



Osaamista
ja oivallusta
tulevaisuuden
tekemiseen

Kati Rolamo

TV-ruudulta teatterin lavalle

Äänisuunnittelu teoksen adaptoimisen välineenä

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi (AMK)

Elokuva ja televisio

Opinnäytetyö

17.4.2020

Tekijä Otsikko	Kati Rolamo TV-ruudulta teatterin lavalle
Sivumäärä Aika	45 sivua + 6 liitettä 17.4.2020
Tutkinto	Medianomi (AMK)
Tutkinto-ohjelma	Elokuva ja televisio
Suuntautumisvaihtoehto	Äänisuunnittelu
Ohjaaja	Lehtori Taneli Bruun
<p>Tämä opinnäytetyö käsittelee audiovisuaalisen teoksen adaptoimista teatteriin lavasovituksiksi. Työssä tutkitaan sitä, miten erilaisilla äänen keinoilla animaatio- ja maailma voidaan siirtää harrastajateatterin produktiossa lavalle uskottavasti, rajoitukset huomioiden ja alkuperäistä lähdemateriaalia kunnioittaen. Työssä pohditaan myös lähdeteosta ja esimerkkiteosta vertailemalla, kuinka liikkuvan kuvan äänisuunnittelua voi soveltaa teatteriin.</p> <p>Opinnäytteen tavoitteena on löytää äänisuunnittelun kautta keinoja animoidun lähdemateriaalin sovittamiseksi lavalle. Työn tavoitteena on myös reflektoida esimerkkitieteoksena toimineen näytelmäproduktion kautta teatterinäytelmän äänisuunnittelusta opittuja asioita, ja pohtia, miten oppeja voisi jatkossa soveltaa vastaavissa projekteissa.</p> <p>Työssä tarkastellaan teatterinäytelmän äänisuunnittelun ja liikkuvan kuvan äänisuunnittelun yhtäläisyyksiä ja eroja kirjallisten lähteiden, omien kokemusten ja tutkitun aineiston kautta. Tutkimusmenetelmänä on käytetty laadullista tutkimusta, ja aineistoa on tarkasteltu esimerkkitieteoksen ja tämän lähdemateriaalin lähilukuna, kirjallisia lähteitä tutkimalla sekä ammattilaishaastattelun kautta.</p> <p>Tutkimuksen tuloksena huomattiin, että äänisuunnittelu on tärkeä osa teatteriesitystä ja että liikkuvan kuvan äänisuunnittelun keinoja voi hyödyntää sellaisenaan tai soveltamalla myös teatterissa näiden kahden taidemuodon ääni-ilmaisun eroavaisuuksista huolimatta.</p> <p>Opinnäytetyössä saatiin selville, että ainakin esimerkkitieteoksena toimineessa näytelmässä äänisuunnittelulla oli tärkeä rooli myös lähdemateriaalin sovittamisessa teatteriesitykseksi. Vertaileva tutkimus osoitti kuitenkin, ettei perinteinen äänisuunnittelu välttämättä ole merkittävä tekijä jokaisessa vastaavanlaisessa audiovisuaalisen alkuperäisteoksen adaptaatiossa. Tutkimuksen tuloksena ei selvinnyt oikeaa tai väärää tapaa tehdä lähdemateriaalista lavasovitusta, vaan opinnäyte osoittaa, että jokaista teosta tulee käsitellä yksilönä ja ottaa huomioon juuri sen lähtökohdat ja tavoitteet suhteessa siihen, kuinka uskollisena lähdeteokselle halutaan pysyä.</p>	
Avainsanat	animaatio, lavasovitus, lähdeteos, teatteri, äänisuunnittelu

Author Title	Kati Rolamo From Screen to Stage
Number of Pages Date	45 pages + 6 appendices 17 April 2020
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Film and television
Specialisation option	Sound
Instructor	Taneli Bruun, Senior Lecturer
<p>This bachelor's thesis is about adapting audio visual work to theatre stage. It examines ways to transfer story and world of animated series to the stage by different means of sound. An amateur theatre production is used as an example, in which sound design had to be believable, consider limitations and respect the source material. The thesis also considers how sound design in movies or tv series can be adapted to the stage comparing example work and its source material.</p> <p>The thesis aims to find ways to adapt animated work to the stage through sound design. It also aims to reflect on the lessons learned from theatre sound design through the play used as an example work and considers how those lessons could be applied to similar projects in the future.</p> <p>The thesis examines similarities and differences between sound design in theatre and moving pictures through textual sources, personal experiences and researched material. Qualitative research was used as the research method: material has been examined through close reading of the example work and its source material and examining both textual sources and an interview with a professional sound designer.</p> <p>The result of the study indicates that sound design is an important part of the theatre play. It also indicates that methods to design sound in movies and television can be used as such or with applications in the theatre, despite the differences between these two art forms.</p> <p>The results lead to the conclusion that at least in the play that was used as an example sound design also played an important role in adapting the source material to the stage performance. Nevertheless, a contrastive research indicated that traditional sound design is not necessarily a significant element in every similar adaptation of an audio visual work. As a result of the study right nor wrong way to make a theatre adaptation from source material was not found out, the thesis rather indicates that every play should be treated as an individual and the starting points and goals should be taken into account when considering how true one wishes to remain to the source material.</p>	
Keywords	animation, adaptation, source material, theatre, sound design

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Äänisuunnittelu teatterissa ja liikkuvassa kuvassa	2
2.1	Äänisuunnittelu teatterissa	3
2.2	Yhtäläisyyksiä ja eroja näytelmän ja liikkuvan kuvan äänisuunnittelussa	5
2.3	Elokuvan äänisuunnittelukeinojen hyödyntäminen teatterissa	7
3	Projektina Valitut lapset -näytelmä	8
3.1	Esimerkkiteoksen esittely	8
3.2	Ääni osana kokonaisuutta	10
3.3	Äänisuunnittelun tavoitteet, lähtökohdat ja rajoitteet projektissa	13
4	Sarja vs. näytelmä: äänisuunnittelu lähdemateriaalissa ja esimerkkiteoksessa	15
4.1	Äänisuunnitteluprosessi ja sen toteutus esimerkkiteoksessa	15
4.2	Teosten äänisuunnittelun yhtäläisyyksiä ja eroja	19
4.2.1	Taustamusiikki	20
4.2.2	Atmosfäärit ja äänimaisemat	23
4.2.3	Foley, pisteäännet ja pistetehosteet	23
4.2.4	Tehosteet ja ambienssit	25
4.2.5	Dialogi ja voice over	26
5	Näytelmän äänisuunnittelu esimerkkikohtausten kautta	29
5.1	Paikan tai vuorokauden ajan vaihtuminen kesken kohtauksen	29
5.2	Tapahtumat eri tiloissa samaan aikaan lavalla	31
5.3	Fantasiaelementtien toteutus	33
6	Audiovisuaalisen teoksen adaptoiminen lavalle ammattiteatterissa	36
7	Yhteenveto	40
	Lähteet	44
	Liitteet	
	Liite 1. Haastattelu: äänisuunnittelija Kai Poutanen (Helsingin Kaupunginteatteri)	
	Liite 2. Haastattelu: tuottaja ja käsikirjoittaja Iitu Ahonen (Valitut lapset)	
	Liite 3. Haastattelu: ohjaaja ja käsikirjoitusvastaava Iina Karasti (Valitut lapset)	
	Liite 4. Haastattelu: lavastus/puvustus/tarpeistovastaava Lisa Poutiainen (Valitut lapset)	

Liite 5. Haastattelu: valosuunnittelija Janne Levänen (Valitut lapset)

Liite 6. Haastattelu: musiikintekijä ja äänisuunnittelija Joonas Lumitähhti (Valitut lapset)

Erikoissanasto

Tähän on koottu ja selitetty työssä esiintyviä käsitteitä sekä äänitermejä helpottamaan tekstin ymmärtämistä.

Ambiensi	Äänipohja tai pitkäkestoisempi äänitehoste, joka luo tunnelmaa. Yleensä epärealistisempi kuin atmo, mutta joskus myös atmoista käytetään tätä termiä
Akusmaattinen ääni	Ääni, joka tuo kuvaan tai lavalle jotain sellaista informaatiota, joka on olemassa vain äänen kautta
Akustiikka	Äänen kuuluvuuden laatu eli miltä ääni kuulostaa kuunneltavassa tilassa
Atmosfääri eli atmo	Kohtauksen taustalla kuuluva ympäristön äänistä muodostuva pitkäkestoinen äänipohja, joka voi olla käytännössä mitä vaan huminasta äänimaisemiin
Diegeettinen ääni	Ääni, jonka lähde on läsnä ja yleensä näkyvässä tarinan maailmassa ja jonka tarinan hahmo voi kuulla. Diegeettisiä ääniä ovat esimerkiksi henkilöiden, esineiden ja asioiden aiheuttamat äänet, äänimaisemat sekä tarinan maailmasta lähtöisin oleva musiikki, kuten radiosta tuleva tai hahmojen itsensä soittama musiikki
Ei-diegeettinen ääni	Ääni, jonka lähde ei ole läsnä tarinan maailmassa vaan tulee sen ulkopuolelta. Katsojat voivat kuulla, mutta tarinan hahmot eivät. Ei-diegeettisiä ääniä ovat esimerkiksi kertojan ääni ja taustamusiikki, joka ei tule tarinamaailmasta sekä erilaiset dramatiikkaa varten luodut ääniefektit. Ei-diegeettinen musiikki tukee toimintaa muttei vaikuta siihen, ja se voi manipuloida yleisöä mutta ei hahmoja
Ekvalisaattori	Taajuuskorjain, jolla voidaan joko korostaa tai vaimentaa äänen eri taajuuksien keskinäistä voimakkuutta

Feidaus	Liikkuvassa kuvassa kuvan tai äänen sekä teatterissa äänen tai valojen häivytytys
Flanger	Ääniefekti, jolla manipuloidaan äänen sävelkorkeutta ja viivettä
Foley	Liikkuvassa kuvassa käytettäviä tehosteääniä, jotka äänitään jälkikäteen valmiiksi leikattuun kuvaan. Perinteisiä foley-ääniä ovat näyttelijöiden askeleet, vaatteiden kahinat sekä esineiden käsittelystä johtuvat äänet eli niin sanotut proppi-äänet
Huulisynkkaus	”Huulisynkronia”, henkilö liikuttelee suutaan niin, että näyttää puhuvan, vaikka ääni tulee toisesta lähteestä
Lavaninja	Kokonaan mustiin vaatteisiin pukeutunut avustaja, jonka työnä esityksessä on niin sanottu näkymätön lavatyöskentely, kuten esimerkiksi lavasteiden siirtely sekä tarpeistopropien operointi
Libretto	Laajamittaisen laulumusiikkiteoksen, kuten musikaalin tai oopperan teksti
Phaser	Ääniefekti, jolla manipuloidaan äänen sävelkorkeutta ja viivettä
Pistettäni / pistetehoste	Nopeat, lyhytkestoiset ja hetkelliset äänitehosteet, joiden äänilähde on yleensä näkyvässä. Kuvaavat äänilähdettä mahdollisimman tunnistettavalla tavalla. Elokuissa puhutaan yleensä pisteäänistä ja teatterissa pistetehosteista
Pitchaus	Äänen sävelkorkeuden muuntelu
Proppi	Elokuissa tai teatteriesityksen lavastuksessa käytettävä esine

Reaktioääni	Näytelmän ääniraidalla oleva ääni, joka toimii merkkinä näyttelijän repliikille tai jollekin toiminnalle lavalla. Reaktioäänet voivat olla esimerkiksi tehosteita tai musiikkia
Soundcheck	Äänentoiston tarkistus ennen esitystä
Voice over	Ääniraidalla kuultavaa puhetta, joka ei tule näyttelijän suusta. Voice overeita elokuvassa tai näytelmässä voivat olla esimerkiksi kertojan ääni tai muu taustaselostus, radiosta ja puhelimesta tulevat äänet sekä repliikit, jotka kuuluvat kuvan tai lavan ulkopuolelta
Äänimaisema	Kohtauksen ympäristön äänimaailmaa kuvaava äänipohja
Äänimatto	Taustalla kuuluva yhdestä tai useammasta äänestä koostuva äänipohja
Äänien ajaminen	Teatterissa äänitehosteiden, musiikin ja muun äänimateriaalin ajaminen äänipöydästä lavalle eli äänien soitto kaiuttimista, usein ajaja myös mikkaa esitystä samalla
Äänipöytä	Äänisignaalien vastaanottamiseen, muokkaamiseen ja lähettämiseen eli äänten ajamiseen, miksaamiseen ja efektoimiseen tarkoitettu digitaalinen miksauslaite tai -pöytä
Äänitehoste / ääniefekti	Eripituiset erikoistehosteet, jotka voivat olla joko realistisia ja tehostaa esimerkiksi elokuvien visuaalisia erikoistehosteita, kuten räjähdyksiä, tai sitten fantasiamaaisia, epärealistia ja liioiteltuja äänitehosteita

1 Johdanto

Miten 20-vuotta vanhan animaatiosarjan tapahtumat voidaan siirtää toimivaksi sovituksi teatterin lavalle? Minkälainen rooli äänisuunnittelulla on tarinan hahmojen, paikkojen ja tunnelman henkiinherättämisessä? Entä miten animaatioissa helposti toteutettavissa olevat, mutta teatterissa fyysisten rajoitteiden takia haasteita tarjoavat fantasiaelementit voidaan toteuttaa esitystekniikan avulla, kun kyseessä on esityspaikasta toiseen kiertävä, harrastajien vapaaehtoisvoimin tuottama produktio, jonka jokainen esitys on lavaltaan ja kalustoltaan erilainen?

Opinnäytteessäni tutkin, miten animaatiosarja voidaan kääntää uskottavasti ja kiertävän esityksen asettamat rajoitukset huomioiden lähdemateriaalilleen uskolliseksi lavasovituksi äänisuunnittelun keinoin. Tutkin aihetta harrastajateatteriproduktiona tuotetun näytelmän kautta, johon tein äänisuunnittelun, ja havainnot perustuvat pitkälti asioihin, joita projektin kautta teatteriäänisuunnittelusta opin. Esimerkkiteoksen lisäksi tutkin aihetta kirjallisten lähteiden sekä ammattilaisen haastattelun kautta. Pohjustusluvussa tutkin, miten teatteriäänisuunnittelua yleisesti tehdään ja miten se eroaa liikkuvan kuvan äänisuunnittelusta, sekä pohdin, voiko elokuvaäänien kerronnan keinoja hyödyntää myös teatterimaailmassa.

Kolmannessa luvussa esittelen esimerkkiteoksena toimineen *Valitut lapset* -näytelmän ja kerron sen tavoitteista ja lähtökohdista sekä projektin asettamista rajoitteista teoksen äänisuunnittelussa. Luvussa hahmotan myös äänen osuutta kokonaiskuvassa tarkastelemalla, miten lähdemateriaalia on sovitettu muiden näytelmän osa-alueiden näkökulmasta. Tätä varten haastattelin muita projektissa taiteellisesti tai tuotannollisesti vastuussa olleita henkilöitä. Neljännessä luvussa kerron teoksen äänisuunnitteluprosessista yleisesti ja tarkastelen tehtyä äänisuunnittelua vertaamalla sitä lähdemateriaalin äänisuunnitteluun äänen eri elementtien kautta. Viidennessä luvussa tarkastelen lähemmin muutaman esimerkkikohtauksen kautta äänisuunnittelun toteutusta näytelmässä. Tutkin tarkemmin muun muassa, miten animaation fantasiaelementtejä on mahdollista luoda lavalle, sekä äänen roolia ajan, paikan ja tunnelman luojana. Kuudes luku käsittää tekemäni vertailevan tutkimuksen siitä, kuinka vastaavanlaisesta lähdemateriaalista voidaan tehdä lavasovituksia ammattiteatterissa, joissa erilaiset resurssit kuten kalusto, tilat ja

budjetti eivät rajoita tekemistä samalla tavalla kuin vapaaehtoisesti tuotetussa liikkuvassa näytelmäproduktiossa.

Yhteenvedossa tarkastelen tutkimuksen tuloksia pohtimalla esimerkkitieteoksen lopputulosta ja sen tavoitteiden toteutumista. Käyn läpi myös vertailevan tutkimuksen tuloksen siitä, miten ammattiteatterin tekeminen eroaa harrastajatoiminnasta. Pohdin myös projektin parissa oppimiani asioita sekä sitä, miten niitä voisi jatkossa hyödyntää muissa vastaavanlaisissa projekteissa. Opinnäytetyö toimii siis osittain myös itsereflektiona sille kaikelle, mitä pääsin oppimaan, tekemään ja kokemaan Valitut lapset -projektin parissa. Reflektoin muun muassa sitä, minkälainen kokemus elokuvaäänen opiskelijalle oli ensikosketus teatteriäänen maailmaan ja mitä eväitä tällainen harrastajien tekemä produktio antoi tulevaa varten. Käytän esimerkkitieteoksen tekemisestä kerrottaessa pääsääntöisesti monikkomuotoa, sillä vaikka olin näytelmän pää-äänisuunnittelija ja tein alustavan äänisuunnittelutyön kokonaan itse, koen kuitenkin lopputuloksen, niin äänen kuin koko näytelmän osalta, olevan tiiviin yhteistyön tulosta.

2 Äänisuunnittelu teatterissa ja liikkuvassa kuvassa

Jo varhaisimmat raportoidut teatteriin verrattavissa olevat tapahtumat, kuten erilaiset alkukantaiset heimorituuaalit, käyttivät usein rummuilla tehtyjä äänitehosteita ja musiikkia osana esitystään (Kaye & LeBrecht 2009, 8). Teattereissa on soitettu musiikkia ja tehty äänitehosteita livenä esityksiin erilaisten välineiden ja mekaanisten laitteiden avulla jo satojen vuosien ajan. Vielä muutama vuosikymmen sitten teattereissa äänen muokkaaminen ja toistaminen tehtiin analogisesti kelanauhureiden avulla, mutta nykyaikainen teatteritekniikka ja äänisuunnittelijan työvälineet ovat muuttuneet kokonaan digitaalisiksi. Ääniteknologioiden digitalisoituessa monet analogitekniikan rajoitteet pystyttiin ylittämään uudenlaisilla tavoilla. Samaan aikaan myös esitysten äänisuunnittelu muotoutui ja vakiintui teatteriin omana taiteellisena toimenkuvanaan. (Nykyri 2014, 112–113.) Nykyinen ääniteollisuus on antanut äänisuunnittelijalle merkittävän määrän luovia työkaluja äänen työstämiseen ja toistamiseen esityksissä (Kaye & LeBrecht 2009, 8). Ääniä äänitetään, käsitellään ja toistetaan tietokoneiden ja digitaalisten mikserien kautta. Teattereiden ja muiden esitystilojen akustiikat ja äänentoistot ovat nykyisellään myös aivan eri luokkaa kuin ennen vanhaan. Miten teatterissa sitten tehdään äänisuunnittelua? Entä miten äänisuunnittelu teatterissa eroaa liikkuvan kuvan äänisuunnittelusta, vai eroaako

se mitenkään? Jotta voisi myös paremmin ymmärtää, miten elokuvaa tai tv-sarjoja voidaan sovittaa esityksiksi teatterin lavalle, on ensin tarkasteltava niiden äänisuunnittelun yhtäläisyyksiä ja eroja.

