

Kuvatonta Tarina:

Työraportti ja analyysi kuunnelman käsikirjoittamisesta ja ohjauksesta

Emil Vincent Weckström

Degree Thesis
Film & TV 2018
Emil Vincent Weckström

EXAMENSARBETE	
Arcada	
Utbildningsprogram:	Film & TV
Identifikationsnummer:	15398
Författare:	Emil Vincent Weckström
Arbetets namn:	Bildlös berättelse: Arbetsrapport och analys på hur man skriver och regisserar en ljudberättelse
Handledare (Arcada):	Kauko Lindfors
Uppdragsgivare:	
<p>Sammandrag:</p> <p>Detta examensarbete består av två delar. Första delen är hörspelet <i>Purgatory – An audio adventure</i>, (https://soundcloud.com/purgatoryaudioplay), som jag har skrivit och regisserat, och andra delen är det skriftliga arbetet, som är en arbetsrapport och analys om hur hörspelet skrivits och regisserats. Det skriftliga arbetets huvudsakliga uppgift är att beskriva och analysera skillnaderna mellan att skriva och regissera ett hörspel och en film. Arbetet presenterar hörspelet <i>Purgatory – An audio adventure</i>, och analyserar dess manus och regis utveckling och utmaningar under hela produktionen. <i>Purgatory</i>s alla manusversioner och skribentens observationer och upplevelser under produktionen fungerar som grund för analysen. Inom de olika delområdena i <i>Purgatory</i>s produktion används i det skriftliga arbetet som utgångspunkt <i>Purgatory</i>s ljudplanerare Jenny Eks examensarbete, <i>Audio Storytelling in Today's Visual World</i> (Arcada 2016). Analysen börjar med att beskriva hur berättelsens idé och grund utformades. Efter detta beskriver analysen noggrant hur manuset utvecklades och skrevs om, och varför dessa ändringar gjordes för att göra manuset och berättelsen bättre för ett hörspel. Därefter beskriver arbetet produktionens andra faser och dess utmaningar och observationer. Detta görs för att läsaren ska få en helhetsomfattande bild av hur produktionen utvecklades och varför vissa produktionsval genomfördes. Analysen konstaterar att det finns många, relativt stora skillnader mellan att skriva manus för hörspel jämfört med filmmanus. En central utmaning som presenteras är att det är väldigt svårt att till lyssnaren förmedla en intressant och förståelig berättelse endast med hjälp av ljuda och utan de visuella element som filmer har. Med hjälp av analysen presenterar arbetet användbara tips och verktyg som läsaren kan använda för att skriva och regissera film och hörspel. Arbetet presenterar i sina undersökningsresultat att det finns stora skillnader mellan att skriva manus för hörspel och för film, medan regiarbetet på många sätt är likadant i hörspel och film. Arbetet konstaterar också att hörspel produktionsmässigt är mycket billigare och lättare att producera, och att man i hörspel kan producera berättelser och scener som inte skulle vara möjliga i filmproduktioner pga. produktionskostnader och tekniska utmaningar.</p>	
Nyckelord: hörspel, manusförfattning, berättelse, regi	
Sidantal: 38	
Språk: finska	
Datum för godkännande: 7.12.2018	

DEGREE THESIS	
Arcada	
Degree Programme:	Film & TV
Identification number:	15398
Author:	Emil Vincent Weckström
Title:	Story without images: Work report and analysis about scriptwriting and directing an audio drama
Supervisor (Arcada):	Kauko Lindfors
Commissioned by:	
<p>Abstract:</p> <p>This thesis consists of two parts; the audio play <i>Purgatory – An audio adventure</i>, (https://soundcloud.com/purgatoryaudioplay), and the written thesis, which is a work report and analysis on how the audio play was written and directed. The main function for the thesis is to describe and analyse the differences between writing and directing an audio play and a film. The thesis presents the audio play <i>Purgatory – An audio adventure</i>, and analyses the progress and challenges in writing and directing throughout the entire production. All versions of the script and the writer's observations and experiences during production work as the basis for the analysis. This written thesis uses <i>Purgatory's</i> sound designer Jenny Ek's thesis, <i>Audio Storytelling in Today's Visual World</i> (Arcada 2016), as a basis in topics concerning the different production phases. The analysis begins by describing how the story's idea formed. Then the analysis describes thoroughly how the script evolved and was rewritten, and why these changes were made to make the script and story better for an audio play. Then the thesis describes the other phases of production and their challenges and observations. This is done so the reader would have a comprehensive picture of how the production evolved and why certain choices were made. The analysis states that there are many relatively big differences in scriptwriting for an audio play and a film, One central challenge that is presented in the thesis is that it's very difficult to deliver an understandable and interesting story to the listener with only sound and without the visual elements that films have. With the help of the analysis the thesis presents useful tips and tools that the reader can use for writing and directing film and audio plays. The thesis presents in its results that there are differences in scriptwriting for audio plays and film, while directing is in many ways similar in both of them. The thesis also states that audio plays are productionwise much cheaper and easier than film, and that one can through audio plays produce stories and scenes that wouldn't be possible in filmproduction due to production costs and technical challenges.</p>	
Keywords: Audio play, scriptwriting, narrative, directing	
Number of pages: 38	
Language: finnish	
Date of acceptance: 7.12.2018	

OPINNÄYTE	
Arcada	
Koulutusohjelma:	Film & TV
Tunnistenumero:	15398
Tekijä:	Emil Vincent Weckström
Työn nimi:	Kuvaton Tarina: Työraportti ja analyysi kuunnelman käsikirjoittamisesta ja ohjauksesta
Työn ohjaaja (Arcada):	Kauko Lindfors
Toimeksiantaja:	
<p>Tiivistelmä:</p> <p>Tämä opinnäytetyö koostuu kahdesta osasta; kuunnelmasta nimeltään Purgatory - An audio adventure, (https://soundcloud.com/purgatoryaudioplay), ja kirjallisesta osasta, joka on työraportti ja analyysi siitä, miten tämä kuunnelma kirjoitettiin ja ohjattiin. Kirjallisen osan päätehtävä on kuvailla ja analysoida kuunnelman ja elokuvan kirjoittamisen ja ohjaamisen eroja. Tämä opinnäytetyö esittelee kuunnelman <i>Purgatory – An audio adventure</i>, ja analysoi käsikirjoituksen ja ohjaamisen kehitystä ja haasteita koko tuotannon ajan. <i>Purgatoryn</i> kaikki käsikirjoitukset ja kirjoittajan havainnot sekä kokemukset tuotannon aikana toimivat analyysin perustana. <i>Purgatoryn</i> tuotannon eri osa-alueisiin käytän <i>Purgatoryn</i> äänisuunnittelijan Jenny Ekin opinnäytetyötä, <i>Audio Storytelling in Today's Visual World</i> (Arcada 2016). Analyysi alkaa kuvailemalla tarinan idean ja pohjan muodostumista. Analyysi kuvailee tarkasti miten käsikirjoitus kehittyi ja kirjoitettiin uusiksi, ja miksi nämä muutokset tehtiin jotta käsikirjoituksesta ja tarinasta tulisi parempi kuunnelmaa varten. Opinnäytetyö kuvailee tuotannon muita vaiheita ja niiden haasteita ja havaintoja, jotta lukija saisi kokonaisvaltaisen kuvan siitä miten tuotanto kehittyi ja miksi tiettyjä valintoja tuotannossa tehtiin. Analyysi toteaa että on olemassa monta, suhteellisen suurta eroa kuunnelman ja elokuvan kirjoittamisessa ja ohjaamisessa. Yksi opinnäytetyön esittämä haaste on että kuulijalle on todella vaikeaa kertoa mielenkiintoinen ja ymmärrettävä tarina ainoastaan äänen avulla, ilman visuaalisia elementtejä mitä elokuvissa on. Analyysin avulla opinnäytetyö esittää käytännöllisiä vinkkejä ja työkaluja, joita lukija voi hyödyntää kirjoittamaan ja ohjaamaan elokuvia ja kuunnelmia. Opinnäytetyö toteaa tutkimustuloksissaan että elokuvien ja kuunnelmien käsikirjoituksessa on suuria eroja, kun taas ohjaaminen on monin tavoin samanlaista molemmissa tuotannoissa. Opinnäytetyö toteaa myös että kuunnelman tuottaminen on huomattavasti halvempaa ja helpompaa kuin elokuvan tuottaminen, ja että kuunnelmissa voi tuottaa tarinoita ja kohtauksia, joita ei voisi tuottaa elokuvatuotannoissa korkean hinnan tai teknisen vaikeuden takia.</p>	
Avainsanat: Kuunnelma, käsikirjoittaminen, tarinankerronta, ohjaus	
Sivumäärä: 38	
Kieli: Suomi	
Hyväksymispäivämäärä: 7.12.2018	

SISÄLLYS

Esipuhe	s. 7
1 Johdanto	s. 8-12
1.1 Tausta	s. 8-11
1.2 Tavoitteet ja kysymykset	s. 11
1.3 Lähteet ja menetelmät	s. 11-12
2 Kuunnelman määritelmä ja tarinankerronan lyhyt historia	s. 13-15
2.1 Kuunnelman määritelmä	s. 13
2.2 Tarinankerronan lyhyt historia	s. 13-15
3 Tapaustutkimus: <i>Purgatory</i> – An audio adventure	s. 16-34
3.1 Tarinan alku ja ideointi	s. 16-18
3.2 Käsikirjoitukset 1-8	s. 18-24
3.3 Käsikirjoitukset 9-11	s. 24-30
3.4. Esituotanto	s. 30-31
3.5 Nauhoitus ja kuunnelman ohjaus	s. 32-33
3.6 Jälkituotanto	s. 33-34
4 Tapaustutkimuksen tulokset	s. 35-37
LÄHTEET	s. 38

SANASTO

Kuunnelma	Kuunnelma on pelkästä äänestä koostuva taidemuoto, jossa näyttelijöiden vuoropuheella, kertojäänellä, äänitehosteilla ja musiikilla kerrotaan jokin tarina.
Äänimaisema	Meitä jatkuvasti ympäröivän taustamelun ja äänten kokonaisuus. Keinotekoisia äänimaisemia käytetään elokuvien ja kuunnelmien tuotannossa luomaan mukaansatempaava kokemus.
Foley-äänet	Tarinan tapahtumiin kuuluvia ääniä, jotka äänitetään jälkituotannossa tehostamaan tarinan tapahtumia ja äänimaisemaa.

ESIPUHE

Ensin haluan kiittää äänisuunnittelijaa ja luokkatoveriani Jenny Ekiä, joka pyysi minut kirjoittamaan ja ohjaamaan meidän yhteisen lopputyön Arcadassa. Haluan myös kiittää kaikkia muita jotka osallistuivat *Purgatoryn* tuotantoon. Kiitos Christian Jull, Jonathan Hutchings ja äitini Minna Soisalo että annoitte äänenne tarinan hahmoille. Kiitos Viktor Gullichsen säveltämästäsi musiikista ja Ally Robins verkkosivujen suunnittelusta. Kiitos myös Andrew Williamsille, joka korjasi kielioppivirheet käsikirjoituksesta. Erityiskiitokset Henna Koskelle, joka on ollut tukenani ja oikolukenut opinnäytetyön.

Kiitos myös työn ohjaajalle Kauko Lindforsille ja ammattikorkeakoulu Arcadalle korkealaatuisesta opetuksesta ja työvälineistä.

