



TAMPEREEN
AMMATTIKORKEAKOULU

Ääni tarinankerronnan työkaluna

Näkökulmia elokuvan ohjaajan ja äänisuunnittelijan
yhteistyöhön

Samuli Ala-Lahti

Opinnäytetyö
Toukokuu 2018
Elokuvan ja television koulutusohjelma
Äänisuunnittelu



TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Elokuvan ja television koulutusohjelma
Äänisuunnittelu

ALA-LAHTI SAMULI:

Ääni tarinankerronnan työkaluna

Näkökulmia elokuvan ohjaajan ja äänisuunnittelijan yhteistyöhön

Opinnäytetyö 55 sivua, joista liitteitä 2 sivua

Toukokuu 2018

Opinnäytetyössä tutkitaan äänen roolia fiktioelokuvan kerronnassa ja ohjaajan sekä äänisuunnittelijan luovassa yhteistyössä. Opinnäytetyön tavoitteena on tutkia työkaluja ja näkökulmia siihen, miten äänisuunnittelu vaikuttaa elokuvakerronnan kokonaisuuteen.

Aihetta käsitellään lähdekirjallisuuden, verkkolähteiden, asiantuntijahaastattelujen ja kirjoittajan omien kokemusten pohjalta. Esimerkkejä äänisuunnittelusta kerronnan työkaluna ja luovasta yhteistyöstä ohjaajan kanssa nostetaan kirjoittajan äänisuunnittelemaasta pitkästä fiktioelokuvasta ”Samurai Rauni Reposarelainen” (2016).

ABSTRACT

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

ALA-LAHTI SAMULI:

Sound as a Narrative Tool

Standpoints for the Co-Operation between Sound Designer and Director in a Film Production

Bachelor's thesis 55 pages, appendices 2 pages

May 2018

This thesis examines the role that sound plays in the narration of fiction film and in the creative co-operation between the sound designer and the director. The goal of this thesis was to examine how the sound design process affects the other narrative choices in filmmaking.

The subject is discussed through source literature, interviews and the author's own experiences. The role of sound design as a narrative tool and the sound designer's creative co-operation with the director are presented through examples from the feature film "Samurai Rauni Reposarelainen" (2016) the sound of which was designed by the author.

Key words: sound design, directing, fiction film, samurai rauni reposaarelainen

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	6
2	ELOKUVAN ÄÄNIMAAILMAN OSAT	9
3	ELOKUVAN ÄÄNIMAAILMAN SYNTY	11
	3.1 Elokuvan ennakkosuunnittelu	11
	3.2 Kuvaukset.....	13
	3.3 Elokuvan jälkityöt.....	14
4	ELOKUVAÄÄNEN KERRONNALLISIA FUNKTIOITA.....	16
	4.1 Tunteet ja informaatio elokuvan äänikerronnassa	18
	4.2 ”Sota, rakeria ja jymäyttämisen taito” – Elokuvan dialogi.....	20
	4.3 Äänitehosteet	22
	4.3.1 Hollywood vai Satakunta – pistetehosteet	23
	4.3.2 Roskien rasahdukset ja katkonaiset askeleet – foley-tehosteet	24
	4.3.3 Suriseva ja pörisevä maailma – ambienssit	27
	4.3.4 Metafyysiset höyhenet – erikoistehosteet	28
	4.4 Tunteiden ohjailua – elokuvan musiikki.....	31
	4.5 Hiljaisuus ja äänekkyyys – kuunteleminen ja kuuleminen	33
5	METODEJA YHTEISEEN ÄÄNISUUNNITTELUPROSESSIIN	36
	5.1 Aiheita suunnittelupalaveriiniin ja luovaan yhteistyöhön	36
	5.2 Äänen vaikutus elokuvan henkilöihin	38
	5.3 Elokuvan äänimaailman visuaalistaminen	40
	5.4 Referenssit luovassa työssä	41
	5.5 Elokuvan äänimaailman demottelu.....	42
	5.6 Äänikerronnan valmistelu leikkausvaiheessa.....	43
	5.7 Työskentelyrauhan takaaminen	45
6	POHDINTA.....	48
	LÄHTEET.....	51
	LIITTEET	54
	Liite 1. Haastattelukysymykset äänisuunnittelija Kirka Sainiolle.	54
	Liite 2. Haastattelukysymykset äänisuunnittelija Panu Riikoselle.	55

ERITYISSANASTO

ADR	Automatic dialog replacement, jälkitöissä kuvan kanssa synkronissa äänitetty dialogi
Ambiensi	Pitkäkestoinen äänitehoste, jolla simuloidaan vallitsevaa ympäristöä
Dialogi	Elokuvassa replikoitu puhe
Diegeettisyys	Elokuvan tarinatilassa kuuluvat äänet
Erikoistehoste	Subjekttiivinen, elokuvan todellisuuden tason ylittävä äänitehoste
Foley	Synkronissa kuvan kanssa jälkityövaiheessa äänitetyt äänitehosteet
Indie-elokuva	Suomalaisten elokuvien kontekstissa ilman Suomen elokuvasaatiön tukea toteutettu elokuva
Kenttä-ääni	Kuvauslokaatiossa tallennettu ääni
Lokaatio	Sijainti, jossa elokuvaa kuvataan
Off-screen	Kuvarajauksen ulkopuoliset tapahtumat, esim. äänet joiden äänenlähteet eivät näy kuvassa.
Pro Tools	Elokuvien äänitöissä yleisesti käytetty äänieditointiohjelma
Room tone	Elokuvan sisätilassa vallitseva pohjaääni
Source-musiikki	Elokuvaan valittua musiikkia
Score-musiikki	Elokuvaan sävellettyä musiikkia
Synkroni	Kuvan ja äänen välinen suhde, jossa esimerkiksi oven sulkeutumisen ääni kuuluu yhtä aikaa kuin oven sulkeutuminen näkyy
Walla	Etäinen ihmisten puheensorina, jonka yksityiskohdista ei tarvitse saada selvää

1 JOHDANTO

Tehdessämme äänen jälkitöitä elokuvaan *Samurai Rauni* Reposaarelainen (2016), ohjaaja Mika Rättö puhui toistuvasti tahtovansa elokuvan äänimaailmaan psykologisen tason. Äänityö alkoi olla jo pitkällä, mutta Mika tavoitteli jotain hänelle selkeästi tärkeää visiota, jonka hän nimesi psykologiseksi tasoksi. Työstimme ääntä suuntaan ja toiseen, mutta tuota tasoa ei tuntunut löytyvän. Olimme perustavanlaatuisen ongelman äärellä: yhteistä kieltä työstä puhumiseen ei ollut vielä syntynyt. Meillä ei ollut olemassa työkaluja yhteisesti jaettuun, selkeään kommunikaatioon.

Millainen on äänimaailma, jossa on psykologinen taso? Mitä psykologinen taso tarkoittaa? Miten tuo taso lisätään ääneen tai miten se poistetaan? Pikkuhiljaa psykologisen tason tavoittelu katosi keskusteluista. Elokuva valmistui, pääsi elokuvafestivaaleille, sai teatterilevityksen ja noteerattiin vielä kahdella Jussi-ehdokkaudella. Tietääkseni myös työryhmä on taiteelliseen lopputulokseen tyytyväinen – se, kuten myös elokuvan vastaanotto, yllättivät odotukset. Tästä huolimatta en edelleenkään ole varma siitä, mikä äänen psykologinen taso oli tai on – ja löysimmekö sen vai luovuimmeko siitä?

Tällaisen, hieman epämääräisenkin, kommunikaation kautta voi toki elokuvanteossa päästä tavoiteltuun lopputulokseen. Tärkeä osa ammatillista kasvua ja työskentelyn helpottamista on kuitenkin löytää tehokkaat yhteistyömetodit ja sen myötä suurin mahdollinen polku tarinallisesti vavahduttavaan ja hienosti soivaan elokuvaan. Avainasemassa näihin tavoitteisiin pääsemisessä on ymmärrettävä kommunikaatio äänisuunnittelijan ja ohjaajan välillä.

Yleinen, miltei kliseeksi asti toistettu fraasi kuitenkin kuuluu, että äänestä on vaikeaa, jopa mahdotonta puhua. Äänestä kommunikoiminen on tietysti haastavaa – aivan kuin ideoista ylipäättäenkin. Tästä saattaa johtua, että äänen merkitystä elokuvan kerronnassa ei varsinaisesti vähätellä, mutta sen perusteita ei myöskään täysin ymmärretä. Ankeimmassa tapauksessa varsinainen äänisuunnitteluprosessi saatetaan mieltää ensisijaisesti vain äänen jälkityön teknisiksi työvaiheiksi eikä koko tuotannon läpäiseväksi kerronnan tasoksi. Samalla logiikalla äänisuunnittelijan rooli on olla pelkkä kuvakerronnan koriste-lijä, ei niinkään taiteellinen toimija, jolla voisi olla arvokasta sanottavaa myös muuhun ilmaisuun ja kerrontaan.

Usein selkeä tapa kommunikoida työstä ja taiteellisista tavoitteista muotoutuu vaikkapa tekijöiden välille spontaanisti, ajan kanssa. Olisin saattanut ymmärtää, millaista kerrontaa Rättö psykologisella tasolla elokuvaan tavoitteli, jos olisin tuntenut hänen maailmankuvaansa ja taidemielityksiään tarkemmin. Mutta koska näin ei ollut, ja oletettavasti vastaisuudessakin elokuvia tulee tehtyä entuudestaan tuntemattomien ihmisten kanssa, on kommunikointiin hyödyllistä suhtautua tietoisesti. Mitä on tehtävissä väärinkäsitysten välttämiseksi ja työskentelyn sujuvoittamiseksi? Mitkä ovat hedelmällisimmät tavat kommunikoida äänikerronnasta? Miten ääni saadaan valjastettua parhaalla mahdollisella tavalla tarinankerronnan välineeksi?

Tällaiset ongelmakohdat työskentelyssä korostuvat aloittelevien tekijöiden projekteissa, joissa työskentelytapoja ja omaa taiteellista tyyliä vielä haetaan. Esimerkiksi Samurai Rauni Reposaaarelainen oli nimenomaan noviisien tuotos, minimaalisella budjetilla toteutettu indie-elokuva. Projekti oli oikeastaan koko työryhmälle ensimmäinen askel pitkän elokuvan saralla. Dokumentissa Näin syntyi Rauni (2017) elokuvan tuottaja Harri Sippola kertoo, että Rauni-hankkeen tarkoituksena olikin tehdä työryhmästä elokuvantekijöitä ja aloittaa pidempi elokuvien tekemisen matka. Jo tästä syystä on mielestäni tarpeellista pohtia käytettyjä työtapoja sekä pyrkiä vaikuttamaan syntyviin käytäntöihin.

Tämä opinnäytetyö onkin myös kasvutarina. Samurai Rauni Reposaaarelainen oli omalla kohdallani tulikoe. Aloittaessani työn olin äänisuunnittelijana täysi noviisi, mutta minun oli pakko löytää ja kehittää työhön vaadittavat työskentelytavat ja oma eetos äänisuunnittelijana. Siksi useat menetelmät tehdä töitä ovat muodostuneet joko kyseisen elokuvan puitteissa tai sitä jälkikäteen reflektoiden. Projekti opetti, kuinka elokuvan voi äänisuunnitella, mutta myös sen, miten elokuvan voisi äänisuunnitella paremmin. Tässä opinnäytetyössä pohdinkin äänisuunnittelijan työtä sekä Samurai Rauni Reposaaarelaisessa käytettyjen työmetodien sekä sitä pohtiessa havaittujen puuttuvien taitojen pohjalta. Näiden pohjalta pyrin hahmottamaan työtapoja, joilla ohjaajan ja äänisuunnittelijan työ olisi mutkattomampaa ja yhteisen taiteellisen vision löytäminen helpompaa.

Pohjaan opinnäytetyöni lähdekirjallisuuteen, ammattilaishaastatteluihin sekä omiin kokemuksiini. Pyrin etsimään mahdollisia ratkaisuja niihin kysymyksiin, joita itselläni aloittelevana äänisuunnittelijana on herännyt äänen suhteesta elokuvan muuhun kerrontaan.

Havainnollistavia esimerkkejä poimin Samurai Rauni Reposaarelainen –elokuvasta. Esitelen myös keinoja, jotka olen havainnut hyödyllisiksi etsittäessä elokuvaäänien kerronnallista ydintä. Tavoitteenani on madaltaa kynnyksiä kommunikoida elokuvaäänestä ja avartaa muidenkin kuin ohjaajien ja äänisuunnittelijoiden ymmärrystä siitä, miten äänitilanteiden huomioimalla elokuvien kokonaiskerrontaa voidaan parantaa.

2 ELOKUVAN ÄÄNIMAAILMAN OSAT

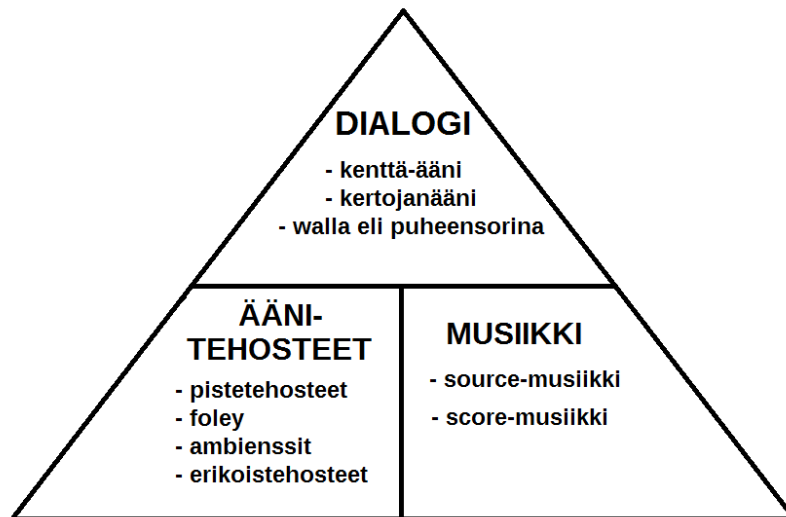
Jotta elokuvan äänimaailmasta voi keskustella ja sen sisältöä suunnitella, on hyvä tuntea elokuvan äänimaailman osat ja niiden suhde äänikerrontaan. Äänisuunnittelijalle tämä on luontaista, ohjaajalle välttämättä ei. Ohjaajan ei tarvitse tuntea äänikerronnan keinoja läpikotaisin, mutta yhteinen tietopohja perusasioista helpottaa luovaa työtä ja kommunikointia. Toivottuun lopputulokseen on helpompaa päästä, kun tiedetään millaisista pienemmistä osista ja työvaiheista prosessi koostuu ja miten näistä pystytään keskustelemaan yhdessä.

Elokuvan äänimaailman jaotteluja löytyy kirjavalta skaalalta ja lähteestä riippuen erilaisilla termeillä. Perinteisesti elokuvaääni jaetaan kolmeen osaan: dialogiin, musiikkiin ja tehosteisiin. Tämä jako toistuu sellaisenaan tai hieman varioituna useimmissa jaotteluissa elokuvan äänimaailmasta. Woodhall (2010, 2) jakaa elokuvan äänen pääosat dialogiin (alalajeina kenttä-ääni, ADR ja walla), äänitehosteisiin (alalajeina pistetehosteet, äänisuunnittelutehosteet ja foley) ja musiikkiin (alalajeina score- ja source-musiikkiin). Sonnenschein (2001, 219-222) jaottelee äänen perinteisen kolmikannan lisäksi myös luonnon ääniin, ihmisten ääniin, kulttuurisiin ääniin, mekaanisiin ääniin, signaaleihin, sekä hiljaisuuteen ja äänettömyyteen. Pirilä ja Kivi (2005, 89) taas määrittelevät elokuvan koostuvan puheesta, tehosteista (alalajeina pistetehosteet, foley, taustatehosteet eli ambienssit ja erikoistehosteet), musiikista (alalajeina score- ja source-musiikki) ja hiljaisuudesta sekä näiden yhdistelmistä.

