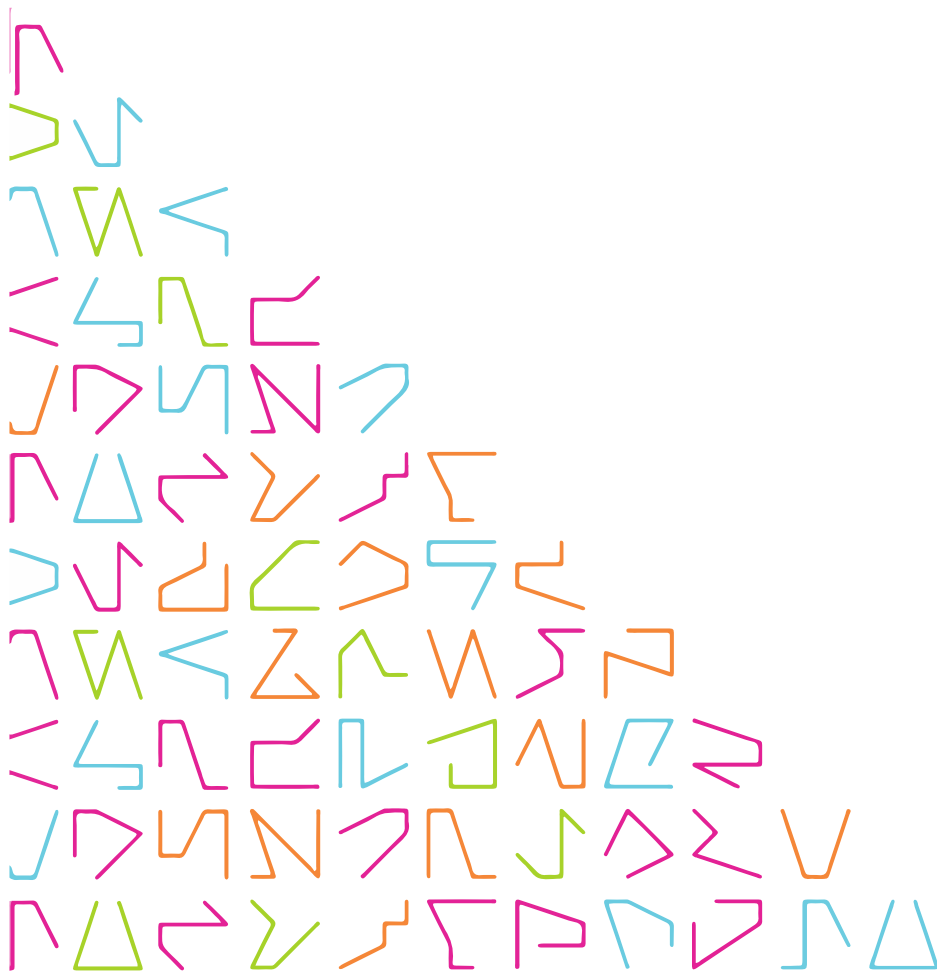


TAMPEREEN
AMMATTIKORKEAKOULU



ETÄISYYDEN TUNTU FOLEYSSÄ

Jaakko Niemelä



Opinnäytetyö
Toukokuu 2018
Elokuva ja televisio
Äänisuunnittelu

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Elokuvan ja Television koulutusohjelma
Äänisuunnittelu

NIEMELÄ JAAKKO:
Etäisyyden tuntu foleyssä

Opinnäytetyö 49 sivua, joista liitteitä 0 sivua
Toukokuu 2018

Tässä opinnäytetyössä tutkitaan elokuvan jälkituotannossa tehtävää äänen muokkausta äänisuunnittelijan ja foleyn äänittäjän ja artistin näkökulmista. Opinnäytetyön tavoitteena oli tutkia mitä etuja saavutetaan elokuvan äänisuunnittelussa tuottamalla äänitteisiin tarvittaessa etäisyyden tuntua jo äänitysvaiheessa ja minkälaisiin haasteisiin silloin törmätään. Opinnäytetyö pohjaa tekijän havaintoihin omista foley-äänityksistä ja äänisuunnittelemiensa elokuvien jälkituotantoprosesseista.

Tutkimuksen lopputuloksena on havainto, että merkityksellistä ei ole se minkälaista teknologiaa käytetään päämäärän saavuttamiseksi, vaan se mikä ajatus äänen tuottamisen taustalla on. Teknologia on vain väline ajatuksen ja valmiin ääniraidan välillä. Mahdollisuudet luovaan äänittämiseen ovat taattuja tietotekniikan kehittymisen myötä kunhan pitää huolen kumpi ohjaa prosessia, kone vai ihminen.

Itsensä viihdyttäminen äänen jälkituotannossa on myös tärkeää. Tekijä on pyrkinyt löytämään tapoja jotka tekevät työstä mielenkiintoista, vaihtelevaa ja antavat mahdollisuuden löytää jotain itselle uutta äänestä ja äänittämisestä. Opinnäytetyön mukaan on hyvä välillä jalkautua miksaamosta ulos nauhurin kanssa etsimään aitoa akustista ääniainesta, tehdä jännittäviä kokeiluja foleystudiossa tai lähteä foulaamaan vaikka aitoon lokaatioon, vaikka se veisi enemmän aikaa kuin äänityöasemassa pluginien ja äänikirjastojen kanssa puuhaaminen. Tekijä kehottaa etsimään omaa näkökulmaa äänisuunnitteluun ja kokeilemaan aina edes yhtä vaihtoehtoista tapaa toimia jälkituotannossa vaikka edes siksi että työstä on jotain kerrottavaa jälkikäteen. Pelkästään äänikirjastojen selailu tietokoneella ei luo mielenkiintoisia tarinoita.

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Film and Television
Sounddesigning

NIEMELÄ JAAKKO
Sense of distance in foley

Bachelor's thesis 49 pages, appendices 0 pages
May 2018

This thesis examines sound processing in post production of film sound from the point of view of the sound designer, foley artist and foley recordist. The goal of this thesis was to examine challenges and advantages when creating sense of distance to the foley tracks rather than using digital sound processing afterwards. This thesis is based on writers own observations on personal experiences in sound designing and foley recordings.

The conclusion of the study is that technological methods are not as important as the thought behind the creation. The technology is merely a means between thought and the final soundtrack. The possibilities of creative sound work are guaranteed with the development of technology as long as one knows which one leads the process, human or machine.

Making work more interesting in post production writer has found new and personal ways to look at and make sound. It is good to step out from the studio with a portable recorder to find authentic sound material, make exciting experiences at foley studio or why not take foley recordings to location even if it takes more time than working with daw, plugins and sound libraries. This thesis urges everyone working with film sound to find a personal point of view to designing sound and always try at least one alternative method in every post production at least for the sake of the story. Just opening up sound libraries on a computer does not an interesting story make.

SISÄLLYS

<u>1. JOHDANTO.....</u>	<u>8</u>
<u>2. FOLEY OSANA ELOKUVAA.....</u>	<u>10</u>
<u>2.1 Ensimmäiset tehosteäänit elokuvissa</u>	<u>10</u>
<u>2.2 Elokuva-äänien syvyysvaikutelma.....</u>	<u>11</u>
<u>2.3 Foley'n rooli elokuvassa vuonna 2018.....</u>	<u>14</u>
<u>2.4 Äänen läsnäolo ja kuulokulma.....</u>	<u>15</u>
<u>3. FOLEYN JA TEHOSTEÄÄNIEN ÄÄNITTÄMINEN.....</u>	<u>19</u>
<u>3.1 Äänittäessä valmista soundia vai materiaalia editoijalle?.....</u>	<u>19</u>
<u>4. OMAT HAVAINNOT.....</u>	<u>22</u>
<u>4.1 Oma historia äänisuunnittelussa.....</u>	<u>22</u>
<u>4.2 Samurai Rauni Reposarelainen.....</u>	<u>23</u>
<u>4.3 Neljäs pyörä.....</u>	<u>33</u>
<u>4.4 Rötisseur- Lyhytelokuva.....</u>	<u>36</u>
<u>4.5 Lapseton- dokumenttelokuva.....</u>	<u>39</u>
<u>4.6 Eros- lyhytelokuva ja ahdistava vessakohtaus.....</u>	<u>41</u>
<u>5. POHDINTA.....</u>	<u>43</u>

ERITYISSANASTO

FOLEY	Kuvan kanssa synkroonissa äänitettävä tehosteääni kuten askeleet.
FOLEY-ARTISTI	Foleytehosteita suunnitteleva ja tuoteuttava henkilö
PFX	Production effects. Kuvauksissa tallentunut tehosteääni.
HUNTTI	Kuvaustilanteessa tallennettu ääniraita.
DYNAMIIKKA	Äänekkäiden ja hiljaisten äänien välinen suhde
PERIODINEN ÄÄNI	Pitkään jatkuva ääniaines elokuvan ääniraidalla, kuten tuuli.
TRANSIENTTINEN ÄÄNI	Lyhytkestoinen ääni, kuten räjähdys tai lyönti.
SURROUNDÄÄNI	5 tai 7 kanavainen äänentoistojärjestelmä.
AMBIENSSI	Äänimatto, periodinen ääni kuten kaupungin häly tai tuuli.
EKVALISAATTORI	Äänen taajuuskorjain.
ADR	Jälkeenpäin äänitetty dialogi jolla korvataan hunttiääni.
IRTOÄÄNI	Kuvauksissa ilman kuvaa tallennettu ääni.
SFX	Sound effect. Useimmiten äänikirjastosta otettu tehoste.
PRO TOOLS	Äänisuunnittelussa paljon käytetty tietokoneohjelma
FOLEY PIT	Eri materiaaleilla päällystetty alusta askeleiden äänitystä varten
CUE	Foley-otoksen äänitystä varten suunniteltu toiminta.

1. JOHDANTO

Tässä opinnäytetyössä tutkitaan elokuva-äänien jälkiäänitystapoja äänittäjän ja äänisuunnittelijan näkökulmasta. Keskityn äänisuunnittelemieni elokuvien jälkituotannossa tehtyihin foley-äänityksiin ja erityisesti siihen millaisia tapoja olen käyttänyt tuottaakseni äänitteisiin etäisyyden tuntua. Tarkasteluni keskiössä on äänittämällä luotu etäisyysvaikutelma, miten se on saatu aikaiseksi ja mitä havaintoja olen tehnyt sen käytöstä valmiissa miksauksessa.

Tänä päivänä elokuvan jälkituotannossa tapahtuva digitaalinen äänen muokkaus ja siihen soveltuvat työkalut yleistyvät ja kehittyvät vauhdilla, samoin kuin niiden hyödyntäminen äänisuunnittelussa. Se on tuonut mukanaan runsaasti ulottuvuuksia äänen käsittelyyn mutta mielestäni myös mahdollisen uhkan siitä että äänittämisen taito ja erityisesti luova ja ratkaisukeskeinen ajattelu jää taka-alalle elokuvan äänitöitä tehtäessä.

Elokuvan ääntä ei synnytetä vain teknisiä laitteita käyttämällä ja säätämällä vaikka teknologia sen mahdollistaakin. Monesti unhotetaan että hyvin viimeistellyn ja paketoitun äänikokonaisuuden alkulähteenä on ollut akustinen ja luonnollinen ääniaine (Kivi, 39, 2012). Keskityn opinnäytetyössäni jälkiäänityksissä tuotetun luonnollisen ääniaineksen tuotantotapoihin.

Elokuvan äänisuunnittelu on onnistuessaan johdonmukaista ja pyrkii ratkaisemaan haasteet pragmaattisesti. Se vie elokuvan juonta eteenpäin, syventää elokuvan sisäisen maailman logiikkaa ja henkilöhahmoja, jaksottaa kohtauksia, alleviivaa ja syventää emootioita ja johdattelee katsojaa psykologisella tasolla eteenpäin tarinassa. Tässä kaikessa yksittäisten äänten muokkaamistavan merkitys voi tuntua vähäpätöiseltä. Kuitenkin kokonaisuudessaan näitä yksittäisiä ääniä kuullaan elokuvan ääniraidalla niin massiivinen määrä että niistä syntyvän kudelman uskottavuus ja laatu ei voi olla vaikuttamatta siihen millaisen kokemuksen katsoja elokuvasta saa.

Digitaalinen työ- ympäristö antaa mahdollisuuden siirtää lopullisten äänellisten ratkaisujen tekemistä myöhempään vaiheeseen jälkituotantoa. Siinä on etuna se että elokuvan yksittäisistä äänistä koostuvaan fonaaliseen maailmaan kyetään vaikuttamaan hyvinkin

myöhäisessä vaiheessa ja hienosäätämään sitä jos se koetaan välttämättömäksi tarinan kannalta. Kuulostaa kätevältä, järkevältä ja nykyaikaiselta mutta asiassa on monia puolia jotka on syytä ottaa huomioon.

Uhkana äänenmuokkauksen joustavuudessa voi olla se että taiteellisen työn johdonmuokaisuus ja sitä kautta myös äänen ilmaisuvoima kärsii. Äänikudelmasta voi tulla päämäärättömämpi kun päätöksien tekeminen jätetään tuonnetuksi. Varsinkin jos äänittämisvaiheessa ajatellaan että äänen ilmaisullisia ratkaisuja ja korjausliikkeitä tehdään jälkikäteen ja äänittäessä kerätään vain materiaalia editointipöydälle. Moni alalla työskentelevä lienee uransa aikana kuullut fraasin ”fix it in the mix” eli vapaasti suomennettuna ”editissä se hoituu”.

Äänensävyyn ja tuntuun voi vaikuttaa moni asia, kuten äänilähteen ja mikrofonin välissä oleva ilma, ympäröivät ja resonoivat materiaalit, tilan koko ja sen pintamateriaalit, äänilähteen dynamiikka ja kerroksellisuus ja näiden kaikkien vaihtelu keskenään. Lisäksi mikrofonin tyypillä ja suuntauksella on iso vaikutus millaisena ääni tallennetuu. Näitä muuttujia voi lähestyä tehokkaasti nykypäivänä digitaalisesti mutta missä kohtaa se parantaa lopputulosta, säästää aikaa tai tuottaa jotain uutta ja mielenkiintoista, jää arvailun varaan.

En pyri lopputyössäni tutkimaan laaja-alaisesti digitaalisen ja analogisen äänen muokkaamisen rajapintaa vaan sen sijaan keskityn tutkimaan äänisuunnitteliemieni elokuvien äänimateriaalin, erityisesti foleyn tuottamisen tapoja. Lähimmän tarkastelun kohteena on äänittämällä saavutettu syvyysvaikutelma.