Helsinki 2.4.2018

Vincent Weckström

1 JOHDANTO

1.1 Tausta

Olen aina ollut intohimoinen tarinankertoja. Elokuvat, televisiosarjat, animaatio, sarjakuvat ja kirjat veivät minut kaukaisiin galakseihin ja satumailmoihin, pois arjesta ja tavallisesta. Siksi olen myös aina pitänyt tarinoiden kertomisesta piirrettyjen kuvien ja tekstin avulla. Kun luokkatoverini Jenny Ek kysyi minua kirjoittamaan ja ohjaamaan kuunnelman, en osannutkaan aavistaa kuinka mielenkiintoiseen ja haastavaan työhön olinkaan lupautunut. En ollut koskaan aikaisemmin kirjoittanut tai ohjannut kuunnelmaa. Aloimme ideoimaan tarinaa, ja päätimme pian, että tarina olisi fantasia- tai scifi-teemainen, koska me molemmat rakastamme fantasia- ja scifi-elokuvia. Olimme myös tehneet marraskuussa 2013 fantasia-lyhytelokuvan Arcadassa. Mutta miten kirjoittaa mielenkiintoinen tarina, josta ei näe mitään? Lapsena rakastin sarjakuvien piirtämistä. Sarjakuvissa ei käytetä ääntä muutoin kuin visuaalisilla, kirjoitetuilla puhekuplilla ja ääniefekteillä, kuten kuviossa 1 havainnollistetaan.

Kuvio 1. The 15 most iconic comic book sound effects. (Cronin, 2017)



Vanhempana, kun aloin innostua kirjoittamisesta, kirjoitin paljon ympäristöä kuvaillen. Esimerkkinä ote ensimmäisestä lyhytromaaniistani, *Varkaan Tie – Jäätä ja tulta*;

Punainen = Päähenkilön kuulohavainto

Vihreä = Päähenkilön näköhavainnot

“...Juoksin niin lujaa kuin pystyin. Köynnökset jäivät taakse ja ne **kuiskuttelivat ja voihkivat hiljaa** niiden kasvaessaan nopeammin ja nopeammin.

Vihreässä valossa kylpevässä kivihallissa odotti suurin yllätys. **Suuri halli** oli lähes **yhtä suuri kuin jäinen kivihalli**, mutta tässä hallissa kasvoi **valtava puutarha! Kirsikkapuita, omenapuita, vaahteroita, tammia ja muita puita kasvoi joka puolella ja niissä visersivät erilaiset linnut ja mehiläisiä ja perhosia lenteli** vapaana **keräämässä mettä ruohikossa kasvavista kukista. Korkealla ylhäällä pyöreä halli kaartui pyöreäksi kupoliksi. Kupolin katto oli vihertävää valoa hohtava lasikupu, joka näytti liikkuvan ja aaltoilevan kuin vesi. Maanalaisen puutarhan keskellä poreili keidas. Keitaasta poreileva, kristallinkirkas vesi oli smaragdinvihreää ja kimmelsi kupolin valossa.**”

(Weckström, 2009-2010: 60)

Vielä vanhempana, kun aloitin käsikirjoituksen ja ohjauksen opinnot Arcadassa, kirjoitin edelleen paljon ympäristöä kuvaillen, mutta opin että elokuvissa kuvan ja äänen tulee täydentää toisiaan, joten aloin kirjoittaa käsikirjoituksiini ääniä. Esimerkkinä ote vuonna 2016 kirjoittamani ja ohjaamani lyhytelokuvan, *Jag skulle följa dig till världens ände*, käsikirjoituksesta;

Systrarna kommer fram till ett övergivet lider. En rostig cykel står lutad mot väggen.

LAURA

Kunde vi inte prova den?

Hon tittar på cykeln. Andrea ser skeptisk ut. Cykeln har definitivt sett bättre dagar. De går fram till den. Däcken är punkterade.

ANDREA

Det där kommer nog inte att fungera.

LAURA

Äh! Var nu inte sån! Är du inte trött på att gå?

Andrea funderar lite, rycker sedan på axlarna. Laura står redan vid cykeln.

LAURA

Okej, jag cyklar, du sitter!

Hon ler brett. Systrarna kliver upp på cykeln och far iväg. Det är vingligt och går besvärligt fram då cykeln är så skrotig. De ser väldigt fjantiga ut och Andrea fnissar till. Laura ler ännu bredare och skrattar också lite. Cykeln ger upp efter en stund och de faller omkull. Laura börjar skratta högljutt. Andreas glada min försvinner och hon slänger en hand för Lauras mun.

ANDREA

Håll tyst!

Andrea tittar oroad omkring medan Laura blir arg. Laura slår bort handen från munnen och fräser till.

LAURA

Vafan har du för fel?!

ANDREA

Fattar du inte att någon kan höra?

(Weckström, 2016: 6)

Kirjoittaessani tai piirtäessäni ääni on aina ollut vain välikappale, jota käytän ainoastaan tarvittaessa. Kun aloin suunnittelemaan kuunnelman käsikirjoitusta, sain odotusteni mukaisesti oppia, että kuunnelman kirjoittaminen sekä ohjaaminen on hyvin erilaista

verrattuna elokuvan kirjoittamiseen ja ohjaamiseen. Tämä onkin päällimmäinen syy miksi haluan kirjoittaa tämän analyysin. Muita tärkeitä syitä ovat kuunnelmien suosion ja kysynnän kasvu, halu ymmärtää paremmin äänen merkitystä tarinankerronnassa, sekä halu antaa muille ohjaajille ja käsikirjoittajille opastusta kuunnelmien kirjoittamiseen ja ohjaamiseen.

1.2 Tavoitteet ja kysymykset

Tämän opinnäytetyön kirjallisen osuuden pääasiallinen tavoite on kuvailla ja analysoida kuunnelman ja elokuvan käsikirjoituksen ja ohjauksen eroja. Esittelen tätä opinnäytetyötä varten tehdyn kuunnelman, *Purgatory – An audio adventure*, ja analysoin sen käsikirjoituksen kehitystä ja ohjauksen haasteita. Analyysin pohjalta kirjoitan hyödyllisiä ohjeita ja työkaluja, joita lukija voi käyttää elokuvien ja kuunnelmien kirjoittamiseen ja ohjaamiseen. Toivon näiden työkalujen edesauttavien tätä alati kasvavaa median alaa ja innostavan uusia käsikirjoittajia ja ohjaajia kokeilemaan kuunnelmien kirjoittamista ja ohjaamista. Haluan myös analysoida kokemuksiani ensimmäisen kuunnelmani *Purgatoryn* kirjoittamisessa ja ohjaamisessa verrattuna aikaisempiin kokemuksiin perinteisen elokuvan tuotannossa.

Tutkimuskysymykset:

1. Mitä merkittäviä eroja kuunnelman käsikirjoittamisessa ja ohjaamisessa on verrattuna elokuvan käsikirjoittamiseen ja ohjaamiseen?
2. Miten rakentaa mukaansatempaava tarina, josta emme näe käytännössä mitään?

1.3 Lähteet ja menetelmät

Kirjoitin ja ohjasin kuunnelman *Purgatory - An audio adventure* osana tätä tutkielmaa. Tämä noin 30-minuuttinen, kolmiosainen kuunnelma ja sen käsikirjoitus, omat havainnot ja

kokemukset toimivat analyysini pohjana.

Purgatoryn tuotantoon liittyvissä osissa sovellan myös *Purgatoryn* äänisuunnittelijan ja ystäväni Jenny Ekin kirjoittamaa opinnäytetyötä, *Audio Storytelling in Today's Visual World* (Jenny Ek, Arcada, 2016).

Tämä opinnäytetyö keskittyy analyysiin, joka tutkii *Purgatoryn* tarinan kehitystä ja kirjoitusta, sekä ohjauksen haasteita. Analyysi kuvaa tarkasti tuotannon vaiheet, niiden haasteet ja oivallukset, jotta lukija saisi kokonaisvaltaisen ymmärryksen, miten ja miksi tämä tarina kehittyi ja valmistui. Keskityn analyysissä pääasiassa omiin työtehtäviini, eli käsikirjoitukseen ja ohjaamiseen, ja sovellan *Purgatoryn* äänisuunnittelijan Jenny Ekin kokemuksia ja havaintoja tuotannon aikana (Ek, 2016: 24-34), sekä äänisuunnitteluun (Ek, 2016: 17-22) ja äänitykseen (Ek, 2016: 25-29) liittyvissä asioissa.

Lopuksi esitän analyysin tulokset ja muodostan niistä ohjeita ja työkaluja, joita voi käyttää kuunnelmien ja elokuvien kirjoittamiseen ja ohjaamiseen.

2 KUUNNELMAN MÄÄRITELMÄ JA TARINANKERRONNAN LYHYT HISTORIA

2.1 Kuunnelman määritelmä

Kuunnelma on pelkästä äänestä koostuva taidemuoto, jossa näyttelijöiden vuoropuheella, kertojaäänellä, äänitehosteilla ja musiikilla kerrotaan jokin tarina. Kuunnelmia lähetetään useimmiten radion välityksellä, mutta nykyisin kuunnelmia kuunnellaan muillakin välineillä, kuten CD-soittimilla, kännyköillä, tietokoneilla ja MP3-soittimilla.

Kuunnelmat ovat eräänlainen äänikirjan muoto, mutta niiden välillä on tiettyjä merkittäviä eroja. Äänikirjat perustuvat useimmiten jo vuosia aiemmin kirjoitettuun fiktiiviseen romaaniin tai kirjaan. Useimmat äänikirjat nauhoitetaan siten että kertojaääni lukee ääneen romaanin tai kirjan kannesta kanteen, näyttellen aina tarvittaessa lukiessaan hahmojen repliikkejä. Jotkut palkkaavat jokaiselle kirjan hahmolle näyttelijän, lisäävät jälkituotannossa musiikkia tai ääniefektejä, mutta keskipisteenä on silti useimmiten itse teksti ja kertojaääni.

Kuunnelmat pyrkivät luomaan monitasoisemman tarinan kuin perinteiset äänikirjat luomalla äänimaiseman (Eng. *Soundscape*). Äänimaisemaa käytettiin ensimmäistä kertaa R. Murray Schaferin julkaisussa *The New Soundscape* (1969). Äänimaisema on meidän ympärillämme alati kuuluvien luonnollisten äänten (kuten luonnon, eläinten ja ympäristön äänet) ja ihmisten aiheuttamien äänten (kuten puhe, koneet, musiikki) kokoelma.

2.2 Tarinankerronnan lyhyt historia

Esihistoria

Uskonnollisia ja fiktiivisiä tarinoita on kerrottu sitten kognitiivisen vallankumouksen 10 000 vuotta sitten (Harari, 2011: 37). Suulliset tarinat ja luolamaalaukset olivat pitkään ainoa tapa viedä tuleville sukupolville tärkeää tietoa yhteisen heimon elintavoista, tarinoista, ja

uskonnoista. Eräät varhaisimmista tarinoista, joissa ääni ja kuva työskentelivät yhdessä, olivat performatiiviset uskonnolliset rituaalit, joissa näyttelijät esittelivät uskonnollisia tai historiallisia hahmoja (Harari, 2011: 70).

Kirjoituksen vallankumous

Kirjoituksen keksiminen oli monin tavoin ihmiskunnan kehityksen käännekohta. Tietoa pystyi varastoimaan ja levittämään enemmän, tarkemmin, nopeammin ja helpommin kuin aikaisemmillä menetelmillä. Tämä yhteiskunnallinen mullistus johti yhä suurempiin yhteisöihin, kuten suurempiin kaupunkeihin, ja lopulta monien kaupunkien muodostamiin valtakuntiin (Harari, 2011: 143-145).