Esimerkit kertovat äänen jaottelun monimuotoisuudesta. Woodhallin ja Pirilän sekä Kiven jaottelussa näkökulma on tekninen, Sonnenscheinilla ilmaisullinen. Nämä eivät sulje toisiaan pois, vaan tarjoavat erilaisen näkökulman ääni-ilmaisuuksiin. Sekä ilmaisullinen että teknisempi jaottelu tarjoavat hyödyllisiä raameja äänisuunnittelijan ja ohjaajan väliseen kommunikaatioon. Molemmista lähtökohdista on mahdollista kommunikoida äänestä ja jakaa äänimaailma selkeämmin ymmärrettäviin osiin.

Selkeyden vuoksi käytän oman jaotteluni pohjana yhdistelmää Woodhallin ja Pirilän sekä Kiven jaotteluista. Nämä jaottelut kertovat konkreettisesta elokuvaäänien parissa työskentelystä, mutta jättävät myös tilaa ilmaisusta keskustelulle. Vaikka edellä mainittujen äänimateriaalien lisäksi suuri osa äänisuunnittelua ja äänimaailmaa on tietysti myös äänen mik-

saus ja editointi, en ota näitä työvaiheita mukaan äänimaailman jaottelussa: ne ovat enemmänkin osa prosessia ja kerronnan keinoja, kuin äänimaailman rakennusmateriaalia. Omassa jaottelussani elokuvan äänimaailman pääosat ovat siis dialogi, tehosteet ja musiikki. Alalajeina dialogille on kenttä-ääni, kertojanaääni ja walla, äänitehosteille pistetehosteet, foley, ambienssit sekä erikoistehosteet ja musiikille score- ja source-musiikki.



KUVIO 1: Äänimaailman osien jaottelu

3 ELOKUVAN ÄÄNIMAILMAN SYNTY

Elokuvan varsinainen tuotantoprosessi jaetaan tyypillisesti ennakkosuunnitteluun, kuvauksiin ja jälkituotantoon. Näihin vaiheisiin kuuluvat kaikki elokuvan valmistumiseen tarvittavat työvaiheet. Ennakkosuunnittelussa elokuvaa valmistellaan, kuvauksissa elokuvaan tarvittava materiaali taltioidaan ja jälkituotannossa tästä materiaalista tehdään valmis elokuva, joka voidaan saattaa levitykseen.

Samurai Rauni Reposaaarelainen –elokuvaa tehtäessä minä ja elokuvan toinen äänisuunnittelija, Jaakko Niemelä, kuulimme koko hankkeesta vasta kun elokuva oli jo leikattu miltei valmiiseen muotoonsa. Käsikirjoitusta en ole nähnyt tähänkään päivään mennessä. Emme pystyneet siis osallistumaan elokuvan ennakkosuunnitteluun tai kuvauksiin, jonka lisäksi tulimme jo vuosikausia yhteen hitsautuneeseen työryhmään täysin uusina tekijöinä. Projektia ei voikaan pitää esimerkillisenä tapauksena työskentelytavasta, jossa äänisuunnittelija pääsee pureutumaan elokuvan äänikerrontaan mahdollisimman aikaisessa vaiheessa. Tästä syystä en myöskään pysty esittelemään kaikkia elokuvatuotannon vaiheita käyttäen esimerkkejä Samurai Rauni Reposaaarelaisesta.

On toki korostettava, että jo ensimmäisestä näkemästäni leikkausversiosta oli huomattavissa, että äänen suhteen Rauni-projektissa tuskin tarvitsee raapia päätään. Elokuvan maailma on rikas ja sen kokonaiskerronta täysin omalakista. Myös rytmistä näki, että elokuvaa oli selkeästi leikattu ääni mielessä. Ydintyöryhmä (ohjaaja Rättö, tuottaja Sippola, leikkaaja Sami Sänpäckilä ja säveltäjä Pasi Salmi) olikin alun perin suunnitellut tekevänsä elokuvan äänet itse. Heidän taustansa ovat vaihtoehtomusiikissa, joten äänen suhteen kokeilunhalua riitti ja musiikki sekä muu ääni-ilmaisuus olivat huomioituna elokuvassa. Samurai Rauni Reposaaarelaisessa läpikäyty prosessi sai kuitenkin pohtimaan keinoja, joilla kerrontaa voisi tehostaa vielä entisestään varsinkin äänen näkökulman huomiotaan.

3.1 Elokuvan ennakkosuunnittelu

Vaikka iso osa elokuvaäänien kerronnallisista ratkaisuista tehdään jälkitöissä, totuus kuitenkin on, että äänimaailma lähtee elämään muun sisällön kanssa jo käsikirjoituksessa ja ennakkosuunnittelussa. Käsikirjoitus määrittää elokuvan kokonaisuuden ja reunaehdot sille, miltä elokuva voi näyttää ja kuulostaa. Vaikka siinä ei erikseen kuvailtaisi elokuvan

äänimaailmaa tai musiikkia, vaikuttaa esimerkiksi jo kohtausta kuvaileva aloitusrivi kertoo paljon mahdollisesta äänimaailmasta. INT. YÖ. KOSTEA KELLARI tuottaa varsin erilaiset lähtökohdat ääni-ilmaisun mahdollisuuksille kuin EXT. ILTAPÄIVÄ. ULKOA-VARUUS.

Sama ilmiö korostuu myös muiden osa-alueiden kohdalla. Esituotannossa työryhmä ohjaajan johdolla (monien muiden työvaiheiden ohella) valitsee lokaatiot, suunnittelee lavastusratkaisut, keskustelee kuvakerronnasta, miettii näyttelijänilmaisua ja määrittää puvustuksen lukuisten muiden kysymysten ohella. Nämä valinnat luovat merkittäviä reunaehtoja myös ääni-ilmaisulle.

Kahdesti Oscar-palkitun äänisuunnittelijan Randy Thomin mukaan elokuvaa tulisikin suunnitella alusta alkaen myös äänen kautta ja äänisuunnittelijalle tulisi antaa mahdollisuus olla suunnitteluvaiheen taiteellisia päätöksiä tehtäessä. Jos ääni-ilmaisua ei oteta huomioon jo esituotannossa, ei äänikerronta todennäköisesti tuo elokuvaan kaikkea taiteellista lisäarvoa, johon sillä olisi mahdollisuus. (Thom, 2005) Oletettavasti ääni-ilmaisu voisi myös luoda synergiaa eri ”osastojen” työn välille. Siksi olisi tärkeää pitää ääni elokuvan tarinankerronnan työkalupakissa jo tuotannon alusta alkaen.

Myös äänisuunnittelija Kirka Sainio toivoo, että äänisuunnittelija kiinnitettäisiin projektiin mahdollisimman aikaisessa vaiheessa. Usein rekrytointi tapahtuu kuitenkin verrattain myöhään. Syynä tähän on tyypillisesti rahoitus. Päätökset rahoituksesta varmistuvat usein varsin myöhäisessä vaiheessa, eikä äänisuunnittelijoita haluta tästä syystä välttämättä pyytää ”epävarmaan” projektiin. Sainio kuitenkin sanoo, että avoimeenkin projektiin olisi hyödyllistä etsiä alustavaa työryhmää mahdollisimman aikaisessa vaiheessa, oli projekti sitten varma tai ei. (Sainio, haastattelu 12.11.2016)

Elokuvan suunnitteluvaiheessa pohditaan yleensä kuvausten tuomia konkreettisia ääneen liittyviä haasteita: miten lokaatiot vaikuttavat kuvauksissa työskentelyyn ja minkälaiset aikataululliset sekä budjetilliset raamit työssä on. Varsinaiseen äänisuunnitteluun tähtäävät keskustelut siitä, miltä elokuvan maailma voisi kuulostaa ja minkälainen äänen rooli on tarinankerronnan välineenä, ovat ainakin omien kokemusten pohjalta harvemmin keskiössä esituotannossa. Toisaalta on tärkeä ymmärtää, että elokuvan tekemisessä tuotannolliset ja taiteelliset kysymykset eivät ole selkeästi erillään toisistaan, vaan kietoutuvat aina yhteen.

Sainion mukaan juuri ennakkosuunnittelu kuitenkin on paikka, jossa äänisuunnittelijan olisi hyvä vaikuttaa kerrontaan ja tarjota ideoita ohjaajalle. Hän kuitenkin toteaa, ettei itse ole vahvimmillaan äänellisessä ideoinnissa esituotantovaiheessa, esimerkiksi vain käsikirjoituksen pohjalta. Tästä syystä hän keskittyy omassa ennakkosuunnittelussa käsikirjoituksen dramaturgian pohtimisen ja siitä keskustelun lisäksi varsin käytännönläheisiin, lähinnä kuvaustilannetta helpottaviin asioihin. Sainio sanookin äänen ennakkosuunnittelun usein tähtäävän siihen, että työskentely kuvauksissa olisi mahdollisimman mutkattonta. (Sainio, haastattelu 12.11.2016)

3.2 Kuvaukset

Kuvaukset ovat elokuvanteossa intensiivisin tuotannon vaihe. Niissä tallennetaan ideaalitulanteessa kaikki tarvittava kuvamateriaali ja äänen tapauksessa kaikki tarvittava dialogi. Äänisuunnittelija Panu Riikosen mukaan ennakkosuunnittelussa olisi hyvä päästä tilanteeseen, jossa ”kuvauksissa riittää mikrofonin laittaminen oikeaan paikkaan ja recin painaminen” (Riikonen, haastattelu 26.2.2018).

On myös huomioitava, että kuvauksissa ei periaatteessa koskaan työskentele äänisuunnittelija, vaan äänittäjä. Äänittäjän eetos on varsin erilainen kuin äänisuunnittelijan, vaikka suomalaisissa tuotannoissa molemmat pestit täyttää kuitenkin varsin usein sama henkilö. Äänittäjän työssä fokus on enemmän teknisessä työssä: siinä että pystyy tallentamaan harvoin ideaaleissa olosuhteissa kaiken tarvittavan äänimateriaalin hyvälaatuisena. Äänisuunnittelijan vastuu taas on äänikerronnan kokonaisuudessa. Riikosen (haastattelu, 26.2.2018) mukaan projektissa sekä äänisuunnittelijana että äänittäjänä toimimisen hyödyt ovat pitkälti materiaalinhallintaan liittyviä, siihen miten äänet on nimetty ja mitä vaikeapa dialogin ohella on tallennettu, mutta eivät liity niinkään taiteelliseen panokseen.

Sainion mukana fokus kuvauksissa on varsin luontevasti ohjaajan, kuvaajan ja näyttelijöiden työssä. Kuvaustilanne on ohjaajalle hyvin intensiivinen työvaihe ja kysymyksiä sekä ehdotuksia satelee ohjaajan suuntaan niin paljon, että on tärkeää kunnioittaa ohjaajan työrauhaa. (Sainio, haastattelu 12.11.2016) Optimaalisessa tilanteessa ennakkotyöt onkin tehty niin hyvin, että äänittäjälle ei kuvaustilanteessa tule vastaan ongelmia, josta tarvitsisi keskustella ohjaajan kanssa.

Toisinaan äänittäjän kuitenkin on pakko keskustella ohjaajan kanssa. Sainio nostaa esiin hypoteettisen tilanteen, jossa jokin kohta tai kuva on niin vaikea, että sitä ei pysty äänittämään kunnolla kuvaustilanteessa eikä edes jälkiäänitysvaiheessa, jolloin jäljelle jää vaihtoehto, että esim. näyttelijä tai kuvaaja muuttavat toimintaansa. Tällaisissa tilanteissa saattaa näkyä ”kirjoittamattomat säännöt” siitä, että äänittäjällä ei ole valtaa pistää peliä poikki ja pyytää muilta helpotusta omaan työhönsä. (Sainio, haastattelu 12.11.2016) Tässä tietysti on kyse myös henkilökemiaan liittyvistä piirteistä. Hyvin aikataulutetuissa kuvauksissa, joissa toimii hyvällä yhteistyökyvyllä varustettu työryhmä, ei äänen pyyntö muutta tekemisen suuntaa aiheuta ihmettelyä tai vastarintaa.

3.3 Elokuvan jälkityöt

Elokuvan jälkityöt ovat äänen näkökulmasta taiteellisesti merkittävin työvaihe, jossa useimmat kerronnalliset ratkaisut lyödään lukkoon. Samurai Rauni Reposaaarelaisen äänimaailman työstäminen alkoi kohdallani maaliskuussa 2016, elokuvan ollessa leikkausvaiheen loppusuoralla. Kävimme tutustumassa elokuvan ydintyöryhmään sipsien syönnin ja leikkausversion katselun merkeissä. Ensimmäiset työvaiheet Rauni-projektin äänen suhteen olivat yleinen visiointi, dramaturgisen palautteen antaminen ja kohtauskohtaisen äänipurun laatiminen leikkausversion pohjalta. Luova työ alkoi äänisuunnittelemalla n. 10-minuuttinen katkelma elokuvan puolivälistä, joka sijoittuu Reposaaaren työväentalolla järjestettäviin hääkarnevaaleihin. Tämä toimi sekä tyylin hakemisena, että myös näytteenä elokuvan muulle ydintyöryhmälle siitä, että työt tulevat äänisuunnittelun osalta hoitumaan.

Äänisuunnittelijoiden ja ohjaajien välisessä yhteistyössä on luonnollisesti henkilökemioista johtuvia eroavaisuuksia. Kirka Sainio (haastattelu, 12.11.2016) työstää elokuvan ääntä valmiiksi pikkuhiljaa ja käy työtä läpi tapaamalla ohjaajaa viikon parin välein. Myös Panu Riikonen pyrkii turvaamaan työrauhansa, eikä koe, että ohjaajan vahva läsnäolo äänen jälkitöissä olisi välttämättömän tarpeellista. (Riikonen, haastattelu 26.2.2018)

Oma kokemus Samurai Rauni Reposaaarelaisen jälkitöistä on varsin erilainen. Vaikkapa esimiksauksia tehdessä äänitarkkaamossa oli minun, toisen äänisuunnittelijan ja ohjaajan lisäksi usein myös tuottaja, leikkaaja ja säveltäjä. Ideat sinkoilivat porukan kesken ja luova työskentely oli hyvin epähierarkista. Kaikkien mielipiteitä pyrittiin kuuntelemaan

ja ideoita kokeilemaan. Sinällään äänimaailman läpikäyminen parhaimmillaan kuuden korvaparin kautta oli hyödyllistä, mutta myös aikaa vievää. Kompromissiin pääseminen siitä, missä psykologinen taso milloinkin on läsnä ja missä ei, oli hitaanlaista. Tällainen joukkovoimaan luottaminen kuitenkin oli kyseisen projektin metodi. Elokuvan ydintyöryhmän vahva läsnäolo äänitöissä oli osa yhteisen työtavan hahmottamista ja luottamuksen luomista. Ydintyöryhmän neljä vuotta selkänahasta riivityn elokuvahankkeen äänisuunnittelutyö oli yhtäkkiä, viime metreillä, kahden entuudestaan tuntemattoman äänisuunnitteluopiskelijan vastuulla. On siis myös ymmärrettävää ja luontevaakin, että ohjaaja, tuottaja ja leikkaaja olivat aktiivisesti mukana elokuvan ääniestetiikan määrittelyssä.

Elokuvaa työstettiin eteenpäin, kunnes se oli koko mitaltaan valmisteltuna esiksettävaksi. Tältä pohjalta teimme koko elokuvasta muutamia esiksauskierroksia, joita kävimme testikuuntelemassa eri elokuvateatterissa. Näissä katseluissa teimme huomioita muutostarpeista, palasimme studiolle ja jatkoimme äänimaailman työstämistä havaintojen pohjalta. Havainnot saattoivat olla vaikkapa jälkiäänitysten tarpeen analysointia, kohtauksen perspektiivin muokkaamista äänellä tai kokonaiskaaren dynaamisuuden korjaailua. Vaikka havainnot sinällään olisivat olleet teknisiä, tähtäsivät ne loppujen lopuksi kuitenkin aina ilmaisuun: siihen, miltä elokuva ja sen maailma tuntuvat ja miten elokuvan viesti välittyy kankaalta penkkiriveille. Tällä metodilla elokuvan jälkityöt hoidettiin loppuun ja elokuva valmistui.