2. FOLEY OSANA ELOKUVAA

2.1 Ensimmäiset tehosteäännet elokuvissa

Foleyn historiantuntemukseni on melkein täysin Vanessa Theme Amentin kirjan ”Foley Grail” antamien vastausten varassa. Foleyn alkuajoista en ole löytänyt suomenkielellä juurikaan aihetta syväluotaavaa kirjallisuutta, myös englanniksi tietojen haku on haasteellista. Kirjoitetun historian rajallisuus saattaa juontua myös siitä että aikoinaan kun tehosteääniä alettiin tuottaa elokuvaan, se oli niin mullistava ja haasteellinen prosessi että kukin elokuvayhtiö pyrki pitämään tietotaidon ja tekniikan salassa kilpailevilta yhtiöiltä ja tekijöiltä. Yhdysvaltalainen Jack Foley jonka nimeä kyseinen taiteenala kantaa ja joka oli alan pioneeri, piti jopa perheeltään työnsä laadun salassa kymmeniä vuosia (Ament, 8,2014).

Elokuvateollisuus otti ensiaskeleitaan 1920-luvulla, niin myös Jack Foley osana sitä. Siihen aikaan ei ollut selkeitä roolijakoja elokuvan työryhmissä, kaikki tekivät mitä pystyivät ja osasivat, luonnehtii Ament kirjassaan Foley Grail kuvaillen aikaa jolloin Jack Foleykin toimi mm. Stuntmiehenä ja ohjaajana ennen kuin hän alkoi tehdä tehosteääniä elokuvaan (Ament, 6, 2014).

Ensimmäinen kuvan kanssa synkroonissa musiikkia sisältänyt elokuva oli nimeltään Don Juan joka raivasi tilaa äänielokuvalle menestyksellään (Kivi, 24, 2012). Kun ensimmäinen lokaatiossa äänitettyä ääntä sisältänyt elokuva, The Jazz Singer piirtyi projektorista valkokankaille tuli kiire elokuvayhtiö Universalissa, missä Jack Foleykin työskenteli (Ament, 6, 2014). Yhtiö oli julkaisemassa mykkää elokuvamusikaalia nimeltä Showboat, mutta The Jazz Singerin myötä myös Universalin oli nyt pakko siirtyä kohti äänielokuvaa. Yhtiö vuokrasi Fox Case-äänitysyksikön jonka käyttöön Jack Foley koulutti itsensä. Laitteella äänitettiin yksi raita johon tallennettiin musiikki ja tehosteet yhtä aikaa Jack Foleyn ja hänen äänityöryhmänsä toimesta (Ament, 7, 2014).

1920-luvun lopun jälkeen ei ole ollut juurikaan tarvetta palata mykkäelokuvaan kuin kuriositeettina. Äänitys- ja erityisesti äänetoistojärjestelmiä on pyritty kehittämään noista päivistä tähän päivään saakka palvelemaan tarinannälkäisiä katsojia ympäri maailman. Pääsääntöisesti teknisen kehityksen tuotteena on ollut ääniraidan

kohinattomuus ja äänitys- ja äänentoistojärjestelmien monikanavaisuus. Foleyn funktio ja myös sen tuotantotavat ovat säilyneet tuolta ajalta yllättävän muuttumattomina elokuvan äänituotannossa.

2.2 Elokuva-äänien syvyysvaikutelma

Ihminen on tottunut vastaanottamaan ääntä yhtäaikaisesti joka suunnalta ja samankaltaista vaikutelmaa pyritään jäljittelemään elokuvan ääniraidalla (Kivi, 70, 2012).

Elokuvan äänellinen todellisuus on kuitenkin hyvin rajattua jos vertaa äänimaailmaan jossa elämme. Elokuvan todellisuus on kuitenkin heijaste valkoisella kankaalla ja siellä elää myös sen äänellinen todellisuus. Nykypäivän elokuvateattereissa on mahdollista ympäröidä katsoja 360-asteisella äänien maailmalla, fonaalisella simulaatiolla elokuvan todellisuudesta käyttäen hyväkseen esimerkiksi Dolby surround-järjestelmää. Sillä ei kuitenkaan ole oman kokemukseni pohjalta juurikaan immersiiivistä tehoa, joskus jopa päin vastoin, koska elokuva ei tapahdu salissa vaan valkokankaalla. Valkokankaan takana asuu myös tärkein kaiutin, keskikaiutin, mistä toistetaan lähes poikkeuksetta dialogi ja foleyt.

Näin ollen mielestäni ympäröivyyttä ja leveyttä tärkeämpää elokuvan äänessä on syvyys. Parhaimmillaan siis onnistunut ääniraita elokuvassa muuttaa ohuen valkokankaan upottavaksi usvaksi missä voi viettää mukavasti parituntisen unohtaen salin, muun yleisön ja sen salin seinien ulkopuolella pauhaavan maailman.

Jännittävä immersion rikkoutuminen tapahtui katsoessani elokuvateatterissa Aku Louhimiehen Tuntematon Sotilas-elokuvaa. Elokuvassa on kohtaaminen missä sataa rajusti, näemme sen kuvassa ja kuulemme sen kankaan suunnasta. Jostain syystä kuvasuunnan vaihdon ja kuvaleikkauksen myötä oikean puoleisesta taka-kaiuttimesta alkaa kuulua samainen sateen kohina suhteettoman kovalla äänenpaineella.

Jos sijoitetaan kohtaaminen reaalimaailmaan, se kuului tavallaan oikeasta suunnasta. Tässä tapauksessa se rikkoi kuitenkin immersion, teki kaiuttimen, salin ja äänileikkauksen kuuluvaksi katsojalle. Miksi näin kävi? Mielestäni siksi koska elokuva ei voi tapahtua

salin taka-osassa vaan kankaalla ja tämän logiikan yhtäkkinen muutos sekoitti keskittymistäni elokuvaan, joutuessani havainnoimaan selkäni takaa tulevaa ääntä, palaamaan tavallaan reaali maailmaan lainalaisuuksiin hetkeksi.

Kyseisen leikkauksen olisi voinut hoitaa immersiota rikkomatta siten että sateen ääni etukaiuttimissa olisi muuttunut etäisemmäksi kuvaleikkauksen myötä tai sitten takakaiuttimista kuultava sateen ääni olisi ollut periodisempi, kuultavissa kohtauksen ajan koko salissa. Sen hienovaraisella filttäroinnillä, tässä tapauksessa korkeiden taajuuksien suodattamisella, olisi luotu suunta ja etäisyys sateelle.

Millaisia eroavaisuuksia löytyy kun vertaillaan arkisessa ympäristössä havainnoitavaa äänimaailmaa elokuvasalissa havainnoituun äänelliseen todellisuuteen?

Kun mietin elokuvakokemuksiani elokuvateatterissa, tulee väistämättä mieleen että siellä olen kuitenkin vain katsoja kun taas normaalissa elinympäristössään enemmänkin tarkkailija. Katsoja on passiivinen sivustaseuraaja tai tässä tapauksessa edestä seuraaja, jolla ei ole tarvetta reagoida ympäröiviin ääniin samalla tavalla kuin reaalielämässä.

Tästä syystä vähänkään transienttiset äänet elokuvateatterin taka- tai sivukaiuttimista ilmaantuessaan vaikuttavat enemmänkin immersiota rikkovasti kuin syventävästi, vaikka elokuvassa voisi ollakin jotain olennaista tapahtumaa samassa suunnassa kuin edellä mainitut kaiuttimet. Sama tilanne tietenkin on periodisten äänten kanssa jos ne alkavat yhtäkkisesti, eli suhteessa hiljaisuuteen niiden ensihetket kuullaan transienttina.

Voi olla mahdollista että primääriset vaistot ohjaavat meitä elokuvateatterin salissa. Yhtäkkinen transienttinen ääni koetaan mahdollisena uhkana sikäli jos se tulee odottamattomasta suunnasta. Periodiset äänet kuten ambienssit, ambienttinen musiikki ja niiden välimuodot taas ovat siinä määrin abstraktia äänimassaa että niitä ei tarvitse kokea uhkaavana tekijänä tai tarkkailtavana tapahtumana joten ne päästetään helpommin vaikuttamaan alitajuntaan. Ne myös koetaan helpommin osaksi valkokankaalla tapahtuvaa mukaelmaa todellisuudesta vaikka ilmaantuisivatkin katsojan selän takaa tai jopa yläpuolelta. Toki aikaisemmin mainitsemani immersiota rikkova sateen ääni taka-kaiuttimessa on myös periodinen ääni mutta sen yhtäkkinen alkaminen tekee siitä transienttisen ja vasta jatkuessaan se muodostuu periodiseksi.

Musiikki on haasteellinen tapaus, rajapinta on todella häilyvä ambient-musiikissakin. Ihmisääni tai selkeästi ihmisen tuottama ääni tai vähänkään transienttisia, perkussivisia

ääniä tuottavat soittimet voivat tuntua elokuvamusiikissa turhan huomiota vievältä jos ääni ei tule edestäpäin. Toisaalta se tuntuu ja kuulostaa miellyttävältä kun musiikki leviää ympäri elokuvasalia tai missä nyt surroundiin miksattua musiikkia kuunteleekaan. Elokuvassa on sille paikkansa mutta se pitää harkita tarkasti.

Surroundäänen lähtökohtaisena tarkoituksena on syventää äänimailman immersoivaa vaikutusta elokuvaa katsottaessa, esimerkiksi toistamalla kaikuja ja levittämällä ambiensseja ympäri salia. Periaatteessa immersioivisyys voi kasvaa mutta sen käyttömahdollisuuksien rajallisuus tulee mielestäni yllättävän nopeasti vastaan jos verrataan katsojan edessä, valkokankaan takana sijaitseviin kaiuttimiin. Tästä näkökulmasta katsottuna voi tuntua hurjalta kuinka paljon resursseja ja rahaa sidotaan elokuvaäänien monikanavaisuuteen niin äänen jälkituotannon kuin elokuvasalien tai kotiteattereiden äänentoiston osalta.

Mikä neuvoksi kun kuvan ulkopuolella tapahtuu sellaisia transienttisia ääniä tuottavia toimintoja jotka antavat informaatiota jota katsoja voi käyttää hyväkseen uppoutuakseen elokuvan maailmaan tai päähenkilön sielunelämään, mutta niitä ei voi toistaa katsojan takaa häiritsemättä hänen immersiotaan?

Tässä kohtaa näkemykseni mukaan asiaa auttaa hienostunut yhdistelmä alkuaineita ja muutamia muita kaasuja jota myös ilmaksi kutsutaan. Kun ääniaallot muodostuvat äänilähteessä ja matkustavat tovin ilmaantuakseen kuuloelimiin tai mikrofonin kalvolle, on ilma muokannut matkalla äänen sellaiseksi että osaamme aistia siinä etäisyyden tuntua. Matkustaessaan ilman halki ääniaallosta ahmitaan matkalla pois informaatiota joka on sitoutunut taajuuksiin. Toisaalta ilma lisää ääneen jotain, kuten etäisyyttä eli tavallaan tuntemuksen siitä että aikaa on kulunut siitä kun ääni on syntynyt. Näin ollen voi sanoa että tässä tapauksessa äänestä puhuttaessa ilma on yhtä kuin aika.

Äänen ilmaantuminen. Käytän useasti opinnäytetyössäni sanaa ”ilmaantua”. Se kertoo paljon äänen luonteesta. Ääni on ilmiö joka tarvitsee ilmaa tullakseen todeksi.

Jos tarkastelee tarpeeksi etäältä äänen tallentamiseen tai toistamiseen liittyviä toimintoja, on mielenkiintoista että ne kaikki mielestäni liittyvät sen hallitsemiseen. Äänen hallintaan. Se kertoo siitä että koemme äänen jonkinlaiseksi hallitsemattomaksi voimaksi joka muuttaa muotoaan jatkuvasti, ilmaantuu paikalle ja katoaa vain ilmaantuakseen uudestaan jossain toisaalla. Sillä on kuitenkin lainalaisuuksia joita

havainnoimalla ja muistiin kirjaamalla olemme opetelleet taitoja joilla voimme hallita äänen käyttäytymistä.

Äänen heijastumat kovista pinnoista tuottavat tallenteeseen tilan tuntua. Etäisyyden ja tilan koon määrittelyyn vaikuttaa se mikä ajallinen suhde kuulemamme heijasteiden ja suoran äänen välillä on. Jos kuulemme pelkkiä heijasteita, täytyy äänilähteen olla jossain kaukana, mahdollisesti katseemme tavoittamattomissa. Näin evoluution hiomat aivomme osaavat salamaa nopeammin analysoida aistittavan äänen ominaisuuksia ja kalkuloivat alitajuisesti eroavaisuuksia etäisyyksien välillä. Erittäin hyödyllistä jos aikoo selvittää lajina hengissä vuosituhansia.

On jännittävää kun tällainen ilmaantunut ääni toistetaan elokuvateatterissa salin keskikaiuttimesta, katsoja hyväksyy sen täysin jostain kuvan ulkopuolelta tulevaksi. Jos henkilöhahmo valkokankaalla reagoi jollain tavoin kuultuun ääneen, esimerkiksi katseellaan, katsojan tarpeet ovat tyydytetyt ja immersio saa jatkua rikkoutumattomana.

Jos asian purkaa osasiksi ei koko tapahtumaketjussa ole mitään logiikkaa. Näemme kuvassa henkilön kasvot. Kuulemme päähenkilön kasvojen kohdalta äänen, vaikka hevosen hirnahduksen josta puuttuu hiukan ala- ja ylätaajuuksia. Päähenkilö katsoo kaukaisuuteen, jonnekin katsojan takana välkyttelevän elokuvaprojektorin ylänurkkaan. Katsojan johtopäätös: Kaukana peltojen toisella puolen on saapumassa hevonen ja ratsastaja. Hevonen joka hirnuu käydessään eteenpäin siten että se kuuluu matkojen päästä keskeltä katsomamme henkilöhahmon kasvoja. Elokuvan taikaa on se.

Ilman vaikutusta ääneen voidaan tuottaa esimerkiksi ekvalisaattoreilla, pääsääntöisesti leikkaamalla matalimpia ja korkeimpia taajuuksia pois, mutta saman asian voi tehdä myös suhteellisen helposti äänittäessä. Lisätään etäisyyttä äänilähteen ja mikrofonin välillä tai jos se ei ole mahdollista, asetetaan este niiden välille. Esteeksi käy sohvytyny, puulevy tai mitä tarve vaatii, pääsääntöisesti mitä enemmän massaa sitä suurempi eristys.