2.1 Äänisuunnittelu teatterissa

Näytelmässä yksikään asia ei ole sattumanvarainen. Lavastus suunnitellaan toimimaan käsikirjoituksen fyysisten vaatimusten mukaan, ja valot yhdistyvät siihen luodakseen oikeanlaisen tunnelman. Ääni toimii samaan tapaan, sillä jokainen näytelmässä kuultava tehoste, musiikki ja hiljainen hetki määrittyvät äänisuunnittelijan tekemien esteettisten päätösten kautta. (Kaye & LeBrecht 2009, 1.) ”Teatteriääni on tosi monipuolista: se on sisällöntuottamista eli äänisuunnittelua ja teknistä suunnittelua eli teknistä miksaamista, tekninen ja taiteellinen puoli ovat molemmat siinä” (Poutanen 12.03.2020). Äänisuunnittelija on osa teatterin taiteellista henkilökuntaa. Äänisuunnittelija on kuitenkin sanana mielestäni harhaanjohtava, sillä siitä saa helposti sen mielikuvan, että kyseisen ammatin harjoittaja tekee pelkästään suunnittelutyötä. Äänisuunnittelijan työhön kuuluu kuitenkin pelkän teoksen äänimaailman suunnittelemisen ohella paljon muutakin. Äänisuunnittelijan työnkuva on laaja ja vaihtelee varmasti teattereiden käytännöistä ja esityksen tyyppistä riippuen. Yleensä työhön kuuluu myös tärkeänä osana esityksessä käytettävien äänien, kuten äänitehosteiden ja äänimaisemien, tekeminen sekä joissain tapauksissa myös äänien ajaminen harjoituksissa ja esityksissä. Teatterissa on myös tekniseen henkilökuntaan kuuluvia äänihenkilöitä, kuten äänimestarit ja ääniteknikot. Äänimestarit vastaavat teatterin äänikalustosta ja joskus myös ajavat ääniä esityksissä. Ääniteknikoiden työnkuvaan kuuluu esimerkiksi miksaaminen ja mikrofonioiden toiminnasta huolehtiminen esityksissä.

Käytännössä äänisuunnittelu on paitsi esityksen äänimaailman suunnittelemista myös siinä käytettävien äänien luomista, muokkaamista sekä hallitsemista. Äänisuunnittelijan täytyy päättää mitkä äänet ovat olennaisia kuvaamaan sitä todellisuutta, jonka hän halua lavalle luoda. Liian monta äänellistä elementtiä kerralla saattaa häiritä yleisöä sotkemalla heidän ymmärryksensä asiasta tai tapahtumasta, jota äänen on tarkoitus tukea. Liian väljäksi suunniteltu ääni-ilmaisu taas saattaa luoda tunteen siitä, että teosta ei ole täysin ymmärretty. Äänisuunnittelijan taiteellinen osaaminen on tässä tapauksessa kultaisen keskitien löytämistä: äänen pitää auttaa yleisöä ymmärtämään tunnelma, paikka tai tilanne ilman että se tulee kerronnan tielle. (Kaye & LeBrecht 2009, 3.)

Erilaiset äänen tuottamiseen, toistamiseen, muokkaamiseen, tallentamiseen ja muuten sen esityskäytössä hyödyntämisen välineet ovat muuttuneet ja monipuolistuneet viimeisten vuosikymmenten aikana (Nykyri 2014, 112). Vaikka nykyisin on paljon vaihtoehtoja äänisuunnittelun toteuttamiselle, päätökset käytettävistä keinoista määräytyvät myös budjetin ja käytettävissä olevien työvälineiden mukaan. Esimerkiksi miditeknologia on mullistanut tavan äänittää ja esittää musiikkia. Äänisuunnittelijat hyödyntävät sitä etsiessään uusia keinoja äänien luomiseen ja esityksissä ajamiseen sekä musiikin säveltämiseen. (Kaye & LeBrecht 2009, 9.) Teknologia tarjoaa siis jatkuvasti uusia työkaluja ääni-ilmaisun kehittämiseen ja monipuolistamiseen. Moderneinkaan teknologia tai uusimmat työvälineet eivät kuitenkaan automaattisesti tee näytelmään hyvää äänisuunnittelua, vaan suunnittelijan itsensä on myös tiedettävä, miten kyseisiä työkaluja voi ääni-ilmaisussa hyödyntää. Nykyri (2014, 113) mukaan äänisuunnittelijan ilmaisu, näkemykset ja osaaminen rakentuvat kokemuksille olemassa olevien välineiden ja tilojen soveltamisesta, joten äänellistä ilmaisua koskeva mielikuvitus kykynä keksiä ja kuvitella taiteen sisältöjä ja niiden toteutustapoja edellyttää myös niiden tuottamiseen soveltuvien välineiden tuntemusta. Teknologia ei yksipuolisesti siis vain rajaa tai salli äänisuunnittelijan visioiden toteuttamista, vaan käsitykset siitä, mitä äänin tapahtuva taiteellinen ilmaisu ylipäätään on tai voisi olla, perustuvat kokemuksille erilaisten teknologioiden soveltamisesta. (Nykyri 2014, 113.)

Käytettävissä olevan teknologian ja välineiden lisäksi myös esityksessä käytettävä tila vaikuttaa äänelliseen ilmaisuun ja äänisuunnittelijan näkemyksiin. Tilan äänellisten ominaisuuksien ymmärtäminen auttaa äänisuunnittelijaa ottamaan ne huomioon suunnittelussa sekä luomaan esityksen äänimaailmasta käytössä olevaan tilaan sopivan. Teatterissa kuultavia ääniä ja ilmaisua tulkitaan ja koetaan paitsi teatteritilan akustiikan myös sen puitteissa tapahtuvaan toimintaan kiinnittyvien sosiaalisten, historiallisten ja kulttuuristen kontekstien kautta (Nykyri 2014, 110–111).

Teatterissa on kuitenkin aina muistettava myös, että teosta ei voi muodostaa ilman toista elementtiä, vaan eri elementit kuten esimerkiksi näyttelijäntyö, valosuunnittelu ja lavastus ovat riippuvaisia toisistaan, jotta niillä on esityksessä merkitys. Myös äänisuunnittelu on havaittavissa sen suhteesta muihin teoksen elementteihin, ja se tarvitsee aina jonkin, johon olla suhteessa. (Eriksson 2014, 45.) Jokainen osa-alue tukee omalta osaltaan kokonaisuutta, joten teoksen eri elementit ovat siis suhteessa toisiinsa yhteisen tavoitteen kautta.

2.2 Yhtäläisyyksiä ja eroja näytelmän ja liikkuvan kuvan äänisuunnittelussa

Elokuva tai tv-sarja on audiovisuaalinen teos, jota tunnutaan usein tehtävän kuva edellä, sillä kuva on se asia, johon keskivertokatsojan huomio yleensä ensisijaisesti kiinnittyy. Teatteriesitys on, joskin erilainen, myös audiovisuaalinen teos siinä missä elokuvakin, ja esityksessä taas yleisön huomio tuntuu olevan ensisijaisesti näyttelijöissä ja näyttelijäntyössä. Molemmat ovat kuitenkin teoksia, joissa kaikkien osa-alueiden on tarkoitus palvella kerrontaa ja kokonaisuutta. Ääni-ilmaisulla on myös oma merkittävä osuutensa tarinankerronnassa, vaikka usein se tunnutaan nähtävän lähinnä tunnelmanluomisen työkaluna taustamusiikin, äänimaisemien sekä muun tapahtumien taustalla kuuluvan äänimaton kautta. Äänisuunnittelijan työ onkin tässä mielessä hieman epäkiitollista, sillä yleensä hyvin tehtyyn ja toimivaan äänisuunnitteluun tavallinen katsoja ei kiinnitä mitään huomiota. Nämä keskivertokatsijat tuntuvat yleensä huomaavan äänikerronnan merkityksen vasta silloin, jos äänisuunnittelu ei toimi teoksessa ja häiritsee katsomiskokemusta. Äänen tehtävä on siis paitsi tukea elokuvassa kuvaa ja teatterissa näyttelijäntyötä myös tukea tarinankerrontaa siinä missä visuaalisetkin elementit. Lähtökohdat molempien teosmuotojen äänisuunnitteluun ovat siis pohjimmiltaan samat, ja periaatteessa kyse on pitkälti samoilla ääni-ilmaisun keinoilla pelaamisesta, mutta joitakin äänisuunnittelussa huomioon otettavia eroja näiden väliltä kuitenkin löytyy.

Kenties merkittävin tekijä, joka erottaa liikkuvaa kuvaa ja teatteriesitystä taidemuotona toisistaan, on aika, jossa teosta katsotaan. Esiintyjän työ elokuvassa ja teatterissa määrittyy suhteessa aikaan. Elokuvaa varten kohtausta voidaan kuvata useita kertoja uudelleen, kuvattu kohtausta leikata useista kulmista, ja lopputulos toistuu muuttumattomana elokuvan jokaisella katsomiskerralla. Myös äänisuunnittelu on lopullisessa teoksessa paikoilleen lukittu, jolloin elokuva pysyy ääneltään ja kovaltaan identtisenä. Teatteriesityksessä näyttelijän taas pitää jokaiseen näytökseen luoda uudelleen tekemisensä, eikä hänellä ole mahdollisuutta korjata virheitä yksittäisessä esityksessä. (Soidinsalo 2014, 38.)

Teatteriesitys on siis olemassa vain ja ainoastaan siinä ajassa ja paikassa, jossa esitys milloinkin tapahtuu, ja jokainen esitys on siksi erilainen, vaikka näytösten sisältö onkin teoriassa sama. Kyseessä on livenä tuotettu teos, jossa näyttelijät ja yleisö ovat vuorovaikutuksessa keskenään. Elokuvaa voidaan katsoa ja kuunnella eri tiloissa ja erilaisilta alustoilta, mutta ympäristöstä huolimatta itse elokuva säilyy aina muuttumattomana. Teatteriesitys taas on sidottu aikaan ja siihen nimenomaiseen tilaan tai ympäristöön, jossa

se tapahtuu. Teatteriäänisuunnittelu on siis aina äänisuunnittelun tekemistä elävään taide-tekseen, jonka jokainen katsomiskerta on ainutlaatuinen.

Ääni jaetaan elokuvassa perinteisesti viiteen kategoriaan, jotka ovat musiikki, dialogi, atmosfäärit, tehosteet sekä foley. Teatteriesityksen äänet jaotellaan hieman eri tavalla, mutta kaikille elokuvaäänen kategorioille on kuitenkin löydettävissä oma vastineensa. Musiikkia ja tehosteääniä käytetään teatterissakin, ja näyttelijöiden vuorosanat vastaavat elokuvan dialogia. Erilaiset äänimaisemat ja ambienssit luovat esitykseen tunnelmaa samaan tapaan kuin atmot elokuvassa. Merkittävin ero näiden äänisuunnittelusta löytyykin foley-äänistä, joita ei teatterissa erikseen tehdä esityksen ääniraidalle, sillä näyttelijöiden liikkumisen ja toiminnan seurauksena lavalla tuotetut äänet ovat osa esityksen äänikonaisuutta samaan tapaan kuin elokuvaan tehty foley.

Teatteriäänisuunnittelija Kai Poutasen mukaan näytelmien äänisuunnitteluun sisällytetään kuitenkin joskus myös foley-ääniä, mutta se eroaa selvästi liikkuvaan kuvaan tehdystä foleysta. Lavalle voidaan esimerkiksi ajaa jotain ääntä, joka liittyy näyttelijän toimintaan. Toisena esimerkkinä hän kertoo tapauksen, jossa pitää ampua pyssyllä mutta sitä ei haluta tehdä paukkupanoksella, joten silloin piipusta tulee vain savua ja laukauksen ääni soitetaan toimintaan. Pääasiallisesti teatterissa foley-äänet tulevat kuitenkin luonnostaan lavafoleyinä näyttelijöiden liikkeessä ja tehdessä lavalla asioita. (Poutanen 12.03.2020.)

Elokuvassa tai tv-sarjassa äänen ja kuvan mielletään olevan tiiviisti synkroniassa toistensa kanssa. Jos ääni kuuluu eri aikaan kuin kyseisen äänen tuottava asia tapahtuu tai vaikkapa hahmo puhuu kuvassa, katsoja huomaa sen heti. Kyseinen ongelma on paitsi häiritsevä se saattaa myös helposti rikkoa illuusion ja havahduttaa katsojan pois tarinan maailmasta. Samalla tavalla virheestä kärsii Poutasen (12.03.2020) mukaan myös teatteriesitys, sillä samalla lailla kuin elokuvassa ääni on synkroniassa kuvan kanssa niin teatterissa se on synkroniassa näyttelijöiden ja näyttämön tapahtumien kanssa. Esimerkkinä Poutanen kertoo näyttelijöiden repliikit: mikrofonit on lyöty esitystä varten lukkoon, ja ne ovat päällä vain silloin kun näyttelijä puhuu, jolloin ongelma syntyy, jos ne eivät ole oikeaan aikaan päällä. ”Samaan tapaan synkkaongelma tulee, jos mikki on pois päältä ja ääni ei kuulu vaikka näyttelijä puhuu tai jos se tulee päälle kesken lauseen. Samalla tavalla katsoja sen huomaa kuin kuvan kanssa.” (Poutanen 12.03.2020.)

2.3 Elokuvan äänisuunnittelukeinojen hyödyntäminen teatterissa

Elokuvan kuvausten voisi siis ajatella vastaavan näyttelijöiden esiintymistä teatterissa. Tämä tekee näiden kahden teostyyppin äänisuunnitteluprosessista myös hyvin erilaisen. Teatteriäänisuunnittelija luo teoksen äänimaailman ennen esitystä, kun taas liikkuvan kuvan kanssa äänimaailman konkreettinen luominen tapahtuu vasta jälkituotannossa näyttelijöiden jo tehtyä työnsä. Elokuvan tai tv-sarjan äänien luomiseen onkin aina kuvan ja kentältä äänitetyn äänen takia olemassa jonkinlainen ”valmis” referenssi siihen, miltä teoksen pitäisi kuulostaa. Teatterissa taas äänelle ei ole olemassa lukkoon lyötyä kuvaa tai visuaalisesti valmista teosta, jonka pohjalta äänimaailma luodaan, vaan äänelliset referenssit tulevat esimerkiksi käsikirjoituksesta, näyttelijäntyöstä sekä lavastuksesta.

Kuvasta voidaan kuitenkin ottaa ääniraita irti, jolloin elokuvan äänisuunnittelija olisi periaatteessa samassa tilanteessa. Äänisuunnittelijalla, kuin myös katsojalla, on kuitenkin olemassa mielikuva siitä, miltä kuvassa näkyvän kohtauksen pitäisi kuulostaa. Tämä johtuu siitä, että tietyt äänet ja kuvat mielletään liittyväksi toisiinsa. Elokuvaäänen teoreetikko Michel Chion (1994, 4–5, 66–68) kutsuu kirjassaan *Audio-Vision* tätä äänen ja kuvan sopimusta audiovisuaaliseksi sopimukseksi. Kuva ja ääni eivät säilytä samoja merkityksiä elokuvassa kuin niillä olisi erillään toisistaan, ja vastaavasti yhdessä ne eivät ole sama kuva ja ääni kuin ne olisivat yksinään. Ääni voi myös antaa kuvalle lisäarvon, joka tuo kuvaan jotain sellaista informaatiota, mitä siinä ei ole nähtävissä suoraan. Ääni kuitenkin yleensä mielletään elokuvassa kuvan ominaisuudeksi. Tämä johtuu siitä, että elokuvan ääniraidalla ei ole olemassa mitään rajoitusta siitä, miten paljon ääniä siellä voi yhtä aikaa olla. Kohtauksessa saattaa olla ääniä usealla eri tasolla, kuten vaikkapa taustamusiikkia ja dialogia, kun taas elokuvan visuaaliset elementit ovat aina kaikki lukittuina yhteen ainoaan kuvaan. Kun äänet yhdistetään kuvaan, katsoja kokee äänet suhteessa siihen mitä näkee tai ei näe kuvassa, jolloin ne sulautuvat osaksi sitä. (Chion 1994, 4–5, 66–68.)

Äänen ja kuvan sopimuksellisuutta ja äänen lisäarvoa voi hyödyntää myös näytelmän äänisuunnittelussa. Äänet eivät ole teatteritilassa luonnostaan olemassa, mutta katsoja osaa silti mieltää äänen osaksi esityksen maailmaa. Vaikka katsoja näkee edessään realistisen kuvan sijaan vain teatterin lavastuksen, samalla tavalla kuin elokuvaa katsoessa mieli osaa kuitenkin yhdistää tietynlaiset äänet kuuluvaksi lavastuksessa kuvattuun ympäristöön. Tätä voi hyödyntää muun muassa äänimaisemissa, joilla halutaan luoda kohtaukseen tietynlaista tunnelmaa.

Ääniä, jotka eivät näy visuaalisena informaationa kuvassa voidaan hyödyntää muutenkin kuin äänimaisemissa. Visuaalisen äänen eli äänen, jonka lähde on näkyvässä, vastakohta on akusmaattinen ääni. Akusmaattinen ääni tuo teokseen jotain sellaista informaatiota, joka on olemassa vain äänen kautta. Akusmaattisen äänen lähde ei milloinkaan nähdä, mutta katsoja kuulee sen aina. Ei-diegeettiset äänet kuten esimerkiksi taustamusiikki tai kertojaääni sekä myös kuvan ulkopuolelta tulevat diegeettiset äänet ovatkin aina akusmaattisia. Diegeettisen äänen lähde on aina läsnä tarinan maailmassa, ja ne ovat ääniä, joita tarinan hahmot voivat kuulla. Ei-diegeettinen ääni taas tulee tarinamaailman ulkopuolelta, eikä sen lähde ole nähtävissä. Myös tarinan hahmo voi joskus kuulla akusmaattisen äänen, jolloin kyseessä on diegeettinen ääni, jonka lähde hahmo ei kuitenkaan näe. Tällainen diegeettis-akusmaattinen tilanne voi syntyä elokuvassa kahdella tavalla: ääni kuuluu akusmaattisena esimerkiksi kuvan ulkopuolelta, jonka jälkeen lähde visualisoidaan tuomalla se kuvaan, tai sitten äänen lähde nähdään ensin kuvassa, jonka jälkeen visuaalinen info otetaan pois ja ääni akusmatisoidaan. (Chion 1994, 71–73, 221.)

Teatterin äänisuunnittelussa akusmaattisia ääniä voi hyödyntää samaan tapaan kuin liikkuvassa kuvassakin, koska useita ääniä repliikeistä tehosteisiin voi esimerkiksi tehokeinona tai jonkin tietyn fyysisen lavasteen sijaan laittaa kuulumaan lavan ulkopuolelta, mikäli äänilähteen visuaalinen info ei ole tarinankerronnan kannalta olennaista. Teatterinäänisuunnittelussa diegeettinen ja ei-diegeettinen ääni toimivat samaan tapaan kuin liikkuvassa kuvassa, ja näiden välisellä rajalla häilymistä voi käyttää hyvänä tehokeinona. Esimerkiksi jotakin tehostetta, ambienssia tai musiikkia voi soittaa aluksi taustalla ei-diegeettisenä, mutta näyttelijän reagoidessa kyseiseen ääneen se tuleeekin yhtäkkiä osaksi tarinan maailmaa muuttuessaan diegeettiseksi.