4 ELOKUVAÄÄNEN KERRONNALLISIA FUNKTIOITA

Elokuva on audiovisuaalinen taiteenlaji. Usein elokuvakerronnasta puhuttaessa sen visuaaliset puolet kuitenkin korostuvat auditiivisten kustannuksella. Tämä ajatusmaailma ulottuu osin myös elokuvatyön hierarkioihin, budjettikysymyksiin ja yleisiin käsityksiin taiteenlajista. Tällä on luonnollisesti vaikutusta myös siihen, kuinka paljon elokuvaa tehdessä jätetään tilaa äänelle tarinankerronnan välineenä. Äänisuunnittelu saatetaan mieltää vain vaikuttavien tehosteiden lisäämiseksi ja dialogin sekä musiikin miksaamiseksi jylhän kuuloiseksi. Elokuvassa on mukana äänikerrontaa kuitenkin muistakin syistä, kuin siitä että musiikki pauhaa ja äänitehosteet saavat elokuvateatterien istuimet tärisemään.

Randy Thom erittelee elokuvaäänelle monenlaisia rooleja tarinankerronnan suhteen. Hänen mukaansa musiikilla, dialogilla ja äänitehosteilla voidaan muun muassa määritellä seuraavia elokuvakerronnan tasoja:

1. Määrittää elokuvan tunnelmaa ja tunteita
2. Vaikuttaa elokuvan rytmiin
3. Korostaa historiallista aikakautta ja maantieteellistä sijaintia
4. Kirkastaa juonta
5. Kerto henkilöhahmoista
6. Luoda yhteyksiä ideoiden, henkilöhahmojen, paikkojen, kuvien ja hetkien välille
7. Korostaa realismia tai vähentää sitä
8. Keskittää huomiota yksityiskohtiin tai etäännyttää niistä
9. Ilmaista muutoksia elokuvan aikatasoissa
10. Sulavoittaa vaihdoksia kohtausten tai kuvien välillä
11. Korostaa siirtymiä tai leikkauksia draamallisina tapahtumina
12. Kuvaila akustista tilaa
13. Hämmentää tai rauhoittaa katsojaa
14. Liioitella toimintoja tai pienentää niitä

(Thom 1999)

Ääni siis on tärkeä ja olennainen tarinankerronnan väline. Sillä vahvistetaan, luodaan ja määritellään elokuvan tarinaa, tunnelmaa ja genreä. Ajatus siitä, että äänen rooli olisi vain

tukea kuvaa ja että elokuva olisi ensisijaisesti visuaalinen taiteenmuoto, on elokuvakerro-
nonnan kokonaisuuden vähättelyä.

Tämä käsitys on kuitenkin yllättävän yleinen vaikkapa elokuvantekoon ja jopa äänisuun-
nitteluun keskittyvissä kirjoissa. Esimerkiksi Erkki Kivi korostaa kirjassaan *Kuinka kuvat
puhuvat: elokuvaäänen pidempi oppimäärä, että ”äänen päätehtävä elokuvassa on kuiten-
kin tukea kuvakerrontaa”* (Kivi 2012, 13). Samasta ilmiöstä viestii äänelle uhratut sivu-
määrät myös erilaisissa elokuvaohjaus-oppaissa. Kirjassa *Film Directing: Killer Style &
Cutting Edge Techniques* (Harmon, 1998) ääntä käsitellään kahdeksan sivun verran, kun
taas visuaaliselle ilmaisulle tilaa on varattu nelisenkymmentä sivua. *Film Directing Fun-
damentals –kirjassa* (Proferes, 2005) tilanne on vielä lohduttomampi: ääntä käsitellään
yhden sivun verran, kuvailmaisua 60.

Mielestäni olennainen kysymys ei ole se, tukeeko ääni kuvaa tai kuva ääntä, vaan kuinka
nämä yhdessä tukevat elokuvan tarinaa ja ovat osa elokuvakerrontaa. Vain ääni ja kuva
yhdessä voivat muodostaa elokuvista tunteita liikuttavia audiovisuaalisia kokemuksia.
Muun muassa Ingmar Bergmanin, Roy Andersonin ja Andrei Tarkovskin kanssa työsken-
nellyt äänisuunnittelija Owe Svensson kiteyttää sekä äänen roolin, että elokuvan audiovi-
suaalisena kokemuksena hienosti: hänen mukaansa kuvat voivat olla yksinään kauniita ja
emotionaalisia monilla tavoin, mutta ne eivät tavoita syvyyttä ilman ääntä. Svenssonin
mukaan elokuva parhaimmillaan onkin kokonaisvaltainen emotionaalinen kokemus,
jossa ääni ja kuva yhdistyvät saumattomasti. (Svensson 1998, 117)

Se, että auditiivinen ja visuaalinen puoli yhdistyvät saumattomasti, on myös olennaisen
tärkeää mahdollisimman vahvan immersion ja sen myötä maksimaalisen elokuvakoke-
muksen kannalta. Immersiolla tarkoitetaan voimakasta psykologista eläytymistä ja me-
dian käyttäjän tunnetta siitä, että hän uppoaa median maailmaan (Mediaopas). Kun näyt-
telijäntyö, kuvailmaisuu, leikkaus ja ääni sulautuvat saumattomasti yhteen, uppoaa katsoja
elokuvan maailmaan ja saattaa jopa hetkeksi unohtaa arkiset murheensa. Tällöin elokuva
on enemmän kuin osiensa summa.

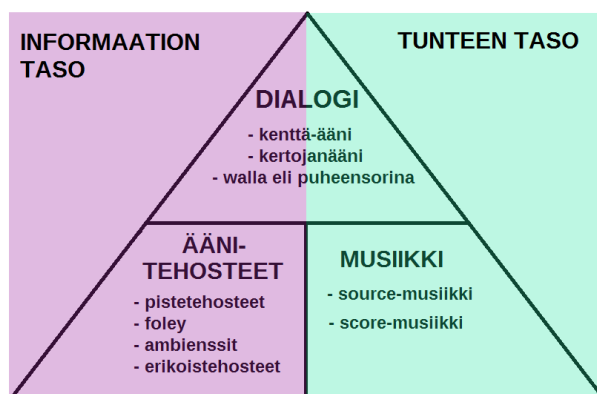
Seuraavassa käsittelen aiemman elokuvan äänimaailman jaottelun pohjalta elokuvaäänen
kerronnallisia funktioita ja sitä, millaisiin kerronnan tasoihin voitaisiin vaikuttaa pureu-
tumalla elokuvan äänikerrontaan jo suunnitteluvaiheessa.

4.1 Tunteet ja informaatio elokuvan äänikerronnassa

Yksi elokuvien perimmäiseksi keinoksi katsojan huomion vangitsemiseen, koukuttamiseen, on tunteiden liikuttaminen ja niihin vetoaminen. Tämä tapahtuu usein sen kautta, että elokuvan tarina eli sen maailma, henkilöt ja näiden eteen tulevat tapahtumat esitetään mielenkiintoisella tavalla. Ja niin kuin muissakin elokuvakerronnan osa-alueissa, niin myös äänen kerronnalliset funktiot voidaan lopulta tyypistää muutamaan kysymykseen: miten äänikerronnalla vedotaan tunteisiin ja miten sillä tarjotaan informaatiota elokuvan maailmasta? Miten näitä voisi esittää katsojalle mielenkiintoisella tavalla? Miten informaatio- ja tunnesisältö ovat vuorovaikutuksessa?

Äänimaailman eri osien suhdetta kerrontaan voi karkeasti mielletynä hahmottaa sen kautta, vetoavatko ne tyypillisimmillään ensisijaisesti tunteisiin vai tarjoavatko ne informaatiota. Tunnevaikutelmat elokuvasta katsojalle välittyvät mielestäni selkeimmin näyttelijänilmaisun eli äänen tapauksessa dialogin avulla. Dialogi on lisäksi tyypillisen nykyaikaisen fiktioelokuvan tärkein tarinaa eteenpäin vievä kerronnan väline. Lisäksi informaatiota välitetään äänitehosteilla. Ne kertovat usein ikään kuin tosiasioita siitä, miltä elokuvan maailma kuulostaa: minkälaiset linnut laulevat tai onko päähenkilön auton moottori jo parhaat päivänsä nähnyt. Musiikki taas on tyypillisesti tunteiden ohjaamisen väline.

Voisikin ajatella, että elokuvaäänessä tunteisiin vaikutetaan selkeimmin musiikin ja dialogin kautta, kun taas informaatiota välitetään dialogilla ja äänitehosteilla. Dialogia pidetäänkin luultavasti juuri tästä syystä elokuvaäänen tärkeimpänä osana: se operoi yhtäaikaaisesti sekä tunteen, että informaation kautta.



KUVIO 2: Elokuvan äänimaailman osien tyypilliset suhteet informaatio- ja tunnetasoon.

Sonnenschein jakaa elokuvakerronnan tunnetasot kahteen osaan, ensisijaiseen ja toissijaiseen. Esimerkkinä tunnejaottelusta hän käyttää kauhuelokuvan kohtausta, jossa nainen kävelee yksinään hiljaisessa metsässä. Yhtäkkiä kuuluu oksan räsähdys – aivan kuin joku, tai jokin, astelisi hänen perässään. Kuuliko nainen äänen? Jos kuuli, ja kääntyi katsomaan äänen suuntaan, on kyseessä ensisijaisen tunnetason ääni. Jos henkilöhahmo taas ei kuule ääntä ja se on tarkoitettu vain katsojan korville, mahdollisesti korostamaan jännitystä naisen tietämättömyydestä ja hänen kohtalonsa puolesta, on kyseessä toissijainen ääni. Ensisijainen tunnetaso tarkoittaa siis elokuvan henkilöhahmon tunnekokemusta, toissijainen elokuvan katsojan. (Sonnenschein 2001, 181-182)

Sonnenscheinin esimerkissä äänikerrontaa kuvaillaan nimenomaan äänen vastaanoton kautta: miten henkilöhahmo tai yleisö kuulee rasahtavan oksan ja minkälaisen reaktion se aiheuttaa. Ei ole olennaista, onko rasahtava oksa kanervan vai männyn, vaan se, että joku tai jokin saa sen rasahtamaan ja luo vuorovaikutussuhteen katsojan, henkilöhahmon ja elokuvan maailman välillä. Äänikerronta onkin vuorovaikutussuhteen luomista elokuvan ja katsojan välille.

Jako tunne- ja informaatiосkaalaan ei tietysti ole yksiselitteinen. Vaikka esimerkiksi äänitehosteet pääosin välittäisivätkin informaatiota elokuvan todellisuudesta, on niissäkin usein mukana jonkinlainen tunnetaso. Myöskin musiikilla voidaan aivan yhtä hyvin välittää informaatiota vaikkapa elokuvan maailmasta: puristisesti modernia klassista kuuntelevan päähahmon maailmankuva on luultavasti toisenlainen kuin vannoutuneen punkfanin. Ohjaajan ja äänisuunnittelijan on myöskin mahdotonta ennustaa, miten katsoja ottaa elokuvan kerronnan vastaan, tunteina vai informaationa. Toiselle vaikkapa naakkarparven huuto on täysin yhdenmukainen ääni, vain parvi lintuja. Toiselle se tuo mieleen lapsuudenmaisemat ja sydänalaa nostalgisen lämmön. Äänimaailman välittämät tunnevaikutelmat syntyvät arvaamattomasti ja yksilöllisesti. Äänisuunnittelijan ammattitaitoa on pyrkiä ymmärtämään, millaisilla kerronnallisilla ratkaisulla on tehokkainta välittää informaatiota ja luoda tunnevaikutelmia.

Olennaista tunne- ja informaatiосkaalan suhteesta äänisuunnitteluun ja tarinankerrontaan ei olekaan ajatella sitä absoluuttisena määreenä erilaisten äänten luonteesta. Tärkeä kysymys on se, miten niin dialogilla, tehosteilla kuin myös musiikilla voitaisiin välittää sekä informaatiota että luoda tunnevaikutelmia? Miten äänitehosteet voisivat vedota tunteisiin? Miten musiikilla voitaisiin korostaa elokuvan maailman aikakautta? Näin pystytään

määrittelemään elokuvakohtaisia kerronnan tapoja ja ottamaan irti kaikki hyöty kerronnan konventioista sekä myös rikkomaan niitä luovasti.

4.2 ”Sota, rakeria ja jymäyttämisen taito” – Elokuvan dialogi

Suurimmassa osassa juoneen perustuvista elokuvista tarinan välittäminen, henkilöhahmojen kehittäminen ja tunteiden synnyttäminen perustuu puhuttuun kieleen eli dialogiin (Purcell 2014, 2). Luultavasti juuri tästä syystä dialogia pidetään yleisesti elokuvaäänien tärkeimpänä yksittäisenä osana. Dialogilla kerrotaan, mitä henkilöhahmot ajattelevat, tuntevat, pelkäävät ja odottavat tapahtuvan. Cherry Potterin mukaan dialogin kautta voidaan kertoa myös elokuvan henkilöhahmoista. Sillä voidaan tuoda ilmi muun muassa se, mistä maasta ja mistä kotimaansa osasta henkilöhahmo on kotoisin, millainen koulutus hänellä on ja mihin yhteiskuntaluokkaan hän kuuluu. Dialogi myös auttaa tunnistamaan hahmon vain äänen kautta: henkilöhahmon uniikki puheääni, sen rytmi ja henkilöhahmon tapa käyttää kieltä auttavat tässä. (Potter 1990, 218-19)

Dialogia kuullaan elokuvassa joko henkilöhahmojen repliikkeinä, kertojaaänenä eli voiceoverina ja etäisempänä tehosteenomaisena puheensorinana, jota kutsutaan wallaksi. Myös musiikin kautta voidaan esittää kerronnallista dialogia – näin tapahtuu erityisesti musikaalielokuvissa.

Sanoina dialogi tai sen arkisempi vastine, puhe, eivät kuitenkaan välitä koko totuutta sen kerronnallisesta luonteesta. Puhe tai dialogi on helppo mieltää käsittämään vain replikoitu kieli. Todellisuudessa elokuvadialogiin kuuluu myös muut henkilöhahmojen suista lähtevät äänet, jotka eivät kuitenkaan ole varsinaista puhetta. Äänen painot, hengitys, suun maiskaukukset, nielaisemiset, yskimiset ynnä muut äännähdykset ovat iso osa näyttelijän ilmaisua ja hahmon luonnetta. Elokuvassa tällaisilla äänillä voi olla suuri merkitys tarinankerronnassa ja niillä voidaan kertoa vaikkapa henkilöhahmon terveydentilasta.

Dialogiin kytkeytyy usein myös elokuvan uskottavuus. Jos dialogi ei tunnu istuvan elokuvan tyyliin tai siitä ei saa selvää, on uhka, että katsoja vieraantuu elokuvan maailmasta. Dialogin uskottavuuteen liittyy siis äänityksen ja äänen jälkityövaiheiden lisäksi olennaisesti sekä käsikirjoitus, näyttelijäntyö että ohjaus. Ymmärrettävä, ilmaisuvoimainen ja tarinaa eteenpäin kuljettava elokuvadialogi on siis lopputulos monesta elokuvanteon työvaiheesta.

Samurai Rauni Reposaaarelaisessa dialogilla on vahva elokuvan sisäisen todellisuuden määrittelyn funktio. Elokuvan henkilöhahmot puhuvat paksua Porin murretta, johon on vieläpä yhdistetty samuraihyveiden mukaista runoilmaisua. Tämä korostaa elokuvan maailmaa, joka on eräänlainen vauhkoontunut satakuntalainen samuraitodellisuus. Mutta vaikka epätyypillinen dialogi tehostaa elokuvan ainutlaatuista todellisuutta, samalla se myös vaarantaa sisällön ymmärtämisen.