Jos elokuvassa oletettu äänilähde liikkuu, lähestyy tai etääntyy, voi äänittäessä myös liikuttaa äänilähdettä tai mikrofontia halutulla tavalla jolloin ääniaallossa tapahtuu lukemattomia pieniä poikkeavuuksia josta koostuu aidon oloinen etäisyyden tunne. Vaikka digitaalisilla äänenmuokkaimilla kyetään jo pääsemään lähelle autenttisuutta on edellämainitun äänittämällä tuotetun ääniaallon muokkautumisen saavuttaminen digitaalisesti erittäin vaikeaa.

Äänittäessä tietenkin haasteeksi muodostuu äänitystila, sikäli jos se ei vastaa elokuvassa nähtävää tilaa ja varsinkin jos kyseessä on eksteriööri. Tällöin pitäisi olla käytössä joko mahdollisimman kaiuton, ns. kuollut tila jotta huoneen kokoa ei pystyisi aistimaan äänen heijastumista tai sitten foley-äännet pitäisi äänittää tilassa joka vastaa elokuvassa nähtävää tilaa. Tässä kohtaa digitaalinen äänenmuokkaus ja täysin kuiva lähiaäni voivat olla helpompi tai ainakin kustannustehokkaampi vaihtoehto.

2.3 Foley'n rooli elokuvassa vuonna 2018

2010-luvulla tehosteäänitaiteilijat on tuotu lehdistön ja televisiotoimituksien myötävaikutuksella lähemmäksi tavallista elokuvakansaa ja kuluttajaa (Yle.fi, Puukka, 2017). Esimerkiksi Suomen tunnetuin foley-artisti Heikki Kossi on esiintynyt kiitettävän paljon seuraamissani medioissa. Hän sai vuonna 2017 elokuvataiteen valtionpalkinnon, ensimmäisen joka myönnetään elokuvan äänen parissa työskentelevälle, arvioi Kossi Ylen tekemässä haastattelussa (Yle.fi, Puukka, 2017).

On mahdollista että tavallinen elokuvan katsoja osaa jo kiinnittää enemmän huomiota elokuva-äänien laatuun, muunkin kuin dialogin epäselvyyteen. Myös tietokone- ja konsolipelien kehittyessä myös niiden sisältämä äänimaailma monipuolistuu ja kuluttaja alkaa olla myös äänen suhteen entistä vaativampi. Tässä tapauksessa myös foley joutuu väistämättä kriittisemmän tarkastelun kohteeksi.

Käytettävissä olevan datanmäärän lisääntymisen myötä peleihin pystytään upottamaan entistä enemmän tarinallisuutta ja hienovaraisia immersoivia elementtejä. Se samalla mahdollistaa äänen monipuolisempaa käyttöä, mutta myös asettaa sille lisää vaatimuksia. Ei välttämättä riitä enää että pelaaja kuulee askeleista niiden etäisyyden summittaisella tarkkuudella, hänen on kyettävä aistimaan myös niiden suunta, tyyli, alusta ja painoarvo henkilöhahmon kannalta.

Foleyä varten on suunniteltu jopa oma tietokone-ohjelma, Edward The Foley Artist, jolla voi luoda virtuaalisesti materiaalia foleyraidoille. Uskon kuitenkin että vaikka

tekninen kehitys yrittää kampaistaa käsityöläisiä ja viedä heiltä työt, riittää kuitenkin tahoja jotka osaavat arvostaa aidosti käsin tehtyä äänitaidetta mitä foley oikeasti on.

2.4 Äänen läsnäolo ja kuulokulma

Foleyn rooli elokuvassa pintapuolisesti tarkasteltuna on nostaa esiin seurattavia kohteita ja kertoa siitä millaisia ne ovat ja tuoda se lähelle katsojaa. On hyvä arvioida edellä mainitussa kontekstissa, kuinka tarpeellisia ovat kuvan ulkopuolelta kuuluvat äänet jos niiden rooli lähtökohtaisesti on antaa informaatiota etäisyydestä.

Ääni kuitenkin voi ennakoida tulevia tapahtumia, syventää ajatusta tai tunnelmaa tai jopa nostaa kuvan ulkopuolisen maailman merkittävämmäksi kuin sen mitä kamera rajaa nähtäväksemme. Kuinka tärkeää meidän on kuulla esimerkiksi paikalle saapuvien henkilöhahmojen askeleet jos heillä ei ole funktiota itse kohtauksessa muutoin kuin läsnäolo taustalla? Mielestäni kuvan ulkopuolisten foley-äänien sisällyttäminen kuulokuvaan, olettaen että teko on hyvin harkittu, voi nostaa kohtauksen elokuvallista tasoa huomattavasti.

Esimerkkinä äänisuunnittelemani Rötisseur-elokuvan lopussa on kohtaus jossa osa henkilökuntaa saapuu paikalle aamulla todistamaan päähenkilön mahdollista epäonnistumista. Kaikki muut paitsi keittiömestari, antagonisti, jäävät taka-alalle mutta katsoja aistii heidän läsnäolonsa koska on kuullut heidän tulevan sisään. Askelten äänet äänitimme hyvin etäältä jotta kuulokuva olisi automaattisesti oikeanlainen. Ainoastaan keittiömestarin lähestyvät askeleet äänitimme myös lähiaäninä jotta hän nousisi muista henkilöhahmoista sellaiseksi jota katsoja ohjataan seuraamaan.

Samaisessa elokuvassa törmäsin haasteeseen oven äänen kanssa. Elokuvan juonen kannalta oli tärkeää että katsoja tietää kun päähenkilö jää yksin ja milloin hänen rauhaansa häiritään muiden läsnäololla. Käytin tähän tärkeimpänä elementtinä hyvin persoonallista ulko-oven ääntä helisevine kelloineen ja resonoivine karneineen. Muutoin oven ääni teki tehtävänsä paitsi kaikista tärkeimmässä kohdassa jossa

päähenkilö on keskellä yötä kylmiössä ja reagoi kaukana avautuvaan ja sulkeutuvaan oveen.

On täysin epärealistista kuulla oven ääni samankaltaisena kuin aikaisemmin, sellaisena kun se on katsojalle opetettu koska se kuullaan kylmiön sisällä ja etäältä äänilähteestä. Toisaalta kaukaa kuultu ja seinien läpi suodattunut realistinen ulko-oven ääni ei enää kuulosta ollenkaan samalta kuin se ääni mikä katsojalle on opetettu. Päädyin kompromissiin realistisuuden ja opetetun äänen väliltä ja tulos ei missään nimessä ole tyydyttävä ja voi vain toivoa että katsoja ymmärtää mistä on kyse kuullessaan äänen minkä loin kohtaukseen ulko-ovelle.

Tässä tapauksessa leikkauksella ja näyttelijäntyöllä olisi voinut auttaa ääntä tekemään työnsä paremmin, jos näyttelijän reagointi ja leikkaus olisi ollut hitaampaa, olisi voinut oven äänen jälkeen lisätä esimerkiksi kylmiön ulkopuolella lähestyvät askeleet kertomaan siitä että joku on tullut sisään ravintolan keittiöön.

Mikä on tärkeää elokuvan äänessä? Elokuvan ääniraidassa on monia tasoja joiden merkitys näyttäytyy eri tavoin. Päämäärä kaikilla kuitenkin on sama: toteuttaa elokuvan äänellistä maailmaa mahdollisimman uskottavasti ja tukea henkilöhahmojen toimintaa niin ulkoisesti kuin tunnetasolla. Tämä lähtökohta on hyvä ymmärtää kun työstää ääntä jälkituotannossa, koska valmiin ja viimeistellyn äänikudelman alkulähteenä on kuitenkin akustinen ja luonnollinen ääniaine (Kivi. 39. 2012). Samassa kappaleessa Kivi muistuttaa ettei elokuvan ääntä tuoteta vain teknisiä laitteita käyttämällä mistä en voisi olla enempää samaa mieltä.

Luonnollinen ääniaine on toisaalta hieman häilyvä käsite elokuvan äänestä puhuttaessa. Kuvauksista pääsääntöisesti kuitenkin tallennetaan vain ja ainoastaan dialogi koska muuhun ei ole aikaa budjetoituna. Näin ollen kaikki ääni mikä tehdään jälkikäteen on lähinnä luonnollisen kaltaista ääniainesta. Tehostettua ja rajattua äänellistä todellisuutta.

Äänen luonnollisuus alkaa murentua jo siinä vaiheessa kun ensimmäisen kerran ääni kokee akustissähköisen muunnoksen kohdatessaan mikrofonin. Mikrofonin tehtävänä on muuntaa äänen eli ilmanpaineen vaihtelu sähköisen jännitteen muutoksiksi (Kivi. 141. 2012). Tämän jälkeen ääni nykypäivänä muutetaan binäärikoodiksi ja sille tehtävä

muutoksien määrä riippuu äänen jälkikäsitteilytavoista. Haluaisin ajatella niin että mitä vähemmän sitä tarvitsee muokata sen parempi luonnollisen äänen kannalta ja jossain määrin myös elokuvan äänikudelman hengittävyys näkökulmasta.

Edellä mainittua lähestymistapaa pyrin pitämään yllä kun äänisuunnittelin yhdessä Samuli Ala-Lahden kanssa elokuvaa Samurai Rauni Reposaarelainen. Kuvauksista ei käytettävissämme ollut juuri muuta ääntä kuin dialogi. Pyrimme kuitenkin jälkiäänityksissä tuottamaan foley siten että ne kantoivat äänikudelman itsessään ja muokkaamattomina mahdollisimman pitkälle. Se vei aikaa ja vaati monia ottoja mutta uskallan väittää että se toi jonkinlaista rosoista lisä-arvoa elokuvan muutoinkin hyvin omintakeiseen elinympäristöön.

Hyvä esimerkki on esimerkiksi elokuvan kohtaus jossa päähenkilö tanssii pöydällä, huutaa ja kaataa viinaa päällensä. Yhdistimme äänessä adr:än ja foleyn. Näyttelijä seisoi huojuvan puulevyn päällä, mekasti ja kaatoi samalla lasipullosta vettä naamalle ja suuhun, tismalleen samoin kuin elokuvan kohtauksessa. Äänelle ei tarvinnut tehdä mitään jälkikäteen. Kuvan lopussa näyttelijä heittää pullon selkäänsä taakse. Poikkeuksellisesti kuvauksista oli tallentunut heitetyn pullon kilahdus samaisesta kohtauksesta joten käytimme sitä ja näin meillä oli osa kohtausta katettuna lähes luonnollisella ääniaineella ja se toi lisä-arvoa kohtaukselle ainakin omasta näkökulmastani.

Samaisessa elokuvan tapahtumapaikassa, isossa salissa, oli dialogista tallentunut mielenkiintoista ja autenttista tila-ääntä. Joidenkin etäällä olevien näyttelijöiden lavaliierimikrofonit olivat jääneet päälle ja niistä oli tallentunut dialogia hyvin kaikuisana. Käytimme niitä puomitetun dialogin rinnalla luomaan luonnollisen tilavaikutelman tiettyihin kohtiin dialogissa. Jälleen prosessoinnin tarve väheni ja luonnollisen ääniaineuksen määrä kasvoi elokuvassa. Oliko se parempi ratkaisu kuin jokin muu, sitä on vaikea sanoa mutta täytti se tehtävänsä.

3. FOLEYN JA TEHOSTEÄÄNIEN ÄÄNITTÄMINEN

3.1 Äänittäessä valmista soundia vai materiaalia editoijalle?

Elokuva-äänien jälkituotannossa ollaan totuttu siihen että kuvauksissa tallennetusta äänestä on käytössä ainoastaan dialogi (Yle.fi, Puukka, 2017). Paras mahdollinen tilanne elokuvan tuotantokustannusten kannalta olisi tietenkin se että kuvauksissa pystyttäisiin tallentamaan kaikki valmiissa elokuvassa esiintyvät äänet musiikkia lukuun ottamatta niin hyvin että ne olisivat käyttökelpoisia miksausvaiheessa. Tämä on toki mahdollista, jos tyylilaji antaa myöten, kuten esimerkiksi elokuvassa Blair Witch Project joka kerronnaltaan lähentelee jollain tavalla realitysarjoja. Kun tarkkailee realitysarjoissa kuultavaa ääntä on se lopulta ihan kuunneltavaa, informatiivista ja jotakuinkin selkeää. Lähes kaikki siitä on tallennettu kuvaustilanteessa, poisluken voice-over ja musiikki. Kuinka taiteellisesti arvokasta se on, siitä voi olla montaa mieltä mutta asiansa se ajaa kyseisessä formaatissa ja edellä mainitussa elokuvassa.

Kuvauspaikalla esiintyvät ylimääräiset, häiritsevät äänet kuten tuuli, aggregaatit, lamput, kuvausryhmän äänet, liikenne ja ilmastointi saattavat kertautua moniraitaisessa jälkityövaiheessa hallitsemattomana yleiskohinana jota poistettaessa samalla murjoutuu tarvittava ääni heikompilaatuseksi. Myös kuvauspaikan luontaiset akustiset ominaisuudet voivat näyttäytyä elokuvan äänellisen ilmaisun linjakkuuden kannalta haastavina.

Toisaalta sitä voi käyttää myös hyväkseen kuten Erkki Kivi muistelee Äänityön kivijalka- kirjassaan (Kivi, 63, 2012) erittäin kaikuisassa kasarmirakennuksessa tehtyjä kuvauksia. Lopulliseen ääniraitaan jäi kuvauksissa tallennettu kaikuisa dialogi koska se palveli kohtauksen ja elokuvan sisäistä maailmaa joka oli synkkä, absurdi ja kolkko. Tämäntapaiset haasteet sivuutetaan realitysarjoissa tuotteen kannalta merkityksettömänä ja onhan kyse kuitenkin omalla tavallaan dokumentaarista ohjelmasta joka pyrkii kuvaamaan todellisuutta. Draamaelokuvan äänellinen ilmaisu taas pyrkii lähtökohtaisesti pois siitä arkitodellisuudesta, vaikkakin nauttien välillä joidenkin elokuvien aitoutta ja elämänmakuisuutta korostavista ansioista.