3 Projektina Valitut lapset -näytelmä

3.1 Esimerkkiteoksen esittely

Valitut lapset – Digimon-näytelmä oli kolmen vuoden mittainen vapaaehtoisvoimin tuotettu harrastajateatteriproduktio. Tuottamamme näytelmä oli *Digimon Adventure* -nimiseen japanilaiseen animaatio-sarjaan perustuva lavasovitus, jonka esityskausi oli sarjan 20-vuotisjuhlavuonna 2019. Esityksestä tehtiin paikasta toiseen kiertävä näytelmä, jota esitettiin erilaisilla lavoilla ympäri Suomen. Näytelmän ensi-ilta oli toukokuussa 2019 Mikkelin teatterissa, jonka jälkeen se nähtiin kesän aikana erilaisissa populaarikulttuuriin keskittyvissä fanitapahtumissa – Hyvinkäällä Hypeconissa, Kuopion Nekoconissa sekä

Oulussa Matsuconissa. Viimeiset esitykset olivat syyskuussa Tampereen Ylioppilasteatterissa. Projektin takana oli noin 40 henkilön tiimi, jonka kaikki jäsenet tekivät produktiota vapaaehtoisesti. Mukana projektissa oli niin teatteri- kuin cosplayharrastajia, tuotannon eri osa-alueiden, kuten käsikirjoituksen, puvustuksen, lavastuksen ja tekniikan, osajia ja opiskelijoita sekä innokkaita ensikertalaisiakin. Moni tiimin jäsen oli lapsena katsonut alkuperäistä sarjaa ja halusi olla mukana tuomassa tuota lapsuusnostalgiaa lavalle sekä tekemässä parasta mahdollista kunnianosoitusta rakkaalle sarjalle. Tiimistä löytyi monenlaista persoonaa, taitoa ja osaamista, joten mukana olleita kenties ainoat yhdistävät tekijät olivat innostus ja rakkaus alkuperäisteokseen, teatteriin sekä yhdessä tekemiseen.



Kuva 1. Valitut lapset -näytelmän juliste. Kuva Milla Köykkä, grafiikka Tino Korkala 2019

Näytelmän pohjana toimiva Digimon Adventure -sarja kertoo seitsemän lapsen seikkailuista digitaalisten hirviöiden, digimonien, maailmassa. Näytelmään sovitettu tarina käsittelee sarjan 13 ensimmäistä jaksoa eli yhden tarina-arkin. Tarinan alkaessa valtava aalto tempaisee lapset mukaansa kesäleiriltä ja nämä heräävät oudolta saarelta, jota asuttavat digimoneiksi kutsutut hirviöt. Jokainen lapsista saa yhden digimonin kumppanikseen, ja matkan aikana digimonit oppivat yksi toisensa jälkeen kehittymään korkeammalle kehitystasolle. Lapset saavat tietää olevansa Digimaailman ennustusten valittuja lapsia, joiden täytyy voittaa Digimaailmaa hallitseva pahuus päästäkseen takaisin omaan maailmaansa.

Projektin alkaessa näytelmän tekemiseksi kysyttiin lupaa sarjan oikeudet omistavalta japanilaiselta Toei Animation -yhtiöltä, jolta ei kuulunut vastausta. Suomen laista löytyi kuitenkin pykälä, joka mahdollisti produktion toteutumisen. Koska kyseessä oli voittoa tavoittelematon ja vapaaehtoisvoimin tuotettu harrastajaproduktio, sen toteuttaminen oli mahdollista myös ilman alkuperäisen tahon suostumusta. Projektin tuottamiseksi kerättiin varoja kahden joukkorahoituskampanjan, kulttuuriapurahojen sekä sponsorien kautta, mutta kaikki näistä saadut tuotot sijoitettiin näytelmän tuotannollisiin kuluihin kuten esityspaikkojen vuokriin, pukuihin, lavasteisiin, logistiikkaan, tekniikkaan sekä näytelmän markkinointiin. (Ahonen 15.03.2020.)

3.2 Ääni osana kokonaisuutta

Fantasian aineksia ja yliluonnollisia elementtejä sisältävän animaationsarjan sovittaminen lava-adaptaatioksi ei ollut aivan yksinkertainen asia minkään tuotannon osa-alueen kannalta. Toisin kuin lavalla animaatiossa on käytännössä mahdollista tehdä mitä vaan, joten alusta asti oli selvää, että paljon kompromisseja jouduttaisiin tekemään jokaisella osa-alueella. Teimme tiivistä yhteistyötä eri osastojen kesken suunnitellessamme esityksen toteutusta, sillä sen eri elementtien täytyi pystyä tukemaan toisiaan ja täydentämään toistensa puutteita. Kokonaiskuvan hahmottaminen on mielestäni etenkin tällaisessa produktiossa olennaista, jotta ääni-ilmaisun toteutusta teoksessa olisi helpompi tarkastella, joten haastattelin tätä tutkimusta tehdessäni joitakin muita produktiossa jossakin taiteellisesti tai tuotannollisesti vastuullisessa roolissa olleita henkilöitä muun muassa lähtökohdista, rajoitteista ja tavoitteista, joita lähdemateriaali ja produktion luonne kullekin alueelle asetti, sekä siitä minkälainen prosessi alkuperäisteoksen sovittaminen teatteriesitykseksi oli.

Näytelmää käsikirjoittamassa ja tuottamassa ollut litu Ahonen kertoo, että käsikirjoittamisen lähtökohtana ja tavoitteena oli kirjoittaa sekä alkuperäiselle teokselle että sen suomenokselle uskollinen käsikirjoitus. Tavoitteena oli tarjota hyvälaatuista nostalgiaa sarjan faneille, mutta myös saada tarinasta juonikuvioltaan helposti hahmotettava sellaisille katsojille, jotka eivät olleet nähneet lähdeosteita. Digimon on ollut Agapio Racing Teamin tuottaman alkuperäisen suomidubbauksensa vuoksi Suomessa todella aliarvostettu sarja, eikä ole siitäkään syystä saavuttanut niin suurta fanikantaa kuin monet muut 90-luvun animaatio-sarjat. ”Maineen ollessa mitä on, meillä oli mahdollisuus puhdistaa alkuperäisen suomidubbauksen lokaaman sarjan mainetta, ja tuottaa jotain sellaista mitä ei ole aiemmin suomalaisilla esiintymislavoilla nähty.” (Ahonen 15.03.2020.) Näytelmän ohjaajana ja käsikirjoitusvastaavana toiminut lina Karasti täydentää, että alussa pohdittiin myös sellaista versiota, joka ei olisi seurannut sarjan juonikuviota, mutta lopulta päädyttiin kuitenkin pysymään alkuperäisessä tarinassa. Näytelmän tarkoitus oli juhlistaa sarjan juhluvuotta, ja käsikirjoittajat kokivat että siihen päästäisiin parhaiten olemalla uskollinen alkuperäisteokselle. (Karasti 15.03.2020.)

Tasapainottelimme fanituotoksen ja laadukkaan teatterin välillä, mutta mielestäni selvisimme siitä hyvin. Samalla pidimme yllä Digimonin tunnelmaa ja teemoja, jotka ovat opettaneet faneille jo pienenä tärkeitä asioita esimerkiksi ystävydestä ja rohkeudesta, ja jälkeen päin saamiemme kommenttien perusteella onnistuimme näissä. (Karasti 15.03.2020.)

Kenties tärkein huomioitava asia mikä lähdemateriaalin lavalle siirtämisessä vastaan tuli olivat fysiikan lait ja reaali maailman rajoitteet, joten aivan kaikkea mitä sarjassa näkee ei ollut mahdollista tuoda lavalle sellaisenaan. Käsikirjoitus pyrittiin kuitenkin tekemään hyvin uskollisesti alkuperäisteokseen nähden ja tarinasta karsittiin lähinnä sellaisia asioita, joita lavalla ei ollut mitenkään mahdollista toteuttaa realismin rajoissa tai joita ei koettu tarpeelliseksi tuoda siihen tarinan jatkuvuuden kannalta. (Ahonen 15.03.2020.) Monet kohtaukset kirjoitettiin myös luottaen teatterin taikaan ja asioihin, jotka tapahtuisivat lavan ulkopuolella. Haastava rajoite oli myös tarinan pituus, sillä lähdemateriaalina käytetyt sarjan 13 jaksoa kestävät yli 4 tuntia, mikä piti saada mahdutettua korkeintaan kahden tuntiin. Tästä syystä juonta piti tiivistää ja joitain hahmoja sekä tapahtumia joko poistaa kokonaan tai yhdistellä luovasti. Myös lopetus oli ongelmallinen, sillä sarja jatkuu näytelmän pohjana käytettyjen ensimmäisen 13 jakson jälkeen suoraan. Tarinaa ei kuitenkaan voinut jättää kesken, vaan sille piti kirjoittaa sopiva lopetus. ”Olen pitänyt itse lievästi avoimista lopuista, joten olen tyytyväinen siihen, miten saimme päätettyä tarinan.” (Karasti 15.03.2020.)

Pukujen ja lavasteiden suunnittelua ja toteutusta rajoitti suuresti se, ettei niihin ollut paljon rahaa käytettävissä, ja siksi monet asiat suunniteltiin niin, että ne voitiin toteuttaa pienellä budjetilla. Lavasteita pyrittiin tekemään vähän myös siksi, että näytelmän tarkoituksena oli kiertää paikkakunnalta toiselle esiintymässä. (Poutiainen 23.03.2020.) Tavoitteena oli kuitenkin saada rajoituksista huolimatta näytelmästä myös visuaalisesti uskottava sekä lähdemateriaalilleen uskollinen teos. Lavastus-, puvustus- ja tarpeistovastaavana toiminut Lisa Poutiainen (23.03.2020) kertoo, että suunnitteluvaiheessa lähdemateriaali oli koko ajan vieressä. Taustakankaisiin otettiin mallia animaatio-sarjan taustoista ja vaikka hirviöhahmojen pukuja jouduttiin näyttelijöiden liikkuvuuden takia muokkaamaan ihmismäisemmiksi niin hahmot pyrittiin kuitenkin säilyttämään otusmaisina. Suurimmat kompromissit tehtiinkin muotoaan muuttavien hahmojen värimaailmassa. Muodonmuutokset suunniteltiin asunvaihtojen kannalta niin, että vain osa näyttelijöiden vaatteista ja puvun osista vaihtuisi, joten joidenkin digimonien väripalettia jouduttiin muokkaamaan, mutta pääelementit säilytettiin kuitenkin oikean värisenä. ”Vaikka pukujen ja lavasteiden tekijöitä oli paljon, kaikki teokset sopivat mielestäni hyvin yhteen ja olivat selkeästi samasta maailmasta.” (Poutiainen 23.03.2020.)

Esitystekniikalle ja erityisesti valoille lähtökohtia ja rajoitteita asetti käytettävissä oleva kalusto, joka vaihteli jokaisen esityspaikan mukaan. Valosuunnittelija Janne Levänen (02.04.2020) kertoo, että kiertävissä esityksissä valot pitää suunnitella niin, että ne ovat helposti muokattavissa jokaisen esityspaikan mukaan. Valosuunnittelun mahdollisuuksia rajasi todella paljon se, ettei monen esityspaikan kohdalla etukäteen yhtään tiedetty millainen kalusto olisi käytettävissä. Valosuunnittelun lähtökohta olikin tästä syystä enemmän tukea muun muassa puvustusta ja lavastusta kuin tehdä isoa ja näyttävää valotaidetta. (Levänen 02.04.2020.)

Noiden esityspaikkojen ero oli niin valtava. Kuopio, joka oli sellainen oikeasti tosi hyvä samoin kuin Mikkeli, ne molemmat olivat hyviä saleja, kokoluokaltaan loistavia. Ja sitten mennään Tampereelle, joka taas ei ollut, se on niin kuin 5 Michelin tähden illallinen versus Mama-pikaruudelit ilman vettä. Sitten kun koittaa siihen sen saman teoksen viedä, sen saman valosuunnitelman ja sen ohjelmointityön saada kohdattua, lähtökohtana se on tosi outo ja luo paljon rajoitteita siihen, kun ei varmasti tiedä mitä tulee tapahtumaan toteutuksen kannalta. Joutuu suunnittelemaan tosi laajasti, kun paikan päällä aina sattuu ja tapahtuu. (Levänen 02.04.2020.)

Valosuunnitteluun Levänen kertoo ottaneensa paljon vaikutteita lähdemateriaalista. Valoihin haettiin inspiraatiota muun muassa hahmojen väreistä ja tapahtumapaikoista. Valosuunnittelun tavoitteena oli paitsi tukea kokonaisuutta ja luoda oikeanlaista tunnelmaa

niin myös pyrkiä luomaan sarjan maailma mahdollisimman hyvin valoilmaisuun kautta lavalle. Levänen sanoo pitäneensä lähdemateriaalin mielessä koko ajan myös siksi, että tällaista faniproduktiota tehdessä pitää muistaa kohdeyleisö, jolle teosta tekee. (Levänen 02.04.2020.)

Paljon oli sitä että katsoin sarjaa kynän ja paperin kanssa ja mietin, miten pystyisin tuomaan siitä mahdollisimman paljon sinne lavalle. Se on samaan aikaan sellainen pelko siellä taustalla, että sitten kun tekee tällaista niin pitää miellyttää niitä faneja, sen sarjan faneja, kohdeyleisöä. Onhan siinä tosi iso vastuu, tosi iso paine kun miettii, että ne yleisössä olevat ihmiset rakastavat sitä alkuperäisteosta, työryhmä rakastaa sitä teosta ja jollain tapaa pitää olla varmistamassa, että ne saa just sitä mitä ne haluavat. (Levänen 02.04.2020.)

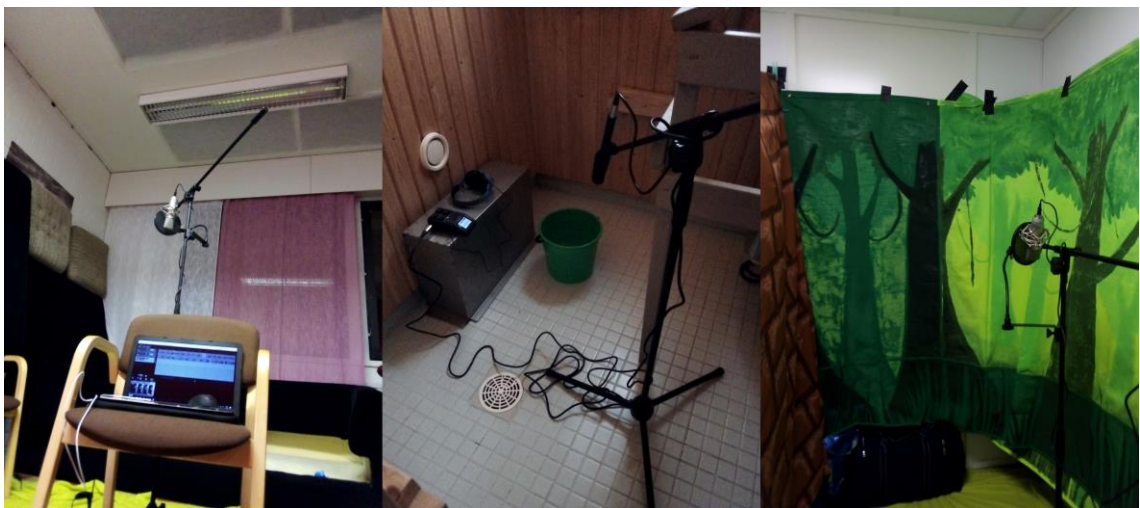
3.3 Äänisuunnittelun tavoitteet, lähtökohdat ja rajoitteet projektissa

Esityksen äänisuunnittelun tavoitteet olivat hyvin samanlaiset kuin koko näytelmän: tavoitteena oli tuoda teatterin lavoilta alkuperäisteokselle mahdollisimman uskollinen esitys, joka olisi nostalginen sarjan faneille mutta myös ymmärrettävissä katsojille, jotka eivät tunne lähdemateriaalia. Äänisuunnittelun tärkein tavoite oli omalta osaltaan herättää animaatiotarjonta eloon teatterin lavalla ja olla äänellisesti mahdollisimman hyvä kunnianosoitus alkuperäisteokselle. Halusimme tuoda esitykseen monia sarjan maailmasta tuttuja ääniä niin tehosteiden kuin taustamusiikin muodossa. Toinen tärkeä tavoite oli sarjauskollisuudesta huolimatta luoda tarinan äänimaailmasta uskottava. Äänimaisemien piti pystyä luomaan mielikuva paikasta, jossa hahmot kuvailivat olevansa vaikei taustakankaissa näkyisikään kuin yksinkertainen miljööseen liittyvä kuva. Tehosteiden piti sopia tarinan maailmaan, oli kyseessä sitten realistinen arkipäiväinen ääni jonkin hahmon toiminnasta tai fantasiamaailmasta tuleva hyökkäys digimonien välisessä taistelussa. Erityisesti itse tekemistämme äänistä ja musiikista, joka ei ollut suoraan animaatiosta peräisin, pyrimme tekemään sarjan maailman ja sen äänien kanssa yhteensopivia, mutta emme kuitenkaan lähteneet jäljittelemään lähdemateriaalin äänitoteutusta suoraan. Halusimme että näytelmä kuulostaisi tutulta, mutta myös itsenäiseltä teokselta ja ennen kaikkea uskottavalta.

Lähtökohtana oli siis luoda ääni-ilmaisultaan teos, jonka pohjana oli animaatiotarjonta, jonka äänimaailmalle halusimme pysyä uskollisena, mutta kuitenkin tehdä esityksen äänimaailmasta samalla myös oman kuuloisensa sekä teatterin lavalla toimivan. Suunnitteluvaiheessa oli myös jo tiedossa lavastuksen lähtökohdista se, että pienen budjetin sekä kiertävän esityksen takia lavasteita tulisi vähän, ja niistä pyrittäisiin tekemään yksinkertaisia sekä helposti liikuteltavia, mikä tarkoitti, että äänellä ja valolla tulisi olemaan

suuri osuus oikeanlaisten tilojen ja tunnelman luomisessa lavalle. Esitystekniikalla piti tavallaan paikata asioita, joita näyttävissä lavasteissa menetettiin.

Paitsi lavastusta myös äänisuunnittelua jossain määrin rajoittava tekijä oli pieni budjetti. Tiesimme etukäteen, että meillä olisi mahdollista käyttää näyttelijöillä mikrofoneja vain isoimmissa esityksissämme. Tämä vaikutti esimerkiksi siihen, ettei repliikkeihin ollut mahdollista ajaa mitään tehosteita livenä esityksissä, joten päädyimme tästä syystä tekemään jotkut selvästi tehostetta vaativat repliikit, kuten radion tai puhelimen kautta kuuluvat äänet, etukäteen äänitettyinä voice overeina. Meillä ei myöskään ollut budjettia vuokrata kunnan äänitysstudiota repliikkien tai äänitehosteiden tekemiseen, joten hyödynsimme äänityksissä muun muassa näytelmän treenitiloina toimivia nuorisotaloja, autotallia sekä saunaa, joita koitimme itse akustoida äänityksiin sopiviksi resurssien mukaan (kuva 2). Myös äänitehosteiden tekemiseen käytettiin välillä hyvin paljon luovuutta, sillä äänien luomiseen ei ollut omasta takaa laajaa tarpeistovarastoa, eikä äänipankeistakaan aina löytynyt sopivia ääniä muokattavaksi, joten näytelmän ääniraidalla kuullaan muun muassa leivänpaahdinta, jalkapallopelejä sekä löylyrankoa aivan erilaisten äänten lähteinä kuin mitä ne todellisuudessa ovat. Äänisuunnittelua jonkin verran rajoittava tekijä oli myös jokaiseen esitykseen vaihtuva esityspaikka, joista jokainen oli erilainen paitsi akustiikaltaan niin myös äänentoistoltaan, sillä kaiutinten määrä ja niiden sijoittelu näyttämöön nähden vaihtelivat suuresti. Tiesimme siis jo suunnitteluvaiheessa, että jokainen näytös tulisi varmasti kuulostamaan melko erilaiselta.