Äärimmäisenä, mutta silti varsin tyypillisenä esimerkkinä elokuvan dialogista voisi nostaa hääkarnevaali-kohtauksen, jossa Rauni replikoi porilaisen samurain kiihkolla seuraavasti ”Mannolan kanssa reenattii Afrikan maalla aurinkon noususta laskuun... Mannola opetti mu hajottaa kookospähkinöitä paljai käsin. Silimäni olin purottaa kun näin ne kullase kuumat hiekkarannat! Sillon mää käsitin et kyllä maailma o vaa ihmeelline paikka!” (Samurai Rauni Reposaaarelainen, 2016) Kun tähän lisää sen, että kohtaus tapahtuu kohtuullisen voimakasäänisessä häähumussa, humalainen räkä poskella, pöydän alla osittain off-screenissä ja samalla seksiä harrastaen, voidaan päätellä, kuinka helppoa dialogia on seurata. Tunnelma ja vaikutelma tilanteesta on se, mikä pitääkin, mutta puheen sisällön kyydissä on vaikea pysyä.



KUVA 1. Rauni nousemassa hääkarnevaaleissa pöydän alta, samalla replikoiden. (Moderni Kanuuna)

Useissa elokuvan testikatselujen jälkeisissä keskusteluissa elokuvaan aiemmin vihkiyty-mättömät antoivatkin palautetta toistuvasti samasta asiasta: puheesta ei saa selvää. Alkuvaiheissa äänen jälkitöitä asiaa yritettiin ratkaista taajuuskorjaillemalla dialogia ja nostamalla sen äänenvoimakkuutta, mutta prosessin edetessä ymmärsimme epäselvyyden johtuvan enemmänkin kielellisistä valinnoista ja näyttelijänilmaisusta kuin ääniteknisistä

ratkaisuista. Dialogi oli paikka paikoin sisällöltään ja ilmaisultaan niin epätyypillistä, ettei sen informaatioarvo auennut. Itsekin sain vielä kymmenien katselukertojen jälkeen ahaa-elämyksiä siitä, mitä dialogissa todella sanotaan ja mitä sillä tarkoitetaan.

Dialogilla voi siis välittää katsojalle tunnevaikutelmia sekä suoraa informaatiota tarinasta ja elokuvan todellisuudesta. Lisäksi dialogilla voidaan kertoa elokuvan henkilöistä ja maailmasta heidän ympärillään. Puheen kielestä, äänenpainoista, korkeudesta, aksentista ja vaikkapa murteellisuudesta voidaan päätellä paljon: esimerkiksi henkilöihahmon tunnetila, etninen tausta ja sukupuoli, mahdollisesti myös yhteiskuntaluokka. Esimerkiksi Samurai Rauni Reposaaarelaisessa dialogissa vahvana elävä murre viestittää satakuntalaisuudesta ja mahtipontinen runoilmaisuus sekä samuraihyveiden esitelmäintä lisää siihen absurdin, Satakunnan ninjain killan palkkamurhaajia vilisevän todellisuuden tason.

Kuvauksiin valmistautuessa olisikin hyvä pohtia dialogia ja sen kerronnallisia funktioita: pienillä äänellisillä ratkaisuilla voidaan kertoa suuria asioita henkilöistä ja elokuvan maailmasta. Nämä ovat myös piirteitä, joita välttämättä ei ole kuvailtu käsikirjoitukseen. Lisäksi synkronissa kuvan kanssa kulkeva dialogi on elokuvaäänien osa-alueista se, joka epäonnistuessaan teknisesti tai ilmaisullisesti on haasteellisinta (ja hintavinta) pelastaa tai muokata kuvausten jälkeen. Siksi dialogiin ja sen kerronnallisiin mahdollisuuksiin syvennyminen jo ennakkosuunnittelussa on hyödyllistä muutenkin kuin käsikirjoitusta havainnoimalla.

4.3 Äänitehosteet

Kattotermi äänitehoste tarkoittaa hyvin laajaa skaalaa erilaisia ääniä. Ric Viers määrittelee äänitehosteen olevan “mikä tahansa ääni, joka on äänitetty tai esitetty tarkoituksena simuloida ääntä tarinassa tai sen tapahtumissa” (Viers 2008, 4). Äänitehosteet onkin ehkä helpointa määritellä negaation kautta: ne ovat elokuvaan jälkityövaiheessa valittua äänimateriaalia, jotka eivät ole musiikkia tai dialogia.

Elokuvan tarina tulisi varmasti ymmärretyksi, vaikka äänimaailma koostuisi vain dialogista ja musiikista. Äänitehosteiden funktiot liittyvätkin elokuvan maailman henkiin herättämiseen ja korotetun realismin luomiseen. Äänimaailman tallentaminen kuvauksissa

keskittyy lähinnä dialogiin, eikä lokaatioista itse asiassa useinkaan saisi äänitettyä kovinkaan ilmaisuvoimaisia äänimaailmoja perinteisellä, kuvailmaisun ympärille rakentuneella tuotantotavalla. Siksi äänitehosteet lisätään elokuvaan jälkitöissä.

Äänitehosteilla on elokuvaäänen osista eniten alalajeja. Karkeassa jaossa ne erottuvat toisistaan ilmaisullisten erojen, mutta myös sen mukaan, millaista tekniikkaa erilaisten äänitehosteiden luomiseen on käytetty. Omassa jaottelussani äänitehosteiden alalajit ovat pistetehosteet, foley, ambienssit ja erikoistehosteet.

Digitaalinen äänenkäsittely ja työkalut ovat toisaalta kaataneet raja-aitoja erilaisten äänitehosteiden välillä. Niitä voi äänittää itse, niitä voi hakea äänikirjastoista, muokata aiemmin äänitetystä materiaalista, efektoida, samplata, syntetisoida... Käytännössä mistä tahansa äänimateriaalista on erilaisia tekniikoita käyttämällä mahdollista luoda täysin uusia äänitehosteita. Näin foley-tehosteesta voi muutamalla hiiren klikkauksella periaatteessa tulla vaikkapa erikoistehoste.

4.3.1 Hollywood vai Satakunta – pistetehosteet

Pistetehosteilla tarkoitetaan lyhytkestoisia äänitehosteita, joilla on kuvassa synkronissa nähtävä äänilähde (Pirilä ja Kivi, 94). Tyypillisimpiä esimerkkejä pistetehosteilla katettavista äänistä ovat vaikkapa ovien avaamisten ja sulkemisten äänet sekä erilaiset moottoriajoneuvoista lähtevät äänet. Pistetehosteilla korostetaan elokuvan sisäistä todellisuutta ja lisätään elokuvan tapahtumien läsnäoloa. Pistetehosteiden erityisrooli onkin ikään kuin lisätä ja määritellä elokuvaan sen genreä, mutta myös maailman arkista tasoa. Vaikkapa Spede Pasasen elokuvissa pistetehosteiden tyyli on luultavasti merkittävästi erilainen kuin Lars von Trierillä.

Samurai Rauni Reposaaarelaisessa kovin vääntö yksittäisestä pistetehosteesta käytiin elokuvan tapahtumat liikkeelle laittavasta kohtauksessa, jossa ninja La-Nut saapuu salamurhaamaan Raunin kesken saunomisen jälkeistä meditaatiohetkeä. Rauni kuitenkin havahtuu ja selviää tilanteesta viiltämällä salamurhaajan pään irti oljenkorrella. Tilanne rauhoittuu ja shokissa oleva, kauempaa tilannetta seurannut saunamajuri pukee Raunille hänen kylpytakkinsa. Tämän jälkeen Rauni lyö saunamajurin kanveesiin.

Tässä kohtaa leirit jakaantuivat. Me, äänisuunnittelijat halusimme lyönnin kuulostavan realistiselta, jotta komedisuus ei olisi päällisin lyönnin herättämä tunne, muu studiossa istunut ydintyöryhmä taas kaipasi lyönnin ääneksi geneerisesti mäsähtävän ”punchin” toimintaelokuvien malliin. Demokraattisen taiteilijaryhmämme väittelyn kulku ja yksityiskohdat ovat kaikonneet muistista, mutta elokuvaan ei tällä kertaa jäänyt kompromissia, vaan valmiissa elokuvassa nyrkki mäsähtää kuin 80-luvun kung-fu -elokuvassa – ja yleisö nauraa. Vaikka oma ammattilypeys hieman rakoili, niin ratkaisu sinällään korostaa elokuvan luonnetta sekä omalaatuista genrehybridää.



KUVA 2. Rauni lyö saunamajurin kanveesiin, äänenä Hollywood-mäjähdys. (Moderni Kanuuna)

Pistetehosteisiin liittyy siis samankaltaisia kysymyksiä ja kerronnan funktioita kuin muuhunkin elokuvaääneen. Miten niillä voidaan kertoa jotain olennaista elokuvan todellisuudesta? Kohottavatko ne realismia, vai etäännyttävätkö siitä? Miten niillä korostetaan elokuvan moodia, genreä ja hahmojen toimintaa?

4.3.2 Roskien rasahdukset ja katkonaiset askeleet – foley-tehosteet

Foleylla tarkoitetaan prosessia, jossa kuvan kanssa äänitetään erilaisia tarkkaa synkronia vaativia äänitehosteita. Tyypillisenä esimerkkinä foleylla katetaan elokuvan hahmojen askeleet, heidän liikkeidensä aiheuttamat äänet ja muut toiminnot. Foleylla kohotetaan kuvassa näkyvää toimintaa: juuri foley-artisti luo elon esimerkiksi taistelukohtauksiin vaateen kahahduksilla sekä lyönneillä. (Viers 2008, 5) Foley eroaa pistetehosteista leimallisimmin työmetodin pohjalta: foley äänitetään synkronissa kuvan kanssa, pistetehos-

teet valitaan äänikirjastosta, jonka jälkeen niiden synkroni määritellään editoimalla. Siinänsä sekä foleylla että pistetehosteilla voidaan kattaa samat äänen tarpeet, mutta riippuu elokuvasta, kumpi on tuotannollisesti järkevä.

Foley-tehosteita tarvitaan, jotta elokuvan äänellistä realismia pystyttäisiin kontrolloimaan jälkikäteen mahdollisimman paljon. Koska äänitysryhmän fokus kuvauksissa on usein dialogin tallentamisessa, katetaan foleylla ääniä, joita kuvauksissa on haastavaa saada tallennettua realistisesti. Foleylla katetaan tyypillisimmin henkilöhahmoista lähtevät, dialogin ulkopuolelle jäävät äänet kuten askeleet ja vaatteen kahahdukset.

Foley-tehosteet kohottavat elokuvan äänikerrontaa: niillä tehdään elokuvan hahmoista äänellisesti konkreettisia, elokuvan tilassa ja maailmassa liikkuvia ja toimivia tekijöitä. Tyypillinen käytäntö on, että foley-artisti tuottaa kaikki henkilöhahmojen toiminnot uudestaan. Foley onkin eräällä tapaa elokuvan uudelleen näyttelemistä. Sillä voidaan vaikuttaa salakavalasti myös elokuvan tunnelmaan.

Koska foley-tehosteilla katetaan pääasiallisesti elokuvan hahmojen äänet, on niiden kerronnalliset funktiot luontevaa mieltää sen kautta, miten ne tehostavat elokuvan henkilöhahmoista välittyviä viestejä. Esimerkiksi hahmon fysiikkaa voidaan määrittellä foleylla suuntaan tai toiseen. Onko hahmon askel raskas vai kepeä? Asteleeko hahmo off-screenissä huoneeseen kiiruhtaen vai rauhallisesti? Kuulostavatko liikkeet hitailta ja pitkään jatkuvilta vai äkkinäisiltä ja katkonaisilta? Nämä ovat kaikki kysymyksiä, jonka pohjalta tehdyt päätökset vaikuttavat paljon siihen, millainen vaikutelma elokuvan hahmoista katsojalle jää. Näin foley liittyy selkeästi henkilöhahmojen ominaisuuksiin ja tehostaa tästä katsojalle toivottua vaikutelmaa.

Samurai Rauni Reposarelainen -elokuvan suunnitteluvaiheessa teimme päätöksen, että foley-tehosteilla korostetaan päähenkilö Raunin draaman kaarta. Koska elokuva kertoo pohjimmiltaan Raunin matkasta tyrannimaisesta barbaarista kohti katumusta ja kunniaitsemurhaa, lähdimme tukemaan tätä määrittämällä foley-ilmaisuutta oman draaman kaaren. Elokuvan alussa Rauni on voimiensa tunnossa, joten silloin hänen askeleensa ovat selkeät ja vahvasti jymähtelevät. Kun edetään loppua ja katumusta kohti, Raunin askeleet muuttuvat koko ajan katkonaisemmiksi ja likaisemmiksi. Tätä kerronnallista valintaa tuki tietysti myös näyttelijänsuoritus ja kuvailmaisuus: loppupuolella elokuvaa Rauni kävelee kat-

konaisesti, heikkona – hänen viimeiset voimansa kuluvat vain askelten ottamiseen. Lisäksi viimeisessä kohtauksessa hänet on uitettu mudassa, jolloin märkyyden vuoksi askeleet myös kuulostavat likaisilta, jopa ällöttäviltä.



KUVA 3. Samurai Raunin nousu ja tuho. (Moderni Kanuuna)

Toinen kerronnallinen ajatus foley-tehosteissa oli korostaa elokuvan maailman kokonaisvaltaista likaisuutta ja romuisuutta. Elokuvan Samurai-Pori on kasattu roskista ja kierrätystavarasta. Päädyimme korostamaan elokuvan maailman romuisuutta sillä, että useimmissa kohtauksissa hahmojen askelten alla rasahtelee myös sisätiloissa kuivuneita lehtiä tai pientä soraa – äänessä on ikään kuin aina mukana jotain ylimääräistä, jonka joku on unohtanut siivota pois. Avain tähän havaintoon oli Raunin oppi-isän, opettaja Mannolan, samuraikyläkouluun sijoittuvat kohtaukset. Koko paikka rapisi lattialla lojuvista kuivuneista oksista ja sanomalehdistä – Mannolan sali sekä näytti että kuulosti sotkuiselta. Ideaa oli helppo hyödyntää myös muualla elokuvassa.



KUVA 4. Opettaja Mannolan samuraikoulun sali ja likaiset lattiat. (Moderni Kanuuna)

Elokuvan hahmojen lisäksi foleylla voidaan siis välittää myös informaatiota elokuvan maailmasta. Rasahteleeke elokuvan hahmojen askelten alla toistuvasti jotain epämääräistä? Kajahtelevatko askeleet kaikuisina vai ovatko ne kaiuttomia? Narisevatko lattiat niin kuin vanhoissa taloissa? Kuuluuko sängylle istahtamisesta pehmeä tumahdus vai ruosteisen hetekan nitinä? Foleylla voidaan korostaa ja muokata äänellistä vaikutelmaa, joka katsojalle elokuvasta pyritään antamaan.

4.3.3 Suriseva ja pörisevä maailma – ambienssit

Äänitehosteiden alalajeista ambienssit viestivät elokuvan maailmasta, sen tapahtumapaikkojen sijainnista ja ympäröivästä todellisuudesta. Tyypillisimpiä esimerkkejä ovat sisätilojen vallitsevat äänet, liikenteen humu ja tuulen äänet. Ambiensseilla on harvemmin selkeää synkronisuhdetta kuvassa näkyviin tapahtumiin. (Viers 2008, 5) Ambienssit voisikin mieltää eräänlaiseksi off-screen ääneksi, joilla elokuvan maailmaa pystytään laajentamaan kuvan ulkopuolelle.

Ambienssit ovat usein muihin äänitehosteisiin verrattuna pitkäkestoisia äänimaisemia, joilla simuloidaan elokuvan miljöön ja tapahtumapaikkojen vallitsevaa äänimaailmaa. Niiden kautta välitetään katsojalle tietoa elokuvan miljööstä. Ambiensseilla voidaan luoda mielikuvia siitä, onko yö vai päivä, ollaanko maaseudulla vai kaupungissa, 1600- vai 3700-luvulla, Lapissa vai Saharassa, ulko- vai sisätilassa, onko rauhallista vai hälyistä, myrskyääkö, sataako, tuuleeko? Ambienssit ovatkin eräällä tapaa kuin äänellä luotu lavaste: koko elokuvan tapahtumapaikkojen määrittävä pohjaäänien kokoelma.