Jos dialogin lisäksi nähtäisiin oikeasti vaivaa tallentaa muutoin foleynä toteutettavaa äänimateriaalia, voisi lopputulos olla hyvinkin mielenkiintoinen. Tämä tietenkin vaatisi

tuotannossa enemmän aikaa ääntä varten mikä taas kasvattaisi kustannuksia koko tuotannon osalta. Myöskään äänen laatu ei olisi missään nimessä niin tasaista ja hallittua kuin jälkituotannossa toteutetussa äänimateriaalissa. Realistiset tilat, esineet ja ääntä tuottavat toiminnot eivät välttämättä kuulosta niin hyviltä ja tehokkailta kuin jälkikäteen tehdyt äänet. Toisaalta joskus asia voi olla päinvastoin tai ainakin jälkikäteen tehdyistä ääneistä voi olla hyvinkin työlästä saada elokuvan maailman kannalta autenttinen kokonaisuus aikaiseksi.

Askeleet ovat mielenkiintoinen osa-alue autenttisuutta tarkastellessa. Jos ajatellaan että kumpi tapa palvelisi autenttisuutta paremmin, se että näyttelijä astelee luonnollisessa ympärisössä samalla hetkellä kun kuvaus tapahtuu vai se että joku jälkikäteen astelee neliömetrin kokoisessa laatikossa jossa on samankaltaista materiaalia mitä kuvassa oletetaan olevan näyttelijän kenkään alla?

Jälkikäteen tehty askellus on toki paremmin hallittavissa miksausessa. Kuvauksissa ottojen välillä tapahtuneet muutokset ja se mitä ottoa leikkaaja on käyttänyt saattaa myös ilmentyä hunttiäänien epätasaisuutena jolloin leikkausten saumat on vaikea piilottaa ja näin immersio saattaa alkaa murenemaan. Onko foley sitten lopulta kompromissi ja äänityöläisten vastaus siihen että kuvauksissa on hyvin vaikeaa taltioida tasalaatuista materiaalia kaikkiin ottoihin? Periaatteessa kyllä, käytännössä kuitenkin asia ei ole näin ollut aikoihin. Foley'n rooli on luoda uudelleen elokuvan äänellinen todellisuus toteaa David Yewdall Foley Grail kirjan prologissa (Ament, 5, 2014) .

Olen pyrkinyt kaikissa äänittämissäni tuotannoissa tallentamaan mahdollisimman paljon irtoääniä ja materiaalia kentältä. Olen myös pyrkinyt käyttämään niitä mahdollisimman paljon materiaalina elokuvan ääniraidalla, pääasiassa siksi että voisin kokea kaiken vaivannäön olleen hyödyksi. Jos totta puhutaan niin ei kenttä-äänityksistä kuvaustilanteessa kovin paljoa hyötyä ole ollut, ellei dialogin irtoääniä lasketa mukaan. Ne ovat asia ihan erikseen.

Ei sillä ettenkö olisi käyttänyt kentältä irtoäänitettyä tai mahdollisesti hunttiäänestä poimittuja pfx:iä korvaamaan foleytä, sfx:iä ja ambiensseja. Mutta kaiken olisi voinut tehdä lopulta jälkikäteen ihan yhtä hyvin, tai paljon paremmin.

Ensimmäisiä elokuvia missä todella äänitin kentällä paljon muutakin kuin dialogia oli Tampereen Ammattikorkeakoulussa toteutettu Maailman arvoja- elokuva. Viitaten aikaisempaan kappaleeseen voin myöntää että työ oli lopputuloksen kannalta melko samantekevää. Saman vaikutelman olisin pystynyt luomaan tehostekirjastojen materiaalilla koska äänittämistäni kenttä-äänistä suurin osa oli ambiensseja.

Toisaalta onko aina tarkoitus olla mahdollisimman tehokas? Elokuva on myös kulttuurillisen todellisuuden ilmentymä joissa esiintyy ihmisiä tietyssä paikassa, ajassa ja kontekstissa oli niiden viitekehys sitten fiktiivinen tai dokumentaarinen. Miksi ääni olisi tästä irrallaan vain siksi että sen hallinta on haasteellista kuvausolosuhteissa. Katsojallehan voisi kuvitella olevan ihan samantekevää missä tietyn vaikutelman luova ääni on alunperin äänitetty, hän kuulee sen vain osana elokuvaa. Tekijälle tilanne voi olla toinen jos haluaa ajatella asiaa esimerkiksi kulttuurihistoriallisesta näkökulmasta.

Kyseisessä Maailman arvoja -elokuvassa käytin viisikanavaisena tallenntamiani ambiensseja lähes kautta linjan elokuvan ambienssiraitoina. Se oli melko kätevää ja se säästi minua tietokoneella istumiselta tehostekirjastoja selaillessa. Kuvauksissakin käytin äänittämiseen ajan jolloin olisin muutoin odottanut muun tuotantoryhmän valmistelua tai purkamista. Kyseinen ääniaines kuulostaa luonnolliselta ja aidolta mitä se onkin. Siinä on myös sisällyttynä ripaus nostalgiaa ja aitoa äänellistä kulttuuriympäristöä tallennettuna kuten esimerkiksi nykyisen kauppakeskus Ratinan paalutustyömaan meteli.

4. OMAT HAVAINNOT

4.1 Oma historia äänisuunnittelussa

Aina kun olen ollut tekemisissä jonkun tuotannon kanssa, olen tehnyt siihen äänityöt. Kaikissa muissa paitsi mainostuotannoissa. Ensimmäinen elokuvani oli tunnin pituinen dokumenttielokuva koululuokkamme matkasta Nicaraguaan vuonna 1999. Katsoessamme materiaaleja matkan jälkeen, huomasimme että lainaamamme mikrofoni ei ollut toiminut joten suurin osa materiaalista oli äänetöntä. Onneksi olimme hukanneet mikrofoni ennen matkan päättymistä joten loppupuolelta oli jotain ääntä tallennettuna.

Tämän jälkeen olen pitänyt huolen visusti siitä että jos jotain kuvataan niin jotain myös äänitetään samalla. Monta vuotta ennen kuin astelin ensimmäistäkään foleyraitaa toimin pitkälti hunttiaänen ja tehostekirjaston varassa. Äänitin kyllä itsekin tehosteita mutta en synkroonissa kuvan kanssa, sellainen oli hyvin vaikeaa silloin. Ensimmäisessä alan koulussani kuvan kanssa synkroonissa tehtävät äänitykset olisivat hoituneen betacamnauhurin ja digitaalisen moniraitatallentimen yhteispelillä ja se koettiin jo silloin turhan jähmeäksi tavaksi tehdä foleytä.

Usein kävin Dat-nauhurin ja parin mikrofoni kanssa äänittelemässä tarvittavia tehosteita erinäisissä lokaatioissa. Useimmiten tällä tavalla sai hyvinkin mielenkiintoisia, käyttökelpoisia ja hyvin kuvaan istuvia tehosteitä aikaiseksi. Silloin kiinnitimme huolta myös paljon, tai ainakin luulimme kiinnostavamme, hunttiaänen tallentamiseen. Kaikki mahdollinen pyrittiin saamaan talteen ja niitä myös käytettiin elokuvan ääniraidalla, mukaan lukien PFX:ät. Myöhemmin kuunneltuna eivät ne ole ollenkaan hullumpia äänitteitä, aika rosoisia ja kohinaisia mutta ajoivat asiansa.

Mitä enemmän äänittämisen ja äänisuunnittelun kanssa olen ollut tekemisissä, sitä enemmän haasteita ja ongelmia on tullut eteeni. Ovatko ne ongelmat olleet aina olemassa? Ehkä ovat mutta niitä ei osannut havaita samalla tavalla kuin tänä päivänä, näin ollen niistä ei ole muodostunut ongelmaa vaan on menty sillä mitä on. Joskus jopa äänen siistiminen ja erityisesti sitä varten kehitetyt digitaaliset työkalut saattavat sokeuttaa tai kuurouttaa äänityöläistä niin että hän ei osaa löytää tai edes etsiä elokuvasta sitä mikä on sille ilmaisullisesti olennaista.

Kun oma kuuntelutapa ja äänen ominaisuuksien havainnointi kehittyy tarkemmaksi ja analyttisemmäksi on ymmärrettävää että ongelmia ja haasteita tulee enemmän vastaan. Samaan aikaan toisaalta kehittyy myös kyky löytää ilmaiskeinoja ja omia tapoja tuottaa ääntä eikä kaikki energia keskity vain äänikaaoksen hallitsemiseen.

4.2 Samurai Rauni Reposarelainen

Ensimmäisen kerran jouduin tämän tuotannon kanssa todella ajattelemaan mitä todella halusimme ääneltä ja miltä elokuvan foleyn pitäisi kuulostaa. Tein elokuvan äänen jälkityöt yhdessä Samuli Ala-Lahden kanssa. Elokuvan kuvallisessa ja tarinallisessa puolessa liikutaan hyvin omintakeisessa ja romuisessa maailmassa. Kentältä emme saaneet mitään muuta ääntä kuin n. 90% dialogista. Se osaltaan johti siihen että foley nousi hyvin tärkeäksi osaksi elokuvan maailmaa koska siihen myös haluttiin ohjaajan pyynnöstä hyvin persoonallinen ja äänellisesti huomiota herättävän värikäs äänellinen realismi. Sfx kirjastoja pyrimme käyttämään suhteellisen vähän jotta tarinan ja kuvan rinnalla myös elokuvan ääniraita eläisi mahdollisimman omassa romuisassa todellisuudessaan, eikä vertautuisi mahdollisesti jo usein käytettyyn äänimateriaaliin. Jota on saatavilla äänikirjastoista

Pyrimme myös käyttämään elokuvaa mahdollisimman paljon oppimateriaalina itsellemme koska tässä tapauksessa oli mahdollista kokeilla, eikä ajan käyttö ollut puristettu minimiin ainakaan foleyn osalta.

Käyn seuraavassa läpi muutamat esiin nousseet mielenkiintoiset, muun muassa ilman vaikutusta hyväkseen käyttävät foleyäänitykset.

SRR:ssä oli eräs hyvin mielenkiintoinen taistelukohtaus jossa kuvallinen ilmaisu oli hyvin musiikkivideomaista. Kuvauksissa kohtaus oli toteutettu siten että näyttelijät liikkuvat hidastettuna. Lopullisessa leikkauksessa tiettyjä kohtia, kuten lyöntejä, potkuja ja kaatumisia joita oli nopeutettu tai niihin päädyttiin nopeutuksen kautta.

Perinteeseen nojaavan foley-ilmaisun sijaan tähän kohtaukseen piti keksiä jotain uutta jo ohjaajan toiveita palvellaksemme. Myös kuvallinen ilmaisu kohtauksessa tarvitsi

ääneltä jotain realismista poikkeavaa. Päädyimme siihen että kohtauksen äänellinen ilmaisuvoima ja fokus asui em. nopeutuksissa, hidastuksissa ja siinä mihin ne päätyivät. Ohjaajalla oli myös toive että jos foley voisi jollain tavalla olla periodisesti kuuluvaa siten että se eläisi koko ajan taistelukohtauksen toiminnan ja kuvallisen ilmaisun mukana. Alla olevista kuvista välittyy kuvallisen ilmaisun tyyli ja näkyy yksi vasemmalle puolelle suuntautunut lyönti.



Yksi vaihtoehto olisi ollut rakentaa äänellinen ilmaisu kokonaan sfx-äänikirjastojen materiaalista, hidastaa ja nopeuttaa niitä kuvan mukaan. Nopeasti kävi selväksi että sfx-materiaali ei taipuisi hidastuksiin, digitaaliset artefaktit tulivat liiksi esiin. Muutenkin äänikirjastojen materiaali kuulosti sellaisenaan liian generiseltä eikä palvelut kohtaukseen kuvallisia ja taiteellisia ansioita. Alla olevassa kuvassa ninjan käyttämä ase viuhuu päähenkilön yli tämän väistäessä. Nauhurilta tähän loihdimme vasemmalta oikealle kulkevaa suhinaa joka mukaili aseiden liikerataa.



Keksin että voisimme kokeilla äänittää sfx-kirjastojen lyönti- ja potkuääniä kelanauhurille ja hidastaa niitä pyörittämällä nauhaa hitaammin ja äänittämällä materiaalin samalla takaisin digitaaliseen muotoon. Näin ollen ääniaines hidastuisi analogisesti ja pääsisimme eroon digitaalisen prosessin tuomista kiusallisista artefakteista. Kun äänitysnopeus olisi korkein mahdollinen, eli nauha kulkisi äänipään

ohitse mahdollisimman pitkän matkan iskuu äänittäessään, hidastettaessa isku levittyisi pitemmälle matkalle nauhalle ja näin ollen sitä pystyisi hidastamaan laadukasti.

Pelkät iskuäänet ei kuitenkaan riittäneet meille vaan tarvitsimme ennen ja jälkeen iskuu jotain periodista ääntä, jotain joka johtaisi iskuun ja josta voisimme kuulla iskun vaikutuksen. Tähän ei pelkän iskun hidastaminen riittänyt.

Rakensin Pro Toolsiin erilaisia iskuja joita edistivät esimerkiksi suihkuhävittäjän ohilennon ääni, tai formula-auton ohiajo, muutamia mainitakseni. Nämä äänitettyinä analoginauhalle ja toistettuna hidastettuna mutta juuri ennen iskuu nopeutuen, juuri niin kuin kuvassakin tapahtui, olivat varsin käytettävissä olevaa äänimateriaalia. Myös iskun jälkeen, itseasiassa jo iskun aikana, hidastimme taas rajusti nauhan pyörimisnopeutta jolloin iskusta välittyi äänellisesti sen pökerryttävä vaikutus. Nauhurin kelat oli mahdollista jättää lukitsematta siten että niitä pystyi pyörittämään käsin, lyijykynän avustuksella, äänipään ollessa kuitenkin kosketuksissa nauhaan.