Kuva 2. Erilaisia äänitystaratkaisuja projektin aikana. Kuvat Kati Rolamo 2018, 2019.

4 Sarja vs. näytelmä: äänisuunnittelu lähdemateriaalissa ja esimerkkitieteoksessa

4.1 Äänisuunnitteluprosessi ja sen toteutus esimerkkitieteoksessa

Näytelmän esituotanto alkoi vuonna 2016, noin kolme vuotta ennen ensi-iltaa, ja sen harjoitukset aloitettiin syksyllä 2017. Näytelmää harjoiteltiin 1,5 vuotta viikonloppuisin pääasiallisesti nuorisotalolla Mikkeliissä. Lähdin produktion mukaan keväällä 2017 kiinnostuksesta itse projektia, tuttua lähdemateriaalia ja teatteria ääntä kohtaan. Päädyin lopulta tekemään produktiossa yhtä jos toistakin toimenkuvaa, mutta esitystekniikan kannalta päätehtäväni olivat pää-äänisuunnittelijana ja tekniikkatiimin vastaavana toimiminen. Lähdin projektiin mukaan melko kylmiltäni, sillä minulla ei ollut mitään aikaisempaa kokemusta näytelmien äänisuunnittelusta tai teatterin tekemisestä muutenkaan. Muistan suunnittelun alkuvaiheilla pohtineeni paljon sitä, miten teatteriesityksen ääni-ilmaisuus eroaisi elokuvien ääni-ilmaisusta ja millä tavalla voisin hyödyntää ja soveltaa liikkuvan kuvan äänitöistä opittuja asioita minulle uudessa ympäristössä.

Varsinaisen äänisuunnittelutyön aloitin, kun käsikirjoitus oli saatu lukkoon ja otettu mukaan harjoituksiin. Äänisuunnittelu lähti käyntiin pohjatyöllä: muiden osastojen kanssa kokoustamalla ja keskustelemalla toiveista äänen ja valon suhteen, käsikirjoitusta luki sekä katsomalla näytelmän käsikirjoitusta vastaavat animaatio- ja jaksot referenssiksi. Näiden perusteella laadin alustavan äänisuunnitelman siitä, minkälaisia äänimaisemia ja -tehosteita tarvittaisiin, sekä mietin myös taustamusiikkien käyttöä. Pohjatyön jälkeen pidimme harjoituskauden aikana tekniikkatiimin kanssa paljon kokouksia, joissa pohdimme niin esitysten taiteellista kuin teknistä toteutusta. Äänitiimin, johon kuului lisäksi toinen äänisuunnittelija sekä äänet esityksissä ajava ääniteknikko, kesken kokoustimme paljon erityisesti äänitehosteiden suunnittelun sekä taustamusiikin käytön merkeissä. Varsinainen äänitehosteiden tekeminen koostui kahdesta äänipajasta, joissa äänitimme toisen äänisuunnittelijan kanssa kaikki itse tehtävät äänet, sekä itseäänitettyjen ja pankeista etsittyjen äänten editoinnista. Äänet otettiin harjoituksiin mukaan esitysvuoden alkupuolella, jolloin editoimme ääniä vielä harjoitusten väleissä ja välillä paikan päällä harjoitusviikonlopuissakin, joten jokaiselle harjoituskerralle niitä tuli aina lisää. Ääniä muokattiin ja korjailtiin jonkin verran vielä esityskaudenkin aikana. Esityksissä äänet ajettiin kulloiseltakin esityspaikalta löytyvään äänipöytään yhdistetyltä kannettavalta tietokoneelta, johon hankimme äänien ajamista varten PC-pohjaisen ääni-, video- ja valois-

kujen toistamiseen tarkoitetun ohjelman. Äänipöydästä pystyimme tällä tavalla säätämään ainoastaan master-kanavan ulostuloa, joten tehosteiden ja musiikin varsinainen miksaaminen tapahtui siis myös suoraan ohjelmassa. Mikrofonillisissa esityksissä meillä oli erikseen ylimääräinen ääniteknikko miksaamassa mikkejä äänipöydästä ja olin itse mikittämässä ja avustamassa näyttelijöitä mikrofoniensa kanssa esitysten aikana.

Erilaisista esitystiloista (kuvat 3-7) johtuvan äänentoiston sekä akustiikan vaihteluiden takia päädyimme menemään äänien toistettavuuden kannalta mahdollisimman yksinkertaisella linjalla. Emme lähteneet tekemään esimerkiksi liikkuvia äänimaisemia tai ajaneet ääniä tulemaan vaan tietystä kaiuttimesta, sillä varmuutta jokaisen esityspaikan kaiuttimien määrästä ja sijoittelusta ei etukäteen ollut. Lavalla oli keskimäärin 14 hahmoa lähes koko näytelmän ajan, joten yksittäisistä kaiuttimista tulevat pisteäännet olisivat muutamassa kohtaa helpottaneet yleisön huomion kiinnittämistä oikeaan hahmoon tai suuntaan, mutta tätä ei olisi ollut joka paikassa mahdollista toteuttaa. Liikkuvan esityksen takia emme myöskään pystyneet käymään esityspaikoilla etukäteen niin, että olisimme päässeet kuuntelemaan niiden akustiikkaa ja testaamaan miltä äänet missäkin paikassa kuulostavat. Ääni-ilmaisuun piti siis löytää kultainen keskitie ja tehdä äänimaailmasta yleisesti hyvältä kuulostava. Tekniikan rakennus- ja valmistautumisaika esityksiin vaihteli muutamasta tunnista esityspäivänä sitä edeltäneeseen yöhön, joten esityksiä kasatessa meillä oli yleensä myös kädet niin täynnä töitä ettei silloinkaan ollut mahdollista tehdä muutoksia äänitiedostoihin kulloisenkin saliakustiikan mukaan. Ainoastaan isoimmassa esityksessämme, Nekocon-tapahtumassa Kuopion Musiikkikeskuksen konserttisalissa (kuva 5), meillä oli lähes koko esitystä edeltävä päivä varattu esitystekniikan rakentamiselle, joten ehdin tehdä muutoksia joihinkin ääniin, jotta ne sopisivat kyseisen salin akustiikkaan paremmin. Muuten tyydyimme esitysten soundcheckeissä testaamaan lähinnä, miten kovaa äänet kannattaisi kyseisessä tilassa ajaa.



Kuva 3. Ensi-illan esiintymislava Mikkelin Teatterissa. Kuva Kati Rolamo 2019



Kuva 4. Hypeconin esiintymistila Hyvinkään Villatehtaan Black Boxissa. Kuva Kati Rolamo 2019



Kuva 5. Nekoconin esityksen lava Kuopion Musiikkikeskuksessa. Kuva Kati Rolamo 2019



Kuva 6. Matsuconin esityslava Pohjankartanon koululla Oulussa. Kuva Joonas Lumitähhti 2019



Kuva 7. Tampereen Ylioppilasteatterin tilat viimeisissä esityksissä. Kuva Tekla Kokkonen 2019

4.2 Teosten äänisuunnittelun yhtäläisyyksiä ja eroja

Näytelmän lähdeteoksena toimi siis vuodelta 1999 peräisin olevan japanilaisen Digimon Adventure -animaatiosarjan ensimmäinen tarina-arkki. Lähdemateriaalin äänisuunnittelu on mielestäni yllättävän hyvä 90-luvun animaatiosarjaksi: se on genressään hyvin toimiva ja siinä on paljon kiinnostavia ratkaisuja kertoa tarinaa sekä hahmoja äänen kautta. Monen muun aikalaisanimaation ääni-ilmaisu on paljon ”tyhjempää” ja sen tehtävä tuntuu olevan pelkästään tukea kuvaa. Tosin myös Digimonin äänikuvasta kuulee selkeästi, että kyseessä on parikymmentä vuotta vanha sarja, sillä vaikka äänitoteutus onkin hyvin tehty niin esimerkiksi useat foley-äännet sekä tehosteet eivät ole aivan niin viimeisen päälle hiottuja kuin nykypäivän animaatioissa. Monet yksittäiset äännet kuulostavat irrallisilta, ja niiden matalia taajuuksia voisi hyvin pehmentää esimerkiksi ekvalisaattorilla niin, että ne uppoaisivat paremmin muuhun äänimaailmaan. Sarjan äänimaailma on rikas, ja siinä kuuluukin lähes koko ajan jotain ääniä. Hiljaisuutta voisi hyvin käyttää enemmän joissain kohdissa tehokeinona.

Näytelmän äänisuunnitteluun otettiin paljon vaikutteita lähdemateriaalista ja monia äänellisiä elementtejä pystyikin siirtämään sellaisenaan suoraan ruudulta lavalle. Suunnitteluvaiheessa katsoin sarjan jaksoja ja merkitsin käsikirjoitukseen asioita, jotka olisivat myös näytelmässä olennaisia toteuttaa äänellä. Vaikka kyseessä oli tribuutti, jonka oli

tarkoitus olla mahdollisimman uskollinen lähdemateriaalilleen, emme kuitenkaan lähteneet suoraan kopioimaan sarjassa käytettyjä ääniä, vaan halusimme luoda näytelmän äänimaailmasta realistisesti uskottavan, mutta kuitenkin myös Digimonin fantasiamaailmaan sopivan. Ainoastaan hahmojen käyttämän Digivice-laitteen ikonisen piippauksen käytimme sellaisena kuin se sarjassa kuullaan, koska kyseessä on faneille niin tunnistettava ääni, ettei sitä olisi pystynyt korvaamaan millään vastaavalla.

4.2.1 Taustamusiikki

Lähdemateriaalissa taustamusiikkia on käytetty paljon ja jaksot ovatkin lähes läpisävellettyjä, joten hiljaisia kohtia ilman musiikkia ei juuri ole. Musiikki kuitenkin pääsääntöisesti sopii kohtiin, joissa sitä on käytetty: se tukee toimintaa ja luo tunnelmaa. Sarjassa kuultava musiikki on pääosin ei-diegeettistä taustamusiikkia, mutta joitakin kappaleita on myös upotettu osaksi tarinan maailmaa. Sarjan soundtrackilta löytyviä kappaleita kuullaan muutaman kerran esimerkiksi radiosta tai jonkun hahmon esittämänä. Tärkein diegeettisen musiikin lähde on Yamato-nimisen hahmon soittama huuliharppu, joka päättyi myös näytelmäämme osaksi tarinan äänimaailmaa. Osa musiikista on selkeästi tunnelmaa luovaa tilantäyttömusiikkia, mutta musiikilla on myös tarinallinen elementti. Jotkut kappaleet yhdistyvät selkeästi johonkin tiettyyn hahmoon, ja esimerkiksi kaikilla lapsilla onkin oma teemamusiikkinsa, jota kuullaan usein hahmon hetkinä tai tämän ollessa suuressa osassa jaksossa. Musiikin toistuvuutta on myös käytetty tarinallisena tehokeinona: jokin kappale kuullaan ensin tietynlaisessa tilanteessa, ja siihen palataan uudestaan, kun eteen tulee samankaltainen tilanne. Niin sanotun hahmohetken ollessa kyseessä tietty hahmo on yleensä käynyt läpi kehitystä, jolloin tilanne, johon palataan, muuttuu ratkaisultaan erilaiseksi. Musiikki siis myös sitoo kohtauksia tarinallisesti toisiinsa. Musiikki elää välillä tosi intensiivisesti tarinan mukana, mikä välittyy hyvin esimerkiksi joissain taisteluissa, jolloin kappale saattaa yllättäen katketa kun tilanne kääntyy huonoksi, mutta ratkaisun löydyttyä taistelumusiikki palaakin takaisin joko rytinällä tai hienovaraisesti feidaten.

Näytelmässä taustamusiikkia käytettiin lähtökohtaisesti tunnelman luojana sekä sarjauskollisuuden takia. Halusimme tehdä kunnia sarjan alkuperäiselle soundtrackille taustamusiikkeineen käyttämällä sitä myös lavasovituksessa. Produktion ollessa voittoa tavoittelematon vapaaehtoisvoimin tuotettu harrastajaproduktio pystyimme käyttämään alkuperäismusiikkia näytelmässä ilman tekijänoikeusongelmia (Ahonen 15.03.2020). Pohdimme äänitiimin sekä ohjaajan kanssa näytelmän musiikkivalintoja huolella, sillä vaikka

sarjassa kuullaan taustamusiikkia jatkuvasti, emme kokeneet tarpeelliseksi, että se soisi koko ajan myös lavalla. Päädyimme käyttämään musiikkia kohdissa, joissa sillä oli selkeä tarkoitus joko tarinan kannalta tai oikeanlaisen tunnelman luojana. Näin musiikilla oli enemmän vaikutusta kuin jos se olisi pyörinyt koko ajan taustalla täyttämässä tyhjää tilaa. Näytelmän musiikki oli paria poikkeusta lukuun ottamatta ei-diegeettistä taustamusiikkia, sillä musiikin pääasiallinen tehtävä näytelmässä oli luoda tunnelmaa sekä tukea tarinaa ja näyttelijäntyötä. Diegeettistä musiikkia kuultiin esityksissä lyhyen huuliharppukappaleen sekä puhelimen soittoaänen kautta, ja lisäksi Bakemon-nimisten haamudigimonien tanssia edeltänyt musikaalinen hyminä leikkitteli hieman diegeettisen ja ei-diegeettisen äänen rajalla. Hyminä kuuluu aluksi vaimeana hahmojen kinastelun taustalla, mutta voimistuu siinä kohtaa kun se tulee osaksi tarinan maailmaa hahmojen reagoimissa siihen.

Teimme joistakin kappaleista omia miksauksia vastaamaan paremmin käyttötarkoitusta, ja muutama kappale päädyttiin tekemään myös kokonaan itse, kun alkuperäiseltä soundtrackilta ei löytynyt mitään tilanteeseen sopivaa musiikkia. Näytelmän alkuperäiset taustamusiikit tehnyt ja myös toisena äänisuunnittelijana toiminut Joonas Lumitähhti (10.03.2020) kertoo, että lähtökohtana oli alusta asti käyttää sarjan alkuperäistä musiikkia, jota myös tarvittaessa miksattiin uudelleen käyttötarkoitukseen sopivaksi. Suurin osa sarjan kappaleista toimi valmiiksi sellaisenaan tai vähän muokattuna, mutta muutamaan kohtaan päädyttiin tekemään omaa musiikkia:

Ne musiikit ja ambienssit mitkä tein kokonaan alusta itse eivät mielestäni olleet sen kummallisempia kuin muukaan tähän näytelmään tehty äänisuunnittelu. Parissa kappaleessa soitin itse midi-keyboardilla melodian, mutta muuten se oli käytännössä yhtä lailla tilanteeseen sopivien äänien etsimistä valmiista soundeista. Musiikissa vaan voi kertoa asioita vapaammin kuin pelkillä efekteillä. (Lumitähhti 10.03.2020.)

Itse tehdyissä kappaleissa ja ambiensseissa hyödynnettiin jonkin verran muita näytelmän ääniä. Lumitähhti (10.03.2020) kertoo ottaneensa kappaleiden tekoon vaikutteita enemmänkin näytelmän muusta äänisuunnittelusta kuin lähdemateriaalista. Esimerkiksi tarinassa esiintyneiden mustien rattaiden tanssikohtauksen taustalla kuullussa kappaleessa käytettiin yhtenä osana samaa rattaan hurinaa kuin kuultiin muissakin kohdissa, jolloin mustia rattaita oli lavalla. ”Ei olisi ollut mielestäni järkevää lähteä kilpailemaan taustamusiikissa alkuperäisteoksen kanssa, oli vain hyvä että sarjan musiikit pääsivät oikeuksiinsa.” (Lumitähhti 10.03.2020.)

Vaativin asia esityksen musiikeissa oli sarjan laulettuun tunnuskappaleen uudelleen tekeminen näytelmää varten, mistä tuli tavallaan oma sivuprojektinsa projektin sisällä. Halusimme käyttää loppukumarrusten taustalla suomenkielistä versiota sarjan tunnuskappaleesta, mutta ongelmaksi muodostui se, ettei siitä ollut meidän tarpeisiimme riittävän hyvälaatuista versiota enää olemassa. Päätimme alun perin äänittää muutaman näyttelijän kanssa uudelleen laulut kappaleen instrumentaalipohjaan, mutta sitten meille tarjoutui erään näyttelijämme isän kautta mahdollisuus tehdä yhteistyötä hänen bändinsä kanssa. White and Blue -yhtye innostui harjoittelemaan ja soittamaan kappaleen, jonka sitten kävimme äänittämässä heidän harjoitustilassaan. Bändin äänittäminen tuntui aluksi haastavalta ajatukselta paitsi resurssien myös vähäisen soitinten äänittämiskokemuksen takia, mutta samalla se oli kuitenkin hyvä tilaisuus päästä soveltamaan ja testaamaan koulun musiikkikursseilta opittuja tietoja. Saimme äänityksen lopulta kuitenkin onnistumaan paremmin kuin hyvin bändiltä sekä koululta lainatun ja oman kaluston avulla, sekä yhdistämällä toisen äänisuunnittelijan kanssa taitotietomme soitinten mikityksestä (kuva 8). Myöhemmin äänitimme myös lauluosuudet näyttelijöiden kanssa ja miksasimme kappaleesta version näytelmämme käyttöön.



Kuva 8. Mikitetty rumpusetti bändin äänityksissä. Kuva Kati Rolamo 2019

4.2.2 Atmosfäärit ja äänimaisemat

Alkuperäisteoksessa on lopulta melko vähän kohtia, joissa ei olisi musiikkia, mutta kaikki nuo kohdat on täytetty jonkinlaisella atmosfäärillä kuten liikkuvan kuvan äänimaailmassa yleisesti kuuluu. Elokuville ja tv-sarjoille hiljaisuus ei ole ikinä täysin hiljaista, ellei absoluuttista hiljaisuutta käytetä tehokeinona, mutta teatterissa asia on toisin, eikä taustalla välttämättä aina kuulu tilanteeseen sopivaa äänimattoa tai musiikkia. Sarjan hiljaisissa kohdissa saattaakin kuulua vain hiljaista suhinaa tai kohinaa, mutta muuten atmoina on käytetty erilaisia äänimaisemia, jotka ovat merkittävä tekijä oikeanlaisen tunnelman luomisessa. Taustat on animoitu melko yksinkertaisesti, mutta oikeanlainen äänimaisema tuo niihin paljon lisää. Äänimaisemat soivat välillä myös musiikin kanssa päällekkäin, mutta eivät häiritsevästi.