Samurai Rauni Reposarelaisen tapauksessa elokuvan maailma on erikoinen yhdistelmä suomalaista rannikkokaupunkia ja dyykatuista asuista sekä lavasteista koostuvaa romantiasta samurai-estetiikkaa. Siksi myös ambienssien suhteen oli luontevaa lähteä samaan suuntaan. Tehosteleikkauksessa mukaan valikoitui luontevasti paljon merellisiä ääntä: kaislikoiden kahinoita, rannikolla pesiviä lintuja ja meren aaltoja eri voimakkuuksilla ja etäisyyksillä.



KUVA 5. Yleiskuva Reposaaresta, elokuvan tapahtumapaikasta. Ambienssissa pikkulintuja, taajaman ääniä ja tehtaan melskettä. (Moderni Kanuuna)

Työskentelyä ambienssien kanssa ohjasi myös muussakin äänisuunnittelussa huomioitu romuisuus: yritimme etsiä myös ambiensseihin mukaan ääniä, jotka viestisivät sotkuisuudesta, rikkinäisyydestä tai likaisuudesta. Tätä tavoitetta kohti pääsi useissa kohtauksissa parhaimmin erilaisilla inisevillä ja surisevilla hyönteisillä ja vaikkapa kaukaisuudessa kurnuttavilla sammakoilla. Lisäksi sisätiloissa on kuultavissa epäkuntoisten vesiputkien lorinoita ja neonvalojen surinoita. Nämä valinnat ikään kuin korostavat sitä, että elokuvan tapahtumapaikat ovat ikään kuin epäkunnossa: joko rikki tai hyönteisten valtaamia.

Toisaalta elokuvan maailman tärkeä piirre on myös se, että se sijaitsee nykymaailman Satakunnassa. Esimerkiksi Tahkoluodon kivihillivoimalaan viitataan dialoginkin tasolla usein ja mereen liittyvä teollisuus näkyy elokuvassa. Näitä edustavat elokuvan äänimaailmassa sataman äänet ja etäinen voimalan pauke. Toisin sanoen ambiensseilla tavoiteltiin elokuvan vallitsevaan äänimaailmaan sekä länsisuomalaisen rannikkokaupungin idyllistä orgaanista puolta, että myös sitä teknologiaa ja mekaniikkaa (joskaan ei kaikista moderneinta) jonka avulla ihmiskunta nykyisin pyörii.

4.3.4 Metafyysiset höyhenet – erikoistehosteet

Erikoistehosteet ovat äänitehosteiden villeintä materiaalia. Ne ovat usein luonteeltaan abstrakteja ja kattavat sellaisia ääniä, joita on mahdotonta äänittää oikeasti tai joita todell-

lisuudessa ei ole olemassa. Erikoistehosteita luodaan tyypillisesti efektoimalla tai syntetisoimalla erilaista äänimateriaalia. (Viers 2008, 5-6) Erikoistehosteet karkaavat helppoja määritelmiä. Kerronnallisesti ne voidaan mieltää myös siltana musiikin suuntaan.

Rauni-elokuvassa on mukana kohtauksia, joita ohjaaja Mika Rättö kutsui ”taidepaukseiksi”. Näissä kohtauksissa musiikki ottaa vallan kokonaiskerronnasta ja muu ilmaisu seurailee sitä. Taidepaukseissa kerronnan logiikka vaihtuu musiikkivideomaiseksi ja niissä siirrytään elokuvan arkitodellisuudesta poikkeavaan maailmaan. Näihin taidepauksiin sijoittuvat myös ilmeisimmät esimerkit elokuvan äänen erikoistehosteista.

Esimerkiksi ensimmäisessä taidepauksissa, jossa Rauni viiltää häntä salamurhaamaan saapuneen ninjan pään irti pelkällä oljenkorrellalla, on Raunin liikerata kuva-alan vasemmassa laidasta oikeaan katettu uhkaavalla, syntetisoidulla bassodronella. Tämä erikoistehoste on myös siinä mielessä leimallisesti kiinni erikoistehosteen luonteessa, että sen voi mieltää myös musiikiksi. Raja musiikin ja erikoistehosteen välillä onkin toisinaan hiuksenhieno.



KUVA 6. Rauni viiltää ninja La-Nutin pään irti ruohonkorrellalla. (Moderni Kanuuna)

Toinen esimerkki erikoistehosteista löytyy kohtauksista, joissa Raunin psyyke ja oma-kuva ovat koetuksella. Tällöin katosta alkaa satamaan höyheniä. Nämä höyhenet tuntuivat niin oleelliselta kerronnalliselta elementiltä, että ne oli katettava myös äänellä. Todellisuudessa tippuvasta höyhenestä ei kuitenkaan kuulu minkäänlaista ääntä. Höyhenten ääneksi sovitettiin yhtä ja toista, mutta oikein mikään kokeiltu ääni ei tuntunut tavoittavan toivottua tunnelmaa.

Oikeanlaisen äänen etsiminen ja höyhenyyden pohdinta alkoi mennä jo niin filosofisiin sfääreihin, että tippuville untuville vakiintui äänityössä termi metafysiset höyhenet. Lopulta oivallus höyhenten ääneksi tuli foley-äänityksiä tehdessä, kun heittelimme hääkarnevaali-kohtausta varten onttoja oljenkorsia studion lattialle. Ääni kaiutettiin hiuksenhienosti ja oikea, sopivan kevyen kuuloinen ja tarpeeksi abstrakti ääni oli löytynyt.



KUVA 7. Metafyysiset höyhenet satavat Raunin päälle. (Moderni Kanuuna)

Erikoistehosteiden rooli onkin usein lisätä elokuvan maailmaan realistisen tason ylittäviä ääniä. Erikoistehosteilla on myös esimerkiksi foleyyyn tai pistetehosteisiin verrattuna olla herkemmin ei-diegeettinen rooli, jolloin ne toimivat ikään kuin score-musiikin omaisesti. Erikoistehosteista harvemmin on suunnattu elokuvan henkilöahmojen korville. Niillä vedotaan toissijaiseen tunnevaikutelmaan, henkilöahmojen ohi suoraan katsojaan.

4.4 Tunteiden ohjailua – elokuvan musiikki

Elokuvamusiikki jakautuu score- ja source-musiikkiin. Score-musiikilla tarkoitetaan säveltäjän elokuvaa varten säveltämää musiikkia. Pirilä ja Kivi luonnehtivat sen olevan eriaisteisena taustaaänenä kuuluvaa musiikkia, jolla ei ole kuvasta nähtävää äänenlähettä. Score-musiikki on usein synkronissa kuvan kanssa – se noudattaa elokuvan tunnesisältöä, ohjailee sitä tai vihjailee siitä. (Pirilä & Kivi 2005, 99) Source-musiikki taas on elokuvassa käytettyä, muista yhteyksistä tunnettuja kappaleita tai kuvassa nähtävissä olevasta lähteestä, esimerkiksi autoradiosta, kuultavaa musiikkia (Woodhall 2011, 2). Score- ja source-musiikki eroavat toisistaan vahvimmin juuri tekniikan suhteen: score-musiikki varta vasten sävelletään elokuvaan, source-musiikki valitaan siihen. Molempien elokuvamusiikin alalajien skaala musiikin genrejen suhteen on yhtä suuri kuin musiikin yleensä: klassisesta black metaliin, kansanmusiikista teknoon.

Musiikin rooli elokuvassa on dialogiin ja tehosteisiin verrattuna erilainen. Dialogi ja tehosteet ovat usein diegeettinen osa elokuvan maailmaa: ne ovat konkreettisia elokuvan maailman ääniä, jotka elokuvan hahmot voivat kuulla. Source-musiikilla on toki tällainen samanlainen näkyvä äänilähde, mutta score-musiikki on aina ikään kuin erillinen kerronnan taso: se on suunnattu katsojille, ei elokuvan hahmoille. Elokuvamusiikin yksi tärkeimpiä kerronnan funktioita onkin korostaa katsojalle välittyviä tunnevaikutelmia. Sonnenscheinin mukaan musiikki auttaakin katsojaa ymmärtämään näkymättömät, henkiset ja emotionaaliset prosessit jota elokuvan henkilöahmot käyvät läpi. Musiikilla voidaan myös tarjota laajempi lukuohje kohtauksille. Yhdellä musiikkivalinnalla kohtaukseen on mahdollista saada aikaan vaikkapa uhkaavuuden tuntua, toisella komedinen vaikutelma. (Sonnenschein 2001, 155)

Samurai Rauni Reposaaarelaisessa musiikilla on merkittävä osuus elokuvan äänimaailmassa ja kokonaiskerronnassa. Työryhmästä suuri osa on muusikkotaustaisia ja tästä syystä musiikki onkin kulkenut mukana tuotannossa pitkään. Elokuva pohjautuu samanimiseen näytelmään vuodelta 2010, ja osa kappaleista on saanut alkunsa jo teatterilavalle tehdyssä versiossa. Valtaosa elokuvan musiikista on scorea, jossa säveltäjä Pasi Salmen mukaan ideana on ollut yhdistellä itämaista estetiikkaa erilaisiin syntetisaattorisoundeihin. Tältä osin musiikki korostaakin elokuvan maailmaa ja genreä, joissa Perämeren rannikkokaupungin realiteetit sulautuvat samuraielokuvien maailmoihin.

Musiikilla voidaan elokuvan maailman ja genren lisäksi korostaa ja merkata elokuvan hahmoja. Henkilöhahmoilla voi olla vaikkapa oma musiikillinen teema. Samurai Rauni Reposaarelaisessa tällainen teema on Raunin eri yhteyksissä viheltämä pieni melodianpätkä, joka toistuu myös elokuvan tunnuskappaleessa. Myös Raunin persoonan pimeänpuolen manifestaatiolla, Mustarastaalla, on oma teemansa: häiritsevä, tehostemainen huilunvinkaus joka kuuluu aina hetkeä ennen hänen ilmestymistään tarinaan. Nämä pienet katkelmat musiikkia yhdistyvät henkilöihin, ja niiden kautta voidaan viitata johonkin henkilöhahmoon tai vaikkapa kertoa hänen läsnäolosta näyttämättä tätä. Tämä on myös tapa luoda yhteyksiä hahmojen ja tapahtumien välille.



KUVA 8. Raunin pimeä puoli, Mustarastas, vihlovasti vinkuvine huiluineen. (Moderni Kanuuna)

Vaikka elokuvamusiikista on hirtteisesti sanottu, että sen alkuperäisfunktio oli peittää vain äänekkäiden filmiprojektorien möykä (Burwell 2001, 195), palvelee se siis elokuvassa monia tarinankerronnan tavoitteita. Musiikin pääosallinen tehtävä elokuvassa onkin korostaa elokuvan tunnevaikutelmia ja antaa ikään kuin ”lukuohjeita” kohtauksille. Sillä voidaan lisäksi välittää myös informaatiota henkilöhahmoista, maailmasta sekä luoda katsojalle vahvempaa eläytymistä tai etäisyyttä elokuvan tapahtumiin. Musiikilla onkin ollut erittäin tärkeä rooli elokuvakerronnassa jo taiteenmuodon esihistoriasta saakka: jo varhaisimmissa elokuvissa musiikilla on projektorin möykän peittämisen lisäksi välitetty sekä vahvistettu tunnevaikutelmia ja korostettu draamallisten vaikutusten tehoavuutta.

4.5 Hiljaisuus ja äänekkyyttä – kuunteleminen ja kuuleminen

Pirilä ja Kivi määrittävä yhdeksi elokuvan äänimaailman osaksi myös hiljaisuuden. He jaottelevat hiljaisuuden edelleen absoluuttiseksi hiljaisuudeksi ja luonnolliseksi hiljaisuudeksi. Ensinnä mainitulla tarkoitetaan kaiken äänen poissaoloa, jälkimmäisellä ”hiljaista miljööä hienovaraisesti kuvailevaa” äänikerrontaa. (Pirilä & Kivi 2005, 97) Yksinkertaista käsittelyssäni Pirilän ja Kiven kielellisesti kankeahkon jaottelun ja määrittelyn absoluuttisen hiljaisuuden äänettömyydeksi ja luonnollisen hiljaisuuden yksinkertaisesti hiljaisuudeksi. Hiljaisuus on äänen läsnäoloa, äänettömyys taas sen poissaoloa.

Hiljaisuus, äänettömyys ja myös näihin kiinteästi liittyvä äänekkyyttä ovatkin merkittäviä äänikerronnan työkaluja. Toisin kuin Pirilä ja Kivi, en miellä hiljaisuutta ja äänettömyyttä varsinaisesti elokuvan äänimaailman osaksi, vaan yleisemmäksi kerronnan tasoksi. Samurái Rauni Reposaaarelaisessa jo mainituista ”taidepousseista” viimeinen ja äärimmäisin, nimeltään Demonimetsä, sijoittuu painajaismaiseen rinnakkaistodellisuuteen. Pimeyden keskellä, kaotosateessa ja upottavassa ravassa möyrivä Rauni joutuu kohtaamaan elokuvan aikana surmaamansa henkilöt, menneisyytensä demonit.



KUVA 9. Rauni möyrimässä Demonimetsän kaotosateisessa rapakossa. (Moderni Kanuuna)

Kohtaus on äänikerronnan suhteen äärimmäisyyksiin yltyvä ja tästä syystä piinallisenkin pitkä. Työstäessä kohtausta johtajatuksena toimi black metal-estetiikka: painajaismaisen kohtauksen ilmaisutaso haluttiin viedä niin pitkälle äärimmäisyyksiin kuin mahdollista.

Rauni todella kärsii ja se myös kuuluu. Äänimaailma koostuu lukuisasta määrästä erilaisia sateita ja myrskyjä, noise-genreen kallistuvasta musiikki-ilmaisusta ja Raunin surmaamien hahmojen kaoottisesti sinkoilevista dialoginkatkelmista.

Kun piinallisesti mekastava kohtaaminen vihdoinkin loppuu, siirrytään hetkelliseen äänettömyyteen ja laajaan maisemakuvaan Reposaaressa. Pikkuhiljaa mukaan tulevat normaalit aamun äänet, puitten havina ja lintujen liverrys. Päälle vyöryvän äänekkään ja äärimmäisen ilmaisun jälkeen hiljaisuus kertoo paluusta arkiseen oletustilaan ja ikään kuin antaa luvan rauhoittua. Juuri hiljaisuudella onkin mahdollista luoda elokuvan äänimaailmaan vallitseva, turvallinen ja arkinen äänen tila. Huoneen kohinat, luonnon äänet tai vaikka etäinen kaupungin humu eli usein ambiensseilla muodostetut äänen tasot muodostavat elokuvassa vallitsevan äänimaailman jota myös arkipäiväinen hiljaisuus usein todellisuudessa on.



KUVA 10. Räpsöön taivas pittoreski. Paluu Demonimetsästä. (Moderni Kanuuna)

Elokuvallinen hiljaisuus muodostuu luonnollisesti myös suhteesta äänekkyyteen. Kerronnallisesti äänekkyyden voi ajatella edustavan poikkeustilaa, vastakohtaa arkiselle tasolle eli elokuvalliselle hiljaisuudelle. Samurai Rauni Reposaaressa jo mainitut taidepausit edustivat juuri arkisen tason vastakohtaa. Siksi nämä kohtaukset olivat äänekkäitä paisutuksia, joissa elokuvan hahmot liikkuvat kohotettuihin rinnakkaisiin kokemusmaailmihin. Kun äänellinen paisutus lakkaa, palataan elokuvan arkisempaan tasoon.

Hiljaisuuden ja äänekkyyden vaihtelulla on tärkeä rooli myös katsojan huomion ohjaamisessa tarinan olennaisiin piirteisiin. Yleinen huolenaihe vaikkapa Samurai Rauni Reposaaressa tehdessä oli se, saako katsoja selvän dialogista, kuuleeko hän kaiken minkä

pitää? Harvemmin pohdittu kysymys on, tuleeeko elokuva kuunnelluksi: kuunteleeko katsoja elokuvaa? Äänikerrontaa pohdittaessa kuuleminen ja kuunteleminen onkin hyödyllistä erotella toisistaan. Kuuleminen on fyysinen ja automaattinen tapahtuma, jonka voi estää lähinnä kuulovammalla tai liian pienellä äänenvoimakkuudella. Kuunteleminen taas on tietoista keskittymistä kuultuun sisältöön, kuuloelimiin saapuneen ärsykkeen prosessointia.