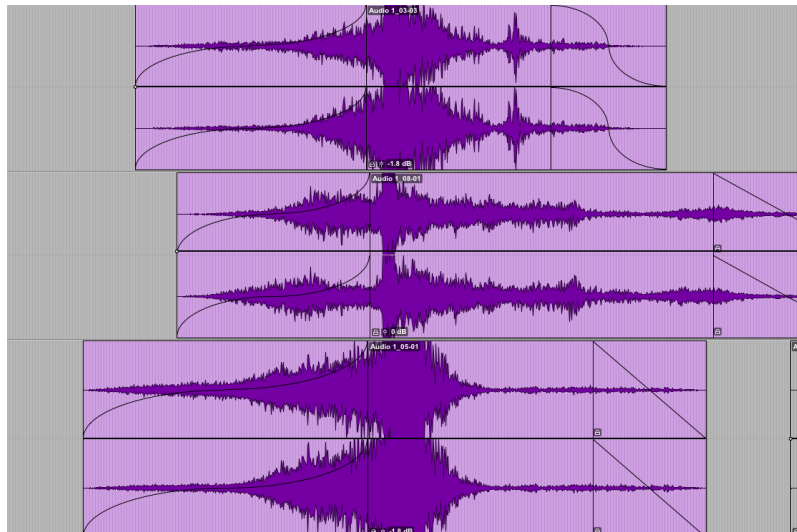
Suoraan analoginauhalta digitaaliseksi äänittäminen kuulosti turhan kuivalta ja muutenkin etuaste joutui koetukselle materiaalin laajan dynamiikan takia. Halusimme myös ilman ja liikkeen tuntua materiaaliin, niin päätimme ilmata sen.

Käytimme X/Y stereoparia ja Oktavan Mk012 mikrofoneja herttakapseleilla. Ajoimme materiaalin nauhurista yhteen Genelec- aktiivikaiuttimeen jota liikutimme stereoparin edessä. Äänen ilmaaminen myös kavensi dynamiikkaa jonkin verran, tai sitä oli helpompi hallita toisin kuin suoraan linjaan äänittämällä. Matalaa murinaa joka johti iskuääneen, pystyi toistamaan lähempää mikrofoneja tai nostamalla nauhurin ja kaiuttimen välissä olevan mikserin liukua ja tekeämään päinvastoin kun tuli kova iskuääni. Näin saimme myös matalat murinat ennen ja jälkeen iskun kuulumaan helpommin miksauksessa missä huomiota vei myös musiikki.

Kaiuttimen liikuttelulla pyrimme seuraamaan kuvassa näkyvän objektin liikeratoja. Kun kuvassa oleva henkilö lähestyi hidastettuna keskellä kuvaa ja suuntasi potkun oikealle, pidimme myös kaiuttimen keskellä stereoparia pyörittäen nauhaa hitaasti käsin eteenpäin ja potkun kohdalla pyöräytimme nauhaa nopeammin ja liikutimme kaiutinta oikealle. Alla olevassa kuvassa narisevalta pöydältä tippui esineitä, musiikki pauhasi ja potkua tuki kasvava suhina joka päättyi iskuääneen.



Materiaalista tuli huomattavan hilpeää ja erittäin käyttökelpoista. Lisäksi se oli hyvin persoonallisen kuuloista, jotain sellaista mitä kukaan ei ollut ennen kuullut. Äänitykset kuitenkin muodostuivat enemmänkin sfx-äänityksiksi kuin foley äänityksiksi. Emme kyenneet tekemään nauhan pyöritystä ja kaiuttimen liikkeitä täysin synkronissa kuvan kanssa joten päädyimme äänittämään vain tarvittavaa materiaalia ja yhdistimme sen jälkikäteen synkkaan kuvan kanssa. Jälkikäteen pohdittuna juuri tällaista äänimateriaalia ei olisi pystynyt luomaan digitaalisesti, ei ainakaan yhtä hyvällä ja omintakeisella soundilla. Alla olevassa kuvassa näemme raitakimpun jossa erityyppisiä iskuääniä kerrostettiin toivotun vaikutelman aikaansaamiseksi.



Samurai Rauni Reposarelaisen foley äänityksissä käytimme kautta linjan tilamikrofonia lähimikrofonin rinnalla. Tilamikrofonin funktio ei ollut aina niinkään taltioda tilaa vaan enemmänkin etäisyyttä, käytän tässä kuitenkin termiä tilamikrofoni selkeyden vuoksi. Tilamikrofonina toimi lähes poikkeuksetta pallokuvioinen B&K

4003- mikrofoni. Osaksi suuntakuvionsa takia ja osaksi siksi että kyseinen mikrofoni tuottaa itsessään suhteellisen vähän kohinaa joka olisi ollut ongelma hiljaisten äänien kohdalla äänitysvoimakkuutta nostettaessa.

Toinen tapa luoda etäisyyden vaikutelma ääneen oli suunnata lähimikrofonin suuntakuvio ohitse äänilähteestä, useimmiten lattiaa kohden. Lähimikrofonina käytimme pääsääntöisesti Sennheiserin MKH50 -superhertta suuntakuvioista mikrofonia. Tätä tekniikkaa käytimme varsinkin askeleissa jotka tapahtuivat hiekalla tai soralla. Suoraan jalkoihin suunnattu mikrofoni taltioi aivan liikaa korkeita ja kirskuvia taajuuksia joita olisi pitänyt joka tapauksessa jälkikäteen muokata rajusti, joten miksi ei äänittää siten että hankalat taajuudet saadaan jo valmiiksi eliminoitua.

Kirskuvia taajuuksia suurempi syy äänittää ohi suuntakuvion em. askeleita on niiden istuvuus kuvaan, ylätaajuudet tuovat askeleet hyvin läsnäolevaksi ja huomionarvoisiksi mikä ei välttämättä ole aina tarpeen. Jos askeleet ja jalat ovat erittäin tärkeässä osassa kohtausta siihen oiva tekniikka on sijoittaa mikrofoni siten että askeleet äänittyvät kuin kuuntelija katselisi niitä puolen metrin etäisyydeltä. Samankaltainen ongelma ilmenee myös adr-äänittämisen kanssa. Liian puhtaasti ja läheltä äänitetty Adr on vaikea istuttaa kuvaan ja muuhun ääniainekseen vaan sitä pitää väistämättä huonontaa tai parempi ilmaisu tähän kohtaan olisi ehkä termi ”huntintaa”. Kuitenkin pääsääntöisesti dialogissa, foleyssä ja sfx:issä pyritään siihen että äänimateriaali on realistinen osa elokuvan ja kohtauksen maailmaa.

SRR:ssä käytimme monessa kohtauksessa ja cuessa edellä mainittua tapaa äänittää ja miksausvaiheessa tämä osoittautui hyvin toimivaksi ratkaisuksi. Hyvin harvoin foleyttä tarvitsi jälkikäteen prosessoida vaan se istui kuvaan mainiosti.

Pyrimme myös välttämään tarpeetonta kerrostamista äänissä vaan useasti äänitimme yhden oton aikana monenlaista kuvaan kuuluvaa foleyttä, pääsääntöisesti askelissa. Tämä on tietenkin riski jälkitöitä ajatellen sillä joskus pitää päästä käsiksi erillisiin äänen elementteihin mutta jos ne kaikki kiinni yhdessä äänitteessä voi siitä koitua ongelmia. Tässä tapauksessa meillä oli kuitenkin sen verran selkeä kuva mitä foleyltä halusimme että tiesimme heti mikä on käyttökelpoista miksausvaiheessa joten pystyimme ottamaan edellä mainittuja riskejä.

Hyviä esimerkkejä yhden raidan taktiikasta SRR:ssä ovat kaksi Ninjakoulun sisätiloissa tapahtuvaa kohtausta. Toisessa kohtauksessa henkilö tulee etäällä sisälle eteiseen josta kävelee kohti kameraa toiseen huoneeseen, laskeutuu kontilleen ja etenee vielä kolmanteen huoneeseen jossa nousee seisomaan, kaataa tikapuut ja muuta tavaraa, livahtaa kameran ohi seinän taakse tiputtaen lampun katosta matkalla, kaataa toiset tikapuut ja palaa jälleen kuvaan. Koko matkan aikana paitsi eteisessä, lattialla on paljon epämääräistä romua. Tuo kaikki edellä mainittu toteutettiin yhdellä yhtenäisellä otolla. Toki siihen lisättiin vielä muutamia kaatuvien esineiden ääniä mutta muutoin koko foleyraitia koostui yhdestä otoksesta. Alla olevista kuvista voi nähdä henkilöahmon edellä mainitun kuvauspaikan ja ääneen vaikuttanutta esineistöä.



Kohtauksen olisi voinut toteuttaa erillisillä otoilla, päällekkäisillä raidoilla mutta jo kuriositeettinä se piti toteuttaa miten se tehtiinkin. Foley tekeminen on kuitenkin osaksi näyttelijän kenkiin asettumista ja pienellä harjoittelulla pystyy toisintamaan äänellisesti hyvin näyttelijän tuottamat äänet yllättävän pitkäkestoisessakin otossa. Tärkeää pitkissä otoissa on tietenkin hallita dynamiikkaa, mainitsemassani otossa oli erittäin suuria dynamiikan vaihteluita joihin pyrimme vastaamaan lennosta nostamalla

etuasteesta gainia hiljaisissa kohdissa ja laskemalla sitä loppupuolella missä meteliä oli enemmän.

Myös pallokuvioinen tilamikrofoni oli käytössä alkupuolella missä henkilö oli etäämmällä. Pitin pituus oli n. 4 metriä ja MKH50 oli sijoitettu toiseen päähän sitä, suurinpiirtein samoille kohdille missä kamera oli kuvissa. Tilamikrofoni oli pitin alkupäässä suhteellisen matalalla jolloin se pystyi poimimaan kohtauksen alkupuolella tapahtuvia hiljaisia askeleita.

Muutaman kerran harjoiteltuamme, niin äänittämistä kuin foulaamista saimme kohtauksen talteen kahdella otolla ja sellaisena se säilyi lopulliseen elokuvaan ja on yksi parhaimman kuuloisista otoksista mitä elokuvasta löytyy.

Toinen kohtaus samaisessa paikassa sisälsi ainostaan kävelyt käytävää pitkin huoneen ovelle. Kohtauksessa päähenkilö ja sivuhenkilö kävelevät nurkan takaa kuviin, pysähtyvät ja päähenkilö nojaa oven karmiin. Lattialla on vähän roskaa, lähinnä paperia. Toteutimme tämän myös yhdellä otolla, mukaan lukien oven karmiin nojaamisen. Käytimme apuna ääntä eristävää sermiä jonka takaa kävelin mikrofonin luo ja tartuin sermin reunaan astuen samalla kynnystä simuloivalle lankunpalaselle joka kuulosti eriltä kuin muu lattia. Päähenkilön askeleet kuuluivat jo ennen kuin hän tuli kuviin nurkan takaa mutta hieman surkean sivuhenkilön askeleet teimme hädin tuskin kuuluviksi. Tällä pyrimme selventämään katsojalle henkilöhahmojen välisiä valtasuhteita. Päähenkilön askeleisiin pyrimme muutenkin tuomaan painoa lisää silloin kun hänellä meni hyvin tai hän oli voimiensa tunnossa.

Samaisia äänieristesermejä käytimme muutamissa ulkokohtauksissa missä piti foleyllä jollain tavalla tehdä kuuluvaksi henkilöhahmojen lähentyminen ja etääntyminen. Sisätiloihin sijoittuvissa kohtauksissa etääntyminen ei ole kovin haasteellista toteuttaa koska katsoja ymmärtää että kohtaus tapahtuu jossain tilassa, eli huone saa kuulua jollain tavalla äänessä. Ulkotiloissa äänityshuoneen heijastukset äänessä saattavat pilata koko immersion katsojalta joten asiaan pitää suhtautua tietyllä vakavuudella.

Sermit sinänsä tekevät tuottavat samankaltaisen vaikutelman kuin mikrofonin ja äänilähteen välissä oleva ilma. Tämä toimii varsinkin korkeiden taajuuksien kanssa. Etuna sermeissä on suhteessa ilmaan se, että äänilähdettä ei tarvitse fyysisesti viedä niin

etäällä mikrofonista että mikrofonin poimimaan ääneen sekoittuu heijastuksia äänitystilan seinistä.

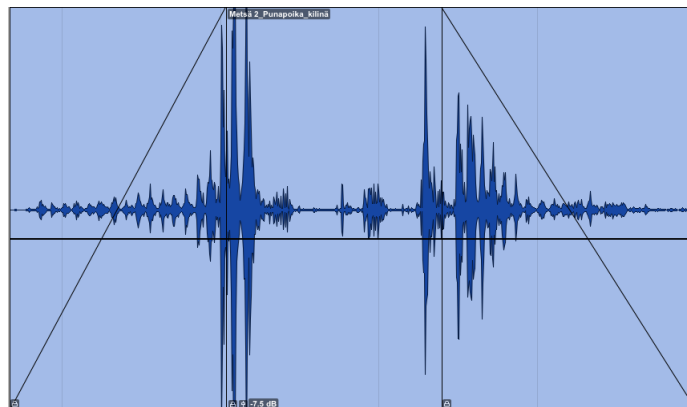
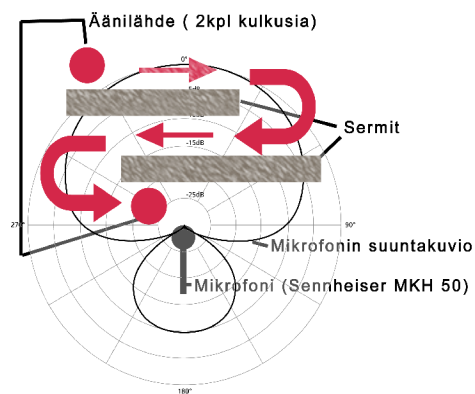
SRR:ssä on kohtaus missä henkilö juoksee kertomaan samuraitistelun tuloksia seurueelle joka oleilee läheisen metsän siimeksessä. Henkilöllä on päähineessään kulkusia. Hän tulee kuviin vasta vähän ennen kuin on perillä. Halusimme että kulkuset kuuluvat jo kauan ennen kuin henkilö on paikalla. Osaksi siksi että kyseinen henkilö esiintyy myös myöhemmin elokuvassa ja halusimme luoda hänelle persoonallisen äänen mistä henkilön läsnäolon pystyi kokemaan vaikka häntä ei näkyisi kuvissa ja osaksi siksi että halusimme kokeille sermitystä.

Alla olevassa kuvassa näkyy itse henkilö ja päähine mihin oli kiinnitetty kulkusia, taustalla on kohtauksen pääasiallinen tapahtumapaikka missä puna-asuinen poika käy vakoilemassa samuraimittelön tuloksia. Todennäköisesti jos kulkusia ei olisi erikseen foulattu, ei koko hattuun olisi kukaan kiinnittänyt mitään huomiota. Mutta nyt teimme näin.