Kirjoitustaito muutti myös tarinoiden varastoimista ja kuljettamista dramaattisesti. Kehittyneiden kirjoitusjärjestelmien ansiosta ei enää tarvittu näyttelijöitä, kertojia tai seinämaalauksia. Kirjoitettu teksti piti vain osata tulkita oikein ja kuvitella sen sisältö mielessään (Harari, 2011: 144). Kirjat ovat vain monta sivua merkkejä, symboleja tai kirjaimia, ja silti näemme, kuulemme ja jopa haistamme mielessämme Mikä-Mikä-Maan, Tylypahkan tai muinaisen Egyptin. Kirjat ovat yksinomaan visuaalinen tarina. Kirja ei kerro sen tarinaa, vaan se näyttää sen lukijalle tekstin avulla. Kaikki muu tapahtuu mielessämme. Muinaiset tarinankertoajat käyttivät pääasiassa ääntä kertoakseen tarinan, ja visuaalisen sekä muut aistilliset kokemukset näimme mielessämme.

Radion globaali ääni

Radio oli seuraava mullistava keksintö. Radion avulla pystyi lähettämään tietoa ja ääntä lähes välittömästi minne tahansa päin maailmaa. Radiot ilmestyivät monien koteihin, ja niiden kautta kuunneltiin muun muassa musiikkia, uutisia, urheilutapahtumien selostuksia ja kuunnelmia (Tieteen Kuvalehti, 2011).

Jyrki Mäntylän mukaan kuunnelman historia alkaa vuonna 1924, kun englantilainen Richard Hughes kirjoitti radiolle näytelmän *A Comedy of Danger*, jossa lähetysvälineen visuaalisuuden puute oli ratkaistu sijoittamalla tapahtumat pimeään kaivokseen, jonne näytelmän henkilöt olivat eksyneet. (Mäntylä, 1964)

Elokuvien voittokulkue

Mykkäelokuva oli seuraava mullistava keksintö. Aikaisemmissa tarinankerronnan välineissä ihmisen mielikuvitukselle annettiin paljon visuaalista valtaa, mutta mykkäelokuvien myötä luovutimme mielikuvituksemme vallan lähes kokonaan valkokankaalle. Aluksi elokuvat olivat mykkiä, mikä aiheutti teknisiä ja tarinankerronnallisia haasteita, mutta myös mahdollisuuksia. Jopa suuri Charlie Chaplin kieltäytyi tekemästä äänitettäviä elokuvia melkein kymmenen vuoden ajan niiden keksimisen jälkeen, koska koki äänen pilaavan hänen tunnetuimman hahmonsa Kulkurin, joka oli aina ollut mykkä (Maland, 1989). Mutta äänitetyillä elokuvilla oli laajalti suurempi kysyntä, ja äänitystekniikan kehittyessä sekä televisioiden määrän lisääntyessä, mykkäelokuvien ja radion suosio romahti ympäri maailman (Maland, 1989).

Internetin ja kannettavan median tulevaisuus

Tarinankerronnan uusimmat ja kenties mullistavimmat keksinnöt olivat internet sekä kannettava media kuten kännykät, kannettavat tietokoneet sekä mp3-soittimet. Näiden keksintöjen avulla pystyi näkemään ja kuuntelemaan median eri muotoja lähes missä vain, milloin vain. Sen lisäksi tavalliset kansalaiset pystyivät tuottamaan ja jakamaan helpommin ja kustannustehokkaammin videoita ja äänitteitä kuin koskaan aikaisemmin. Tämän kehityksen myötä kuunnelmatkin ovat palanneet suosioon, äänikirjojen ja podcastien muodossa. Muun muassa tekniikan kehitys, kustannustehokas tuotanto, sekä nopeasti ja helposti kulutettavan median kasvava kysyntä ovat nostaneet äänikirjojen suosiota (Ek, 2016: 14).

3 TAPAUSTUTKIMUS: PURGATORY – AN AUDIO ADVENTURE

Purgatory on ensimmäinen kirjoittamani ja ohjaamani kuunnelma. On olemassa monia eri tapoja, joilla luoda kuunnelma, ja kaikilla ohjaajilla, käsikirjoittajilla, näyttelijöillä, muusikoilla, tuottajilla ja äänisuunnittelijoilla on erilaisia työmenetelmiä. Tämä tapaustutkimus kuvailee ja analysoi, miten *Purgatory* muodostui ja kehittyi, ja miksi tietyt päätökset tehtiin tuotannon aikana. Tapaustutkimus ei vertaile *Purgatoryn* tuotantomenetelmiä muiden menetelmiin, eikä väitä olevansa ainoa oikea tapa luoda kuunnelmia.

Tämä tapaustutkimus keskittyy *Purgatoryn* tarinankerronnan, kirjoittamisen ja ohjaamisen haasteisiin läpi koko tuotannon, ja analysoi kuunnelman ja elokuvien kirjoittamisen ja ohjaamisen eroja. Sovellan *Purgatoryn* äänisuunnittelijan Jenny Ekin kokemuksia ja havaintoja tuotannon aikana (Ek, 2016: 24-34), sekä äänisuunnitteluun (Ek, 2016: 17-22) ja äänitykseen (Ek, 2016: 25-29) liittyvissä asioissa.

3.1 Tarinan alku ja ideointi

Kaikki alkoi siitä kun luokkatoverini, äänisuunnittelija Jenny Ek kysyi minulta, josko olisin kiinnostunut kirjoittamaan ja ohjaamaan kuunnelman, joka toimisi hänen opinnäytetyönään. Suostuin, koska olimme työskennelleet yhdessä aiemminkin erilaisissa koulutehtävissä, kuten ensimmäisessä kirjoittamassani ja ohjaamassani lyhytelokuvassa, *Chronos*. Minua myös kiehtoi ajatus kuunnelman kirjoittamisesta ja ohjaamisesta, mitä en ollut koskaan aikaisemmin tehnyt. Minulla oli tuolloin animaatioon liittyvä aihe omaa opinnäytetyötäni varten, mutta kun huomasin *Purgatoryn* vievän yhä enemmän ajastani, päätin vaihtaa aiheitani, ja tehdä Jennyn tavoin *Purgatorysta* opinnäytetyöni.

Jenny toivoi, että kirjoittaisin tieteisfiktio- tai fantasiatarinan, mikä sopi minulle, koska ne ovat lempityylilajejani, ja koska olen kirjoittanut aikaisemminkin tieteisfiktio- ja fantasiatarinoita. Tarinan aiheen ja pohjan suunnittelimme yhdessä. Päätimme pian sen jälkeen, että mukana olisi kauhun ja jännityksen elementtejä, koska ajattelimme sen tuottavan mukaansatempaavamman ja jännittävämmän kokemuksen kuulijalle. Tämän jälkeen Jenny

antoi minulle vapaat kädet tarinan kirjoittamiseen.

Pyrin aluksi päättämään, kirjoittaisinko tieteisfiktio- vai fantasiatarinan. Ensimmäisten tarinan luonnosten inspiraation lähteinä olivat *Alien*-tieteiselokuvat ja fantasiakauhupeli *Amnesia: The Dark Descent*. Päätin lopulta kirjoittaa fantasiatarinan. Ajattelin fantasiatarinan olevan äänityksen kannalta helpompaa kuin futuristiset tieteisfiktio-äännet. Toinen syy oli että pidin todella paljon *Amnesia: The Dark Descent*-pelin tarinasta, ja koska pelissä käytettiin taitavasti äänisuunnittelua ja äänimaisemaa luomaan karmiva ja mukaansatempaava kokemus pelaajalle.

Amnesia: The Dark Descent kertoo nuoresta arkeologista Danielista, joka herää ilman muistia rapistuvassa keskiaikaisessa linnassa. Hän löytää itselleen kirjoittamansa kirjeen, jossa hän kertoo juoneensa rohtoa, jolla unohtaisi kaikki kamalat teot, joita hän on tehnyt pelastaakseen oman henkensä. Hän syyttää kirjeessään itseään, mutta myös linnan lordia Alexanderia. Daniel toivoo kirjeessään muistin menettänyttä itseään hyvittämään tekonsa, ja murhaamaan Alexanderin. Peli alkaa tästä asetelmasta.

Pelaajan tulee ohjata Daniel linnan rapistuneiden käytävien ja hallien läpi, samalla paeten ja piiloutuen Alexanderin kauhistuttavilta käytyreiltä. Pelin tarinan kulkiessa Danielin muistot palaavat ja saamme pala palalta tietää hänen ja Alexanderin menneisyyden ja heidän kamalat tekonsa.

Halusin *Purgatoryn* käsikirjoitukseen samanlaista kauhufantasiaa, arvoituksellisuutta ja pelottavaa äänimaisemaa kuin *Amnesia: The Dark Descentissä*. *Purgatoryn* käsikirjoitukset 1-8 perustuivat vahvemmin näihin aatteisiin kuin lopulliseen tarinaan johtaneet käsikirjoitukset 9-11. Päätin myös pian jakaa käsikirjoituksen 4-5 erilliseen jaksoon, ja että jokaisen jakson äänimaiseman teemana olisi klassiset luonnon elementit: tuli, vesi, maa ja ilma.

Tarinankerronnassa käytetään usein periaatetta ”Show, don't tell” (Näytä, älä selitä). Tämä periaate perustuu siihen että tarinan kirjoittaja käyttää tarinankerronnassa toimintaa, sanoja, ajatuksia ja aistimuksia kertoakseen tarinan ja välttääkseen ekspositiota ja kuvailuja. Halusin kirjoittaa *Purgatoryn* samalla periaatteella luodakseni toiminnallisen, aistillisen ja mukaansatempaavan kokemuksen kuuntelijalle. Opin kuinka vaikeata on yhdistää ”Show,

don't tell"-periaatetta kuunnelmaan. Kuunnelmassa tarina kerrotaan ainoastaan äänen, ääniefektien ja musiikin kautta, joten kaikki visuaaliset ja muut aistimukset ovat kuuntelijan mielikuvituksen varassa. Tämän takia käsikirjoittajan tulee kirjoittaa tarina, jossa on selkeä ja helposti ymmärrettävä äänimaisema, tai kuten Jenny Ek kirjoittaa;

Therefore, for a soundscape analyst as well as for a sound designer about to embark upon the recreation of a soundscape, it is important to determine the different sounds a specific soundscape consists of. As an example, what can we hear when we are standing by the seaside? What makes it unique from other environments? Perhaps waves flowing in, hitting against rocks, sailboats clunking against moorings, water splashing, seagulls crying above, wind howling, sails flapping, the wooden pier creaking, et cetera.

(Ek, 2016: 17)

Kuvailen ja analysoin seuraavaksi, miten *Purgatoryn* käsikirjoitus syntyi ja kehittyi.

3.2 Käsikirjoitukset 1-8

Purgatoryn päähenkilö on brittiläinen alkemisti nimeltä Arthur Cane. Hänen tyttärensä Alice sairastuu vakavasti ja Arthur yrittää kaikin keinoin parantaa hänet. Alicen tilan pahentuessa Arthur etsii käsiinsä mystisen tumman kuulan, jonka sisällä on vangittuna paha ja viisas demoni Gamigin. Gamigin opettaa Arthurille salaista alkemiaa ja jopa mustaa magiaa, mutta mikään ei auta Alicen parantumista. Lopulta Gamigin onnistuu manipuloida Arthurin uhraamaan vaimonsa Sarahin parantaakseen Alicen. Tämä paljastuu valheeksi, ja menetettyään vaimonsa sekä tyttärensä Arthur tekee itsemurhan. Arthur herää manalassa, missä hän kohtaa kreikkalaisessa mytologiassa esiintyvän manalan tuomarin Aiakosin. Aiakos silpoo ja kiduttaa Arthuria. Arthur menettää tajuntansa ja herää pimeässä metsässä. Hän kuulee Alicen laulavan metsässä, Arthur lähtee etsimään häntä. Yhtäkkiä hän kuulee jonkin suuren nelijalkaisen hirviön jahtaavan häntä, ja Arthur piiloutuu. Arthur yrittää hiiviskellen etsiä Alicea. Arthur seuraa Alicen ääntä luolaan. Siellä hän kohtaa kolme elävää jääpatsasta, jotka ovat kreikkalaisen mytologian Kohtalottaret Lachesis, Atropos ja Clotho. He esittävät Arthurille kolme arvoitusta, ja jos hän vastaa kaikkiin oikein, hän pääsee jatkamaan, ja jos hän

vastaa väärin, Kohtalottaret saavat hänen sielunsa. Arthur onnistuu vastaamaan kaikkiin arvoituksiin oikein ja Kohtalottaret muuttuvat jälleen jääksi. Arthur jatkaa matkaansa läpi jäisen tunnelin. Luolan toinen pää aukeaa valtavan vuoren rinteelle. Siellä Arthur löytää jäätyneen Alicen sielun ja hän uhraa oman sielunsa pelastaakseen tyttärensä.