George Home-Cook myöntää hiljaisuuden ja kuuntelemisen yhteyden. Hänen mukaansa juuri hiljaisuus saa kuulijan kuuntelemaan tarkkaavaisemmin ympäristöään, ikään kuin etsimään ääniä, niiden lähteitä ja merkityksiä. Lisäksi hiljaisuus saa kuuntelijan tiedostamaan oman läsnäolonsa ympäristössään, hiljaisessa tilassa. (Home-Cook 2015, 99) Suomalaiselle kuuntelijalle tuttu ympäristö hiljaisuuden havaitsemiseen lienee metsät. Kun metsäisen hiljaisuuden, eli vaikkapa lintujen laulun ja puiden kahinan keskeltä kuuluu etäisyydessä toistuvia, askelilta vaikuttavia ääniä, ryhtyy mieli kuuloaistin pohjalta töihin: ovatko ne murhamiehen tai lähistöllä liikkuneen verenhimoisen ihmissyöjäkarhun askeleet? Vai vain viattoman marjanpoimijan liikettä tai tuulen liikuttaman oksan hankausta puuta vasten? Hiljaisuus ikään kuin korostaa kuuntelijan tai elokuvan henkilöahmon ja ympäristön välistä suhdetta ja saa tarkkailemaan ja analysoimaan sitä.

Elokuvakerronnan kontekstissa hiljaisuuden illuusio ei muodostu vain äänisuunnittelijan ratkaisuksista. Esimerkiksi lokaatiovalinnat ja näyttelijäntyö vaikuttavat hyvin vahvasti siihen, miltä hiljaisuus tuntuu ja miten se elokuvasta välittyy. Otettaessa lähtökohdaksi se, että hiljaisuus saa katsojan ja henkilöahmon kuuntelemaan maailmaa ympärillään, olisi tämä esimerkiksi hyödyllistä näkyä myös henkilöahmojen reaktioissa ympäröivään maailmaan. Kuten Sonnenscheinin aiemmin esitelty havainnollistus yksinäisestä hahmosta pimeällä metsäpolulla esittää: jos jossain kuuluu oksan rasahdus, henkilöahmo voi joko kääntyä tai olla kääntymättä – riippuen mitä tällä kerronnan suhteen tavoitellaan ja miten katsojan huomiota halutaan ohjailla.

Hiljaisuudessa kuulo ohjaa huomiota. Siksi sen käyttö ja huomioiminen tarinankerronnan välineen onkin hyödyllistä myös muussa elokuvantekoon kuuluvassa luovassa työssä kuin äänisuunnittelussa. Äänisuunnittelijan ja ohjaajan työ onkin saada katsoja sekä kuulemaan että kuuntelemaan elokuvaa niin hiljaisissa, äänettömissä kuin äännekkäissäkin tarinan vaiheissa. Sen myötä elokuvan äänikerronta voi liikuttaa sekä tunteita että tarinaa.

5 METODEJA YHTEISEEN ÄÄNISUUNNITTELUPROSESSIIN

Elokuvaäänien kerronnallisista funktioiden pohjalta on hedelmällistä siirtyä ohjaajan ja äänisuunnittelijan yhteistyöhön. Seuraavaksi esitellyt metodit ovat tapoja selventää visiota, lisätä työn tavoitteellisuutta tuotannon eri vaiheissa ja pitää ajatukset elokuvaäänien kerronnallisessa ulottuvuudessa. Olen pyrkinyt muodostamaan seuraavat metodit siten, että ne tähtäisivät mahdollisimman vahvasti luovaan yhteistyöhön eivätkä olisi yksiselitteisesti vain ohjaajan tai äänisuunnittelijan vastuulla. Pyrin tavoittamaan olenaisimman yhteisen maaperän äänikerronnasta kommunikoimiseen äänisuunnittelijan ja ohjaajan välillä.

5.1 Aiheita suunnittelupalaveriin ja luovaan yhteistyöhön

Sonnenscheinin mukaan elokuvan suunnitteluvaihe on hedelmällisintä aikaa määrittellä elokuvan kerronnalliset tavoitteet ja tyyli sekä vahvistaa yhteistä kieltä äänisuunnittelijan ja ohjaajan välille. Keskustelutavat suunnittelupalaverissa on hyvä pitää avoimena kaikenlaisille vaihtoehdoille - tässä vaiheessa tavoitteet voivat vielä olla epäselviä. Vaikka visioiden suhteen olisi erimielisyyttä, on hyvä olla joustava ja avoin. Kun kaksi eri mielipidettä kohtaa, voidaan hedelmälliseen lopputulokseen päästä keskustelemalla asiasta molemmista näkökulmista ja parhaassa tapauksessa saada aikaan kolmas, aiempia tehokkaampi luova ratkaisu. Äänisuunnitteluprosessi on vasta aluillaan, ja se syvenee keskustelujen ja havaintojen myötä. (Sonnenschein 2001, 17-18.)

Elokuvan ennakkotuotannon suunnittelupalaverissa on hyvä kartoittaa yhteistä näkemystä elokuvan tyylistä, henkilöhahmoista ja draaman kaaresta. Ohjaajan ja äänisuunnittelijan on harvemmin hyödyllistä perata koko äänimaailmaa, vaan keskittyä olennaisimpiin kerronnan tasoihin. Seuraavan listauksen kysymykset ja pohdinnan aiheet ovatkin laveita, eikä niiden tarkoituksena ole välttämättä löytää suoria ratkaisuja elokuvan kerronnallisiin kysymyksiin. Kysymysten kautta on mahdollista käydä työskentelyä selkeyttäviä keskusteluja elokuvan sisällöstä, ja pohtia yhdessä, miten äänimaailman eri osia voidaan hyödyntää tarinankerronnassa.

1. **Elokuvan tyylilaji** – Miten äänisuunnittelulla korostetaan tai rikotaan elokuvan tyylilajia? Millaisia tyylilajille ominaisia kerronnan keinoja on hyvä käyttää ja mitä jättää käyttämättä?

2. **Elokuvan todellisuus ja miljö** – Minkälaiseen maantieteelliseen sijaintiin elokuva sijoittuu? Mihin aikakauteen se sijoittuu? Mihin vuodenaikaan? Mille aikajänteelle? Koostuuko elokuvan maailma elottomista ja mekaanisista vai elollisista ja orgaanisista äänistä – ja mikä näiden välinen tasapaino on?
3. **Elokuvan hahmot** – Minkälaisia elokuvan hahmot ovat yksinään ja suhteissa toisiinsa? Millä tavoin elokuvan hahmot replikoivat? Minkälainen hahmojen fysiikka on ja miltä se voisi kuulostaa? Vaikuttaako hahmojen terveyden- tai mielentila heidän fysiikkaansa tai dialogiin?
4. **Elokuvan esineet ja puvustus** – Jos elokuvassa on vaikkapa juonen kannalta tärkeitä esineitä, minkälaisia niiden äänet ovat? Onko henkilöhahmojen puvustuksessa äänellisiä tasoja, vaikkapa nariseva nahkatakki, kitisevä haarniska tai valtoimenaan helisevä läjä kunniamerkkejä? Minkälaisia ääniä ylipäättään ovat, autot ja vesihanat pitävät ja minkälaista viestiä niillä halutaan välittää? Liittyvätkö tietyt esineet tiettyihin hahmoihin olennaisesti?
5. **Elokuvan draaman kaari** – Miten elokuvan intensiteetti vaihtelee? Minkälainen draamallinen kaari elokuvassa on? Kuinka äänisuunnittelulla voidaan tukea tätä? Onko jo etukäteen määriteltävissä hetkiä, joissa jokin tietty äänimaailman osa-alue dominoi äänikerrontaa ja vie tarinaa eteenpäin?
6. **Elokuvan musiikki** – Minkälaista musiikkia elokuva kaipaa? Mitä musiikki kertoo elokuvan maailmasta ja hahmoista? Missä yhteyksissä käytetään score-musiikkia, missä source-musiikkia? Mikä on musiikin suhde muiden elokuva-äänien osa-alueisiin?
7. **Elokuvan hiljaisuus, äänekkyyys ja dynamiikka** – Missä kohdin elokuvan tulee tärisyttää teatteria ja missä olla intiimin hiljainen? Toteutetaanko tämä erityisesti musiikilla, tehosteilla tai dialogilla?
8. **1/1 suhde kuvan ja äänen välillä** – Kuinka uskollisesti ääni noudattaa kuvassa näkyviä tapahtumia? Missä kohdin ääni irtoaa kuvailmaisusta, missä se noudattelee sitä? Mitä tällä tavoitellaan?

Muun muassa näiden kysymysten pohjalta voidaan saada selville paljon siitä, mistä elokuvassa voisi äänellisesti olla kyse. Kysymysten pohjalta on myös mahdollista edetä vaikkapa elokuva-äänien eri osioihin ja miettiä, mitä kerronnallisia elementtejä vaikkapa äänitehosteilla tai musiikilla korostetaan.

Edellä mainittuja kysymyksiä on hyvä pohtia sekä suunnitteluvaiheessa, kuvauksissa että myös jälkitöissä – avoimin mielin ja valmiina korjaamaan suuntaa, jos elokuvan tyyli niin vaatii. Vaikka suureen osaan kysymyksistä löytyy vastauksia jo käsikirjoituksesta, on asioista hyvä keskustella myös ohjaajan ja äänisuunnittelijan välillä. Näiden kysymysten miettiminen jo esituotannossa voi myös aikaansaada uusia ideoita, vahvistaa yhteistä visiota, helpottaa luovaa ongelmanratkaisua ja osoittaa ilmaisun ongelmakohtia. Tarkoitus ei ole välttämättä saada konkreettista työlistaa siitä, miten ääni tullaan tekemään, vaan herättää ajatuksia ja hahmottaa reunaehdoja siitä, miten elokuvan äänimaailma voisi rakentua. Näin myös työskentely ja kommunikaatio helpottuvat.

5.2 Äänen vaikutus elokuvan henkilöhahmoihin

On hyödyllistä miettiä, millä tavoin ääni-ilmaisua voisi huomioida näyttelijäntyössä ja -ohjauksessa. Avainasemassa sille, että äänestä muodostuu olennainen osa elokuvan kerronnan tasoa, on saada elokuva ”kuuntelemaan”, ikään kuin luoda elokuvalla kuuloaisti. Kerronnallisen tilan antaminen kuuloaistille tapahtuu leimallisesti jo aiemmin esiteltyjen hiljaisuuden tasojen sekä elokuvan henkilöhahmojen toiminnan kautta. Kun elokuva ja sen hahmot kuulevat ja kuuntelevat ympäristöään, myös katsoja kuuntelee elokuvan maailmaa.

Kuunteleva elokuva siis määrittyy merkittävästä näyttelijäntyön kautta. Randy Thomin mukaan avain siihen, että elokuvan äänimaailma olisi kerronnallisesti mukaansatempaava, on se, että elokuvan henkilöhahmot kuulevat tai aiheuttavat ääniä ja ovat niiden kanssa vuorovaikutussuhteessa. Jos elokuvan hahmot eivät välitä äänistä ympärillään tai edes kuule niitä, myöskään yleisö ei sitä tee. Tällaisessa tilanteessa ääni on pahimmillaan vaillo draamallista arvoa ja vain kerronnallisesti tyhjää kohinaa. (Thom 2005) Vuorovaikutussuhde äänikerronnan ja katsojan välillä uhkaa jäädä toteutumatta.

Kun elokuvan henkilöhahmot kuulevat ja kuuntelevat ympäristönsä, saadaan myös katsoja kuulemisen lisäksi kuuntelemaan elokuvaa. Tällä tavoin pystytään välittämään elokuvan katsojille jo aiemmin käsiteltyjä tunnevaikutelmia, kohottamaan elokuvan immersiota ja luomaan vuorovaikutusta elokuvan ja katsojan välillä.

Toinen hyödyllinen seikka äänikerronnan ja näyttelijäntyön suhteesta on dialogin pohtiminen ja suunnitteleminen. Dialogi välittää tekstin tasolla valtavan paljon olennaista informaatiota tarinasta. Miten näyttelijä voisi lisätä omalla suorituksellaan kerronnallista tehoa elokuvan dialogiin? Tässä voi käyttää hyväksi vaikkapa dialogin kerronnallisia funktioita. Keskeyttääkö repivät yskänkohtaukset henkilön puheen? Puhuuko hän yhdelle henkilöhahmolle alentuvasti, toiselle kuin kaltaiselleen? Voiko tämän yskivän hahmon terveydentilan lisäksi dialogista kuulla myös hänen sosiaalisen statuksen vaikkapa vanhankantaisena, sivistyneenä ja yläluokkaisena kustantamojätin pääomistajana? Onko dialogi joissain tilanteissa ristiriidassa henkilöhahmon elekieleen?

Myös henkilöhahmon fysiikka vaikuttaa hänestä kuuluviin ääniin. Siksi on hyödyllistä pohtia, kuinka tämä määrittää vaikutelmaa joka henkilöstä välittyy. Kuvassa näkyvät toiminnot määrittävät sitä, millaisia ääniä elokuvaan voidaan jälkityössä lisätä. Esimerkiksi käveleminen ja siitä lähtevä ääni viestivät yllättävän paljon henkilöhahmosta. Kumaraiselle, vaivalloisesti askeltavalle kustantamopohatalle on esimerkiksi haastavaa tehdä rasakat ja auktoriteettia viestittävät askeleet. Mutta jos tämä sama hahmo askeltaa sotilaallisesti, on viesti eri tavalla katettavissa myös foley-vaiheessa.

Äänisuunnittelija puuttuminen ohjaajan ja näyttelijän työhön voi olla työyhteisöstä riippuen uskalias liike. Äänisuunnittelijan ei tulekaan astua ohjaajan tai näyttelijän varpaille komentamalla, kuinka kompuroiden henkilöhahmon olisi askellettava tai kuinka sylki roiskuen replikoida. Tarkoitus ei myöskään ole tehdä kuuntelevaa elokuvaa tavoitellessa teoksia, joissa henkilöhahmot kävelevät ympäriinsä suu auki kuuntelemassa kuusimetsän ihmeellisten lintujen liverrystä tai kaupungin kiihkeää sykettä. Kerronta äänen kautta ei sinällään ole itseisarvo.

Jos äänisuunnittelijan mielestä kuitenkin jokin ääneenkin vaikuttava yksityiskohta on tarinan kannalta olennainen, on siitä hyvä keskustella ohjaajan kanssa ja tarjota ideaa eteenpäin. Tavoite ei ole sanella ehtoja muiden työlle, vaan ikään kuin miettiä näitä asioita ääneen - luoda keskustelua ja parantaa luovaa yhteistyötä. Näin äänistä saadaan tarinan kerronnan väline, johon sekä elokuvan hahmot että myös katsoja voivat olla vuorovaikutuksessa.

5.3 Elokuvan äänimaailman visuaalistaminen

Kuten todettua, äänestä voi toisinaan olla haasteellista keskustella siten, että visiot välittyvät selkeästi. Hyvä tapa helpottaa ja konkretisoida keskustelua on tehdä elokuvan kaa-
resta tai äänimaailmasta visuaalinen malli tai havainnollistus. Parhaimmassa tapauksessa se toimii sekä viestinnän yksinkertaistajana, että myös muistiinpanovälineenä siitä, mitä äänimaailmassa tavoitellaan ja mitä tämän tavoitteen täyttymiseksi on tehtävä.

Sonnenschein kehottaa tekemään erilaisia äänikarttoja työskentelyn ja viestimisen tueksi. Hänen mallissa äänikartta tehdään ensimmäisen käsikirjoituksen lukemisen pohjalta, jonka jälkeen sitä kehitetään sekä muokataan äänisuunnitteluprosessin edetessä. Äänikarttojen tarkoitus on visuaalistaa elokuvan äänimaailmaa ja selkeyttää äänityöskentelyä ja -kerrontaa. (Sonnenschein 2001, 12-14, 18) Äänikartasta voi vilkaisulla nähdä, missä kohdin tarvitaan suurta ilmaisuvoimaa, missä pientä – ja miten nämä tukevat elokuvan kokonaiskuvaa?