Sijoitimme kaksi sermiä vierekkäin ja mikrofonin niiden taakse osoittamaan sermiä kohden. Kulkusta kilisyttellen lähestyin mikrofontia ensin taaemman sermin takana, kiertäen sen ja sitten liikkuen sitten lähemmän sermin takana ja kun kiersin sen olin mikrofonin vieressä ja henkilöahmo oli myös kuvissa kilisevän päähineensä kanssa. Teimme saman toiminnon toisinpäin henkilöahmon poistuessa kuvasta.

Alla olevassa kuvassa näkyy sermien asemointi ja kulkusuunnat. Toisessa kuvassa äänitetty materiaali klippinä ProToolsin timelinellä.



Saman henkilön läsnäolo eri kohtauksissa tuotiin esiin samojen kulkusten kilinällä. Alla olevassa kuvassa henkilöahhmo ja kulkushattu takimmaisena portaiden yläpäässä.



muuntui jopa erikoistehostemaiseksi ei-diegeettiseksi ääneksi joten sen olisi vointu jopa siirtää sfx raidoille.

Kuvassa alimpana öljylamppujen raita joka koostettiin useammasta raidasta yhdeksi monoraidaksi jotta foleyraitojen määrää ei kasvatettaisi materiaalilla mihin miksausvaiheessa ei välttämättä tarvitsi päästä käsiksi kuin kokonaisuutena.

Yksi mainitsemisen arvoinen sermitys tehtiin myös Yleisradion tuottaman ja Ola Tuomisen ohjaaman Juicen taivaallinen aulabaari-kuunnelman kohtauksessa missä nainen huusi lujaa etäältä ulkotilassa. Sijoitimme mikrofonin toiselle puolelle sermiä osoittamaan sitä kohden ja näyttelijä huusi toiselta puolelta huulet melkein kiinni sermissä joka oli n. 20cm paksu.

Tällä saatiin aikaiseksi vahva vaikutelma siitä että ääni tuli etäältä kun siitä kuului huudon voima. Sermi tuotti samankaltaisen vaikutuksen ääneen mitä ilma olisi tehnyt ulkotilassa, korkeat ja matalat taajuudet suodattuivat pois äänestä ja jälkikäteen lisätty lievä viivekaiku loi illuusion äänen heijastumisesta ulkotilan kovista pinnoista. Tämä toimintatapa tuotti mielestäni lähes täydellisen vaikutelman ulkotilassa tehdystä huudosta.

Etäältä huutaminen on erittäin vaikea toteuttaa uskottavasti studioympäristössä jos kyseessä on ulkotilassa tapahtuva kohta. En keksi oikein mitään muuta tapaa tehdä toteuttaa kyseistä toimintoa uskottavasti koska studiossakin huudon etäältä äänittäminen tuo esiin huoneen heijastukset ja läheltä äänitetystä huudosta on hyvin vaikea suodattaa pois vaikutelmaa että henkilö on lähellä mikrofontia, eli tässä tapauksessa kuulijaa.

4.3 Neljäs pyörä

Ohjaamani ja äänisuunnittelemani Neljäs pyörä-elokuvan maailma oli pitkälti satua eikä elokuvassa ei kuultu varsinaista dialogia joka nosti muut kuultavat äänet tärkeämpään rooliin. Elokuvassa oli muutamia asioita joille piti keksiä aivan oma äänellinen

maailma. Päähenkilön rakentama hyvin romuisa ja alkeellinen 3D printteri, omapäinen ruohonleikkurobotti joka osasi matkata ajassa ja hyvin huono kivikautinen reki.

3D printterin äänet koostuivat sfx-kirjastojen materiaalista, foleystä, itse äänitetyistä sfx:istä ja ilmatusta sfx materiaalista. Keskityn seuraavassa lähinnä sfx-materiaalin ilmaamiseen tässä tuotannossa.

Ohjatessani näyttelijää kuvauksissa yritin saada hänet touhuamaan em. 3D-printterin ympärillä siten että näyttelijäntyö toisi mukaan paljon äänellisiä vasteita kuvaan. Etsin reagointia esimerkiksi siihen että joku osa koneesta on kuuma, jokin osa resonoi, joku ei toimi kunnolla, kova ääni ilmaantuu tai kone saa jotain valmiiksi. Äänen jälkitöitä edellä mainittu ennakointi näyttelijäntyössä auttoi huomattavasti, täytyi vain suunnitella miltä kyseiset äänet kuulostaisivat.

Koneen tuottamat äänet koostuivat monista päällekkäisistä sfx-kirjastojen äänistä, niihin en tässä keskity vaan siihen mitä äänitimme konetta varten.

Tarvitsimme muutaman erittäin kovan pamauksen joita päähenkilö säikähtää. Kun luodaan jokin ääni mikä elokuvan maailmassa on ns. kova ääni se ei tarkoita sitä ainoastaan että nostetaan äänenpainetta hetkellisesti. Kysymys on kontrasteista, äänen suhteista toisiinsa, hiljaisten äänien suhteesta koviin. Äänen kuultavalla vaikutuksella ympäristöön on myös paljon vaikutusta. Miten tila ja ympäröivät materiaalit reagoivat ääneen, se antaa informaatiota kuuntelijalle äänen laadusta ja kovuudesta.

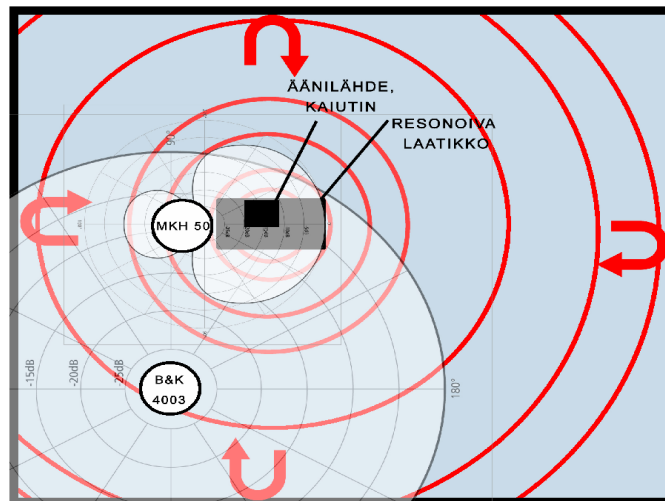
Tässä tapauksessa tarvitsimme siis pamauksen joka olisi sillä tavalla uskottava että päähenkilön reaktio saisi äänellistä vastetta ja että ääni tuntuisi tulevan koneen sisältä mutta samalla soivan tilassa. Käytimme äänitykseen Sennheiserin MKH 50:st ja B&K 4003 mikrofoneja.

Sijoitimme suuritehoisen aktiivikaiuttimen suuren filmivanerisen roudauslaatikon sisälle ja ajoimme kaiuttimeen ääntä viereisestä huoneesta Pro Toolsista mihin olimme keränneet ilmattavan sfx-materiaalin. Äänitimme samaan Pro Tools projektiin myös ilmatun materiaalin. Lopass-filtteri oli ainut digitaalinen prosessointi mitä teimme äänelle äänityöasemassa. Liikutimme filterin kynnyksarvoa tarpeen mukaan kuunnelllessamme kaiuttimesta toistuvaa ääntä. MKH 50 oli suunnattu kohti roudauslaatikkoa 1. metrin etäisyydeltä kun 4003 sijaitsi 3 metrin etäisyydellä

äänilähteestä. MKH 50:n tallentaa hyvin tehokkaasti myös matalia taajuuksia joita pystyimme hyödyntämään LFE:ssä lopass- filtteriöinnin jälkeen. MKH 50 suuntakuvionsa rajaa äänestä pois tilakaikua. 4003 taas pallokuvioisuutensa vuoksi tallentaa joka puolelta soivaa tilaa jota pystyimme levittämään etu- ja takakaiuttimiin miksausvaiheessa.

Emme halunneet kuitenkaan pelkästään matalia jymähdyksiä vaan koneen täytyisi itsessään myös reagoida sen sisällä tapahtuviin räjähdysiin. Ne kuitenkin kertoivat siitä että laite ei toimi ihan kunnolla ja on suorituskykynsä ääri rajoilla. Roudauslaatikon laitoihin kiinnitetyt helat, kahvat ja muut metallirakenteet resonoivat toistettaessa ääntä laatikon sisällä olevasta kaiuttimesta ja riittivät mainiosta kertomaan jymähdyksen uhkaavuudesta.

Miksausvaiheessa sijoitimme MKH50:lla äänitetyn lähiäänen LFE:hen ja centteriin kun taas 4003:lla äänitetyn äänen levitimme L,R,LS ja RS- kaiuttimiin. Nämä äänet sfx-kirjaston materiaalin kanssa yhdessä ajoivat asian ääri rajoillaan käyvästä romuisasta koneesta. Alla olevassa kuvassa on demonstroitu mikrofonien ja äänilähteen sijoittelua.



Koneen täytyi tuottaa myös tavanomaista huminaa ja murinaa. Halusimme tuoda siihen äänellisesti jotain persoonallista, keksimme kokeilla samaisessa äänitystilanteessa kierrättää mikrofonien kaappaamaa ääntä samaan aikaan takaisin kaiuttimeen. Saimme tietoisesti aikaan yleensä ei-toivotun mikrofonin ja kaiuttimen välisen feedback-ilmion jonka myös samalla äänitimme. Tässä tapauksessa pyrimme kuitenkin kontrolloimaan kiertoääntä rajoittamalla kaiuttimeen menevän signaalin voimakkuutta, vaihtelemalla monitorointivoimakkuutta mikrofonien välillä ja kääntämällä vaihetta lennosta.

Näin saimme aikaan mielenkiintoisia variaatioita kiertoilmiöön, kuten sävelkorkeuden vaihtelua ja laatikon resonointia eri kohdista äänen taajuuden muuttuessa. Näillä toimilla aloimme äänittämään abstraktia huominaa ja murinaa jossa oli sisäänrakennettuna vaaran tunne, sellainen ääni joka viestii koneen olevan ääri rajoilla, lähtemässä lapasesta, niin kuin märkä saippuapala suihkussa.

Kierrätettyyn ääneen tallentui MKH 50 tuottaman lähiaänen lisäksi myös tila koska käytimme tilamikrofonina pallokuvioista B&K 4003 mikrofonia. Näin tilamikrofonin tuottama ääni istui sellaisenaan miksaukseen levitettynä L, R, Ls ja Rs kaiuttimiin esimerkiksi kuvissa jossa kone on selkeästi offscreenissä. Kuvasuunnan niin vaatiessa, tilamikrofonin ääntä pystyi käyttämään keskikaiuttimessa ja lähikuvissa siirtymään suhteellisen kuivaan lähiaäneen minkä olimme äänittäneet MKH50-mikrofonilla.

Nämä kaikki koneäänet olisi pystynyt tuottamaan kelvollisesti myös digitaalisessa työympäristössä muokkaamalla äänikirjastoista etsittyä materiaalia. Aikaa siihen olisi mennyt todennäköisesti hieman kauemmin jo siksi että sopivien äänien etsiminen äänikirjastoista vie yllättävän paljon aikaa. Äänikirjastoista em. abstraktin materiaalin etsiminen hakusanoilla tuottaa harvoin täydellisiä osumia vaan materiaalia pitää selata kuuntelemalla, ellei tunne täydellisesti omaa äänikirjastoaan. Materiaali vaatii myös usein jatkotyöstöä ja kerroksellisuutta että saavutetaan haluttu vaikutelma koska äänikirjastojen materiaalia ei ole välttämättä tehty tiettyä elokuvaa, tilaa tai tunnelmaa varten ja jos on, se on usein hyvin geneeristä.

Äänittäminen äänikirjaston selaamisen sijaan vaatii vähän enemmän fyysistä työtä ja tuotettu materiaali on huomattavasti äänikirjastojen tarjontaa rajatumpaa. Jos kuitenkin äänitys on tehty tietoisena siitä mitä ääneltä halutaan ja millaisena sitä halutaan käyttää, toimintatapa saattaa säästää aikaa editointi- ja miksausvaiheesta.

Äänen ilmaaminen ja toistaminen tarkoittaa tässä ja yleensäkin hetkellisiä muunnoksia digitaalisesta analogiseksi ja toisinpäin. Sen voi purkaa näin A-D-A-A-D-A. Ensin on analoginen ääniaine A jonka joku tallentaa digitaalisesti D ja lisää äänikirjastoon josta se laitetaan äänityöasemaan ja toistetaan kaiuttimista A ilmaan. Mikrofoni kaappaa äänen analogisesti A ja siirtää sen piuhuja pitkin etuasteeseen jonka jälkeen se muuntuu

jälleen digitaaliseksi D jonka jälkeen se toistetaan elokuvateatterin kaiuttimesta jälleen analogisesti A.

Uskon että edellä mainituilla A/D muunnoksilla saadaan aikaa jotain sellaista mihin pelkästään digitaalisessa ympäristössä tapahtuva äänen muokkaaminen ei veny. Siinä joutuu toimimaan äänenmuokkaimien suorituskyvyn ja niihin sitoutetun luovuutensa rajoissa. Voi olla myös että digitaalisessa ympäristössä polarisoituu omien korvien, työskentelytapojen, monitoroinnin ja äänenmuokkaimien heikot kohdat. Kuten jo johdannossa mainitsin, elokuvan äänikudelmassa on niin massiivinen määrä ääniä päällekkäin ja jonossa että niiden muokkaamista väistämättä polarisoi työskentelytavan heikkouksia ja vahvuuksia.

Äänittäessä analoginen äänimateriaali on mitä on ja sen kanssa joutuu tekemään päätöksiä siinä hetkessä ja pysymään niissä jokseenkin loppuun saakka. Lisäksi tilat, tilanteet, äänilähteet, etäisyydet, mikrofonit vaihtelevat niin paljon analogisessa materiaalissa että sen tuoma varianssi lopulliseen äänikudelman voi tuoda siihen terveen lisämausteen.

4.4 Rötisseur- Lyhytelokuva

Rotisseur-lyhytelokuva kertoi Michelin tähden arvoisen ravintolan nuoresta pihvinpaistajasta jonka paineet valmistaa täydellinen pihvi kerääntyivät niin suuriksi että hän päätyi etsimään täydellistä raaka-ainetta omasta kehostaan. Tähän häntä provosoi puhuva silakka.

Kyseisen elokuvan äänisuunnitteluprosessi oli suhteellisen mutkaton. Minulla oli hyvin selkeä visio siitä miltä elokuvan tulisi kuulostaa jo ennen kuin aloitin äänen jälkityöt.