Äänimaisemat olivat tärkeä osa myös näytelmämme äänimaailmaa. Samaan tapaan kuin animaatio-sarjassa ne tehostavat yksinkertaisia taustoja, niin näytelmässämme yksi niiden tärkeimmistä tehtävistä oli tukea yksinkertaista lavastusta luomalla kohtaukseen sopivaa tunnelmaa ja sijoittamalla tapahtumia paikkoihin, joita lavastuksessa ei välttämättä nähty. Saimme äänen kautta luotua vakuuttavia illuusioita paikoista, joissa hahmot olivat, vaikkei taustalla ollut monessa kohtauksessa mitään muuta kuin maalattu taustakangas. Pystyimme myös paikkaamaan lavastuksen puutteita äänen ja valon avulla varsinkin sellaisissa kohdissa, joissa paikka tai vuorokauden aika vaihtui kesken kohtauksen vaikka lavastus ei vaihtunut. Tästä kerrotaan tarkemmin kappaleessa 5.1. Äänellä pystyttiin myös kertomaan akusmaattisesti paljon asioita lavan ulkopuolelta, joita kohtauksissa ei nähty järkeväksi toteuttaa lavalla. Emme ottaneet äänimaisemiin vaikutteita lähdemateriaalista, koska emme halunneet suoraan lähteä kopioimaan niitä, vaan enemmän haimme inspiraatiota käsikirjoituksesta sekä näytelmän lavastuksesta.

4.2.3 Foley, pisteäänien ja pistetehosteet

Sarjan foley- ja pisteäänien taso vaihtelee paljon, sillä osa on hyvin ja huolella tehtyjä, mutta osa taas kuulostaa vain joltain sinne päin tehdyiltä ääniltä. Pisteäänienä on käytetty paljon: osa on realistisempia ja osa taas selvästi enemmän piirrettymaailmasta tulevia huomio- ja reaktioäänienä. Perinteisistä foley-äänistä on jätetty – tässä tapauksessa hyvinkin tarpeettomat – vaatteiden kahinat kokonaan pois ja keskitytty selvästi enemmän erilaisiin proppeihin. Askeleet ovat joissain kohdissa turhan massiivisia ja erottuvat liian selkeästi kuvaan ja pohjaan nähden. Ongelmaa korjaisi paljon se, että niistä leikattaisiin

turhat alataajuudet pois. Monille muillekin äänille olisi voinut tehdä saman, sillä askeleiden lisäksi tämän ongelman huomaa monissa pisteäänissä. Liian massiiviset ja ääniläheteeseen nähden liian voimakkaat äänet hyppäävät ulos tarinan maailmasta ja rikkovat siten illuusiota siitä. Äänimaailma on kuitenkin pienistä vioistaan huolimatta monipuolinen ja kekseliäs, ja esimerkiksi digimonien liikkumiseen on luotu tavallisten askeleiden sijaan näille ominaisia ääniä liikkua, mitkä katsoja oppii nopeasti yhdistämään tiettyyn hahmoon.

Näytelmässämme pistetehosteiden tarkoitus oli tehostaa ja tukea näyttelijöiden toimintaa. Suunnittelin aluksi paljon enemmän ääniä kuin mitä lopulta päädyttiin käyttämään, sillä mietimme huolella mitkä asiat olisivat tarinankerronnan kannalta oleellisia tehostaa myös äänellä. Osa jätettiin pois jo suunnitteluvaiheessa, kun totesimme niiden olevan enemmän foley-ääniä kuin varsinaisia tehosteita ja toteutuvan siten paremmin lavafoleyna. Joitakin ääniä testattiin harjoituksissa ja jätettiin vasta sitten pois, kun totesimme, etteivät ne joko toimi lavalla tai niille ei ole selkeää tarvetta. Tärkeitä pistetehosteita olivat erityisesti digimonien hyökkäysten äänet taistelukohtauksissa, sillä kaikille hyökkäyksille ei tehty tarpeistopropia. Lähes kaikki pistetehosteet olivat diegeettisiä ja kuuluivat osaksi tarinan maailmaa. Osa niistä toimi itsenäisesti erillään näyttelijäntyöstä, kun taas osa pistetehosteista oli myös reaktioääniä näyttelijöille toimien merkinä repliikille tai jollekin toiminnalle lavalla.

Jossain vaiheessa suunnitteluprosessia oli ideana tehdä lähdemateriaalin tapaan joillekin digimoneille näiden liikkumisesta syntyviä ominaisääniä. Totesimme nämä kuitenkin hankaliksi toteuttaa, koska näyttelijän olisi useassa tapauksessa pitänyt pystyä ajoittamaan liikkeensä ääniraitaan. Epäsynkroniassa tuleva ääni olisi ollut liian häiritsevä ja hypännyt samaan tapaan ulos tarinan maailmasta kuin yllä mainitut, huonommin editoidut äänet lähdemateriaalissa. Päädyimme kuitenkin tekemään tällaiset äänet ensimmäiselle lasten kohtaamalle viholliselle Kuwagamonille, koska lapset puhuvat tästä ennen sen ilmestymistä lavalle, muiden vihollisten vain ilmestyessä paikalle yllättäen. Halusimme Kuwagamonin tapauksessa korostaa tiedossa olevaa lähestyvää vihollista ja maalata siitä isoa uhkaa kauan ennen sen lavalle tuloa. Teimme tämän kahdella erillisellä ääniraidalla: toisessa olivat isot tömisevät askeleet sekä valtavat saksen omaavan ötökkämäisen digimonin ollessa kyseessä terien leikkausääntä, ja toisella raidalla taas hahmon ulkomuotoon sopivaa siipien surinaa ja hirviömäistä korinaa, sillä kyseessä oli

Digimon, joka ei puhu. Hahmon lavalle tulo oli äänien ajajalle merkki pysäyttää ensimmäinen ääniraita, jolloin hirviön askeleet muuttuivat lavafoleyksi eikä näyttelijän tarvinnut ajoittaa liikkumistaan ääniraidalla kuuluviin tömiseviin askeliin.

Projektin edetessä päädyimme myös siihen, ettei fyysisiä iskuja, kuten taisteluissa nähtyjä taklauksia, puremisia tai nyrkin- ja miekaniskuja korostettaisi erikseen äänessä, sillä myös nämä olisi pitänyt saada ajettua tarkassa synkroniassa lavan tapahtumiin. Taistelut olivat välillä hyvinkin nopeatempoisia ja digimonit tekivät fyysisiä sekä proppi-iskuja sekaisin, joten varsinkin viimeisten kohtausten joukkotaistelut, joissa lähes kaikki hahmot olivat yhtä aikaa taistelemassa, olisivat menneet ääneltään liian sekavaksi ja tukkoon. Kokeilimme kuitenkin yhdessä näytöksessä ohjaajan toiveesta korostaa Taichi- ja Yamato-nimisten ihmishahmojen nyrkkitappeluksi yltyneen kinastelun ääniä tekemällä ne livenä esityksessä. Taistelu toteutettiin niin, että kun hahmot ryhtyivät lyömään toisiaan niin kolmannen lavalla olleen ihmishahmon näyttelijä löi kädellään reittään vasten aina kun jompikumpi hahmoista sai nyrkistä. Lavalla olevien digimonien näyttelijöiden oli tarkoitus toimia näköesteenä, mutta näiden parveilu häiritsi iskuja tekevän näyttelijän suoritusta eikä niitä kokeilun perusteella saatu tehtyä tarpeeksi katseilta piilossa, joten emme jatkaneet äänien tekemistä enää muissa näytöksissä. Ideaa olisi toki voinut soveltaa niin, että joku avustajista tai näyttelijöistä, joka ei ollut kohtauksessa lavalla olisi tehnyt tätä verhoista lavan ulkopuolelta, mutta vaihtuvien esityspaikkojen takia kaikissa näytöksissä ei ollut aina niin hyvä näkyvyys lavalle, ja lisäksi esityksissä oli muutenkin niin paljon muuta mietittävää, että asia, jota sinne ei oltu integroitu alusta asti pääsi ihan rehellisesti unohtumaan.

4.2.4 Tehosteet ja ambienssit

Yliluonnollisia elementtejä sisältävän, animoidun fantasiasarjan ollessa kyseessä erilaisia äänitehosteita on käytetty paljon. Kuva ei kuitenkaan missään kohtaa tunnu menevän tukkoon vaikka ääniä kuuluu välillä paljon päällekkäin, sillä tehosteet toimivat hyvin siellä missä niitä on päätetty käyttää. Äänellä on helppo tehostaa fantasiaelementtejä ja luoda vakuuttavia taisteluita hirviöiden välille. Taistelut ja muodonmuutokset ovatkin tärkein paikka tehosteiden käytölle, mutta sarjassa on käytetty paljon myös erilaisia ambienssiefektejä. Esimerkiksi monien pahojen digimonien ilmestyessä ensi kertaa näkyviin taustalla saattaa kuulua uhkaavaa ambienssia korostamassa sitä, että jotain outoa tai paha on tulossa. Digimoneilla, jotka eivät puhu, on myös uskottavat hirviömäiset äänet, jotka ovat yhdistelmiä ääninäyttelijän äänestä ja erilaisista efekteistä.

Näytelmässä isojen äänitehosteiden tärkein tehtävä oli luoda illuusioita asioista ja tapahtumista, joita lavalla ei pystytty fyysisesti toteuttamaan. Tehosteilla saimme näin ohjattua ja korostettua tapahtumien kulkua tiettyyn suuntaan vaikka lavakuvassa ei muuttunut varsinaisesti mikään. Tällaisia tapahtumia olivat esimerkiksi hahmojen putoaminen jokeen kallion sortuessa sekä muutamassa eri kohtauksessa kuultavat maanjäristykset. Käytimme perinteisten tehosteiden lisäksi myös ambiensseja korostamaan asioita sekä joissain tapauksissa myös luomaan tunnelmaa. Teimme ambienssit pääosin itse ja käytimme niitä lähinnä kohdissa, joihin tarvittiin enemmän kuin pistetehoste mutta joihin ei myöskään löytynyt mitään sopivaa musiikkia. Tehosteiden ja pistetehosteiden käytöstä kerrotaan tarkemmin kappaleessa 5.3.

4.2.5 Dialogi ja voice over

Sarjan dialogi on äänitetty ja miksattu sopimaan hyvin muuhun äänimaailmaan. Dialogin kanssa ei ole säästetty tehosteissa, ja se on tehty viimeisen päälle, joten esimerkiksi kaikua on käytetty hyvin herkästi vähänkin kaikuisissa paikoissa, ja jos puheen pitää kuulua jonkin materiaalin läpi tai laitteen kautta niin se kuulostaa myös tarkasti siltä. Digimonien äänissä on alkuperäisessä japaninkielisessä versiossa käytetty jonkun verran tehosteita erityisesti muodonmuutosten yhteydessä. Digimonien ollessa alemmalla tai perustasolla kehityksessään ääninäyttelijä vain muuttaa ääntään, mutta hahmojen kehityksessä voimakkaammiksi ja kookkaammiksi myös puheesta on tehty efektien avulla massiivisempaa. Sarjan suomalaisessa versiossa Agapio Racing Team, joka dubbasi puolet sarjasta, taas on toteuttanut digimonien äänet niin, että yhtä valittua lasta sekä tämän digimonikumppania näyttelee aina sama henkilö, mutta digimonien ääntä on käsitelty. Digimonien puheesta on efektien avulla tehty säröilevää ja jopa robottimaisen kuuloista. Epäorgaaninen ääni paitsi erottaa saman dubbaajan näyttelemät hahmot toisistaan myös luo illusion digitaalisuudesta. Hahmojen koon vaihtelua muodonmuutoksissa Agapio tosin ei tuo äänessä millään tavalla esille, vaan näyttelijät tekevät hahmon eri muodot perusäänellään. Jälkimmäisen puoliskon sarjasta dubbannut Tuotantotalo Werne taas on luottanut enemmän dubbaajiensa muuntautumiskykyyn, ja joissain tapauksissa käyttänyt myös eri näyttelijöitä digimonien eri muodoilla, sen sijaan että olisi lähtenyt leikkimään tehosteilla.

Näytelmässä oli muutamia kohtia, joissa näyttelijöiden puhetta tarvitsi jotenkin tehostaa efekteillä. Tällaisia olivat esimerkiksi puhelimesta ja radion kautta kuuluvat äänet. Tie-

simme kuitenkin jo hyvin varhaisessa vaiheessa, ettei näyttelijöillä tulisi olemaan mikrofoneja käytössä kaikissa esityksissä, joten efektien ajaminen ääniin liveinä äänipöydästä ei olisi ollut joka kerta mahdollista. Äänitimme kaikki tällaiset repliikit etukäteen, lisäsimme niihin tarvittavat efektit valmiiksi ja ajoimme ne esityksissä voice overina, jolloin näyttelijä tarpeen vaatiessa huulisynkkäsi repliikkinsa lavalla. Tästä kerrotaan tarkemmin kappaleessa 5.2. Kaiulla ja lievällä pitchauksella tehostettuja voice overeita hyödynnettiin myös parin kohtauksen lopussa, jossa tarinan päävihollisesta annettiin pelkällä äänellä sekä uhkaavalla ambienssilla vihjaus ennen kuin tämä nähtiin ensimmäistä kertaa lavalla. Mikillisissä esityksissä digimoneja esittävien näyttelijöiden ääniin ajettiin myös hieman efektejä käyttäen muun muassa flangeria ja phaseria, jolloin äänistä saatiin otusmaisemman kuuloiset. Tällä tavoin korostettiin digimonien digitaalisuutta ja hirviömyyttä, ja lisäksi se oli myös viittaus jaksojen suomiversion tapaan toteuttaa digimonien äänet.

Etukäteen tehtyjen äänitysten avulla toteutimme lisäksi näytelmän alussa kuultavan kertojäänänen sekä saimme muutamassa kohtaa lisättyä repliikkejä hahmoille, jotka eivät olleet lavalla. Tätä hyödynsimme erityisesti kohtauksessa, jossa hahmot menivät sisään kartanoon, ja lava piti pimentää hetkeksi kun sinne tuotiin lisää lavasteita. Pimeyden aikana näyttelijät kiersivät lavan takaa toiselle puolelle, minkä aikana lavalle ajettiin etukäteen äänitetty raita, jossa kuului hahmojen keskustelua, askeleita ja astioiden kilinää kun lapset ja digimonit muka kulkivat kartanossa ympäriinsä ja söivät löytämänsä ruokaa. Raidan avulla saimme paitsi pelattua lavaninjoille aikaa lavasteiden viemiseen niin myös ujutettua mukaan faneille löydettäväksi muutamia sarjan suomalaisesta dubbauksesta tuttuja repliikkejä. Näytelmässä oli mukana myös yksi hahmo, jota ei nähty kertaakaan fyysisesti lavalla. Hahmo nimeltä Gennai yritti tavoittaa lapsia muutaman kerran ensin puhelimen kautta soittamalla, ja viimeisen kohtauksen lopussa hahmo ilmestyi lähdemateriaalin tapaan (kuva 9) hologrammina, jonka toteutimme etukäteen kuvattuna taustavideoona (kuva 10). Kahdessa esityksessä meillä ei tosin ollut valkokankaan sijainnin puolesta mahdollista käyttää videoita, jolloin ajettiin pelkkä videossa käytetty ääniraita voice overina. Kohtaus toimi myös pelkällä äänellä, vaikka jäikin ilman videota tylsäksi kun katsojille ei paljastunut minkälainen hahmo oli kyseessä.



Kuva 9. Gennai-hahmon hologrammi lähdemateriaalissa. (Toei Animation 1999.)



Kuva 10. Gennai-hahmon hologrammin toteutus esityksessä. Kuva Pete Hiltunen 2019

5 Näytelmän äänisuunnittelu esimerkkikohtausten kautta

Animaatiossa voidaan tehdä käytännössä mitä vain: minkä animaattori voi kuvitella sen hän voi myös piirtää. Digimon Adventuren animaattoreilla on siis ollut vain mielikuvitus rajana niin hirviöiden ulkonäön, taisteluiden kuin muiden kummallisten asioiden kanssa, joita lapset seikkailunsa aikana kohtaavat. Mutta toisin kuin animaatiossa, teatterin lavalla pätevät painovoiman lait ja reaali maailman fyysiset rajoitteet, eikä kaikessa voi luottaa aina myöskään pelkkään teatterin taikaan. Äänellä pystyimme kuitenkin lisäämään tällaisiin kohtiin elementtejä, jotka auttoivat halutun illuusion toteutumista.

5.1 Paikan tai vuorokauden ajan vaihtuminen kesken kohtauksen

Näytelmän kohtauksista noin puolet oli sellaisia, että hahmot liikkuvat paikasta toiseen tai vuorokauden aika vaihtui kohtauksen aikana, mutta lavastus ei kuitenkaan vaihtunut. Näin ollen vaihdoksista viestittiin yleisölle joko dialogin, hahmojen toiminnan tai lyhyen lavalta poistumisen ja lavan takaa kiertämisen avulla. Tällaisissa kohdissa tekniikalla oli aivan erityisen tärkeä tehtävä tukea näyttelijöiden työtä, sillä lavastukseen ei pystytty kesken kohtauksen tekemään suuria muutoksia. Joissain tapauksissa lavalla olevia proppeja muutettiin, mutta oli myös muutamia vaihtoja, jolloin lavakuvassa ei muuttunut mikään. Esimerkiksi toisessa kohtauksessa oltiin aluksi joen varrella metsässä, johon hahmot huuhtoutuivat pudottuaan ensimmäisen kohtauksen lopussa sortuvalta jyrkenteeltä jokeen. Lapset päättivät kuitenkin pian jatkaa digimoneineen matkaa ja päätyivät merenrantaan. Taustasermeissä näkyi koko kohtauksen ajan metsän taustakankaat, joten paikan vaihto tuotiin ilmi ainoastaan valolla ja äänellä sekä hahmojen ”lähdetään pois täältä” -repliikillä, jonka jälkeen nämä poistuivat pikaisesti lavalta palaten eri kulkuaukosta heti takaisin. Teimme kohtauksen äänimaisemaan muutoksen siten, että joen varressa kuuluneet metsän äänet linnunlauluineen ja veden solinoineen feidattiin hitaasti pois samaa tahtia näyttelijöiden lavalta ulos kävelemisen kanssa. Vastaavasti näiden palatessa lavalle tehtiin nopea feidaus merenrannan äänimaisemaan, jossa kuuluu aaltojen kohinaa ja lokkeja. Hahmot eivät missään kohtaa puhu mitään rannasta, mutta audiovisuaalisen sopimuksen takia jokainen joskus rannalla käynyt katsoja osaa yhdistää lokkien kirkunan ja aaltojen pauhun rantamaisemaan. Äänimaisemissa oli selkeä ero viestittämässä paikasta toiseen siirtymistä.

Samaan tapaan paikan vaihtumisen illuusiota tehostettiin äänimaiseman vaihteluilla neljännessä kohtauksessa, jossa hahmot löysivät tehtaan. Ryhmä jakautui kahtia osan lähdettyä tutkimaan tehdasta ja osan jäätyä sisääntulotilaan, josta avautui hetken päästä myös tarinallisesti tärkeä koodiseinä (kuva 11). Kohtauksen aikana siirryttiin pariin kertaan ryhmien välillä, ja nämä vaihdot tehtiin näyttelijöiden vaihtaessa paikkoja ja lavaninjojen muuttaessa tarvittavia proppeja hetkellisen lavapimeyden turvin. Korostimme tilojen ja ryhmien vaihtumista myös äänessä tekemällä tehtaaseen kaksi erilaista äänimaisemaa. Sisääntulotilassa ja koodihuoneessa kuului erilaisia huminoita, sihinöitä ja suhinoita, joita käynnissä olevasta tehtaasta voisi kuulua, sekä tärkeänä elementtinä liukuhihna, jota osa hahmoista ihmetteli ääneen. Tehdasta tutkimaan lähtenyt porukka taas päätyi tehtaan konehuoneeseen, jonka äänimaiseman pohja oli sama kuin koodihuoneessa, mutta poistimme siitä liukuhihnan ja lisäsimme tilalle jyskyttäviä, raskaita koneääniä.