KUVA 11. Samurai Rauni Reposaarelaisessa käytetty äänikartta.

Samurai Rauni Reposaarelaisessa ääntä visuaalistava äänikartta palveli ensisijaisesti työlistana. Siihen kirjattiin, mitkä työvaiheet olivat tehty ja mitkä olivat vielä edessäpäin. Kartassa oli kaksi olennaisinta kerronnan tasoa hahmottavaa visuaalista kuvaajaa. Kartan mustat palkit kuvasivat äänen intensiteettiä ja myös äänekkyyttä elokuvan mitassa – mitä korkeammalle musta palkki yltää, sitä rajumpi meininki on käynnissä. Koska elokuvassa myös kuolee keskimääräistä suomalaista elokuvaa merkittävästi enemmän henkilöhah-

moja, merkattiin nämäkin hetket risteinä elokuvan intensiteettiä kuvaavien palkkien yhteyteen. Punainen kaari kuvasi surround-kerronnan tasoa eli sitä, kuinka paljon ääni ympäröi elokuvan katsojaa missäkin kohtauksessa. Nämä kerronnan kaaret määriteltiin ensimmäisen esimiksaus-version jälkeen, kun elokuvan ääni-ilmaisusta oli jonkinlainen idullaan oleva kokonaiskuva.

5.4 Referenssit luovassa työssä

Taiteellisessa työskentelyssä referenssit ovat tärkeä osa visioiden välittämistä ja tyylin hakemista. Samurai Rauni Reposaaarelaisessa referenssejä äänityöhön etsittiin sekä katselemalla katkelmia erilaisista elokuvista että toisaalta myös keskustelemalla genre-esikuvista. Studiassa katseltiin muun muassa lyhyitä katkelmia erilaisista elokuvista, mutta keskusteluissa määriteltiin kerronnan tavoitteeksi myös esimerkiksi italialaisten vanhojen kauhuelokuvien tunnelma. Jälkimmäisen referenssin tarjoama apu työhön oli pienehkö, varsinkaan kun yhtenäistä käsitystä italialaisen vanhan kauhun äänikerronnasta ei ollut, saati aikaa tutkailla sitä. Kuten äänimaailman psykologisen tason kanssa, myös tämä referenssi edellytti vahvaa yhteistä tietopohjaa eikä siksi palvelut tarkoitusta.

Referenssejä onkin hyödyllisempää lähestyä katsomalla ja kuuntelemalla erilaisia teoksia. Ohjaajan on helppoa valita referenssiksi lempielokuvansa, todeta sen olevan upeasti äänisuunniteltu ja määritellä, että äänen on oltava saman tyyppistä myös työn alla olevassa elokuvassa. Haasteellisempää, mutta sitäkin tärkeämpää, on kuitenkin analysoida, miten äänikerronnan logiikka on rakennettu referenssin kohteena olevassa elokuvassa ja miten sen tyyliä ja taiteellisia ratkaisuja olisi järkevää hyödyntää omassa tekemisessä.

Hyvä äänisuunnittelu, kuten mikä tahansa elokuvanteon osa, on kiinni elokuvan yksilöllisessä tyyliässä. Tässä mielessä tyylin hakeminen muiden elokuvien kautta voikin myös rajoittaa tekemistä. Kirka Sainio toteaaakin, että referenssejä on oltava enemmän kuin yksi – muuten on riski, että taiteellinen työ menee plagioinniksi (Sainio, haastattelu 12.11.2016). Elokuvan yksilöllisen tyylin huomioiminen saattaa unohtua. On myös tärkeää, että sekä äänisuunnittelija että ohjaaja etsivät omasta mielestään käyttökelpoisia referenssejä ja että prosessi on molemminpuolinen.

Referenssien ei tarvitse myöskään välttämättä olla elokuvien piiristä, vaan niitä voi etsiä myös muista taiteenlajeista. Kirjallisuus, kuvataide, runous, musiikki tai vaikkapa arkkitehtuuri voivat auttaa yllättävillä tavoilla myös äänisuunnittelussa. Hyödyllistä on hakea inspiraatiota myös ympäröivästä maailmasta. Referenssinä äänimaailmalle voi aivan hyvin olla myös komeasti kaikuva kirkko, naapurin mummon hinkuyskä kuin myös ääni, joka kuuluu tuliterien lenkkareiden naristessa parkettia vasten. Näitä ääniä voi ihmetellä yhdessä ja pohtia, miten niitä voi käyttää hyväksi äänikerronnassa.

5.5 Elokuvan äänimaailman demottelu

Randy Thomin mukaan parhaat luovat ideat nousevat usein esiin konkreettista työtä tehdessä. Hän myös kehottaa kokeilemaan erilaisia ideoita mahdollisimman aikaisin, mahdollisimman usein ja mahdollisimman halvalla. Virheitä kannattaa tehdä silloin, kun ne ovat vielä halpoja. (Thom 2009) Konkreettisen tekemisen voi tulkita työnkuvasta riippuen tarkoittamaan melkein mitä tahansa, mutta äänisuunnittelun yhteydessä lienee parasta ajatella sillä tarkoitettavan päässä soivien ideoiden saattamista pään ulkopuolella kuultaviksi ääniksi. Käytännössä tämä tarkoittaa ideoiden demottelua, mieluummin ennen varsinaista tuotantoa.

Sana demo juontuu englannin kielen sanassa demonstration, havainnollistus. Ideaalitilassa demottelu onkin vapaata ja paineetonta taiteellisen työn hahmottelua, ideoilla leikkimistä ja niiden kokeilua. Demottelun arvo on siinä, että sillä voi konkreettisesti näyttää ja esitellä, kuinka äänikerronta voisi vaikuttaa kokonaisuuteen. Koska ääntä on useimmiten vaikea kuvailla sanallisesti, auttaa konkreettisten äänellisten ideoiden esittely huomattavasti hahmottamaan suunniteltua kerrontaa. Panu Riikonen esimerkiksi vakuutti Saunaelokuvan ohjaajan ja ikään kuin myi itsensä projektiin tekemällä pienen demon siitä, mistä elokuvan äänikerronnassa ja äänellisessä tunnelmassa voisi olla kyse (Riikonen, haastattelu 26.2.2018). Myös työskentelymme Samurai Rauni Reposaaarelaisessa oli alkuvaiheessa demomaista: osoitimme ydintyöryhmälle, minkälaista äänikerrontaa ajattelimme elokuvaan toteuttaa.

Koska demoissa ei työstetä lopullista elokuvaa, ovat kaikki prosessissa syntyneet havainnot ja lopputulokset arvokkaita. Jos demosta tulee huono, jotain on tehtävä toisin. Jos demosta tulee hyvä, sen tuomat ideat kelpaavat sellaisenaan mahdollisesti myöhemmin lopulliseen tuotokseen.

Äänisuunnittelijalle elokuvan demottaminen ja äänimaailman havainnollistaminen on luonnollista, mutta ohjaajalle välttämättä ei. Mikään ei kuitenkaan estä myös ohjaaja äänittämistä itse erilaista äänimateriaalia. Vaikkapa äänitehosteiden äänittäminen ei vaadi välttämättä kuin älypuhelimien ja äänenlähteen. Internetissä on valtavat määrät ilmaisia äänikirjastoja, josta etsiä mieltä kutkuttavia tehosteita. Äänen editointiohjelmit pyöri-
vät arkikäyttöön soveltuvilla tietokoneilla, ja niistä löytyy runsaasti täysin ilmaisia versioita. Äänikerronnan demottelu ei tarvitsekaan välttämättä huippuolosuhteita surround-kuunteluineen ja 260 raidan toistomahdollisuuksineen. Siksi myös ohjaaja voi tehdä demoja elokuvaan tavoitellusta äänimaailmasta. Ne voivat olla pieniä tehosteäänityksiä tai kunnianhimoisempia kokeiluja.

Ohjaajan äänidemot voivat vähentää kommunikoinnin tarvetta. Parhaassa tapauksessa äänisuunnittelijan ei tarvitse tulkita ohjaajan kuvailua äänestä, vaan kuunnella itse ääni ja joko tyytyä siihen tai käyttää ylivertaista äänikerronnallista tietämystään ja kehittää demon tuomaa ideaa eteenpäin. Esimerkiksi kännykällä äänitetty tehoste ei välttämättä istu lopulliseen äänimaailmaan, mutta kun on mahdollisuus kuunnella tehoste ja keskustella miksi se tuntuu tarinankerronnallisesti olennaiselta, helpottuu vision hakeminen.

Äänittäminen ja äänimateriaalin etsiminen myös edistävät äänen kerronnallisiin puoliin paneutumista ja niiden roolin tiedostamista. Suhteellisen yksinkertaisilla toimilla ohjaaja voi itse tutkailla sitä, minkälaiset äänet herättävät mielenkiinnon ja millainen äänimateriaali voisi lisätä jotain olennaista sekä ilmaisuvoimaista elokuvaan. Ohjaajan kannustaminen omien äänidemojen tekemiseen purkaa tätä problematiikkaa. Sen kautta voidaan helpottaa keskustelemista äänikerronnasta.

5.6 Äänikerronnan valmistelu leikkausvaiheessa

Ennakkosuunnittelun ja kuvausten lisäksi myös elokuvan leikkausvaiheessa määritellään vahvasti sitä, kuinka paljon äänellä on tilaa kokonaiskerronnassa. Koska leikkausvaiheessa luodaan paljon puitteita äänikerronnalle, on äänisuunnittelijan hyödyllistä pyytää leikkausversioita katseltavaksi ja pitää kommunikaatiota yllä ohjaajaan ja leikkaajaan. Myös Panu Riikosen mukaan keskustelu siitä, miltä elokuva tulee kuulostamaan ja mitä sillä yritetään äänellisesti sanoa, tulisi käydä viimeistään leikkausprosessin aikana. Jos

ohjaajalla on tiettyihin elokuvan kohtiin liittyviä äänikerronnallisia toiveita, tulisi ne esittää jo leikkausvaiheessa. (Riikonen, haastattelu 26.02.2018)

Sonnenscheinin mukaan leikkausvaiheessa äänisuunnittelijan näkemys voi olla hyödyllistä huomioida vaikkapa tilanteissa, joissa ohjaaja tai leikkaaja tuntee, että kuvassa on kuollut hetki, jossa kerronnan kulku pysähtyy. Äänisuunnittelijan panos kuitenkin voi muuttaa tilanteen. Vaikkapa off-screenistä kuuluva äänitehoste voi kertoa tässä kuulleessa hetkessä jotain olennaista henkilöahmoa ympäröivästä maailmasta. Se voi myös muodostaa yhteyksiä henkilöiden ajatuksille tai toiminnoille. (Sonnenschein 2001, 25)

Samurai Rauni Reposaaarelaisestakin löytyy yksi selkeä esimerkki ääninäkökulman vaikutuksesta leikkauksessa. Satakunnan ninjain killassa tapahtuva taistelukohtaus loppui alun perin Raunin hidastettuun ja epätodelliseen huutoon tämän voitettua kaikki vastustajansa. Raunista leikattiin ulkokuvaan Reetta-geishasta kauhistelemassa tapahtunutta ninjain killan ulkopuolella. Ulkokuvasta palattiin takaisin sisäkuvaan, jossa Reetta-geisha raottaa ninjain killan narisevaa ovea. Tämä on myös uuden kohtauksen alku.

Elokuvan äänimaailmaa hahmotellessa alkoi tuntua, että kuvan siirtyminen ulos latisti kohtauksen jännitettä ja johti huomiota liikaa Raunista Reettaan. Intuitio oli myös se, että ulkokuvan voisi jättää pois, sillä taistelun viimeisessä kuvassa olevan Raunin epätodellisen huudon pystyisi mahdollisesti linkittämään äänellisesti Reetta-geishan avaaman oven narinaan. Ehdotimme ratkaisua eteenpäin ja se jäi elokuvaan. Tämän ratkaisun kautta pystyttiin kertomaan äänen ja leikkauksen yhteistyöllä ovelasti pienestä aikataason vaihdoksesta ja etenemään sulavasti kohtauksesta toiseen.



KUVA 12. Kohtauksen ylimeno, jossa Raunin huuto ja Reetta-geishan avaaman oven äänet yhdistyvät. (Moderni Kanuuna)

Elokuvan leikkausvaiheessa tai sen valmistuttua on myös hyödyllistä niin sanotusti blokata elokuva äänisuunnittelijan, säveltäjän ja ohjaajan kesken. Blokkaamisella tarkoitetaan sitä, että elokuvaa katsomalla määritellään, missä kohdissa vaikkapa musiikki dominoi kerrontaa, missä muu äänimaailma. Tämä helpottaa musiikin ja äänisuunnittelun kerroksen tasojen määrittämistä ja auttaa myös siinä, kuinka ne voivat olla vuorovaikutuksessa toisiinsa. Äänisuunnittelun ja musiikin huomioiminen leikkausvaiheessa voikin parhaassa tapauksessa vaikuttaa elokuvan tyyliin, tunnelmaan ja rytmiin lukuisilla eri tavoilla.

5.7 Työskentelyrauhan takaaminen

Samurai Rauni Reposaaarelaisen tapauksessa työskentelymetodi oli varsin kollektiivinen ja epähierarkkinen. Studiossa oli parhaillaan kuusi henkilöä, jotka heittelivät ilmaan ideoita siitä, mikä pistetehoste pitää poistaa, minkälaisia ambiensseja lisätä, onko äänimaailma tarpeeksi jazzia ja kuulostaako dialogi tarpeeksi rujolta. Välillä pohdinnan alla oli suuret kaaret, mutta triviaaleimmillaan suurennuslasin alle otettiin yksittäisiä foley-kahahduksia, joiden roolista ei oikein päästy kaikkia tyydyttävään yhteisymmärrykseen. Tasa-arvoisessa ensembletyöskentelyssä on puolensa, mutta välillä tekemisessä ajaututtiin epäolennaisuuksiin. Samalla hukattiin sekä hyvää mieltä että työaika.

Työskentelymetodi johtikin vääjäämättä siihen tilanteeseen, että peli oli pakko viheltää poikki ja pyytää työrauhaa tekemiseen, pyhää yksinäisyyttä äänisuunnittelijoiden kesken. Aivan jokaisen äänen tärkeyttä tai merkitystä ei ole tarvetta analysoida ja problematisoida – ainakaan kuuden henkilön voimin. Aikaa kului liikaa eri vaihtoehtojen testaamisessa ja niistä keskustellessa.