Elokuvassa taustalla vaanii ajatus siitä että päähenkilö on yksin yöllä ravintolassa touhuamassa eikä halua tulla häirityksi. Tässä elokuvassa en käyttänyt runsaasti tilamikitystä foleyssä. Siihen ei ollut tarvetta kuin paikoitellen koska näin elokuvan maailman suurimmilta osin surrealistisuuteen nojaavana ja digitaaliset plugin-kaiut hoitivat surrealistisen ja liiallisuuksiin menevän kaikuisuuden paremmin kuin mitä olisin pystynyt äänittämään. Tiläänessä foleyssä ei muutenkaan mielestäni ole kyse

pääsääntöisesti kaiusta vaan etäisyyden vaikutelmasta joka ei koostu pelkästään heijastusten tuomasta tilan tunnusta.

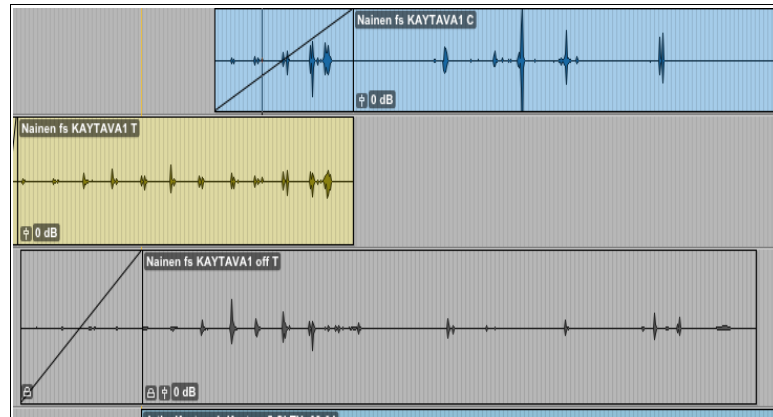
Elokuvassa on kuitenkin muutamia kohtauksia, sellaisia jossa normaali maailma keskeyttää päähenkilön yksinäisen sekoilun silakan ja pihvinpaiston kanssa. Pääosin keskeyttäjä on elokuvan antagonisti, Poissonääri, joka saapuu aamu-yöllä ravintolaan valmistelemaan seuraavan päivän kalaruokia. Kuvassa alla käytävä joka johtaa kylmiöön jossa päähenkilömme käy taisteluaan silakan ja lohen kanssa. Äänisuunnittelijana olisin voinut toivoa kyseiseen kohtaukseen vaikka tyhjää käytäväkuvaa johon olisin voinut rakentaa helpommin ovien ja lähestyvien askelten äänet.



Käytin tilamikitystä lähinnä Poissonäärin askeleissa. Hän saapuu paikalle ja poistuu. Poistuminen tässä tapauksessa on erittäin tärkeää jotta ymmärrämme että päähenkilömme jää selkeästi yksin keittiöön ja näin ollen voi rauhassa jatkaa touhuamista. Poissonäärillä oli myös jalassa kopisevat kengät jotka sopivat roolihahmoon ja toistuivat tilamikrofoneihin sopivan suurella voimakkuudella.

Äänitin Poissonäärin askeleet siten että käytin MKH50 mikrofonia lähimikitykseen ja pallokuvioista mikrofonia tallentamaan tilaa mikä tässä kohtauksessa ja muutenkin tässä elokuvassa sai kuulua surutta. Kohtauksessa Poissonääri kävelee nurkan takana ja kääntyy käytävälle jossa päähenkilömme odottaa kylmiön ovella. Käytimme tilaa siten hyväkseen että aloitin kävelyn sokkona studion oven ulkopuolelta ja kävelin sieltä lähimikrofonin luo. Lähimikrofoniin siirryimme vasta kun Poissonääri nostaa katseensa ja huomaa päähenkilön.

Alla ruutukaappaus Pro Toolsista missä voi nähdä aikaisemmassa kuvassa nähdyn käytävässä tapahtuneen kävelyn raidat. Tilamikrofoni merkitty kirjaimella T ja lähimikrofoni kirjaimella C.

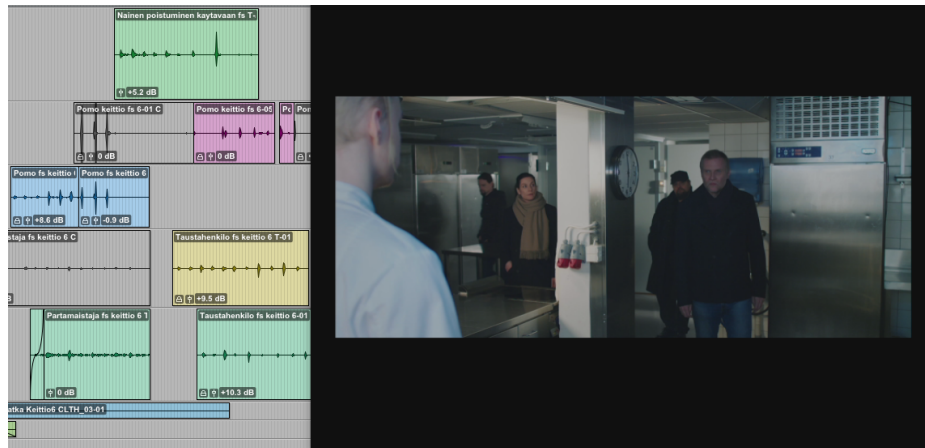


Myöhemmässä kohtauksessa Poissonääri poistuu ravintolasta ja teimme edellä mainitun kävelyn mutta toisinpäin, siten että poistuin oikeasti huoneesta ja käytimme sitä elokuvassa sellaisenaan. Kun Poissonääri ottaa pari ensimmäistä askelta vaihdamme tilamikrofoniin ja pidämme sen siellä loppuun saakka. Itseasiassa tämä kyseinen cue on mielestäni toimivimpia askelluksia mitä olen itse foleystudiossa saanut aikaiseksi.

Mielestäni jo sillä että käyttää molempia tila- ja lähimikrofoneja foleyssä, erityisesti askelissa, antaa sille ilmaisuvoimaa ja sillä vähentää runsaasti jälkikäsitteilyn tarvetta kun etäisyyttä ei tarvitse alkaa luomaan ekvalisaattorilla tai kaiuilla. Silloin tällöin kuulen jopa valtavirran elokuvissa tai televisiosarjoissa foleytä joka on liian ”naamalla”, askeleet on äänitetty selkeästi läheltä ja niiden yksityiskohdat erottuvat turhan raikkaasti. Silloin foley nousee vahingossa liian isoon rooliin antaen katsojalle oletuksia siitä että esimerkiksi juuri kyseisillä askeleilla on jokin erityinen draamallinen merkitys ja näin ollen ohjaa katsojan huomiota sivuraiteille.

Toki edellä mainittua tapaa, lähimikitystä, voi käyttää toisinkinpäin kuten tuoda askeleet tietoisesti merkityksellisiksi. Näin voi auttaa näyttelijäntyötä, leikkausta tai kohtauksen jännitettä. Esimerkiksi tilanteessa missä pitäisi hiippailla hiljaa, voidaan poistaa ”ilmaa” katsojan korvan ja elokuvan henkilön kengän välistä käyttämällä lähimikrofonia ja toistamalla se epärealistisen isolla. Tällöin katsoja voi kokea hiljaisuuden ja sen rikkoutumisesta koituvan uhkan paljon syvemmin.

Rotisseur elokuvan lopussa on kohtausta mistä mainitsin jo oppinnäytetyöni kohdassa 1.2. Kohtauksessa keittiömestari tulee paikalle muun keittiöhenkilökunnan kanssa. Keittiömestari on tässä elokuvassa se ylin päättävä elin joka määrittää onko päähenkilömme onnistunut ja jos on, niin kuinka hyvin. Alla kohtauksen masterkuva ja askelten foley-raidat.



Kuten aikaisemmin mainitsin, äänitimme ainoastaan keittiömestarin askeleet lähimikrofonilla. Hän tuli myös lähimmäs päähenkilöämme mutta halusimme myös korostaa hänen askeleitaan, lähestymistään ja pysähtymistään. Henkilö on tässä kohtaa sama asia kuin hänen askeleensa. Muutoin kohtausta on hyvin hiljainen. Hiljaisuutta korostavat muun keittiöhenkilökunnan etäältä äänitetyt askeleet jotka tekevät heidät läsnäoleviksi ja näin ollen kasvattavat jännitettä.

4.5 Lapseton- dokumenttielokuva

Dokumenttielokuva Lapseton kertoo keski-ikäisen miehen kivusta kun hän huomaa työlleen omistautumisen syrjäyttäneen perheeseen liittyvät unelmat (internetsivu, lapseton.eu (luettu 6.3.2017)).

Elokuvan kuvituksessa kantava teema on juokseminen, lenkkeily jota leikataan muun kuvituksen tai päähenkilön haastattelukuvan väliin. Välillä kuvan pääasiallinen ääni on haastattelusta peräisin olevaa puhetta, välillä pelkkää juoksun ääntä ja musiikkia. Lenkkeilykuva on toteutettu siten että kamera peräännyy päähenkilön edellä samaa vauhtia kuin juoksija etenee. Äänen taltiointi kuvaustilanteessa oli ollut mahdotonta

mutta ohjaaja piti ehdottoman tärkeänä että juoksuaskelten äänet ja juoksijan hengitys tulisi kuulluksi.

Tämän dokumenttielokuvan äänisuunnittelijan pesti tuli minulle hyvin yllätyksenä ja aikaa jäi vain kymmenen päivää saattaa koko elokuva valmiiksi.

Oman kokemuksen pohjalta juoksemisen foulaaminen on erittäin haastavaa, erityisesti jos juoksemisen tahti on hidastempoista ja askelten välit ovat pitkiä. Tämä siksi koska useimmiten askeleet äänitetään ns. foleypitissä (kts. Sanasto) jossa kävellään paikallaan, eli tässä tapauksessa olisi joutunut lenkkeilemään n. 1m² kokoisella alustalla. Silloin on haasteellista saada eteenpäinmenemisen vaikutelmaa ääneen. Myöskin askeleista voi tulla jokseenkin monotoniset koska juoksuualusta ei muutu vaikka juoksija menee eteenpäin, toisin kuin oikeassa maastossa.

Monotoonisuuteen toki voi vaikuttaa lisäämällä pittiin asioita jotka päälle astuttaessa muuttavat ääntä kuten kiviä, multaa, vettä tai millaista informaatiota alustasta halutaan ääniraidalle luoda. Luonnollisella alustalla juostessa jokaisen askeleen ääni on kuitenkin jossain määrin erilainen jo lähtökohtaisesti mielestäni se on mahdollisuuksien rajoissa käyttökelpoinen vaihtoehto studio-äänitykselle.

Päätin ratkaista asian äänittämällä juoksuäänet ja hengityksen oikealla lenkkipolulla toimien itse juoksijana. Ratkaisun tarkoituksena oli myös säästää aikaa jota ei ollut missään nimessä paljoa käytettävissä. Arvelin että askelten äänittäminen hyvin studiossa olisi vienyt lopulta enemmän aikaa. Tässä tapauksessa oli myös mahdollisuus testata ns. lokaatiofoulaamista, eli äänittää foley studio sijasta aidossa ympäristössä ja näinollen tuoda siten jotain lisä-arvoa äänelle.

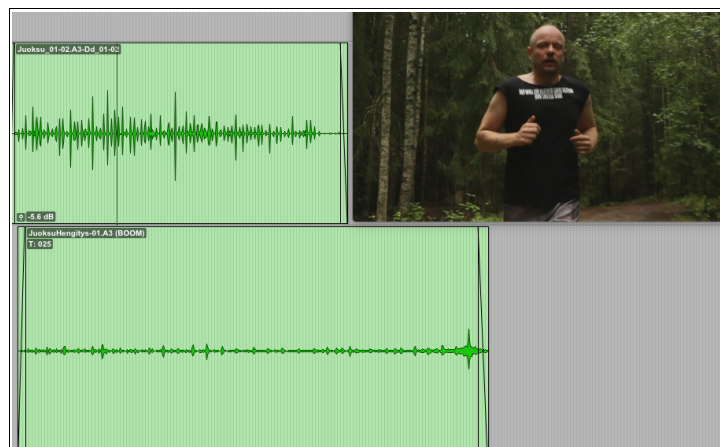
Foleyn ideana on äänittää tehosteääniä kuvan kanssa synkroonissa. Tässä tapauksessa oli pakko jättää kuva pois jo juoksijan turvallisuuden vuoksi ja myös siksi että kuvan käyttö olisi ollut turhan monimutkaista vaikka sen olisi toistanut joltain kevyeltä multimedialaitteelta kuten kännykästä tai padilta.

Miten sitten äänitys toteutettiin? Mielestäni hyvin yksinkertaisesti ja ekonomisesti. Laitoin kännykästäni ääninauhurin äänittämään ja naputin kännykän kuorta juoksun rytmiin jota katselin tietokoneruudulta. Kännykkään tallentui metronomimainen naputus joka näin ollen meni juoksun rytmiin. Varustauduin Zoom H4n ääninauhurilla ja

Sennheiser MKH 416 mikrofonilla ja tuulisuojalla. Zoom H4n ei ole kovin äänen laadultaan kovin hyvä mutta oli tässä paras vaihtoehto kokonsa ja painonsa ansiosta. Nauhuri ei saanut häiritä juoksemista millään tavalla. MKH 416 taas mikrofonina sellainen jonka kapeakeilainen suuntakuvioiden sulkee tehokkaasti ympäristön häiriöääniä pois äänitteeltä, joka näin ollen on helpommin käytettävissä äänen jälkitöissä.

Koska elokuvassa nähtävän lenkkeilyn rytmi on koko ajan pitkälti sama, ei jokaista lenkkeilypätkää mielestäni tarvinnut äänittää erikseen vaan samaa juoksuääniraitaa pystyi käyttämään kautta linjan koska juoksun rytmi pysyi samana ja kuulosti hyvältä. Kuten Kun Pro toolsissa laittoi ensimmäisen askeleen äänen kohdilleen kuvan kanssa, seuraavat tulivat luonnostaan lähes synkassa ja se mikä ei ollut ei haitannut. Täydellisestä synkroonista voi joustaa mutta ei tunnelmasta (Ament, 15, 2014) Vaatteiden kahinat äänitin erikseen studiossa.