Kuva 11. Tehtaan koodihuone (vasen kuva) ja konehuone (oikea kuva). Kuvat Pete Hiltunen 2019

Vuorokauden ajan vaihtuminen nähtiin kolmannessa kohtauksessa, jonka aikana ilta vaihtui yöksi (kuva 12). Kohtauksen alussa lapset raahustivat lavalle väsyneinä ja päättivät leirytyä järven rantaan, josta he myös löysivät tyhjän raitiovaunun. Äänimaisemassa teimme selkeän eron aiemmissa kohtauksissa kuultuun päivään käyttämällä illan äänimaisemassa erilaisia iltalintuja, pöllön huhuilua sekä heinäsiirkojen sirtystä. Ilta alkoi kuitenkin vaihtua yöksi ja äänimaisemassa teimme vaihdon käynnistyksen pistetehosteiden kautta. Lapset yrittivät polttopuita ja ruokaa kerättyään sytyttää nuotion, mutta Agumon-niminen digimon kävi henkäisemässä sen pienellä tulenlieskalla sytyksiin. Tulenhenkäys kuului pistetehosteena, ja sen jälkeen äänimaisemaan tuli mukaan lisäksi nuotion rätinää. Illan äänimaisema feidattiin vähitellen pois nuotion ääneen ja samalla tilalle muuttui hitaasti kasvaen yöäänimaisema, jossa kuului enää lähinnä palava nuotio,

sirkkojen siritystä sekä yksittäisten lintujen ääntelyä siellä täällä. Pitkällä raitojen ristiin feidauksella pyrimme äänessä jäljittelemään pimeään hidasta laskeutumista samaan aikaan kun hahmot söivät nuotion äärellä ja lähtivät yksi toisensa perään raitiovaunuun nukkumaan.



Kuva 12. Iltamaisema (vasen kuva) ja yömaisema (oikea kuva). Kuvat Steve Elizaveta Zolnerovits 2019

5.2 Tapahtumat eri tiloissa samaan aikaan lavalla

Näytelmän seitsemännessä kohtauksessa nähtiin kahdessa eri paikassa samaan aikaan tapahtuvan tilanteen kohtausta, joka on helppo toteuttaa paitsi animaatioissa myös missä tahansa näytellyssä elokuvassa tai sarjassa leikkaamalla kuvia ristiin. Teatterissa kuitenkin kohtaukset tehdään siinä hetkessä yleisön edessä, joten kahden eri tilanteen tapahtuminen samanaikaisesti lavalla vaati hieman luovuutta toteutukseen. Kohtausta vastaavassa sarjan jaksossa lapset ovat päävihollisensa Devimonin toimien takia joutuneet kukin erilleen toisistaan. Koushiro- sekä Mimi-nimiset hahmot digimoneineen onnistuvat löytämään toisensa vanhoilla raunioilla. Lapset kuitenkin kinastelevat ja Mimi sän-tää suutuksissaan sisälle raunioihin eksyen labyrinttiin. Koushiro onnistuu saamaan tietokoneelleen näkyviin labyrintin kartan ja opastaa Mimiä etänä. Jaksossa kohta on toteutettu leikkaamalla kuvia ristiin hahmosta toiseen sekä laittamalla näiden äänet kuulostamaan toisilleen siltä, kuin ne tulisivat radion kautta (kuva 13). Hahmot eivät tosin käytä kohtauksessa radiopuhelinta tai muutakaan vastaavaa kommunikaatiovälinettä, vaan Koushiro puhuu kuulokesettiin, jolloin tämän ääni kaikuu labyrintissa, ja Mimin ääni taas kuuluu tietokoneen kautta. Näytelmäversiossa ei olisi ollut mitään järkeä jäljitellä kuvaleikkauksia ja vaihdella samalla tyylillä hahmoja lavalla. Toteutimme kohtauksen niin, että sekä Koushiro että labyrinttiin eksyneet Mimi, Sora ja digimonit olivat yhtä aikaa lavalla kommunikoidessaan tietokoneen välityksellä. Koushiro ja tämän seuraan jäänyt Palmon-niminen digimon istuivat lavan etureunassa tietokoneen ääressä samalla

kun muut harhailivat taustalla labyrintissä, ja valospotin vaihtelulla korostettiin aina sitä ryhmää, joka ei kuulunut radion kautta ja oli ikään kuin samassa tilassa yleisön kanssa (kuva 14). Koushiron ja Palmonin muille antamat suunnistusohjeet tehtiin äänittämällä sekä efektoimalla repliikit etukäteen, ja ne ajettiin esityksissä voice overina näyttelijöiden huulisynkatessa vuorosanansa. Näin saimme repliikit kuulostamaan siltä, kuin ne olisivat kaikuneet hahmoille akusmaattisina ääminä labyrintissa samanlaisen selittämättömän radioyhteyden kautta kuin sarjassakin, ja loimme uskottavampaa illuusiota siitä, että ryhmät olivat eri tiloissa vaikka näkyivätkin samaan aikaan lavalla.



Kuva 13. Labyrinttikohtauksen toteutus lähdemateriaalissa. (Toei Animation 1999.)



Kuva 14. Labyrinttikohtaus näytelmässä. Kuva Steve Elizaveta Zolnerovits 2019

5.3 Fantasiaelementtien toteutus

Sarjassa erilaisia fantasiaelementtejä käytetään muun muassa taisteluissa sekä erityisesti digimonien hyökkäyksissä, joten näitä oli myös tärkeää korostaa näytelmässä esitystekniikan avulla. Digimonien hyökkäyksissä käytettiin yleensä lavaninjojen operoimia tarpeistoproppeja, mutta joissain tapauksissa iskulla ei ollut proppia ollenkaan. Iskuja korostettiin valoilla, ja jokaisella hyökkäyksellä oli oma ominaisäänensä. Lisäksi lopputaistelussa enkeliä sekä paholaista muistuttavien Angemon- ja Devimon-nimisten hahmojen kuolemat aiheuttivat toteutuksellaan aluksi päänvaivaa. Animaatiossa tapahtuma on tehty niin, että hahmot haihtuvat pois hitaasti kulumalla, ja sen jälkeen Angemonista putoavat höyhenet muuttuvat tämän digimunaksi. Lavalla näyttelijöiden poistuminen paikalta suurien siipipukujensa kanssa oli lähinnä kömpelöä, joten päädyimme lopulta toteuttamaan kuolemat hahmojen lyyhistymistä seuranneen lavapimennyksen kautta (kuva 15). Pimeyden aikana lavalle soitettiin mystistä ambienssia, joka paljastui valojen palattua Angemonin digimunana ilmestymisen ja hahmon uudelleensyntymisen merkiksi.



Kuva 15. Kuolevien hahmojen lyyhistyminen lavalle ennen pimennystä. Kuva Pete Hiltunen 2019

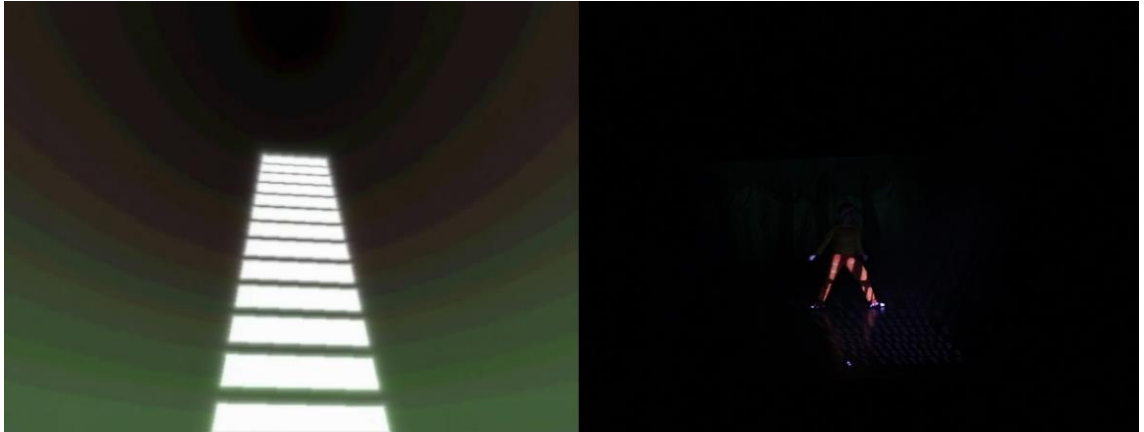
Yksi haastavimmista asioista toteuttaa lavalla olivat digimonien muodonmuutokset eli digivoitumiset. Nämä ovat niin tarinan kuin hahmokehityksen kannalta tärkeitä hetkiä, joten digivoitumisille on lähdemateriaalissa paitsi oma tunnuslippaleensä myös oma sarjan maailmasta irrotettu animaatiojaksonsa. Puvustuksesta vastannut Lisa Poutiainen muistelee, että alun perin muodonmuutokset suunniteltiin tehtäväksi yleisöltä piilossa

joko sermin, verhon tai lavan takana, sillä vaatteiden ja puvun osien vaihtamisen ajateltiin olevan tylsän näköistä (Poutiainen 23.03.2020). Hahmon lavalta pois juokseminen muodonmuutoksen käynnistyessä olisi kuitenkin rikkonut kohtauksen tunnelman pahasti. Digivoitumisista käytiin tiimin sisällä paljon keskustelua, ja lopulta päädyimme tekemään ne lavalla yleisön edessä. Tämä oli jokaisessa esityksessä koettujen yleisöreaktioiden sekä jälkeensä saatujen katsojapalautteiden perusteella selvästi oikea päätös, sillä digivoitumisten on keuhutettu olleen vaikuttavimpia kohtia koko näytelmässä.

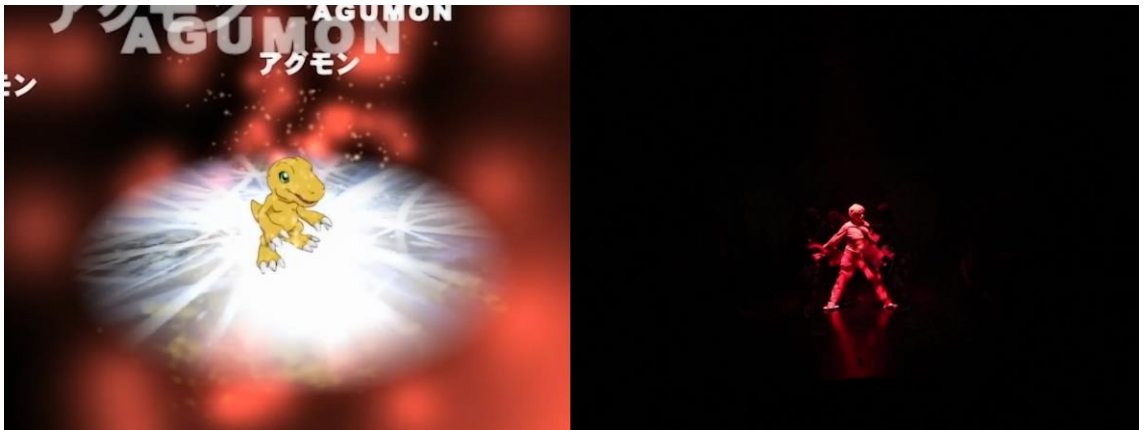
Sarjassa animaatiojaksot ovat olennainen osa muodonmuutosta, vaikka ne keskeyttävätkin varsinaisen toiminnan ja jakson tapahtumat hetkeksi. Tästä saimme ajatuksen, että aina kun näytelmässä tuli digivoitumisen hetki, kaikki lavalla paitsi muotoaan muuttava hahmo sekä lavaninjat jähmettyivät paikoilleen. Kun digivoituminen oli valmis, äänipöydästä ajettiin kilahduksenomainen reaktioääni merkiksi, jolloin lava taas heräsi eloon ja kohtaus jatkui normaalisti. Stillkuvaan jäävällä lavalla saimme luotua illuusiota animaatiojakson tapaan tarinan maailmasta irrallaan tapahtuvasta muodonmuutoksesta, ja tehtyä siitä näyttävämmän hyödyntäen myös valon ja äänen mahdollisuuksia täysillä. Sen sijaan, että asun vaihtoa olisi mitenkään piiloteltu lavalla, se päätettiin tehdä näyttävästi. Jokaiselle hahmolle luotiin muutokseen oma koreografia, joten samalla kun mustiin pukeutuneet lavaninjat vaihtoivat näyttelijöille asun osia, näyttelijät vaihtoivat näyttävillä poseerauksilla asentoa puvun osien vaihtumisen mukaan.

Digivoitumisen animaatiojaksot ovat lähdemateriaalissa massiivinen ja näyttävä kokonaisuus, mutta koska oli mahdotonta tehdä kaikkea siinä nähtävää pyörimistä ja hahmon muodonmuutosta fyysisesti lavalla, totesimme, että kohtauksissa esitystekniikalla ja erityisesti valoilla olisi suuri rooli oikeanlaisen illuusion luomisessa. Valosuunnittelija Janne Levänen kertoo, että digivoitumisiin luotiin valoshow, joka yritti toistaa mahdollisimman hyvin animaatiojakson tapahtumat Digivicesta lähtevästä muuttumiskielasta (kuva 16) pyörivien ja sykkivien valoelementtien kautta (kuva 17) hahmon muuttumiseen ja värien vaihtumiseen (kuva 18) (Levänen 02.04.2020).

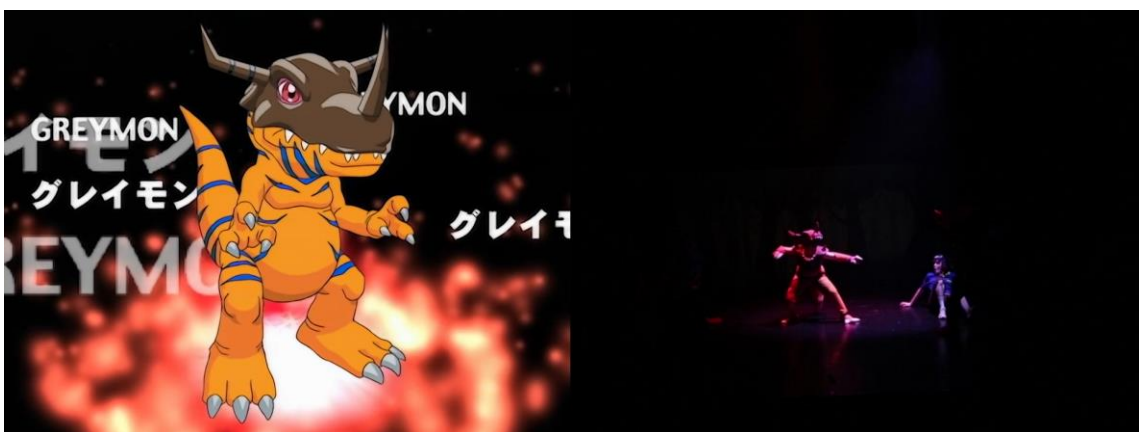
Digivoitumisen prosessi oli tosi mielenkiintoinen kun se painottui niin paljon siihen lähdemateriaaliin. Kun sen kääntää valosuunnitteluun niin se oli mun mielestä älyttömän mielenkiintoista koittaa muuttaa tuollaista animoitua fantasiaa realismiksi ja valoiksi, koska siinä tapahtuu aika paljon kaikkea. Siinä on sellaista tosi abstraktia pyörivää, kimaltavaa ja leijuvaa asiaa mikä ei oikein... Siinä ei vaan ole järjettä. Mutta sitten kun sitä alkaa oikein katsomaan ja miettimään ja analysoimaan niin sieltä löytää sen järjen taustalta. (Levänen 02.04.2020.)



Kuva 16. Digivoituminen käynnistyy Digivice-laitteesta lähtevällä valokiilalla (Toei Animation 1999). Valokuva Steve Elizaveta Zolnerovits 2019



Kuva 17. Animaatiossa hahmo pyörii ja valmistautuu muutokseen (Toei Animation 1999). Esityksessä lavaninjat vaihtavat näyttelijälle asun osia. Valokuva Steve Elizaveta Zolnerovits 2019



Kuva 18. Digivoituminen on valmis ja hahmo on muuttanut muotoaan (Toei Animation 1999). Valokuva Steve Elizaveta Zolnerovits 2019

Äänen tehtävä digivoitumisissa oli tukea valojen toimintaa ja näyttelijäntyötä sekä toimia merkinä muodonmuutosjakson aloitukselle ja lopetukselle. Halusimme myös äänessä tuoda mahdollisimman paljon animaatiojakson tapahtumia esille ja irrottaa muodonmuutokset tarinan maailmasta, joten äänitimme digivoitumiskohtausten ”hahmosta X hahmoon Y” -repliikit etukäteen, ja niitä tehostettiin kaiuilla, massalla sekä uuden hahmon ulkomuotoon sopivalla tehosteäänellä, kuten dinosauruksen karjunnalla, suden ulvonnalla tai kirkonkelloilla. Tärkein elementti digivoitumisjaksoissa oli kuitenkin musiikki. Käytimme digivoitumisten ei-diegeettisenä taustamusiikkina animaatiosarjassa kuultavaa legendaarista *Brave Heart* -kappaletta, joka yhdistyy lähdemateriaalin tunteville katsojille niin selkeästi hahmojen muodonmuutoksiin, ettei mitään muuta musiikkia olisi voinut tilanteeseen edes harkita. Kappaleesta käytettiin ensimmäisessä ja viimeisessä muuttumisessa laulettua versiota ja muissa digivoitumisissa pelkkää instrumentaalista. Erolla haluttiin korostaa ensimmäistä muodonmuutostkertaa sekä tärkeintä muutosta lopputaistelussa. Koska sama kappale toistui aina samassa tilanteessa lähes jokaisessa kohtauksessa, myös uusi lähdemateriaalia tuntematon katsoja oppi nopeasti yhdistämään sen digivoitumisiin. Tällä kappaleella on sarjassa kyky muuttaa kohtauksen tunnelma hetkessä. Digivoitumiset tapahtuvat usein kun uhkaava vihollinen hyökkää ja lapset ovat vaarassa tai epätoivon hetkillä kun tuntuu että kaikki toivo selviytymisestä on mennyt. Mutta kohtaukseen tulee heti toivoa kun *Brave Heart* alkaa soimaan, sillä katsoja on oppinut yhdistämään sen muodonmuutokseen, joka taas tarkoittaa voimakkaampaa hahmoa ja siten mahdollisuutta voittaa vihollinen. Tätä samaa ajatusta hyödynsimme myös lavasovituksessa ja erityisesti viimeisen kohtauksen digivoitumisessa, joka oli se tarinan tärkein. Niinpä painotimme tätä hetkeä ennen muodonmuutoksen alkua dramaattisella hiljaisuudella, joka syntyi kun tarinan päävihollisen Devimonin pimeys peitti hahmot alleen ja samaan aikaan myös lavalta feidattiin valot pois. Vaikutti siltä kuin Devimon olisi onnistunut tuhoamaan lapset, mutta kun hetken täydellisen hiljaisuuden jälkeen pimeydestä kajahti *Brave Heartin* aloittava, toivoa tuova tuttu kitarariffi, niin jokainen katsoja, oli sitten alkuperäisen sarjan fani tai ei, tiesi varmasti mitä tulee tapahtumaan.