Yritin aluksi kirjoittaa tarinan epäkronologiseksi, mikä osoittautui hyvin vaikeaksi. Kokeilin eri tavoin viedä kuuntelijan tarinan nykyhetkestä, eli Arthurin matkasta läpi manalan, hänen muistoihinsa, joissa kuuntelija saisi tietää yhä enemmän Arthurin menneisyydestä ja miten hän joutui tilanteeseensa. Tämä tosin paljastui hyvin vaikeaksi, erityisesti siksi koska tarina oli kuunnelma eikä elokuva. Elokuville on helpompi näyttää katsojalle tarinan aikahyppy, koska hän näkee ne valkokankaalla omin silmin, kuten kellon viisareiden pyörimisen tai esineiden ja hahmojen ulkonäölliset muutokset. Ajan kulkua on vaikeampi tuottaa pelkällä äänellä, joten kuunnelmissa käytetään usein kertojaääniä kertomaan kellonajat, päivät ja vuodet, jos niillä on merkitystä tarinalle. Halusin kuitenkin välttää kertojaäänen käyttämistä niin paljon kuin mahdollista, koska en halunnut kertojaäänen selostavan ja kuvailevan tarinan tapahtumia, vaan halusin kuuntelijoiden tuntevan olevansa mukana tarinassa mukaansatempaavan äänimaiseman avulla.

Elokuville hahmojen muistoja ja menneisyyttä on usein erotettu nykyhetkestä muuttamalla kuva utuiseksi ja epäselväksi, ja muuttamalla äänet kaikuviksi. Täten yritin erottaa Arthurin kokemukset hänen muistoistaan muuttamalla muistojen äänet kaikuviksi. Yksi ongelma tässä oli tosin se, että vaikka kuuntelija ymmärtäisi kaikuvien kohtausten olevan Arthurin muistoja, niin kuuntelijan olisi vaikeaa hahmottaa, milloin mikäkin muisto tapahtuu tarinan kronologiassa. Lukuisten yritysten jälkeen päätin lopulta kertoa koko tarinan kronologisessa järjestyksessä, ilman aikahyppyjä (*Purgatory*, käsikirjoitus 7).

Aluksi tarinassa oli kymmenen eri hahmoa, kun taas lopullisessa käsikirjoituksessa on viisi hahmoa. Jouduin vähentämään hahmojen määrää, koska tarinasta muodostui liian pitkä ja monimutkainen. Ensimmäiset hahmot, jotka päätin ottaa pois tarinasta, olivat Kohtalottaret Lachesis, Atropos ja Clotho (viimeinen esiintyminen käsikirjoitus 2). Päätin ottaa heidät pois, koska he eivät vieneet tarinaa eteenpäin, vaan olivat ainoastaan vaarallinen este Arthurin matkalla. He olivat myös äänisuunnittelun kannalta hankala tapaus. Esimerkkinä ote (*Purgatory*, käsikirjoitus 2, sivu 6);

Punainen = Kuuntelijan kuulohavainto

Arthur survives the dark, labyrinthine forest and arises to a grand cavern, The **tingling sound of ice cracking and snow squeaking echoes in the halls**. The halls are lighted by mystical blue ice crystals. In the cold hall he finds three icy statues of a mysterious race. As he approaches them, **he hears them whispering in strange tongues. He then tries to sneak around them...**

...The listener **hears his heartbeat** rise of fear, but he dares not to move. Clotho remains silent for a long time, and the **two other Cronos whisperings grow louder**. Then suddenly, Clotho turns his head, **icy crystals breaking** and looks directly at Arthur:

CLOTHO

Poor little thing. It's a shame, really!

LACHESIS

The void calls for her!

ATROPOS

But she can be saved!

Arthur freezes and looks at the Cronos. **They remain silent**, as in waiting for an answer from him. **He asks carefully in a shaky voice:**

ARTHUR

How? How can I save her?

The Cronos turn themselves towards The listener, **ice crystals breaking and shattering**.

Kohtalottarien kehot ovat jäätä, mutta tätä on vaikeaa kertoa kuuntelijalle pelkän äänen avulla. Ihmisen kehon tai pään kääntäminen ei tuota juuri mitään ääntä, joten kuuntelijan olisi vaikeaa hahmottaa, mistä ääni tarkalleen tulee. Jäisen luolan äänimaisema olisi ollut mielenkiintoinen äänittää. Hiljainen kylmä tuuli, lumen narske jalkojen alla ja kylmässä vapiseva hengitys olisi ollut tehokas ja selkeä äänimaisema ja suhteellisen helppo nauhoittaa studiossa.

Vaihdoin Kohtalottarien tilalle uuden hahmon, Pythia (antiikin Kreikan Delfoin oraakkelin

ennustuspapittarien nimi);

The tunnel ends and he arises to a grand cavern, with glowing pools of water. **Waterdrops fall from the ceiling into the pools**, and a strange, **robed creature walks** between the pools, looking in each of them, **creating ripples, and muttering strange ramblings**. She rises up and notices Arthur.

PYTHIA

Oh! Hello, dear! Please, do not be afraid! I'm just a harmless old hag.

Arthur looks at the wrinkly, thin arms of the creature. All of her face except her black mouth filled with broken, yellow teeth, and her coarse, grey hair, is hidden beneath a hood. **She turns around and walks away, her robes shuffling.**

(*Purgatory*; käsikirjoitus 5, sivu 6)

Pythian tarkoitus oli opastaa ja auttaa Arthuria paljastamalla hänelle totuus Gamiginin suunnitelmista. Äänimaiseman kannalta Pythian kohtaus oli selkeämpi ja helpompi ymmärtää. Luolan katosta putoilevat vesipisarat, Pythian hulmuavat vaatteet, käden polskuttaminen vedessä ja hiljainen mutina olisi helpompaa nauhoittaa studiossa kuin jään ja lumen peitossa oleva luola ja jäisten kehojen narske.

Pythia ei pysynyt kauan tarinassa, vaan hänet poistettiin käsikirjoitus 6:ssa. Poistin hänet, koska tarinaa piti lyhentää ja yksinkertaistaa, enkä keksinyt hänelle muuta roolia kuin olla Arthurin *Deus Ex Machina*, joka paljastaa Arthurille (ja kuuntelijalle) tärkeää tietoa Gamiginin suunnitelmista.

Manalan tuomari Aiakos pysyi mukana tarinassa lopulliseen käsikirjoitukseen asti. Käsikirjoituksissa 1-6 hän oli pitkälti kuin Kohtalottaret, pelkkä vaarallinen este Arthurin matkalla. Tarinankerronan kannalta ainoa tärkeä asia mitä hän tekee on kertoa Arthurin olevan manalassa rangaistettavana teoistaan;

Arthur tries to scream as the **burning-hot branding iron closes in on him**. With a **sizzle**, the brand burns the right side of his neck. Aiakos **pulls the branding iron away**, and takes out a small carving knife, He starts **cutting the skin around the branded flesh, muttering in diabolical tongues**.

AIAKOS

Th'rumm izirnaash! Eherumm, shalakiir!

Arthur's head is pounding and Aiakos' spells fade into a distorted, repeated verse as the dark whisperings join up with him.

(*Purgatory*, käsikirjoitus 4, sivu 4)

Aiakos silpoo ja kiduttaa Arthuria. Näitä ääniä olisi vaikea nauhoittaa studiossa uskottavan kuuloiseksi. Kivulias huutaminen on vaikea nauhoittaa hyvin, koska huudon pitää kuulostaa aidolta, ja huuto voi käydä nopeasti kuulijan hermoille. Käsikirjoitus 7:ssä Aiakos sai tärkeämmän ja moniulotteisemman roolin, kun hän otti myös osakseen Pythian roolin Arthurin opastajana ja apuna. Hän ei myöskään enää kiduttanut Arthuria, joten näitäkään ääniä ei tarvinnut nauhoittaa.

Alice oli pitkään tarinan vetonaula ja Arthurin kehityskaaren tärkein vaikuttaja. Hän oli myös äänisuunnittelun kannalta helppo tapaus, koska hän ei tee muuta kuin muutaman repliikin. Sarahin rooli oli aluksi hyvin pieni. Hänellä oli ainoastaan kaksi repliikkiä, ja hänen ainoa merkityksensä tarinalle oli tulla uhratuksi. Alicen ja Sarahin roolit punoutuivat yhteiseksi sekamelskaksi, minkä takia (käsikirjoitus 5) Sarah otti kokonaan Alicen roolin ja Alice otettiin pois tarinasta. Tämä yksinkertaisti tarinaa, vähensi hahmojen määrää ja teki Arthurin kehityskaaresta sulavamman ja tavoitteen selkeämmäksi.

Gamigin pysyi tarinassa mukana hyvin pitkään (käsikirjoitus 1-8). Hän oli tarinan antagonisti, joka manipuloi Arthurin uhraamaan Alicen (joissain käsikirjoituksissa Sarahin) herättääkseen eloon Sarahin (joissain käsikirjoituksissa Alicen). Gamigin manipuloi ja valehtelee Arthurille vapauttaakseen itsensä mustasta mystisestä kuulasta, jonka sisällä Gamigin on vangittuna. Gamigin oli äänisuunnittelun kannalta suhteellisen helppo tapaus, koska hän ei tee tarinan aikana juurikaan muuta kuin puhuu telepaattisesti Arthurin kanssa. Tämän efektin olisimme luoneet muuttamalla Gamigin äänen kaikuvaksi sekä vihjaamalla Gamigin telepaattiseen ääneen toisten hahmojen repliikkien avulla;

We hear Sarah coughing and walking down the stairs.

SARAH

Arthur? Are you talking to yourself again?

(*Purgatory*, käsikirjoitus 7, sivu 1)

Gamigin joutui lopulta poistumaan tarinasta, koska hänen salajuonensa syödä Sarahin/Alicen sielu ja vapauttaa itsensä mystisen kuulun vankeudesta ilmeni liian monimutkaiseksi ja vaikeaksi paljastaa kuuntelijalle. Gamiginin tapauksessa minulla oli todella vaikeata näyttää äänen avulla Gamiginin teot ja salajuoni ilman että joku hahmoista (Pythia tai Aiakos) joutuisi paljastamaan ne kuuntelijalle ja Arthurille.

Viimeinen hahmo, jonka haluan mainita, on pimeässä metsässä vaaniva hirviö;

Arthur runs through some bushes, and stops for a moment to catch a breath. He looks around and tries to listen, but Sarah is gone. He shouts out:

ARTHUR

Sarah!

His shout echoes in the forest, and after a moment of silence, he hears something. A galloping sound. The beast is thundering through the forest towards him! Arthur panics for a moment and then starts running. The thundering hooves come closer, and he throws himself under an enormous oak. Hiding under its roots, Arthur waits and listens. The thundering hooves come to a sudden halt, and the beast starts sniffing around. We hear its heavy breathing and drooling mouth as it looks for Arthur. After a while the beast howls in anger, and goes away.