Hyödyllinen kysymys onkin, milloin ohjaajan (tai esim. tuottajan tai kenen tahansa muun) läsnäolo on tarpeellista elokuvan äänityötä tehdessä ja milloin siitä ei ole hyötyä. Kirka Sainio tavoittelee häiriötöntä työskentelyä ja pyrkii pitämään ohjaajan etäällä äänileikkaamosta äänityötä tehdessään. Yhteistyö ohjaajan kanssa perustuu elokuvan katsomiseen ja esimiksausten kuuntelemiseen. Näiden pohjalta hän tekee muistiinpanoja ohjaajan toiveista, eikä mieluusti esimerkiksi leikkaa tehosteita tai efektoja äänimateriaalia ohjaajan ollessa läsnä. Hän esittää syyksi sen, että on haastavampaa tehdä valmista ja ensiluokkaista jälkeä, jos ohjaaja odottaa sitä vieressä tarkkaillen. Ohjaajan läsnäolo

voikin siis luoda tarpeetonta painetta työhön ja hidastuttaa tekemistä. (Sainio, haastattelu 12.11.2016)

Myös Riikonen pyrkii työrauhaan eikä koe ohjaajan vahvaa läsnäoloa äänen jälkitöissä tarpeelliseksi. Hän sanoo, että äänen jälkitöiden alkaessa ohjaaja ja äänisuunnittelija ovat usein henkisesti eri vaiheessa elokuvanteon prosessia. Tyypillisesti tilanne on se, että kun äänisuunnittelija tekee ensimmäisen Pro Tools -session, ohjaaja on saattanut työstää elokuvaa parhaimmillaan jo vuosikautia. Tämä johtaa siihen, että ohjaaja saattaa nähdä koko elokuvan tarpeettomankin pikkutarkkojen yksityiskohtien kautta. Uhkana on, että äänityössä voidaan jumittua askartelemaan pieniä ja triviaaleja yksityiskohtia kokonaisuuden kustannuksella. Riikonen nostaakin ohjaajan poissaolon varsinkin alkuvaiheessa äänen jälkitöitä positiiviseksi asiaksi. Äänisuunnittelija saa työrauhan ja pysyy tutustumaan elokuvaan rauhassa, ohjaajalle taas syntyy mahdollisuus irtautua elokuvasta ja palata sen pariin uudestaan tuorein mielin näkökulmanaan kokonaisuus, ei yksityiskohdat. (Riikonen, haastattelu 26.02.2018)

Vastaava yksityiskohtiin jumittuminen tapahtui myös Samurai Rauni Reposaaarelaista tehdessä. Elokuvan yksilöllistä tyyliä ja yllättäviä kerronnallisia ratkaisuja hakiessa triviaalien foley-kahadusten kuunteleminen ja niiden merkitysten pohdinta saattaa olla toki hyödyllistäkin. Elokuvaa tehdessä äänikerronnan hakemisessa yritettiin kuitenkin käydä mielestäni liiankin sinnikkäästi läpi kaikki mahdolliset äänen tasot. Nämä keskustelut harvoin kuitenkaan kytkeytyivät olennaisimpaan: vaikuttaako kahahduksen poisjättäminen elokuvan äänimaailman tunne- tai informaatiotasoa millään tavalla?

Tällaisen kerronnallisen pohdinnan voi laskea ensikertalaisten hysteerisen innon, mutta myös kokemattomuuden piikkiin. Äänityön myötä kerronnassa aukesi uusi ja suuri tuntematon alue, jota uusine mahdollisuuksineen oli tutkailtava. Lisäksi suuri osa projektia oli myös omien työmetodien kehittäminen ja toisiimme tekijöinä tutustuminen. Koke-
musta ei ollut myöskään siitä, että ohjaajasta saattaakin saada äänikerronnan suhteen parhaan hyödyn irti sillä, että hän on studiossa mahdollisimman vähän, ei mahdollisimman paljon. Koko elokuvan esimiksaaminen ohjaajan kanssa ei välttämättä ole tarkoituksenmukaista.

Epähierarkisuus ja pitkällekin viety demokraattisuus taiteellisessa työskentelyssä on mielestäni hyve, mutta sen puitteita tulee miettiä etukäteen tarkasti. Elokuvan äänikerrota on toki yksi tärkeimmistä asioista maan päällä, mutta siihen liittyvien keskustelujen ei silti tarvitse muistuttaa poliittista päätöksentekoa. Se, tuleeko jokin vaatteen kahdus jättää paikalleen vai poistaa, voi aiheuttaa ja pitkän keskustelun ja olla lopullisen teoksen kannalta silti suhteellisen yhdentekevä seikka.

Siksi onkin syytä pitää huolta yhteistyön tasosta, jolla äänisuunnittelijan työrauha on turvattu, mutta ideoita ja kerrontaa pystytään pohdiskelemaan ja kokeilemaan hedelmällisen yhteistyön merkeissä. Avaimena tähän on myös ohjaajan ja äänisuunnittelijan yhteinen luova prosessi, joka on alkanut jo elokuvan ennakkosuunnittelusta.

6 POHDINTA

Tässä opinnäytetyössä etsin keinoja siihen, kuinka äänisuunnittelu voitaisiin huomioida tehokkaammin osana elokuvan kokonaiskerrontaa. Se, että äänikerrontaa tietoisesti tai tiedostamattomasti väheksytään, liittyy usein niin sanottuun hiljaiseen tietoon. Siksi ongelmia ja niiden syitä on haastavaa paikantaa tarkasti. Ongelmat eivät myöskään ole läsnä kaikissa tuotannoissa. Työskentelymetodit ja tavat mieltää kerrontaa vaihtelevat tekijöiden ja henkilökemioiden mukaan. Silti ongelmat ja suhtautuminen äänikerrontaan vaikuttavat jossain määrin toistuvan. Tätä opinnäytetyötä kirjoittaessa esiin nousi muutamia piirteitä, jotka selkeimmin vaikuttavat käsityksiin elokuvan äänikerronnasta.

Ensimmäinen ongelma on varsin yleinen suhtautuminen äänisuunnitteluun ensisijaisesti teknisenä osana elokuvaa. Tämä tuli ilmi erityisesti alan kirjallisuudesta: suuri osa siitä käsittelee nimenomaan ääniteknologiaa ja tekniikkaa, ei kerrontaa. Yhdysvaltalaisen äänisuunnittelijan Tim Nielsenin mukaan Hollywoodissa esimerkiksi elokuväsäveltäjät mielletäänkin paljon vahvemmin taiteilijoiksi, kuin äänisuunnittelijat (Nielsen 2016). Kärjistetysti voisi sanoa, että monille tuntuu riittävän, kun elokuvan dialogista saa selvän ja musiikki kuulostaa hyvältä. Äänisuunnittelijoilta ei siis välttämättä odoteta keskusteluja tai panosta siihen, miten äänikerronta voisi vedota vaikka tunteisiin tai miten se voisi elää muun kerronnan kanssa.

Oscar-palkittu äänisuunnittelija Mark Mangini nostaa Tonebender-podcastissa ilmiön yhdeksi syyksi sen, että äänisuunnittelun historiassa koulutuksesta eivät ole vastanneet draaman kaaria ja tarinankerrontaa työkaluinaan käyttäneet ihmiset, vaan äänikerrontaa teknisestä ja tieteellisestä näkökulmasta hahmottaneet tekijät. Kuitenkin juuri tarinankerrontaan liittyvät työkalut ovat Manginin mukaan äänisuunnittelussa kaikista hyödyllisimpiä. (Tonebender 2017) Todellisuudessa äänisuunnittelu onkin ensisijaisesti tarinankerrontaa ja tunteiden välittämistä – ei vain ymmärrettävää dialogia ja mukavaa musiikkia. Työn teknistä puolta ei kuitenkaan tule ylenkatsoa. Ilmaisuu ja tekniikka kulkevat käsi kädessä. Siksi niiden tulisi olla tasa-arvoisessa suhteessa myös äänisuunnittelijan työnkuvassa.

Toinen äänikerrontaa vaikeuttava ongelma on varsin yleinen harhakäsitys siitä, että äänisuunnittelu tarkoittaa nimenomaan äänen jälkitöitä – äänileikkausta ja miksausta. On myönnettävä, että näin ajattelin itsekin, kunnes kävin läpi Samurai Rauni Reposaaarelaisen äänisuunnitteluprosessin. Yhteys esituotannon, kuvausten ja jälkitöiden välillä ei toteudu

kovinkaan usein niin, että äänisuunnitteluprosessista olisi maksimaalinen hyöty tarinalle. Äänikerronnan mahdollisuuksiin vaikutetaan kuitenkin kaikissa näissä tuotannon vaiheissa ja yllättävän paljon juuri visuaalisen suunnittelun kautta. Eronteko elokuvan visuaalisen ja auditiivisen puolen välille onkin keinotekoinen. Elokuva on audiovisuaalinen taiteenmuoto, kuvan ja äänen taidetta. Kerronta tehostuisi, kun se, mitä elokuvassa kuullaan vaikuttaa siihen, mitä elokuvassa näkyy tai jää näkymättä.

Randy Thomin mukaan äänisuunnittelija tulisikin ottaa huomioon tasa-arvoisena taiteellisenä tekijänä ja äänikerronnalle olisi annettava mahdollisuuksia vaikuttaa elokuvan muihin taiteellisiin osa-alueisiin jo esituotannosta saakka. (Thom 2005) Ihannetilassa äänisuunnitteluprosessi kulkisikin vahvasti läpi elokuvan tuotannon tasojen yhteydessä visuaalisen suunnittelun kanssa. Hienoa äänimaailmaa ei voi vain lisätä elokuvaan, vaan elokuva pitää suunnitella sekä kuvan että äänen näkökulmasta. Esimerkiksi *Apocalypse Now* ja *Star Wars*-elokuvat ovat äänisuunnittelun merkkiteoksia siksi, että näissä elokuvissa äänisuunnittelijat saivat työskennellä ohjaajien kanssa, jotka antoivat painoarvoa äänelle tarinankerronnan välineenä (Thom 1999).

Tutkimustyössäni olen korostanut nimenomaan ohjaajan ja äänisuunnittelijan välistä yhteistyötä. Elokuvien tekeminen on kuitenkin laajempaa ryhmätyötä, jossa jokaisen tekijän panokset vaikuttavat lopputulokseen. Omat kokemukseni *Samurai Rauni* Reposaarelaisen parissa työskentelystä ovat epähierarkisia ja kollektiivisia. Uskon, että tyypillisten elokuvatuotantojen hierarkiat ovat selkeämpiä kuin *Samurai Rauni* Reposaarelaisessa, jossa kokonaiskerronta ja jälkitöiden luova ongelmanratkaisu määriteltiin vahvasti tasa-arvoisen ryhmätyön kautta. Projekti onkin avoimen työilmapiirinsä myötä rohkaissut ja tarjonnut hedelmällisen maaperän pohtia äänen roolia elokuvassa ja sen vuorovaikutusta muihin kerronnan tasoihin.

Mielestäni avain kokonaisvaltaisempiin elokuvakokemuksiin aukeaa sillä, että äänen rooli tarinankerronnan välineenä tiedostetaan ja sen mahdollisuuksista keskustellaan. Äänen roolille kokonaiskerronnassa täytyisi antaa arvoa ja se kannattaa ottaa huomioon mahdollisimman aikaisessa vaiheessa taiteellista suunnitteluprosessia. Tämä edellyttää ensisijaisesti kommunikaatiota äänisuunnittelijan ja ohjaajan, mutta myös muun työryhmän, välillä. Äänisuunnitteluprosessi onkin mielestäni ensisijaisesti kommunikaatiota, havainnointia ja elokuvan kerronnan ytimen etsintää – käytännössä viestintää elokuvan maailmasta – ei vain Pro Toolsin äärellä elokuvan kiillottamista ja koristelemista.

Kun kommunikointi elokuvaäänestä käydään painottaen ilmaisullista ja kerronnallista puolta aivan tuotannon alkumetreiltä saakka, pystytään luomaan rajoitteet tyyllille, mahdollistamaan kohdennetumpi taiteellinen työskentely ja tekemään elokuvasta yhteinen luova prosessi ohjaajalle ja äänisuunnittelijalle. Elokuvan auditiivisen ja visuaalisen puolen ollessa vuorovaikutuksessa muotoutuu äänestä olennainen elokuvan kokonaisuutta elävöittävä tarinankerronnan väline. Näin voidaan saada aikaan paljon enemmän kuin vain hyvältä kuulostava elokuva. Äänikerronnasta saattaa jopa löytyä se mystisyyttä uhkuva psykologinen taso, joka katsojan sitä ymmärtämättä liikuttaa hänen tunteita ja saa myötelämään tapahtumia elokuvan maailmassa.

LÄHTEET

Kirjalliset lähteet:

Burwell, C. 2001. Composing for the Coen Brothers. Teoksessa Sider, L & Freeman, D & Sider, J. (ed.) *Soundscape: The School of Sound Lectures 1998 – 2001*. Lontoo: Wallflower Press, 195.

Harmon, R. 1998. *Film Directing: Killer Style & Cutting Edge Technique*. Los Angeles: Lone Eagle.

Home-Cook, G. 2015. *Theatre and Aural Attention: Stretching Ourselves*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Kivi, E. 2012. *Kuinka kuvat puhuvat: elokuvaäänen pidempi oppimäärä*. Helsinki: Books on Demand.

Pirilä, K & Kivi, E. 2005. *Otos: Elävä kuva, elävä ääni*. Helsinki: Like.

Potter, C. 1990. *Image, Sound and Story: The Art of Telling in Film*. Lontoo: Secker & Warburg.

Proferes, N. 2005. *Film Directing Fundamentals: See Your Film Before Shooting*. Amsterdam: Focal Press.

Purcell, J. 2014. *Dialogue Editing for Motion Pictures: A Guide to Invisible Art*. New York: Focal Press.

Sonnenschein, D. 2001. *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema*. Studio City: Michael Wiese Productions.

Svensson, O. 1998. On Tarkovsky's *the Sacrifice*. Teoksessa Sider, L & Freeman, D & Sider, J. (ed.) *Soundscape: The School of Sound Lectures 1998 – 2001*. Lontoo: Wallflower Press, 117.

Viers, R. 2008. The Sound Effects Bible: How to Create and Record Hollywood style Sound Effects. Studio City: Michael Wiese Productions.

Woodhall, W. 2011. Audio Production and Postproduction. Sudbury: Jones & Bartlett Learning.

Haastattelut:

Riikonen, P. Äänisuunnittelija. 2018. Haastattelu 26.2.2018. Haastattelija Ala-Lahti, S.

Sainio, K. Äänisuunnittelija. 2016. Haastattelu 12.11.2016. Haastattelija Ala-Lahti, S.

Seminaarit

Nielsen, T, äänisuunnittelija. 2016. Skywalker Sound: Pikku Prinssin äänisuunnittelu. Luento. Äänisuunnitteluseminaari Resonanssi 11.-12.11.2016. Mediapolis. Tampere.

Verkkolähteet:

Mediaopas. Immersio. Luettu 10.4.2018. <http://www.mediaopas.com/sanasto/immersio/>

Thom, R. 1999. Designing a Movie for Sound. Luettu 12.12.2017. http://filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm

Thom, R. 2005. More Confessions of a Sound Designer (A sound fails in the forest where nobody hears it) Luettu 7.12.2017. <http://filmsound.org/randythom/confess2.html>

Thom, R. 2009. On Being Creative. Luettu 12.3.2018. <http://www.filmsound.org/randythom/creative.htm>

Tonebender Podcast. 2017. 068 - Mark Mangini. 68. jakso. Podcast-tallenne. Viitattu 22.3.2018. <http://tonebenderspodcast.com/068-mark-mangini/>

Elokuvat:

Näin syntyi Rauni. 2017. Ohjaus: Moderni Kanuuan työryhmä. Tuotanto: Moderni Kanuuna.

Samurai Rauni Reposarelainen. 2016. Ohjaus: Mika Rättö. Tuotanto: Moderni Kanuuna.

LIITTEET

Liite 1. Haastattelukysymykset äänisuunnittelija Kirka Sainiolle.

1. Missä vaiheessa sinut pyydetään mukaan projektiin? Kuinka paljon ennakkosuunniteluun on yleensä aikaa?
2. Miten haet äänen tyyliä ja moodia ennakkosuunnittelussa?
3. Kuinka vahvasti ohjaaja on yleensä mukana äänitöissä?
4. Minkälaisia luovia keskusteluja käytte ohjaajan kanssa ennakkosuunnittelussa, kuvauksissa ja jälkitöissä?

Liite 2. Haastattelukysymykset äänisuunnittelija Panu Riikoselle.

1. Mitä mieltä olet siitä, eroaako äänisuunnittelijan arvostus ja eetos vaikkapa ohjaajan ja kuvaajan vastaavasta?
2. Miten sekä kuvauksissa äänittäjänä että äänisuunnittelijana toiminen vaikuttaa toisiinsa?
3. Kuinka paljon ohjaajan on mielestäsi hyödyllistä osallistua elokuvan äänitöihin?
4. Teetkö luovaa työtä leikkausvaiheessa, kommunikoitko leikkaajan/ohjaajan kanssa tässä vaiheessa?
5. Onko tapana käydä elokuva läpi ohjaajan ja säveltäjän kanssa ennen äänitöitä?
6. Millaiset tuotannot ovat olleet onnistuneimpia – sekä työskentelyn että lopputuloksen kohdalla?