6 Audiovisuaalisen teoksen adaptoiminen lavalle ammattiteatterissa

Tehtyäni äänisuunnittelun harrastajateatteriproduktioon halusin tätä tutkimusta varten ottaa selvää, miten vastaavanlaisia lähdeteoksen lavasovituksia tehdään ammattipiireissä. Laitosteattereissa ja vastaavissa on kuitenkin yleensä käytössä kunnan kalusto ja budjetti, ja lisäksi esitykset tapahtuvat samalla lavalla. Lähtökohdat teoksen tekemiseen ovat

siis aivan erilaiset kuin pienen budjetin kiertävällä harrastajanäytelmällä, mikä asetti äänisuunnitteluun omat rajoitteensa. Minua kiinnosti tietää, kuinka paljon tällaisten rajoitteiden poistaminen vaikuttaisi lähdemateriaalin adaptoinnin lopputulokseen. Kävin ottamassa asiasta selvää Helsingin Kaupunginteatterilla, jonka esitysohjelmistosta löytyi tätä tutkimusta tehdessä Disneyn samannimiseen animaatioelokuvaan perustuva *Pieni merenneito* -musikaali. Haastattelin musikaalin äänisuunnittelijaa Kai Poutasta teoksen äänisuunnittelun tavoitteista ja lähtökohdista lähdemateriaalin suhteen, teoksen äänisuunnitteluprosessista sekä yleisesti teatteriäänisuunnittelusta.

Valitut lapset -näytelmän tapaan myös Pienen merenneidon lähdemateriaalina toimi animoitu teos. Sain huomata, että lähdeteoksen samankaltaisuus oli lähestulkoon ainoa asia, joka yhdisti tällaisen klassisen Disneyn animaatioelokuvan sovittamista näyttämölle ammattiteatterissa ja animaatiosarjan lavasovituksen tekemistä harrastajapiireissä. Vaikka kaupunginteatterilla on esitysten tekemiseen käytössä kunnon kalusto, tilat ja budjetti, esityksen tyyppi asettaa sen äänisuunnittelun tekemiselle omanlaisensa rajoitteet. Poutanen (12.03.2020) selittää, että Helsingin kaupunginteatterissa esitetty Pieni merenneito -musikaali ei ensinnäkään pohjannut suoraan Disneyn animaatioelokuvaan vaan kyseisestä elokuvasta tehtyyn Broadway-musikaaliin, jolloin sen kohdalla piti noudattaa jo olemassa olevaa librettoa. Disneyltä ei kuitenkaan tullut tarkkoja ohjeita minäkään asiaan tekemiseen, ainoastaan nuotit ja käsikirjoitus, joita tuli noudattaa. Tekstiin ja tarinaan ei saanut tehdä muutoksia ja ne lukitsivatkin käytännössä 95 % kaikesta, mutta tekninen toteutus tehtiin teatterin omalta pohjalta. (Poutanen 12.03.2020.)

Poutanen kertoo, että musikaalimaailmassa on olemassa kaksi eri tapaa tehdä musikaali: niin sanottu replika ja oma tuotanto. Replika tarkoittaa sitä, että teoksen omistajalta tulevat valmiina piirustukset, lavastukset, pukusuunnitelmat, äänisuunnitelmat ja valosuunnitelmat, jotka pitää toteuttaa pilkulleen niin kuin alkuperäinen tekijä on halunnut. Omistaja siis määrää miltä teoksen pitää näyttää ja kuulostaa. Helsingin Kaupunginteatterin Pieni merenneito ei ollut replika, sillä suunnittelu oli heidän omaa käsialaansa, mutta teatterin piti lähettää suunnitelmansa kuitenkin hyväksyttäväksi Disneylle, koska he valvovat hahmojensa esilletuontia. ”Äänisuunnittelun suhteen ei tarvitse onneksi lähetellä mitään koska se on niin abstraktia, eihän nyt kukaan voi paperilta lukea että tältä tämä kuulostaa, mutta lähetetään kuva lavastuksesta niin ne voi heti nähdä.” (Poutanen 12.03.2020.)

Lähtökohdat ja tavoitteet teoksen äänisuunnittelulle eivät siis tulleet niinkään lähdemateriaalista vaan jo aiemmin siitä tehdystä musikaaliversiosta. Valmis käsikirjoitus antoi raamit, joiden puitteissa ei ollut hirveästi vapautta tulkita teosta äänellisesti. Musikaaleissa muutenkin ääni-ilmaisu keskittyy musiikkiin ja laulunumeroihin, jolloin muun äänisuunnittelun tehtävä on lähinnä tukea musikaalista ilmaisuja. Poutanen (12.03.2020) kertoo, että musikaalissa äänisuunnittelu ei yleensä olekaan sisältöä luovaa vaan sisältöä toistavaa sillä orkesteri ja laulajat kertovat tarinan. Musikaalien suunnittelu onkin oma lajinsa, jossa äänisuunnittelu on melko yksinkertaista. Se on lähinnä estetiikkaa: tekstin ja musiikin esille tuomista sillä musiikki ja laulu kertovat 95 % asioista. Äänisuunnittelullisesti Pienen merenneidon kohdalla ainoa esteettinen asia, mitä oli mahdollisuus miettiä, oli sen vedenalainen maailma. Poutanen teki teoksen äänimaailmaan paljon merenalaisia ja muita teoksen maailmaan liittyviä ääniä, kuten sammakoita kurnuttamaan suolle. Äänillä myös tehostettiin tarinan tapahtumia esimerkiksi kohtauksessa, jossa myrskyn raivotessa merellä laiva kaatuu ja hajoaa. ”Mutta kun ne on kirjoitettu valmiiksi niin niitä ei tarvitse itse keksiä. Mehän ei olla luotu sitä tarinaa sinne, vaan se tulee suoraan libretosta.” (Poutanen 12.03.2020.)

Poutanen selittää, että musikaalin tai näytelmän äänisuunnitteluprosessi alkaa noin vuosi tai kaksi ennen ensi-iltaa työryhmän jäseniin tutustumisella. Äänisuunnittelun kannalta kapellimestari ja ohjaaja ovat ensimmäiset, joiden kanssa äänisuunnittelija neuvottelee. Lavastuksen kanssa kommunikointi on myös tärkeää, sillä äänisuunnittelijoiden on saatava lavastusmallit ja -suunnitelmat näyttelijöitä varten tulevien monitorointikauuttimien sijoittelua varten. Helsingin Kaupunginteatterin, kuten varmasti muidenkin isojen ammattiteatterien tapauksessa, yleisölle tulevan äänentoiston kaiuttimet ovat aina valmiiksi paikallaan. Musikaalin äänisuunnitteluprosessiin kuuluu myös teokseen ja musiikkiin tutustuminen, ja näiden jälkeen seuraavaksi tärkein asia on Poutasen mukaan äänipöydän ohjelmointi valmiiksi harjoituksia varten. Äänipöytä ohjelmoidaan valmiiksi kaikki orkesterin soitinten ja näyttelijöiden mikrofonit, joten harjoitusten alettua ohjelmoidaan enää lähinnä että kuka näyttelijöistä laulaa ja mikä soitin soittaa missäkin kohtaa. ”Merenneidon kohdalla suurin haaste oli ehkä se, että musiikin piti kuulostaa ikään kuin klassiselta elokuvamusiikilta eli se ei voi olla mitenkään jytisevää poppia eikä se ole tavallaan klasaria, sen pitää olla jotain niiden väliltä.” 13-henkinen orkesteri piti siis saada kuulostamaan sinfoniaorkesterilta konserttitalissa. Tämän aikaansaamiseksi Poutanen kertoo tehneensä erilaisia mikitysratkaisuja, joilla soitinten sointia saatiin kuulostamaan suuremmalta. Lisäksi hyödynnettiin teatterin äänentoistojärjestelmää, joka sisältää 112 kaiutinta ympäri salia. (Poutanen 12.03.2020.)

Kysyttäessä Poutaselta käytännöistä tehdä äänitehosteita ammattiteatterissa hän vastaa, että niitä tehdään sekä itse että etsitään äänipankeista. Monet tehosteet tulevat suoraan pankista, mutta niitä käsitellään rankasti ennen kuin ne menevät näyttämölle. Harva tehoste menee suoraan sellaisenaan, ja käytännössä valmiit tehosteet ovatkin lähes aina hybridejä. Lähtötilanteena saattaa olla joku pankista löytyvä ääni, jota muokataan ja maustetaan efekteillä niin, että siitä tulee juuri se ääni mitä halutaan. Poutanen kertoo käyttävänsä esimerkiksi paljon ajokoneiden pitchaus eli äänen korkeutta muuttavia ominaisuuksia. Joskus ratkaisut voivat olla tosi yksinkertaisia. (Poutanen 12.03.2020.)

Ammattiteatterissa on Poutasen mukaan kahdenlaisia äänisuunnittelijoita. Jotkut äänisuunnittelijat tekevät vain suunnittelutyön ja ajotyö jätetään äänimestareille. He eivät tee muuta kuin pelkkiä suunnitelmia eli ovat mukana harjoituskauden ajan ensi-iltaan asti, ja poistuvat sitten tekemään jotain toista teosta. Sitten on sellaisia äänisuunnittelijoita kuin Poutanen, joka on samalla sekä suunnittelija että mestari, ja haluaa itse myös ajaa suunnittelemansa esitykset vielä ensi-illan jälkeenkin. (Poutanen 12.03.2020.)

Tykkään ajotyöstä tosi paljon, se on parasta kun siellä on 40 näyttelijää laulamassa stagella, 15 henkeä soittamassa montussa ja 1000 ihmistä ulvoo ja kiljuu ja taputtaa ja huutaa. Varsinkin Merenneidon kohdalla lapsien ilo on sellainen että se on niin kun ihan parasta. Nautin siitä esitystilanteesta hirveästi. (Poutanen 12.03.2020.)

Musikaalin tai näytelmän lähtökohdat vaikuttavat siis siihen kuinka paljon äänisuunnittelijan kannattaa ottaa lähdemateriaalista vaikutteita. Valitut lapset -näytelmän tapauksessa halusimme pysyä mahdollisimman uskollisena alkuperäiselle teokselle, joten ammensimme paljon inspiraatiota ja otimme vaikutteita niin visuaaliseen puoleen kuin tarinaankin lähdeteoksesta. Pyrimme pitämään tarinan ja hahmot realismin sallimissa rajoissa mahdollisimman lähellä alkuperäistä, pitäen kuitenkin päätavoitteena sarjan siirtämistä toimimaan lavasovitukseksi. Mutta silloin kun näytelmän ei haluta olevan mahdollisimman tarkka sovitus alkuperäisestä teoksesta, vaan ennemminkin uusi versio siitä teatterin lavalle tuotuna, voi olla jopa parempi olla liikaa tutustumatta ja ottamatta vaikutteita lähdeteoksesta. Poutasen (12.03.2020) mukaan esimerkiksi elokuva ja siitä teatteriin tehty musikaali ovat yleensä kaksi ihan eri asiaa, eikä niissä aina välttämättä ole edes samoja kappaleita mukana:

Usein mä en halua tutustua johonkin toiseen teokseen ettei sieltä tule mitään ideoita, koska niistä ideoista ei pääse eroon. Jos pitäisi tehdä uusi versio jostain ja katsoisi sen vanhan version niin se kummittelee. Sitten kun ei tiedä mitään siitä niin on ikään kuin tyhjä paperi, johon voi luoda omaa eikä tarvitse stressata että kopioiko jotain. (Poutanen 12.03.2020.)

Äänisuunnittelun tekeminen olemassa olevaa musikaalia lähdeteoksenaan käyttävään esitykseen sekä näytelmään, joka ei pohjautu mihinkään audiovisuaaliseen teokseen eroaa prosessina toisistaan paljon. Originaalinäytelmän ollessa kyseessä äänisuunnittelijalla on enemmän taiteellista vapautta suunnitella ja luoda äänimaailma alusta loppuun. Poutanen (12.03.2020) kertoo, että tällöin äänisuunnittelussa korostuu dramaturgia ja taiteellinen ajattelu. Äänet luovat tunnelmaa johon näyttelijät tarttuvat, mutta äänen pitää tarvittaessa toimia myös vastavoimana asioille. Äänellä voidaan johdatella katsojaa eri asioihin kuin näyttelijäntyöllä: näyttelijän näyttelemä hahmo voi esimerkiksi näytellä olevansa iloinen, mutta onkin oikeasti surullinen, jolloin tämä tuodaan ilmi soittamalla jotain surullista ääntä taustalle. Tällöin äänen kautta voidaan antaa vihjeitä siitä, että tarina on menossa draaman risteykseen, jolloin juoni muuttuu oleellisesti. Musikaaleissa äänisuunnittelijan ei tarvitse miettiä dramaturgiaa samalla tavalla, koska se on kaikki kirjoitettu musiikkiin. (Poutanen 12.03.2020.)

Musikaalissa se sisällönluominen eli niiden äänitehosteiden tekeminen on ehkä 5 % siitä työstä. Jos siellä on 40 biisiä niin niiden välissä on siellä täällä muutamia äänitehosteita kun taas näytelmän äänisuunnittelussa se on toisinpäin. Silloin tehdään 95 % niitä äänimaisemia sinne. Yleensä pelataan tunteita ja soitetaan musiikkia, maalataan äänimaisemalla sitä näytelmää. Ne ovat saman ammatin kaksi ihan eri puolta. (Poutanen 12.03.2020.)

7 Yhteenveto

Tutkimuksen tavoitteena oli tarkastella äänisuunnittelun keinoin animoidun teoksen siirtämistä teatterin lavalle. Tutkin ensin teatteriäänisuunnittelua sekä teatteri- ja elokuva-äänen yhtäläisyyksiä ja eroja kirjallisten lähteiden sekä ammattilaishaastattelun kautta, ja pohdin, kuinka liikkuvan kuvan äänisuunnittelukeinoja voisi soveltaa teatteriin. Vaikka elokuva ja teatteri ovat keskenään hyvin erilaisia taidemuotoja, huomasin niiden ääni-ilmaisussa olevan yllättävän paljon samanlaisia elementtejä. Elokuvan äänikerronnan keinoja ei kaikissa tapauksissa pysty siirtämään teatterimaailmaan sellaisenaan, mutta kaikkia tutkimiani keinoja, jotka olivat aineistona käyttämäni esimerkkititeoksen ääni-ilmaisun kannalta oleellisia, huomasin voitavan jollain tapaa soveltaa myös näytelmän äänisuunnittelussa, koska pohjimmiltaan kyse on kuitenkin samanlaisilla rakennuspalikoilla pelaamisesta. Tutkimusmenetelmänä käytin aineistollista tutkimusta ja hyödynsin erityisesti lähilukua tutkiessani esimerkkititeoksen äänisuunnittelua. Kävin tutkimuksessani läpi esimerkkititeoksen sekä sen lähdemateriaalina toimineen sarjan äänisuunnittelua, ja kerroin, millaisilla keinoilla animaatio-sarjaa joko siirrettiin suoraan tai luotiin uudestaan la-

valle purkamalla aineistot osiin äänellisten elementtien kautta. Kävin näytelmän äänisuunnittelua tarkemmin läpi prosessina sekä muutaman esimerkkikohtauksen kautta, joiden äänisuunnittelussa erityisesti piti ottaa huomioon myös projektin äänisuunnittelulle asettamat lähtökohdat, rajoitteet ja tavoitteet.

Tein myös ammattilaishaastattelun avulla vertailevan tutkimuksen siitä, miten ammattiteatterissa tehdään vastaavia lavasovituksia, kun samanlaisia rajoitteita esitykselle ei ollut kuin aineistona olleessa esimerkkiteoksessa. Ammattilaisilla laitosteattereissa toki on lähtökohtaisesti paremmat resurssit, kuten tilat, kalustot ja budjetit, teosten tekemiseen, joten tiesin jo ennen haastattelua, että vastaavanlaisen lähdemateriaaliin nojaavan lavasovituksen tekeminen olisi aivan erilainen prosessi ammattilaisten toimesta kuin harrastajapiireissä. Tästäkään huolimatta tutkimuksen tulos ei kuitenkaan mielestäni ole täysin vertailukelpoinen esimerkkiteokseen nähden, sillä vaikka molempien teosten lähdemateriaalina toimi animoitu teos, lähtökohdat lavasovitusten tekemiseen olivat myös resurssit pois luettuna aivan erilaiset. Ammattiteatterissa tehty musikaali ei nimittäin pohjannut suoraan lähdeokseensa vaan siitä tehtyyn Broadway-esitykseen, joka antoi valmiit raamit esityksen äänisuunnitteluun. Teoksen ei siis pitänyt olla uskollinen alkuperäisteokselle vaan siitä tehdyn musikaalin libretolle. Sain huomata, että musikaalin äänisuunnittelu on muutenkin yksinkertaisempaa kuin näytelmän, sillä siinä musiikki kertoo valtaosan tarinasta ja muun ääni-ilmaisun tehtäväksi jää lähinnä tukea musiikkia ja tarinaa. Tutkimuksen tuloksena ei siis selvinnyt oikeaa, väärää tai parempaa tapaa tehdä audiovisuaalisesta lähdemateriaalista lavasovitusta, vaan jokaista teosta tulee käsitellä yksilönä ja ottaa huomioon juuri sen esityksen lähtökohdat ja tavoitteet sen suhteen, kuinka uskollisena lähdeokseksi halutaan pysyä.

Esimerkkiteoksena toimineen näytelmän tavoitteena oli tuottaa faneilta faneille -tyyppinen teos, joka olisi mahdollisimman uskollinen lähdemateriaalilleen mutta toimisi myös sellaisille katsojille, jotka eivät tunne alkuperäistä teosta. Ympäri Suomea kiertävä esitys asetti omat rajoitteensa ja lähtökohtansa esitystekniikan suunnitteluun ja toteutukseen, sillä esitystila ja käytössä oleva kalusto vaihtuivat jokaiseen näytökseen. Liikkuva esitys sekä pieni budjetti myös kasvattivat esitystekniikan roolia näytelmän lavastuksessa, sillä fyysisiä lavasteita tehtiin vähän ja ne olivat yksinkertaisia. Rajallinen budjetti sai myös kehittelemään luovia ratkaisuja muun muassa äänitystiloihin. Pääsimme kuitenkin rajoitavista tekijöistä huolimatta hyvin tavoitteeseen, ja lopputulos on mielestäni onnistunut yhdistelmä lähdemateriaalia, siitä tehtyä käsikirjoitusta, yhteistyötä ja omaa äänisuunnit-

telullista tietotaitoa. En ollut esityskauden alkupuolellakaan vielä tyytyväinen kaikkiin ääniin, jotka esitykseen tehtiin. Joidenkin äänien kohdalla jäi tuntumaan siltä, että ne eivät olleet aivan sitä mitä halusin, mutta vaikka niitä muokattiin vielä esityskaudella niin joistain äänistä ei vain saatu tai resurssien puolesta pystytty tekemään parempia. Vaikka aluksi tuntui siltä, että äänimaailmaa ja yksittäisiä ääniä olisi voinut hioa loputtomiin, muutaman esityksen jälkeen lopulta totesin saman asian, joka on tullut monta kertaa myös liikkuvan kuvan äänitöissä vastaan. Äänisuunnittelijan korva on paljon tarkempi kuin keskivertokatsojan: vaikka itse kuulisi äänissä aina jotain korjattavaa ja tuntuisi siltä, etteivät ne ole koskaan valmiita, se tuntuu lopulta olevan asia, joka häiritsee vain tekijää. Yleisö ei kiinnitä pieniin virheisiin huomiota tai välttämättä edes kuule niitä. Yleisöreaktiot jokaisessa esityksessä sekä katsojilta saatu palaute olivat mielestäni lopulta tällaisessa teoksessa ne todelliset mittarit sille, miten hyvin toteutuksessa onnistuttiin. Äänitoteutusta on keuhuttu muun muassa hienosta äänimaailmasta, lavatekniikan kekseliäästä yhdistämisestä näyttelijäntyöhön ja nostalgisista äänistä esityksen ääniraidalla. Näytelmä on kokonaisuudessaan saanut paljon kiitosta toteutuksestaan ja uskollisuudestaan lähdemateriaalille, eikä kaikkea sitä yleisön hurraamista ja esityksen tapahtumissa mukana myötäelämistä muistellessa lopputulosta voi pitää minään muuna kuin onnistuneena.