Arthur catches his breath, and then he hears Sarah's song echoing from somewhere, in a distant cave.

Sarah

Who's afraid of the big, big, big, bad wolf?

(*Purgatory*, käsikirjoitus 5, sivu 5)

Tämä kohtaus keskittyi vahvasti äänimaisemaan. Kohtauksessa oli käsikirjoituksesta riippuen todella vähän repliikkejä tai ei yhtään repliikkejä, joten tämä kohtaus koostui miltein kokonaan ääniefekteistä. Metsän lehtien kahina, napsahtelevat oksat, puiden narina, hirviön

lähestyvä laukkaaminen, murina ja ulvonta olisi ollut haasteellinen, mutta todella pelottava ja mielikuvitusta ruokkiva äänimaisema. Päätin lopulta ottaa pois kohtauksen samasta syystä kuin Kohtalottaret ja Pythian. Kohtauksessa ei tapahtunut tarinan edistymisen kannalta juuri mitään, ja käsikirjoitusta piti lyhentää.

Käsikirjoitus 7 oli käsikirjoituksista 1-8 pisin, noin yksitoista ja puoli sivua. Tarina oli tässä vaiheessa kasvanut niin suureksi ja monimutkaiseksi että tarinan kehitystä seuranneet (Jenny Ek ja opettajani, elokuvaohjaaja Ulrika Bengts) sanoivat tarinan olevan niin pitkä ja monimutkainen, että siinä oli aineksia kokopitkään elokuvaan. Yritin siksi vielä kerran kirjoittaa tarinan lyhyemmäksi, mutta kun tämä osoittautui turhauttavan vaikeaksi tehtäväksi, päädyin lopulta kirjoittamaan miltein koko tarinan alusta asti uusiksi. Kuvailen ja analysoin seuraavaksi tämän tarinan kehitystä ja kirjoittamista.

3.3 Käsikirjoitukset 9-11

A calm ambience plays in the background.

SARAH (STORYTELLER)

A long time ago, there was a man named Arthur Cane. He was a brilliant doctor, and he was my husband. We loved each other very much and lived happily in a small town called Wellingstone.

The ambience and sounds shift as SARAH'S story goes on.

SARAH (STORYTELLER)

But the world is cruel, and just like the seasons change, so does the fates of mortal men. A terrible sickness that no doctor nor priest could cure fell upon me. Months passed and I was slowly dying away. During this time, Arthur tried to create with all of his medical knowledge a cure, but without avail.

(*Purgatory*, käsikirjoitus 9, sivu 1)

Purgatoryn käsikirjoitus 9 lähtöasetelma oli kutakuinkin sama kuin aikaisemmissa, mutta tämän tarinan lähtökohtaan oli paljon helpompi hypätä mukaan, sillä kuuntelijalle esitellään vain tarinan kaksi tärkeintä hahmoa (Arthur ja Sarah) neljän hahmon sijasta (Arthur, Sarah,

Alice ja Gamigin). Koska Gamiginia ja Alicea ei enää ollut olemassa, Arthurin kehityskaari keskittyi kokonaan Sarahiin. Arthur masentuu ja alkaa juomaan, niin kuin aikaisemmissa käsikirjoituksissa. Aiemmissa versioissa Gamigin manipuloi Arthurin uhraamaan tyttärensä Alicen, mutta tämä muutos tuntui liian nopealta ja äkilliseltä miehelle, joka oli juuri menettänyt vaimonsa. Gamiginin ja Arthurin humalaisen keskustelun tilalle kirjoitin Arthurin tapaamisen Isä Jacobsin kanssa. Isä Jacobs yrittää lohduttaa ja neuvoa Arthuria, mutta Arthur ei kuuntele Isä Jacobsin neuvoja vaan tuomitsee Jumalan epäoikeudenmukaiseksi ja julmaksi ja syyttää tätä Sarahin kuolemasta. Isä Jacobs raivostuu jumalanpilkasta ja Arthur marssii raivoissaan ulos kirkosta. Hän juo pullollisen myrkkyä ja kuolee kylän kadulle. Yhteistä Gamiginin ja Isä Jacobsin keskusteluilla on se, että molemmat johtavat Arthurin itsemurhaan, mikä taas vie Arthurin tarinan seuraavaan kohtaukseen, manalaan. Äänimaiseman kannalta kirkko, jossa Isä Jacobs ja Arthur keskustelevat, oli selkeä ja helppo suunnitella. Laitoimme taustalle soimaan kuorolaulua, muutimme äänet kaikuviksi ja nauhoitimme askeleet kivilaattoja vasten luodaksemme selvän mielikuvan kuuntelijalle vanhasta kirkosta.

The sound of torches burning and slight wind echoes in the background. A door opens somewhere and the the sound of keys chiming and the barefooted steps against the stone floor. ARTHUR wakes up with a rag piece of cloth tightly bound over his mouth. His screams are muffled, and he tries to move, but his arms are tightly bound on a chair with iron braces...

WARDEN

Calm yourself, Arthur Cane, you are not in any danger.

ARTHUR calms down a bit and his breaths slow down.

WARDEN

Good. I suppose introductions are in need. Through the aeons I have carried many names: Anubis, Hades, Hel, Mors... You may call me whatever name that fits your beliefs, but I am simply: The Warden of the dead.

(*Purgatory*, käsikirjoitus 10, sivu 5)

Arthur kuolee ja herää tuoliin sidottuna manalassa, jossa hän kohtaa kuolleiden tuomarin ja vartijan, Wardenin. Warden esittäytyy Arthurille ja selittää tälle tämän tilanteen. Arthur kysyy missä hänen vaimonsa on, ja kun Warden vastaa Sarahin saapuneen manalaan muutamaa viikkoa aikaisemmin, Arthur tulistuu ja syyttää Wardenia Sarahin kuolemasta. Warden vihastuu syytöksestä ja kertoo Arthurille ettei kukaan ole syyllinen Sarahin kuolemaan. Arthur vaatii Sarahin vapautusta, mutta Warden kieltäytyy, koska kuolleet eivät voi palata elävien maailmaan. Arthur hyväksyy kohtalonsa, mutta tuntee lohdutusta siitä, että hän voi olla jälleen Sarahin kanssa manalassa. Warden vastaa vaivaantuneena, että Arthur ei ole vielä kokonaan kuollut, ja että hänen sielunsa on limbossa, elävien ja kuolleiden maailman välissä. Arthur tuntee itsensä kirotuksi, ja Warden tuntee sääliä Arthuria kohtaan. Koska Arthur ei ole vielä varsinaisesti kuollut, Warden antaa hänelle mahdollisuuden palata elävien maailmaan.

Tämä kohtaus on tärkeä. Sankarimme Arthur, joka on menettänyt vaimonsa ja lopulta ajautunut itsemurhaan, tapaa tuonpuoleisessa Wardenin, kuoleman jumalan, jolla on Sarahin sielu. Tarinan kaksi keskeisintä hahmoa tapaavat ensi kertaa ja oppivat tuntemaan toisensa. Heidän vuorovaikutuksensa kehittyi käsikirjoitusten 1-11 välillä paljon henkilökohtaisemmaksi ja tunteelliseksi. Käsikirjoituksissa 1-6 Aiakos oli Arthurille vain psykopaattinen hirviö ja kiduttaja. Arthur ja Aiakos eivät opi tuntemaan tai ymmärtämään toisiaan, eikä heidän välillään ollut juuri mitään vuorosanoja paitsi Arthurin kivuliasta huutoa ja Aiakosin mielipuolisia syytöksiä. Käsikirjoituksissa 7-8 Aiakos auttaa Arthuria, mutta vain siksi koska hän näkee Arthurin välikappaleena, jolla rangaista Gamiginiä, joka kielletysti riehuu elävien maailmassa. Käsikirjoituksissa 9-11 Warden ja Arthur oppivat tuntemaan toisensa, he neuvottelevat ja jopa haastavat riitaa. Tällainen vuorovaikutus ja henkilökohtainen suhde hahmojen välillä tekee heistä paljon kiinnostavampia. Tässä kohtauksessa on myös tarinalle tärkeä käänne. Warden tarjoaa Arthurille tien takaisin elävien maailmaan. Arthur kieltäytyy tästä harvinaisesta tarjouksesta, koska on niin pakkomielteinen löytämään vaimonsa. Käsikirjoituksissa 1-8, Arthurin jouduttua manalaan, hänelle ei esitäydy mahdollisuutta paeta manalasta. Arthur ei voi myöskään itse päättää, minne hän menee. Ulkoiset voimat vievät häntä tarinassa lineaarista tietä eteenpäin (Aiakos karkottaa Arthurin metsään, Alicen laulu vie hänet metsästä luolaan ja luola johtaa vuoren rinteelle, missä Alicen sielu on). Epälineaarinen tarinankerronta, jossa päähenkilö saa mahdollisuuden valita tiensä, tekee tarinasta mielenkiintoisemman, koska silloin tarinan

päähenkilö on enemmän itse vastuussa tarinan kulusta ja käännteistä. Tämä pakoreitti elävien maailmaan on tarinan kannalta tärkeä väline myös myöhemmin, kun Arthur yrittää siepata Sarahin sielun ja paeta hänen kanssaan elävien maailmaan. Manalan kohtauksen äänimaisema pysyi pitkälti samana koko tuotannon ajan;

Arthur wakes up with a rag piece of cloth tightly bound over his mouth. His screams are muffled, an he tries to move, but is tightly bound on a chair with iron braces. He is in a nightmarish dungeon of metal and stone. Chains hang from the ceiling and walls, and torches light eerie dancing shadows everywhere. The sounds of metal, machine and fire is everywhere. Then Arthur notices someone is sitting next to him on another chair. The poor soul crying in horror, mouth bound shut and a bag over his head. Suddenly a door is slammed open in the chamber, and a strange cackling laugh echoes into the chamber. A creature looking like a dead man, walks in. His arms and legs are twisted in form, and they crack and rattle as he walks towards the other prisoner. His steps are further sounded by cruel torture-tools of iron hanging from his leather overall. The creature stops in front of the other man, and stares at him for a few seconds. His heavy, raspy breaths hang in the air as the prisoner sobs quietly. Suddenly the creature takes one of his iron tools and stabs it hard in the prisoner's arm. He screams in pain as the creature twists the blade. Arthur can hear flesh rending and blood spilling on the floor, and a second voice, coarse and hard, like nails being dragged along a glass floor, speaks to the tortured victim.

(*Purgatory*, käsikirjoitus 2, sivu 2-3)

The sound of torches burning and slight wind echoes in the background. A door opens somewhere and the the sound of keys chiming and the barefooted steps against the stone floor. ARTHUR wakes up with a rag piece of cloth tightly bound over his mouth. His screams are muffled, and he tries to move, but his arms are tightly bound on a chair with iron braces.

WARDEN(STORYTELLER)

Arthur awoke in a dark chamber of metal and stone. This place has been called many things through the aeons; Hades, Hell, the Underworld... It is the realm of the dead, ruled and watched over by their Judge. Me.

Suddenly a door is slammed open in the chamber, and a strange wheezing breath echoes into the chamber. A creature looking like a dead man, WARDEN, walks in. His steps are further sounded by hundreds of keys hanging from his long heavy robes. WARDEN walks over to ARTHUR who is fighting back and trying to scream.