Alla olevassa kuvassa näkyy metsä ja lenkkeilijä. Henkilö pysyi suurin piirtein vastaavanlaisessa kuvakoossa kautta linjan. Vasemmanpuoleisessa kuvassa voi nähdä kyseisen kohtauksen raidat juoksun ja hengityksen osalta. Olen tehnyt monesti foulaamiini elokuvaan myös hengityksiä, en tiedä kuinka tavallista se on foley-artistille mutta hyödyksi se on koitunut miksausvaiheessa. Hengitykset ja kaiken suusta kuuluvan äänen kuten syömiset sijoitan MTH- nimetyille raidoille (engl. Mouth).



Tällainen tapa äänittää toimi tässä elokuvassa. Jos juoksussa olisi ollut rytmivaihdoksia tai alustan vaihteluita kuten polulta metsään tai asfaltille, nopeampi ja parempi tapa olisi ollut toteuttaa äänitys studiossa. Toisaalta jos kentällä onnistuisi kuvan toistaminen esimerkiksi padilta yhtäaikaan äänityksen kanssa tilanne olisi jo toinen ja lokaatiofoulaamisella voisi saavuttaa hyvin mielenkiintoisia tuloksia.

4.6 Eros- lyhytelokuva ja ahdistava vessakohtaus

Toimin äänittäjänä ja äänisuunnittelijana Eros-lyhytelokuvassa mikä oli tarinaltaan hyvin perinteinen draama mutta sen toteutustapa oli pitkälti improvisaatioon perustuva. Lisäksi iso osa kuvamateriaalista taltioidiin käyttämällä StediCam-kamerarigiä. Tämä oli suuri riski äänen kannalta. Kukaan ei ennalta tiennyt mitä tapahtuisi ja mikä kuvattu ja äänitetty materiaali päätyisi lopulliseen elokuvaan joten kaiken taltioidun äänen piti olla täydellisen käyttökelpoista ja kaikki repliikit piti saada talteen mahdollisimman hyvin.

Langattomia mikrofoneja oli molemmilla näyttelijöillä kaksin kappalein mutta lisävarmistelin äänen taltiointia siten että kuvauspaikalle, kuvasimme siis studiossa, oli piilotettu pallokuvioisia mikrofoneja siten että ne kattoivat suurin piirtein kaikki paikat missä näyttelijät saattoivat liikkua. Lisäksi langaton puomi saatiin toimimaan vuokrattujen lähetin/vastaanotin settien myötä.

Lopulta kävi niin että puomittaja oli niin taitava että pystyin käyttämään pääsääntöisesti puomitettua dialogia kautta linjan. Näin ollen piilotetut mikrofonit olivat turhia siinä tarkoituksessa mihin olin niitä ajatellut. Sen sijaan käytin niitä jonkun verran Pluginkaikujen sijasta elokuvan miksauksessa sijoittamalla niiden taltioimaa ääntä puomitetun dialogin rinnalle L/R ja Ls ja Rs kaiuttimiin. Elokuvassa oli kohtaus jossa oli erittäin paljon ihmisiä juhlimassa asunnossa, käytin piilotettujen mikrofonien ääntä tekemällä niiden taltioimasta ihmishälinästä monikanavaisia walla-ääniä joissa kuului näin ollen selkeästi tila.

Elokuvassa on loppupuolella kohtaus missä toinen päähenkilö romahtaa parisuhteen päättyessä ja tuskaillee tilannetta kylpyhuoneessa. Kylpyhuone oli niin pieni että sinne ei mahtunut mitenkään puomittajaa kameramiehen lisäksi. Päätin sijoittaa yhden pallokuvioisen mikrofonin keskelle tilaa roikkumaan katosta.

Aikaisemmassa onnelliseksi muodostuneessa kohtauksessa sain taltioitua puomitetun dialogin kylpyhuoneessa joten siinä äänellisesti kaikki oli hyvin ja täyteläisesti. Ajattelin että nyt kun päähenkilön maailmassa kaikki on romahtanut, voi äänellinenkin

ilmaisu romahtaa tai ainakin muuttua suhteessa aikaisempaan kohtaukseen. Tästä syystä päätin valita äänitystavan jossa tila kuului selkeästi. Äänellisesti tilan suhteellinen karu kuuluminen myös tuntuisi lisäävän yksin olemisen tunnelmaa, tilannetta missä päähenkilö oli niin henkisesti kuin fyysisestikin. Ratkaisu toimi mielestäni niemen omaan draamallisesti vaikka äänimateriaali olisi ollut teknisesti epäkelpoa dialogisoundia. Samantapaiseen ratkaisuun viittaa tämän työni osiossa 3.1 *Äänittäessä valmista soundia vai materiaalia editoijalle*.

Rotisseur elokuvassa käytin myös yksin olemisen korostamiseen suhteellisen kaikuisaa ympäristöä jonka kaiku tässä tapauksessa luotiin täysin digitaalisesti R360 5.1 kaiulla. Kyseiseen kaikuun ohjasin ambiensseja, sfx:iä ja foleyä mihin piti saada tilan tuntua.

5. POHDINTA

Nyt kun olen käynyt menneitä projekteja ajatuksella läpi tätä opinnäytetyötä varten ja tutkinut työskentelymetodejani huomaa työskentelytavoissani tiettyä toistuvuutta projektista toiseen. Kun kaikki elokuvan lopulliseen ääneen käytettävät raidat ovat paikallaan miksausprojektissa, olen hyvilläni jos raitojen inserteissä ei ole juurikaan plugineja ja raidoilla automaatioita. Silloin tiedän että olen onnistunut projektinhallinnassa siten että kuka tahansa pystyisi jatkamaan työtäni kyseisessä projektissa ilman että hänen täytyisi selvittää mitä mikään plugin tekee ja mikä automaatio vaikuttaa mihinkin.

Mielestäni hyvä määritelmä onnistuneelle projektinhallinnalle on se että ulkopuolinen miksaaja, olettaen että hän tuntee elokuvan äänisuunnittelun perusteet ja laitteistot, pystyy ottamaan projektin haltuun nopeasti. On tärkeää myös että projektin pystyy avaamaan useammassa työasemissa samanlaisena eikä siitä jää puuttumaan kokonaisuuden radikaalisti vaikuttavia plugineja. Tästä mainitsi sivulauseessaan myös äänisuunnittelija Kyösti Vántänen pitäessään meille elokuvamiksauksen opetusta.

Työskentelytapoja on toki monia eikä ole vain yhtä ja oikeaa tapaa päästä maaliin elokuvan äänisuunnittelussa. Nähdäkseni alalle on kuitenkin vakiintunut monia käytäntöjä. Esimerkiksi Pro Tools -ohjelmiston käyttö äänitys- ja miksausohjelmistona on hyvin yleistä, tosin pohjaan näkemykseni vain omiin havaintoihini aiheesta. Myös työn vaiheet ja hajauttaminen vaikuttaa olevan samankaltaista monessa tuotannossa.

Elokuva-äänien eri osa-alueet kuten sfx, ambienssit, dialoginleikkaus ja -siistintä, musiikki ja foleyt tehdään usein hajautetusti eri työryhmien kanssa ja koostetaan miksausvaiheessa yhteen mitä on ollut edesauttamassa tietotekniikan nopea kehitys. Tietotekniikan kehittymisen myötä myös projektinhallinta ja äänimateriaalin muokkaus on periaatteessa luonut alustaa progressiiviselle ja luovalle äänisuunnittelulle. Tavallaan tietoteknisen kehittymisen myötä olemme päätyneet samaan pisteeseen mistä koko äänielokuva sai alkunsa jolloin kaikki tekniikka oli periaatteessa kaikkien äänityöläisten ulottuvilla, kaikki oli ja on kiinni vain omasta mielikuvituksesta ja kekseliäisyydestä, luonnehtii Erkki Kivi kirjassaan *Äänityön Kivijalka* (Kivi, 228, 2012).

Äänisuunnittelun päämäärä ja tehokeinot elokuvataiteessa ovat mielestäni kuitenkin pysyneet samana äänielokuvan alkuaajoista saakka. Kuvaan viittaavaa äänellistä informaatiota rajataan ja tehostetaan pyrkien vangitsemaan katsoja kuvavirran ajaksi tarinan pauloihin. Periaatteessa kysymys on pitkälti samasta asiasta kuin lukisi satua lapselle. Tärkeää on tietenkin satu itsessään mutta myös se miten se kerrotaan.

Luetaanko teksti vain läpi jolloin informaatio on toimitettu eteenpäin mutta yhtä tärkeää on millaisena se jäi kuulijalle mieleen. Miten lukiessa pienillä vivahteilla niin ajassa kuin painotuksessa voidaan kokemus sadusta jättää mieleen kuulijan mieleen eliniäksi.

Elokuva voi saada samankaltaisen jopa syvemmän kokemuksen aikaan, tosin ansioita ei välttämättä voi kahmia pelkästään äänisuunnittelija. Hänen panoksensa ei ole koskaan vain standardien mukainen tekninen suoritus vaan äänisuunnittelija on väistämättä myös tarinan kertoja. Äänisuunnittelija työryhmineen luo ne kosmeettiset vivahteet ja painotukset mitkä pitävät usein elokuvan kurssissa kosmisella matkallaan kohti sitä hetkeä kun katsoja on astunut ulos elokuvasalista ja herää sadusta todellisuuteen.

Foleyn rooli on eittämättä kasvanut tänä päivänä tärkeäksi osaksi elokuvan äänikerrontaa. Toki foley on aina ollut tärkeä osa ääntä mutta tietokonepohjaisen äänitysjärjestelmän ja sen myötä nonlineaarisen editoinnin tukemana foleyllä on kivuttomampaa kattaa isoja osia muutoin tehostelevyiltä haettavista tehosteista. Se on myös paikoin nopeampaa.

Toisaalta onko foley kehittynyt mihinkään sitten alkuaikojen kokeilujen joissa äänien tuonti elokuvaan oli osittain taiteellinen mutta myös suurelta osilta elokuvateollisuuden markkintointikikka? Lopulta ainut asia mikä on muuttunut on se että kohtausten sisältämät foleyt voi pilkkoa pienempiin osasiinsa ja äänittää ne erikseen ja omille raidoilleen. Periaatteessa yhdelle raidalle ja yhtä aikaa tehtävät foleyt löytävät ilmaisunsa äänityshetkellä kun taas moniraitaisena ne löytävät ilmaisunsa vasta koostuessaan kokonaisuudeksi.

Tilannetta voi verrata esimerkiksi sitcom-sarjan kuvaukseen. Kummassa saavutetaan parempi ilmaisu siinä että kohtaus kuvataan monikamerana ja leikataan samantien valmiiksi vai että jokainen henkilö, kuvasuunta- ja -koko kuvataan erikseen ja yhdistellään myöhemmin kohtaukseksi. Molemmissa on etunsa, toisessa annetaan tilaa

ehkä enemmän näyttelijöille kun taas toisessa leikkaajalle. Toinen on harjoitettu yhtäjaksoinen näyttelöiden suoritus ja toisessa pureudutaan yksittäisten otosten toimivuuteen.

Luulisin että jo kustannusten takia nykyaikainen pilkottu äänittäminen tulee kysymykseen nykypäivän foleytuotannoissa. Yksiraitainen äänittäminen vaatisi studioon enemmän työntekijöitä ja harjoittelua niin mielenkiintoista kuin se olisikin. Myös elokuvan miksaaja voisi saada harmaita hiuksia kun foleyartistilta tulisi vain yksi raita missä olisi kaikki tarvittavat foleyt mutta mahdotonta saada niitä eroteltua toisistaan.

Mikä on oma suuntani foleyn äänittäjänä ja artistina? En haluaisi myöntyä siihen että foleyllä tehdään vain tarvittavat asiat niin nopeasti kuin pystytään ja pitäydytään ns. pakettiratkaisuissa vain siksi että ei katsoja sitä kuitenkaan huomaa. Melko varmaa on että katsoja ei todellakaan kiinnitä huomiota foleyhyn oli se tehty erittäin hyvin tai kohtalaisesti. Riittää kun pysytään suurin piirtein synkassa ja ääni vastaa jollain tasolla elokuvan maailmaa. Mutta kaikkea ei välttämättä tehdä pelkästään katsojaa varten. Voihan sitä kalastaa käsikranaatilla ja tulos on ihan sama tai jopa parempi kuin onkivapaa pitelevän kalastajan. Mutta jääkö jotain uupumaan käsikranaattikalastajalta?

Minulle foley on jokseenkin kuin musiikkia. Siinä on parhaimmillaan rytmi, melodia, dynamiikkaa, alkua ja loppuja, sävelten välisiä tyhjiä hetkiä ja ilmaa. Foleyn äänittämisessä on jotain samaa kuin nukkeanimaatioita tehdessä, olen tehnyt sellaisia muutaman. Hahmoa liikutellaan milli kerrallaan ja napataan kuva ja samaa toistetaan loputtomasti ja lopulta kun kaikki kuvat laitetaan peräkkäin, hahmo herää eloon.

Sama tapahtuu hyvin paljon foleyllä katetussa kohtauksessa. Ensin on vain ruutu ja äänetön kuva. Sitten tuotetaan ääni toisensa jälkeen ja kun ne katsotaan ensimmäisen kerran kokonaisuutena esimerkiksi ambienssi- ja dialogiraitojen kanssa, henkilöahmot heräävät eloon, astuvat valkokankaan varjosta hieman sen ulkopuolelle ja näyttäytyvät tai kuuluvat moniulotteisina objekteina.

Se millä tavalla hahmot heräävät eloon on paljon kiinni mielestäni siitä, miten mielenkiintoisesti ja ajatuksella foley on tehty. Foleyn ei tietenkään ole tarkoitus vetää katsojan huomiota puoleensa mutta sillä on tehtävä huomioida sitä mihin henkilöahmot pyrkivät ja mihin elokuvan maailma pyrkii ja millaisena se halutaan herättää henkiin.

Tässä tapauksessa pienenä mutta mielestäni merkittävää osa-aluetta näyttelee myös tässä opinnäytetyössä käsittelemäni foleytehosteiden vaikutelma etäisyydestä.

LÄHTEET

Kivi, Erkki. 2012. Kuinka kuvat puhuvat. Books on demand GmbH. Helsinki, Suomi.

<https://yle.fi/uutiset/3-9967723> (luettu 27.02.2018)

internetsivu, lapseton.eu (luettu 6.3.2017).

Ament, Theme. Ament. 2014. The Foley Grail: The art of performing sound for film, games and animation. Toinen painos. Focal press. Burlington. USA.