(*Purgatory*, käsikirjoitus 11, sivu 5)

Molempien käsikirjoitusten ympäristö on sama; synkkä, kivistä ja raudasta rakennettu tyrmä. Tällaisen ympäristön äänimaisema oli hyvin selkeä ja helposti tunnistettava. Hiljainen tuulen humina, katosta putoilevat vesipisararat, soihtujen loimu, paljaat askeleet kiveä vasten, Wardenin kilisevät avaimet, raskaat avautuvat ovet ja kaikuavat äänet loivat tunnelmallisen äänimaiseman. Tämän kohtauksen äänimaisema myötäili käsikirjoituksen tarinan muutoksia. Käsikirjoituksessa 11 Warden kuvailee tarinankertojana Arthurin heränneen ”...in a dark chamber of metal and stone.”, kun taas käsikirjoituksessa 2 kukaan hahmoista ei kuvaile ympäristöään. Käsikirjoituksissa 1-8 oli paljon enemmän hahmoja ja tarinankäänteitä, ja siten oli myös paljon enemmän ääniä. Käsikirjoituksissa 1-8, tässä kohtauksessa oli yllä mainittujen äänien lisäksi Williamin ja Arthurin kivun ja kauhun huudot, Aiakosin kidutuksen ja silpomisen äänet, hänen kuolleen ja luisen kehonsa naksahdus ja kolina ja hänen kidutusvälineidensä kilinä. Tämä olisi ollut liian monimutkaisten ja vaikeaselkoisten äänien kakofonia.

Arthur kieltäytyy Wardenin tarjouksesta palata elävien maailmaan, vaan jää odottamaan kuolemaansa voidakseen olla jälleen vaimonsa kanssa. Warden hyväksyy tämän ja neuvoo Arthuria odottamaan kuolemaansa Wardenin puutarhassa.

Arthur menee taivaalliseen puutarhaan, missä hän tuntee pitkästä ajasta mielenrauhaa.

Käsikirjoituksissa 1-7 esiintynyt pimeä, pelottava metsä muuttui valoiseksi, taivaalliseksi puutarhaksi. Metsä otettiin kokonaan pois tarinasta käsikirjoitus 8:ssa, mutta palautettiin Wardenin puutarhana käsikirjoitus 9:ssä. Puutarha edusti symbolisesti Eedenin puutarhaa, ja puutarhan tarkoitus oli luoda kontrastia manalan synkälle kiviselle tyrmälle. Tämän kohtauksen tehtävänä oli olla tarinan keskivaiheen rauhallinen välikohtaus, ennen tarinan viimeistä konfliktia ja kliimaksia.

ARTHUR walks across the grass for a while, and then stops and sits down.

ARTHUR

How can there be so much life in here? If only Sarah could see this.

ARTHUR lies down on the grass, and listens to the garden's sounds for a while.

ARTHUR (STORYTELLER)

I do not know how long I laid there on the ground. I listened to the breeze, thinking about the late spring days I spent with her at the fields around our village.

We hear tall grass rustling in the breeze.

ARTHUR (STORYTELLER)

I watched a cricket crawl up a blade of grass and then fly away.

We hear a cricket chirping nearby and then flying away.

ARTHUR (STORYTELLER)

I looked up at the clouds, admiring their strange forms.

A wind blows.

(Purgatory, käsikirjoitus 11, sivu 8)

Tämän kohtauksen äänimaisema oli tunnelmallinen ja helposti tunnistettava. Myös Arthurin vuorosanat auttavat kuuntelijaa ymmärtämään tarkemmin asiat joita Arthur näkee ja kuulee.

Arthur kohtaa yllättäen puutarhassa vaimonsa Sarahin sielun, joka pyytää Arthuria palaamaan elävien maailmaan, koska Sarah ei kestäisi syyllisyyden tunnetta Arthurin itsemurhasta. Arthur ei suostu kuuntelemaan vaimoaan vaan yrittää siepata hänet elävien maailmaan.

Tämä kohtaus on tärkeä, koska Arthur saa vihdoinkin yhdistyä jälleen Sarahin kanssa. Kuuntelijan hyvä mieli jälleentapaamisesta murretaan kun Sarah kieltäytyy palaamasta Arthurin kanssa elävien maailmaan. Tämä asettaa Arthurin hahmon erittäin vaikeaan tilanteeseen, josta ei ole yhtään hyvää pakokeinoaa;

ARTHUR (STORYTELLER)

I couldn't believe what she was saying. The very world, the Warden, and now even her. Everything and everyone was trying to stop me from being together with her. But I wouldn't give up.

(*Purgatory*, käsikirjoitus 11, sivu 10)

Arthur kieltäytyy kuuntelemasta Isä Jacobsia, Wardenia ja jopa Sarahia, koska on niin pakkomielteinen saamaan Sarahin takaisin. Tämä sinetöi Arthurin roolin yksinäisenä sutena, joka taistelee kaikkia vastaan, jotka asettuvat hänen tavoitteensa tielle. Tämä kohtaus johtaa tarinan viimeiseen konfliktiin ja klimaksiin; Sarah yrittää puhua järkeä Arthurille, ja kun he saapuvat elävien maailmaan vievälle ovelle, Warden ilmestyy, vihaisena ja pettyneenä. Warden tuomitsee Arthurin itsekkään teon ja kertoo, ettei Sarahin sielulla olisi mitään ruumista mihin palata, joten tämä olisi ikuisesti loukussa elävien maailmassa vaeltavana haamuna. Warden rankaisee Arthuria karkoittamalla hänet elävien maailmaan ja kiroamalla hänet ikuiseen elämään, jottei hän voi enää ikinä nähdä vaimoaan. Arthur herää samalta kadulta missä hän riisti henkensä. Hän juoksee kotiin ja yrittää monin eri keinoin riistää henkensä, mutta tuloksetta. Epilogissa Arthur on löytänyt mielenrauhan ja vaeltaa erakkona ympäri maailmaa.

Tässä kohtauksessa Arthurille ja kuuntelijalle paljastuu, miten Arthurin tavoite oli alusta alkaen toivoton. Kaikki, mitä Arthur on tehnyt, hän on tehnyt voidakseen yhdistyä jälleen Sarahin kanssa, mutta viimeisinkin toivo häviää tässä kohtauksessa. Warden karkoittaa Arthurin elävien maailmaan ja kiroaa hänet ikuiseen elämään, jotta tämä ei enää ikinä pystyisi nähdä vaimoaan. Tämä käänne on hyvin erilainen verrattuna käsikirjoitusten 1-8 tarinan loppuun, jossa Arthur uhrautuu ja pelastaa Sarahin/Alicen. Tämä uhrautuminen oli alusta asti odotettavissa, joten Arthurin karkoitus ja kuolemattomuus oli yllättävämpi käänne, ja tuntui hänelle sopivaksi ironiseksi kohtaloksi.

Äänimaisema koostuu tässä kohtauksessa pääasiassa samoista äänistä kuin Wardenin ja Arthurin tapaamisessa. Halusimme tähän kohtaukseen uhkaavan tunnelman, jota musiikki myötäilee. Päätimme myös muuttaa Wardenin äänen epäluonnollisen kaikuvaksi ja uhkaavaksi kun hän karkoittaa Arthurin, aivan kuin hän manaisi loitsua.

3.4 Esituotanto

Kirjoittaessani *Purgatoryn* tarinaa pyrin aina suunnittelemaan ja ajattelemaan mielessäni, miltä tarina kuulostaisi, ei miltä se näyttäisi. Tämä paljastui hyvin haastavaksi, koska olin tottunut kirjoittamaan tarinoita visuaalisin, en auditiivisin keinoin. Kun käsikirjoitus oli viimein valmis oli aika aloittaa esituotanto. Analysoimme Jennyn kanssa käsikirjoituksessa esiintyvät äänet, jotka jaoimme kolmeen kategoriaan; ääninäyttelijöihin, äänitehosteisiin ja musiikkiin. Lajittelimme äänitehosteet kahteen eri kategoriaan; ääniin jotka voisimme nauhoittaa itse studiossa, ja ääniin jotka joutuisimme ottamaan valmiista äänikirjastoista. Olisimme halunneet äänittää niin paljon kuin mahdollista itse, mutta perimmäinen este tälle oli talvi. Nauhoitimme *Purgatoryn* helmikuussa, ja osa tarinastamme sijoittui kesäiseen puutarhaan, mitä emme tietenkään voineet äänittää keskellä talvea.

Sopivien ääninäyttelijöiden löytäminen oli haasteellista, vaikka meillä olikin varaa palkata ammattilaisia näyttelijöitä. Syynä oli se, että tarina ja hahmojen repliikit oli kirjoitettu englanniksi, joten tarvitsisimme näyttelijöitä, jotka puhuisivat niin sujuvasti englantia, että se kuulostaisi heidän äidinkieleltään. Löysimme ensin näyttelijät Arthurille ja Wardenille, jotka molemmat olivat englanninkielisiä näyttelijöitä. Ensimmäinen ehdokas Sarahin näyttelijäksi oli syntyperäinen suomalainen, ja sen kuuli, vaikka hän puhuikin todella sujuvasti englantia. Mietimme josko Sarahin murteen selittäisi sillä, että hän olisi ulkomaalaistaustainen, mutta se tuntui vain turhalta ja tekevän tarinan entistä monimutkaisemmaksi, joten jouduimme jatkamaan etsintöjä. Kun pidimme toisen koe-esiintymisen, esiintynyt vanhempi näyttelijätär oli loistava ja lahjakas, ja kaiken lisäksi syntyperältään englanninkielinen, mutta hänen äänensä kuulosti huomattavasti vanhemmalta verrattuna Arthurin ääneen, emmekä siksi voineet valita häntä. Lopulta päädyimme kolmanteen, suomalaiseen näyttelijättäreeseen, jonka murre oli tarpeeksi lähellä syntyperäisen englantilaisen murretta. Hänen äänensä sopi myös hyvin Sarahin hahmolle, koska oli tärkeätä, että kaikkien näyttelijöiden äänet kuvaisivat hahmojaan ja heidän luonnettaan; Sarahin äänen tulisi olla lempeä ja pehmeä, Arthurin nuori, voimakas ja tunteellinen, Father Jacobsin maltillinen ja vanha, ja Wardenin tulisi olla matala, viisas ja vanha. Valitsemamme ääninäyttelijöiden äänet edustivat näitä piirteitä todella hyvin.

Musiikin suunnittelun teki säveltäjämme, Viktor Gullichsen. Osallistuimme Jennyn kanssa musiikin suunnitteluun antamalla hänelle tarinan käsikirjoituksen luettavaksi. Keskustelimme hänen kanssaan tarinasta, sen hahmoista ja tarinankäänteistä, ja millaista musiikkia ja

tunnelmaa me haluaisimme näihin kohtauksiin. Lopuksi esitimme hänelle esimerkkejä kappaleista, jotka olivat inspiroineet meitä. Nämä kappaleet olivat kauhupelistä *Amnesia: The Dark Descent*.

3.5 Nauhoitus ja kuunnelman ohjaus

Koe-esiintymiset, harjoitukset sekä varsinaiset nauhoitukset tehtiin ammattikorkeakoulu Arcadan äänistudiossa. Ääninäyttelijöiden repliikit nauhoitettiin kahdella erilaisella mikrofonilla. Hahmojen repliikit, jotka ovat kertojaaääninä, nauhoitettiin Electro Voice RE20 mikrofonilla, jota käytetään usein radiossa ja podcasteissa. Muut repliikit nauhoitettiin AKG C414 XLII mikrofonilla. Tämä päätös tehtiin siksi että kuulijan olisi helpompi erottaa kertojaaänet niistä äänistä ja repliikeistä, joita hahmot sanovat toisilleen (Ek, 2016: 26).

Toisin kuin kuunnelman kirjoittaminen, kuunnelman ohjaaminen tuntui pitkälti samalta kuin elokuvan ohjaaminen. Toimin pitkälti samoilla periaatteilla kuin aikaisemmissa elokuvatuotannoissani. Ensin pidimme koe-esiintymiset, yrittäen löytää sopivimmat näyttelijät rooleihin. Koska tarvitsimme englanninkielisiä näyttelijöitä, etsintä oli rajoitteinen ja vaikea. Ensimmäiset löytämämme englanninkieliset näyttelijät Arthurille ja Wardenille olivat onneksi todella taitavia ja sopivat todella hyvin rooleihinsa. Sarahin rooliin oli vaikeampi löytää sopiva näyttelijä, kuten aikaisemmin mainitsin. Ensimmäinen ehdokas Sarahin näyttelijäksi oli syntyperäinen suomalainen, ja sen kuuli, vaikka hän puhuikin todella sujuvasti englantia. Toisessa koe-esiintymisessä esiintynyt vanhempi näyttelijätär oli syntyperältään englanninkielinen, loistava ja lahjakas, mutta hänen äänensä kuulosti huomattavasti vanhemmalta verrattuna Arthurin ääneen, emmekä siksi voineet valita häntä. Lopulta päädyimme kolmanteen, suomalaiseen näyttelijättäreen, jonka murre oli tarpeeksi lähellä syntyperäisen englantilaisen murretta, ja kuulosti Arthurin ikäiseltä. Elokuvien ja kuunnelmien koe-esiintymisissä ohjaajan tulee tarkastella, miten hyvin näyttelijät toimivat yhdessä, ja kuinka hyvin heidän esiintymisensä vastaavat heidän hahmojaan. Mutta kuunnelmien koe-esiintymisissä on tärkeämpää kuin elokuvissa tarkastella miten näyttelijöiden äänet sopivat yhteen. Elokuvia ohjatessa näyttelijöiden äänien yhteensopivuudella saattaa olla myös merkitystä, mutta sitäkin tärkeämpää on useimmiten se,

miten näyttelijöiden fyysinen esiintyminen ja ulkonäkö sopivat yhteen tarinaan ja hahmoihin. Näillä visuaalisilla elementeillä ei ole kuunnelmassa juurikaan mitään merkitystä, koska kuuntelijat kokevat näyttelijöiden esiintymisestä ainoastaan heidän äänensä. Koe-esiintymisten jälkeen annoin valittujen näyttelijöiden tutustua käsikirjoitukseen. Harjoituksissa kuuntelin ja vastasin kaikkien näyttelijöiden palautteeseen ja kysymyksiin käsikirjoituksesta. Annoin heidän muuttaa vuorosanojaan, jos heillä oli perusteltu ja järkevä syy. Ymmärtääkseen hahmojansa paremmin, selitin heille heidän hahmojensa halut ja tavoitteet. Toinen ero kuunnelmien ja elokuvien ohjaamisessa on se, että nauhoittaessa kuunnelmaa näyttelijöillä on helpompi keskittyä vuorosanoihinsa ja omaan suoritukseensa. Tämä johtuu siitä, että nauhoituksissa näyttelijät voivat lukea vuorosanansa suoraan käsikirjoituksesta mikrofoniiin, eikä heidän tarvitse ajatella ja huomioida esimerkiksi kohtauksen ympäristöä, toisia näyttelijöitä tai kameroiden sijaintia. Kuunnelma nauhoitetaan turvallisessa ja rennossa studiossa, kun taas elokuvien kohtaukset tulee kuvata ja näytellä fyysisesti, ja useimmiten monissa eri käsikirjoituksen vaatimissa lokaatioissa ja näyttämöissä. Täten väitän, että kuunnelman tuottaminen on ohjaajan sekä näyttelijän näkökulmasta huomattavan paljon helpompi kuin elokuvan tuottaminen.

Ääniefektit ja foley-äänit nauhoitettiin vuorosanojen jälkeen. Näiden suunnittelu ja nauhoitus kuului pääasiassa äänisuunnittelija Jenny Ekille, ja minä toimin hänen avustajana. Kävimme koko tuotannon ajan vuoropuhelua yhdessä Jennyn kanssa siitä, millaisia ääniefektejä ja foley-ääniä tarinaan tarvittaisiin, ja mitkä äänit olisi helppoa tai vaikeaa tuottaa. Jenny ei myöskään koskaan pelännyt sanoa minulle, jos jokin suunnittelemani äänimaisema tai ääniefekti olisi liian vaikea nauhoittaa tai ymmärtää. Tämä avoin vuoropuhelu ohjaajan ja äänisuunnittelijan välillä oli tärkeää, jotta tuotanto sujuisi hyvin ja jotta tarinan äänimaisemasta tulisi uskottava ja mukaansatempaava. Koska olimme jo käsikirjoituksen valmistuessa analysoineet ja suunnitelleet tarinan eri äänimaisemat ja ääniefektit, ei nauhoituksen aikana esiintynyt mitään suurempia haasteita tai ikäviä yllätyksiä. Nauhoitimme suurimman osan ääniefekteistä Arcadan äänistudiossa, ja jotkut otettiin äänikirjastoista.

3.6 Jälkituotanto

Jälkituotannossa *Purgatoryn* äänimaisema hiottiin lopulliseen versioonsa. Tämä hiominen kuului pääasiassa Jenny Ekille, ja minun tehtävänäni oli tarkastella ja kuunnella Jennyn tekemiä äänimaiseman muutoksia ja antaa palautetta. Jenny editoi näitä ääniä Pro Tools-ohjelmalla. Eräitä tärkeitä Jennyn editointeja oli muun muassa äänien siirtäminen eri puolille luodakseen tilan illuusion:

The key in bringing the characters to life is to place them in a spatial sense. This was done by panning the tracks either to the left or right, depending on where the characters were to be situated. As an example, in the beginning of episode one Arthur can be heard working with his bottles and equipment slightly to the left. We then hear the door open and Sarah enters the room from the far right and walks closer to the center. Both the dialogue and sound effects would be panned so the illusion that they came from the same source was created. For this effect to work to its full capacity for the listener, headphones are needed.

(Ek, 2016: 31)

The Underworld was imagined as an eerie cave-like, underground labyrinth. The keynotes are water dripping, fire crackling and chains rattling when Arthur tries to get loose. The water drops were panned in turns in no specific order, from the left and right extremes to the center, in order to create a sensation of the dripping occurring all around the space. A reverb was added on all the tracks to create a slight echo from the stone walls.

(Ek, 2016: 32)

Jälkituotannossa kokosimme ja editoimme kaikki tallentamamme äänet käsikirjoituksen määrittelemäksi kokonaisuudeksi. Kuunnelman jälkituotanto oli pitkälti hyvin samanlainen kuin elokuvien jälkituotanto, eli pitkiä työpäiviä editoinnissa, hioten ja viilaten nauhoitettua/kuvattua materiaalia toimivaksi kokonaisuudeksi. Kuunnelman jälkituotanto oli suhteellisesti lyhyempi ja yksinkertaisempi elokuvien jälkituotantoon verrattuna. Tämä on pitkälti siksi, koska kuunnelmassa ei ole muuta editoitavaa kuin ääni. Elokuvien jälkituotannossa pitää editoida ääni sekä kuva.

4 TAPAUSTUTKIMUKSEN TULOKSET

Hyvä tarinankerronta ei ole koskaan helppoa. Oli sitten kyseessä elokuva tai kuunnelma, tarinan kirjoittajalla on helpompaa kirjoittaa mielenkiintoinen tarina, jos hänellä on alusta alkaen tarkka ja selkeä sanoma tai punainen lanka. Seuraa tätä punaista lankaa, ja rakenna hahmot, ympäristö ja tarinan konfliktit sen ympärille. Tarinan kirjoittamisen tulisi olla myös hauskaa. Kun kirjoittaja nauttii siitä, mitä kirjoittaa, se yleensä näkyy lopullisessa käsikirjoituksessa ja tuotteessa. Sama periaate pätee kirjoituksiin, joiden kirjoittamisesta kirjoittaja ei ole nauttinut.

On tärkeää pitää mielessä tuotannon resurssit, ja muuttaa käsikirjoitus resurssien mukaiseksi. Resurssien osalta kuunnelman tuottaminen on huomattavan paljon edullisempaa kuin elokuvan tuottaminen. Jos elokuvan käsikirjoituksessa on esimerkiksi kohtaus panssarivaunusta, joka ajaa henkilöauton ylitse, tulee tämä erittäin kalliiksi tuotannon suhteen, koska kohtaus pitää todellisuudessa kuvata tai animoida tietokoneella. Kuunnelmassa sama kohtaus onnistuu nauhoittamalla panssarivaunun ajoa ja tuhoutuvaa autoa muistuttavia ääniä, mikä voisi onnistua esimerkiksi nauhoittamalla traktorin ohiajtoa ja metalliromuttamon melua. Tästä huolimatta ei kannata ottaa liikaa purtavakseen. Vaikka esittämäni kohtaus on kuunnelman tuotannossa helpompi, vaatisi se kuitenkin todella taitavia äänisuunnittelijoita ja aikaa luodakseen uskottavan ja kuuntelijalle ymmärrettävän äänimaiseman ja kohtauksen. Eli kannattaa antaa mielikuvituksen lentää ja kokeilla rajoja, joita ei vastaavanlaisessa elokuvatuotannossa voisi tehdä, mutta myös muistaa resurssien ja omat rajat.

Aivan kuten elokuvienkin tuotannossa, on kuunnelmien tuotannossa äärimmäisen tärkeää pitää koko ajan yllä avointa ja rehellistä keskustelua tuotannon kaikkien osapuolten kanssa. Tämä on erityisen tärkeä tehtävä ohjaajalle, koska tämän tulee selventää visionsa tarinasta koko tuotantoryhmälle. Mitä paremmin ohjaaja osaa selventää visionsa, sitä tarkemmin kaikki osapuolet ymmärtävät, mitä heidän tulee tehdä saavuttaakseen tuon vision. Avoin ja rehellinen keskustelu on tärkeää myös siksi, että tuotannon ja tarinan mahdolliset virheet huomataan ja korjataan ajoissa. Siksi kannattaa myös antaa tuotannon johtavien henkilöiden, kuten kuvaajan, äänisuunnittelijan ja tuottajan, lukea käsikirjoitus jo käsikirjoituksen

alkuvaiheessa. Monet kirjoittajat niin sanotusti ihastuvat omaan tekstiinsä, eivätkä siten osaa arvostella sitä objektiivisesti. Ulkopuoliset tahot voivat antaa arvokasta palautetta, jolla käsikirjoitusta voi kehittää ja parantaa. Tarina kannattaa myös useimmiten lyhentää ja yksinkertaistaa alkuperäisestä. Monista kirjoittajista voi tuntua, että yksinkertaisempi ja lyhyempi tarina olisi tylsä, mutta yksinkertainen ja lyhyt tarina on useimmiten paljon helpommin ymmärrettävissä ja tuotettavissa kuin pitkät ja tarinankäänteissä monimutkaiset tarinat. Yksinkertainen tarina on erityisen tärkeää kuunnelmaa tuottaessa, koska kuuntelijan on vaikeampaa tulkita tarinan tapahtumia pelkän äänen avulla. Elokuviissa on helpompaa kertoa monimutkaisia tarinankäänteitä äänen ja kuvan yhteispuellillä.

Kuunnelman tarinaa kirjoittaessa on siis äärimmäisen tärkeää miettiä koko ajan ääntä. On turhaa kirjoittaa käsikirjoitukseen visuaalisia asioita, kuten mitä hahmot näkevät tai mitä katsoja näkee. Näitä kirjoitetaan yleensä elokuvien käsikirjoituksiin näyttelijöitä ja kameramiehiä varten, mutta näitä on hankalaa kääntää auditiivisiksi vihjeiksi kuunnelman käsikirjoituksessa. Käsikirjoittajan kannattaa miettiä koko ajan, mitä kuunnelman kuulija kuulee, ja miten tämä ääni tulisi tulkita. Jos kirjoitettua kohtausta ei voi kertoa selkeästi pelkän äänen avulla, tai jos se nojautuu vahvasti visuaalisiin vihjeisiin, kannattaa sitä muuttaa. Jos jokin tarinan visuaalinen elementti tuntuu oleelliselta esittää kuuntelijalle, helpoin ja tehokkain tapa on esittää se hahmojen vuorosanojen ja vuorovaikutuksen avulla.

Näyttelijöitä ohjatessa on tärkeää pitää yllä ja rohkaista avointa keskustelua, jotta näyttelijät ymmärtävät tarkemmin, mitä ohjaaja haluaa ja mikä hänen visionsa tarinasta on. Ohjaajan kannattaa kuunnella näyttelijöitä, heidän mielipiteitään ja tulkintoja hahmoistaan, jotta kaikilla on sama ymmärrys ja tulkinta hahmoista sekä heidän valinnoistaan ja toiminnoistaan. Kannattaa myös antaa näyttelijöiden vapaasti kokeilla hahmojensa rajoja, sillä se tekee työstä ja näyttelijöistä rennompia, ja täten heidän suorituksensa useimmiten paranee. On myös äärimmäisen tärkeää valmistautua nauhoitukseen jo etukäteen harjoittelemalla yhdessä näyttelijöiden kanssa.

Kuunnelman käsikirjoittamisessa ja ohjaamisessa kaksi tärkeintä työkalua ovat mielikuviitus ja korvat. Ajattele ja kuuntele, koko tuotannon ajan. Ajattele ja kuuntele mielessäsi tarinaasi

kun kirjoitat käsikirjoitustasi. Kuuntele näyttelijöitäsi kun he näyttelevät, ja kuvittele mielessäsi heidän hahmojaan. Kuuntele ääniefektejä, foley-ääniä ja vuorosanoja, ja ajattele mielessäsi, miten ne tulisi yhdistää luodaksesi visioimasi tarinan. Kuuntele tuotantoryhmäsi jäseniä, heidän mielipiteitään ja palautetta, ja ajattele kuinka toivotonta koko projekti olisi ilman heidän työpanostaan ja ammattitaitoaan.

LÄHTEET

Amnesia: The Dark Descent, Frictional Games, 2010.

Cronin, Brian. 2017, *The 15 most iconic comic book sound effects*. Saatavissa:

<https://www.cbr.com/the-15-most-iconic-comic-book-sound-effects/>

Haettu: 15.04.2018

Ek, Jenny. 2016, *Audio Storytelling in Today's Visual World*. Arcada, Helsinki. Saatavissa:

<http://www.theseus.fi/handle/10024/120200> Haettu: 09.03.2018

Harari, Yuval N. 2011, *Sapiens – Ihmisen lyhyt historia*.

Maland, Charles J. 1989, *Chaplin and American Culture*.

Mäntylä, Jyrki. 1964, *Nelikymmenvuotias kuunnelma*. Teoksessa Suomalaisia kuunnelmia 1.

Porvoo: WSOY

Schafer, Murray R. 1969, *The New Soundscape*.

Tieteen Kuvalehti. 2011, *Milloin ensimmäinen radioasema aloitti toimintansa?* Saatavissa:

<https://tieku.fi/menneisyys/historia/milloin-ensimmainen-radioasema-aloitti-toimintansa>

Haettu: 10.10.2018

Weckström, Vincent. 2009-2010, *Varkaan Tie – Jäätä ja tulta*. Helsinki: Nord Print.

Weckström, Vincent. 2016, *Jag skulle följa dig till världens ände*. Helsinki, Arcada.

Weckström, Vincent. 2016, *Purgatory: An audio Adventure*, käsikirjoitukset 1-11. Helsinki, Arcada.

SAMMANDRAG PÅ SVENSKA

Detta examensarbete består av två delar. Första delen är hörspelet *Purgatory – An audio adventure*, (<https://soundcloud.com/purgatoryaudioplay>), som jag har skrivit och regisserat, och andra delen är det skriftliga arbetet, som är en arbetsrapport och analys om hur hörspelet skrivits och regisserats. Skriftliga examensarbetet börjar med att berätta om skribentens intresse för berättelser och examensarbetets mål och forskningsfrågor. Det skriftliga arbetets huvudsakliga uppgift är att beskriva och analysera skillnaderna mellan att skriva och regissera ett hörspel och en film. Forskningsfrågorna är följande:

1. Vilka anmärkningsvärda skillnader finns det mellan att skriva och regissera ett hörspel och en film?
2. Hur bygger man en intressant berättelse, om man inte ser något av den?

Examensarbetet beskriver till näst källorna och arbetsmetoderna. Arbetet presenterar hörspelet *Purgatory – An audio adventure*, och analyserar dess manus och regis utveckling och utmaningar under hela produktionen. *Purgatory*s alla manusversioner och skribentens observationer och upplevelser under produktionen fungerar som grund för analysen. Inom olika delområdena i *Purgatory*s produktion används i det skriftliga arbetet som utgångspunkt *Purgatory*s ljudplanerare Jenny Eks examensarbete, *Audio Storytelling in Today's Visual World* (Arcada 2016). Analysen koncentrerar sig på analysen, som undersöker *Purgatory*s berättelsens utveckling och skrivandets och regiarbetets utmaningar. Analysen beskriver noggrant produktionens olika faser, dess utmaningar och observationer. Detta görs för att läsaren ska få en helhetsomfattande bild av hur produktionen utvecklades och varför vissa produktionsval genomfördes.

Examensarbetets andra kapitel börjar med att definiera hörspel och berätta kort dess historia. Efter detta berättar skribenten om berättandets historia, och hur de olika formerna av berättande, så som muntligt berättade myter, böcker, radio och film utvecklades.

Examensarbetets tredje kapitel går in processbeskrivningen och analysen på *Purgatory*s produktion. Analysen börjar med att beskriva hur berättelsens idé och grund utformades. Skribenten förklarar hur han tillsammans med ljudplaneraren Jenny Ek bestämde sig för att göra en fantasy-berättelse med skräckelement. Skribenten förklarar hur berättelsens grundidé

kom från skräckspelet *Amnesia: The Dark Descent*, vars skrämmande berättelse och fenomenala ljudplanering skapade en väldigt ingripande atmosfär. Skribenten har delat upp manusversionerna 1-8 och 9-11 i två olika kapitel. Manusversionerna 1-8 baserar sig starkare på skräckelement från inspirationskällan *Amnesia: The Dark Descent*. Efter manusversion 8 bestämdes det att berättelsen måste skrivas om från början. Därför behandlas manusversioner 9-11 i en skild kapitel.

Arbetet går till näst in på processbeskrivningen på manusversionerna 1-8. Skribenten börjar med att ge en synopsis på manusversion 8. Efter detta beskriver skribenten hur han i början försökte skriva berättelsen okronologiskt. Detta bevisade sig vara otroligt svårt att förmedla tydligt för lyssnaren. I film kan man se med sina ögon ändringarna i tid och rum, medan i hörspel är det mycket svårare att göra endast med hjälp av ljud. Därmed bestämde skribenten att det vore bäst göra berättelsen kronologiskt lineär. Nästa stora ändring i manuset, som skribenten beskriver, är karaktärernas mängd i berättelsen. I ursprungliga manuset hade berättelsen tio karaktärer, medan slutliga manuset hade endast fem. Detta gjordes för att berättelsen blev för lång och komplicerad. Största delen karaktärer togs bort för att de inte förde berättelsen vidare, eller för att de var ljudtekniskt sett svåra. Skribenten beskriver hur manuset blev ändå längre och komplicerad. Därmed bestämde han sig för att skriva allting från början, förutom vissa karaktärer och element från ursprungliga berättelsen, som fortsatte leva vidare i manusversionerna 9-11.

Arbetet går till näst in på processbeskrivningen på manusversionerna 9-11. Skribenten beskriver manuset från början till slut och jämför nya manusversionernas scener med de gamla manusversionernas. Skribenten förklarar bland annat hur manusversionerna 9-11 använder sig mera av berättarröst och hur ljudlandskapet är mycket enklare och tydlig i manusversionerna 9-11. Dessutom har manusversionerna 9-11 färre karaktärer, och ger därmed mera tid och utrymme för dess karaktärer att presenteras och utvecklas under berättelsens gång.

Arbetet går till näst till själva produktionen. Skribenten beskriver att efter manuset blev färdigt började förproduktionen, då manusets alla ljud analyserades och kategoriserades i tre grupper; röstskådespelare, ljudeffekter och musik. Därefter började sökan efter röstskådespelare, vilket var utmanande, för att de behövdes vara engelskatalande i sitt modersmål. Skribenten påpekar att det var ytterst viktigt att hitta röstskådespelare, vars röster passade bra ihop med deras karaktärer och deras personligheter. Musiken komponerades av

Viktor Gullichsen. Skribenten berättar att han och Jenny Ek deltog i komponeringen genom att låta Viktor läsa manuset, och sedan diskutera med honom om hurdan musiken skulle vara i viktiga scener.

Skribenten beskriver till näst om regiarbetet under bandningen. Bandningen utfördes i Arcadas ljudstudio. Skribenten konstaterar att till skillnad från hörspelets manusförfattning så var regiarbetet på många sätt likadant som i filmproduktioner. En viktig skillnad som skribenten poängterar är att i hörspel är det inte viktigt hur skådespelarna ser ut, eller hurdan deras fysiska föreställning är. Det viktiga är att hur deras röster passar ihop med varann och deras karaktärer, för att deras röster är det enda som lyssnaren upplever av deras föreställning. En annan skillnad är att under hörspelets bandning har skådespelare lättare att koncentrera sig på sina repliker och föreställningar, eftersom de kan läsa upp sina replik direkt från manuset, och behöver inte tänka t.ex på sin omgivning, andra skådespelare eller kameravinklar.

Skribenten beskriver hur han lät de valda skådespelarna bekanta sig med manuset, och göra de ändringar som de kände som nödvändiga. Ljudeffekterna och foley-ljud bandades efter replikerna. Ljudplaneraren Jenny Ek planerade och bandade dessa och skribenten fungerade som hennes assistent. Skribenten poängterar att de diskuterade öppet om hurdana ljudeffekter och foley-ljud behövdes för berättelsen, och vilka av dem var lätta eller svåra att banda. Enligt skribenten var öppna diskussionen ytterst viktig för att produktionen skulle gå smidigt och att berättelsens ljudlandskap skulle vara trovärdig och ingripande.

Skribenten beskriver till näst efterproduktionens gång. Ljudediteringen i efterproduktionen hörde huvudsakligen till Jenny Ek, och skribenten lyssnade på ändringarna och gav feedback. En viktig ändring som gjordes var att flytta ljuden till olika håll för att skapa illusionen av rum. Enligt skribenten var hörspelets efterproduktion långt likadant som i film, förutom att det var enklare och kortare för att det fanns endast ljud som behövde ändras.

Till sist beskriver skribenten undersökningens resultat. Skribenten konstaterar att det finns stora skillnader mellan att skriva manus för hörspel och för film, medan regiarbetet på många sätt är likadant i hörspel och film. En central utmaning som presenteras är att det är väldigt svårt att till lyssnaren förmedla en intressant och förståelig berättelse endast med hjälp av ljuda och utan de visuella element som filmer har. Skribenten konstaterar också att hörspel produktionsmässigt är mycket billigare och lättare att producera, och att man i hörspel kan producera berättelser och scener som inte skulle vara möjliga i filmproduktioner pga. produktionskostnader och tekniska utmaningar. Dessutom är det ytterst viktigt för alla

deltagare i både hörspel- och filmproduktioner att uppehålla öppen och ärlig diskussion. Detta är speciellt viktigt för regissören, eftersom hen måste förklara tydligt hens vision till alla. Desto bättre regissören kan förklara sin vision, desto noggrannare förstår alla deltagare vad som behövs göras för att uppnå visionen.