Projekti oli mielestäni hyvin antoisa ja monipuolinen oppimiskokemus, jossa pääsin soveltamaan elokuvaäänen töiden parissa opittuja taitoja paitsi äänisuunnittelussa myös esimerkiksi näyttelijöiden mikittämisessä. Pääsin lisäksi syventämään asioita, joita elokuvaäänen opinnoissa on käsitelty lähinnä pintapuolisesti, kuten esimerkiksi musiikin ja soitinten äänittämistä. Projekti antoi muutenkin mahdollisuuden tehdä paljon sellaisia asioita, joita ei ehkä muuten olisi tullut kokeiltua. On kuitenkin myös paljon asioita, jotka olisi voinut tehdä toisin, ja paljon asioita, jotka olisi voinut tehdä paremmin. Esimerkiksi työnjakoa ja tekniikan tekemisen aikataulua olisi voinut jakaa ja aikatauluttaa eri tavalla, niiltä osin kuin siihen itse pystyi vaikuttamaan. Ääniä olisi voinut alkaa konkreettisesti tekemään paljon aikaisemmin suunnitteluvaiheessa ja ne olisi ehdottomasti pitänyt ottaa harjoituksiin mukaan paljon aiemmin. Mutta esimerkiksi taas esitysten aikatauluihin emme voineet itse vaikuttaa, joten tekniikan rakennus-, valmistelu- ja ohjelmointiaikaa oli aina aivan liian vähän jokaista näytöstä varten, minkä seurauksena muun muassa valojen kanssa jouduttiin tekemään paljon kompromisseja.

Meillä oli työmäärään nähden todella pieni, vain 4–5 ihmisen tiimi tekemässä esitystekniikkaa, mutta sen jokainen jäsen oli mukana oikeanlaisella asenteella ja hoiti aina omat

työtehtävänsä ja välillä ylikin rautaisella ammattitaidolla, harrastajaproduktion statuksesta huolimatta. Tiimin vastaavana olen äärettömän ylpeä siitä, miten hyvin tekniikka-tiimi toimi niin keskenään kuin osana produktiota, ja kuinka jokainen näytös saatiin vietyä kunnialla läpi vaikka haasteita, vastoinkäymisiä ja ongelmia ei puuttunut yhdestäkään esityksestä. Jokainen esitys oli tavallaan omanlaisensa selviytymistarina, joiden tarjoamista kokemuksista ja tehdyistä virheistä myös opittiin paljon. Näytelmän yleisenä tekniikkavastaavana toimiminen äänisuunnittelun ohella oli hyvin opettavainen ja kehittävä kokemus, ja koenkin sen myötä oppineeni paljon enemmän ja monipuolisemmin asioita esitystekniikan ja teatteriäänien tekemisestä kuin mitä pelkkä esityksen äänimaailman tekeminen olisi opettanut. Tästä projektista ja teatteriäänestä tuli ammennettua paljon asioita paitsi yleisesti äänisuunnitteluun myös siihen, miten tällaisia produktioita kannattaisi äänellisesti toteuttaa. Jokainen tuotanto on toki erilainen, mutta tämän produktion perusteella, monta kokemusta rikkaampana ja viisaampana, olisi paljon helpompi lähteä tekemään mahdollista jatko-osaa tai muita vastaavia projekteja, kun tietää nyt paljon asioita, jotka kannattaisi tehdä toisin entistä paremman lopputuloksen aikaan saamiseksi.

Valitut lapset -näytelmäproduktion tekeminen tuntui jollain tavalla ihan samanlaiselta matkalta kuin mitä tarinan hahmot sarjassa kokevat. Joukko nuoria joutuu seikkailuun, jossa jonkinlainen päämäärä on tiedossa, mutta taipaleen varrella asioita tekemällä ja kokemalla vasta oikeastaan opitaan se, miten sitä juttua tehdään. Matkalla kohdataan paljon vastoinkäymisiä, haasteita ja pelkoja, mutta myös onnistumisia, itsensä ylittämistä ja ikimuistoisia hetkiä. Virheistä opitaan, kokemuksista kehitytään ja kaikista epävarmuuksista huolimatta matka saatetaan lopulta yhteistyöllä päätökseen. Seikkailun jälkeen huomataan, että lopullista tavoitetta tärkeämpi olikin kuljettu matka ja sen varrelta muistoihin jääneet asiat ja ihmiset. Projektin mahdollistaman oppimisprosessin ja oikeastaan koko kokemuksen tiivistää mielestäni hienosti Jou-nimisen hahmon aivan tarinan lopussa lausumat sanat: ”Mitään tällaista en olisi saanut koulussa kokea, en ikimaailmassa.”

Lähteet

Chion, Michel 1994. Audio-Vision: Sound on Screen. New York: Columbia University Press.

Eriksson, Mikael 2014. Väistävä äänisuunnittelu ja pieni ääni. Teoksessa Ääneen ajateltua – kirjoituksia äänestä, esityksestä ja niiden kohtaamisista. Toim. Heidi Soidinsalo. Helsinki: Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu.

Kaye, Deena; LeBrecht, James 2009. Sound and Music for the Theatre. 3. painos. USA: Focal Press.

Nykyri, Antti 2014. Äänisuunnittelu ja esityksen tila. Teoksessa Ääneen ajateltua – kirjoituksia äänestä, esityksestä ja niiden kohtaamisista. Toim. Heidi Soidinsalo. Helsinki: Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu.

Soidinsalo, Heidi 2014. Ääni ja draaman jälkeinen teatteri. Teoksessa Ääneen ajateltua – kirjoituksia äänestä, esityksestä ja niiden kohtaamisista. Toim. Heidi Soidinsalo. Helsinki: Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu.

Haastattelut

Ahonen, Iitu 2020. Tuottaja ja käsikirjoittaja. Valitut lapset -näytelmäproduktio. Verkko-haastattelu 15.3.2020.

Karasti, Iina 2020. Ohjaaja ja käsikirjoitusvastaava. Valitut lapset -näytelmäproduktio. Verkko-haastattelu 15.3.2020.

Levänen, Janne 2020. Valosuunnittelija. Valitut lapset -näytelmäproduktio. Verkko-haastattelu 2.4.2020.

Lumitähti, Joonas 2020. Musiikintekijä ja äänisuunnittelija. Valitut Lapset -näytelmäproduktio. Verkko-haastattelu 10.3.2020.

Poutanen, Kai 2020. Äänisuunnittelija. Helsingin Kaupunginteatteri. Haastattelu 12.3.2020.

Poutiainen, Lisa 2020. Lavastus-, puvustus- ja tarpeistovastaava. Valitut lapset -näytelmäproduktio. Verkko-haastattelu 23.3.2020.

Tutkimusaineisto

Digimon Adventure jaksot 1-14. 1999. Käsikirjoitus: Satoru Nishizono. Ohjaus Hiroyuki Kakudo. Japani: Toei Animation / Fuji Television. 23 min / jakso.

Valitut lapset – Digimon-näytelmä. 2019. Käsikirjoitus Iina Karasti ja tiimi. Ohjaus Iina Karasti. Suomi: Valitut lapset -näytelmäproduktio / Iitu Ahonen. 2h.

Kuvalähteet

Toei Animation 1999. Digimon Adventure. Japani: Fuji Television.

Haastattelu: äänisuunnittelija Kai Poutanen (HKT)

Mitkä olivat lähtökohdat ja tavoitteet teoksen äänisuunnittelulle?

Lähtökohta oli se, että se tapahtuu veden alla. Merenneidon kohdalla ainoa esteettinen asia mitä oli ehkä vähän mahdollisuus miettiä, oli se vedenalainen maailma, pulputtaako siellä vai eikö ja näin. Mutta musikaalien suhteen se on aika yksinkertaista siinä mielessä, että siellä on musiikki ja siellä on laulu ja se kertoo 95% asioista. Toki kun siellä on myrsky merellä, kun se Erik hukkuu niin totta kai siellä pitää kuulua myrskyn ääniä. Mutta kun ne on kirjoitettu valmiiksi niin niitä ei tarvitse itse keksiä. Mehän ei olla luotu sitä tarinaa sinne, vaan se tulee suoraan libretosta. Tekstissä lukee että nyt on myrsky ja nyt Erik hukkuu. Ja sitten luodaan se kohta, jotta se tarina voi tapahtua.

Eli käytännössä äänisuunnittelun raamit tulivat kokonaan sieltä tarinasta eikä äänen kanssa päässyt kovin vapaasti tulkitsemaan?

Ei siellä kukaan pääse, musikaali on sellainen laji, jossa se on valmiiksi kirjoitettu. Se on eri asia jos joku kirjottaa uuden musikaalin niin silloinhan siinä voi olla kuka tahansa taiteilija mukana tekemässä mitä vaan, mutta kun tämä on kerran jo kirjoitettu, että se libretto on valmis, teksti on valmis, musiikki on valmis niin meidän täytyy tietenkin noudattaa sitä Disneyn käsikirjoitusta. Sieltä ei tullut ohjeita minkään asian tekemiseen, muuta kuin nuotit ja käsikirjoitus. Siinä mielessä tämä musikaalien suunnittelu on oma lajinsa, jossa se äänisuunnittelu on lähinnä vaan estetiikkaa, ja sen tekstin ja sen musiikin esilletuomista, koska se musiikki kertoo kaiken. Siinä mielessä poikkeavaa. Toki mä tein sinne kauheasti merenalaisia ääniä, ja laiva hajoaa ja kaatuu ja suolla sammakot kurnuttavat ja kuuluu sellaisia siihen maailmaan liittyviä ääniä, mutta ei mun tarvinnut niitä keksiä. Että mitä tässä voisi olla, vaan se on se tarina sellainen kuin se on.

Eli Pieni merenneito -musikaalin kanssa teillä ei ollut tavoitteena tuoda elokuvaa teatterin lavalle, vaan teitte siitä uuden version, joka vaan pohjaa elokuvaan?

Teknisesti uusi versio joo, mutta teksti ja tarina lukitsi käytännössä 95% kaikesta. Ei saatu tehdä muutoksia tarinaan tai tekstiin, mutta tekninen toteutus tehtiin ihan omalta pohjalta. Mutta Pieni Merenneito oli floppi Broadwaylla. Se tuli 2010 jotain Broadwaylle, mutta se ei kauan pyörinyt ja se vedettiin pois. Sitten siitä tehtiin kiertueversio ja tämä meidän kohtausjärjestyksemme perustuu siihen kiertueversioon. Me ei saatu edes kohtauksen paikkaa muuttaa ilman Disneyn lupaa. Sieltä tulee se libretto niin se on vähän

sama kuin kirja pitää lukea siinä järjestyksessä kuin se on kirjoitettu, jos muutoksia joku tekee, niin se on Disney. Musikaalimaailmassa on olemassa kaksi eri tapaa tehdä musiikaaleja: on niin sanottu replika ja sitten on oma tuotanto. Replika tarkoittaa sitä, että joka omistaa sen tuotoksen niin sieltä tulee piirustukset, lavastukset, pukusuunnitelmat, äänisuunnitelmat, valosuunnitelmat listattuna, ja ne pitää toteuttaa pilkulleen niin kuin se alkuperäinen tekijä on ne halunnut. Eli silloin omistaja määrää miltä se näyttää, miltä se kuulostaa ja näin. Ja silloin ne vetävät tietysti suurimman osan lipputulosta. Mä itse en haluaisi olla mukana replikan tekemisessä, koska silloin joku muu tulee ja kertoo että pitää tehdä näin ja näin ja näin ja painaa tuota nappia ja tehdä nuo asetukset tuohon ja tuohon. Usein on niin että ne asetukset eivät käy yhtään tähän meidän ympäristöömme. Sama meininki on maailmallakin, jos äänisuunnittelija tekee jonkun Broadway-musikaalin niin se pöytä lukitaan, että se operaattori joka sitä esitystä ajaa ei pääse koskemaan niihin asetuksiin, jotka tekevät sen soundin, vaan se hallitsee vaan ja ainoastaan tilanteita ja nostaa liukuja päälle ja pois. Maailmalla esitysten operaattorit ovat lähinnä napinpainajia. Mutta täällä me hallitaan itse tätä järjestelmää, me emme ole vastuussa muille kuin itsellemme. Tämä Pieni merenneito ei ollut replika, tätä ei valvonut Disneyltä kukaan, meidän piti vain lähettää suunnitelmat Disneylle ja näyttää niille että tältä näyttää meidän lavastuksemme, ja ne saattoivat sanoa että muuten hyvä, mutta tuo asia pitää vaihtaa. Eli ne suojelevat sitä heidän omaa bisnestään, joka on näitten hahmojen esilletuonti. Äänisuunnittelun suhteen ei tarvitse onneksi lähettää mitään koska se on niin abstraktia, eihän nyt kukaan voi paperilta lukea että tältä tämä kuulostaa, mutta lähetetään kuva lavastuksesta niin ne voi heti nähdä. Eli koko lavastus ja kohtausten suunnittelu, koreografiat, puvustus ovat meidän omaa käsialaamme.

Jos musiikki kertoo valtaosan tarinasta, niin mitkä olivat sitten vaativimmat asiat teoksen äänisuunnittelussa?

Merenneidon kohdalla suurin haaste oli ehkä se, että musiikin piti kuulostaa ikään kuin klassiselta elokuvamusiikilta eli se ei voi olla mitenkään jytisevää poppia eikä se ole tavallaan klasaria, sen pitää olla jotain niiden väliltä. Sä tiedät miltä Disney-elokuvat kuulostavat? Se musiikki, se on hirveän mahtipontista, ja ne viulut ovat hirveän pehmeitä ja ikään kuin iso orkesteri soittaa. No, meillä on orkesterimonttu, joka on ahdas, katto on matalalla ja seinät vieressä, eli se soitin itsessään kuulostaa siltä kun se olisi jossain kopissa. Ja sitten kun soittimet mikitetään ja tuodaan PA:sta ulos niin se sointi kuulostaa liian tunkkaiselta. Että kun Ariel on kivellä ja 13 henkinen bändi soittaa, niin sen pitäisi kuulostaa siltä että se vyöryy kuin sinfoniaorkesteri. Jos vertaa että konserttitalissa

missä on 40 muusikkoa, koko sinfoniabändi soittaa koko Musiikkitalon akustiikan voimin niin sehän on paljon laajempaa se sointi, ja moniulotteisempaa. Se oli mun tärkein tehtävä tässä teoksessa, saada se musiikki kuulostamaan siltä että se vyöryy kuin konserttitalissa. Siihen tehtiin erilaisia mikitysratkaisuja, millä sitä soittimen sointia saatiin ulos ilman että se kuulostaa siltä, että siellä on 1 mikki ja 1 soitin. Siinä käytettiin tuota äänijärjestelmää, tuolla on 112 kaiutinta, jotka soivat ympäri: katossa, sivuilla, no alapuolella ei ole enää mutta siellä on ihan massiivinen kaiutinjärjestelmä, jolla luodaan sitä keinoakustiikkaa. Ikään kuin olisi konserttitalissa.

Minkälainen työprosessi musikaalin tai teatteriesityksen äänisuunnittelu on?

Teatteriääni on tosi monipuolista: se on sisällöntuottamista eli äänisuunnittelua ja teknistä suunnittelua eli teknistä miksaamista. Tekninen ja taiteellinen puoli ovat molemmat siinä. Musikaalissa äänisuunnittelu ei yleensä ole sisältöä luovaa vaan se on sisältöä toistavaa. Eli musikaaleissahan bändi kertoo sen tarinan, ja laulajat. Että äänisuunnittelu jos jaetaan karkeasti kahteen, se usein myös aiheuttaa sekaannusta. Äänisuunnittelu teatterissa jakaantuu kahteen: on taiteellinen sisältösuunnittelu, eli luodaan ääntä ja ääni itsessään on taidemuoto. Ja sitten on tekninen toteutus, eli musikaalissa lähinnä miksaus. TV- ja leffapuolella äänisuunnittelu sisältää miksausuksen, mutta myös niitä esteettisiä asioita. Siihen sisältyy olennaisesti se foley, mikä taas teatterissa ei ole mikään juttu, koska foley tulee luonnostaan kun näyttelijät tekevät asioita. Toki vähän samaan tapaan kuin leffapuolella ääni on naimisissa kuvan kanssa niin teatterissa se on naimisissa näyttelijöiden ja näyttämön tapahtumien kanssa. Kaikki mikrofoni on lyöty lukkoon että ne ovat päällä tasan silloin kun näyttelijä puhuu eikä muuten. Tavallaan samaan tapaan synkkaongelma tulee, jos mikki on pois päältä ja ääni ei kuulu vaikka näyttelijä puhuu tai jos se tulee päälle kesken lauseen. Samalla tavalla katsoja sen huomaa kuin kuvan kanssa.

Mutta se itse suunnitteluprosessi alkaa noin vuosi tai kaksi vuotta ennen ensi-iltaa, jolloin tutustutaan työryhmän jäseniin. Kapellimestari ja ohjaaja ovat ne ensimmäiset, joiden kanssa neuvotellaan. Toki myös lavastus vaikuttaa hirveästi asiaan. Esimerkiksi juuri Merenneito, jossa lavastus on täysin tyhjä välillä kun lava tyhjennetään täysin lavasteista, kaikki liikkuu niin se tarkoittaa sitä, että mikään mikä on johdon päässä ei voi olla siellä lavalla koska kaikki liikkuu koko ajan. Se tarkoittaa että siellä on oltava joko langattomia asioita, tai sitten ääniratkaisut pitää olla kiinteästi piilossa tai jossain kaukana. Tarkoittaa sitä, että esimerkiksi näyttelijöiden monitorointi suunniteltiin lattiaan. Siellä on

lattiassa neljä reikää, jossa on kaksi kaiutinta per reikä, jolloin me saadaan musiikki ajettua lattiasta näyttelijöiden korviin ilman että se häiritsee, ei ole mitään kaapeleita tai kaiutinta. Sitten tietenkin siihen teokseen ja musiikkiin tutustuminen, ja seuraavaksi tärkein homma on äänipöydän ohjelmointi, että se sisältää kaikki orkesterin mikit ja kaikki näyttelijöiden mikit ja laitetaan ne oikeaan, että kuka laulaa missäkin kohtaa ja mikä soitin soittaa missäkin kohtaa. Että sitten kun harjoitukset alkavat niin se on vaan sen äänipöydän ohjelmointia että kuka laulaa missäkin kohtaa.

Mitkä muut osa-alueet lavastuksen lisäksi vaikuttavat äänen työskentelyyn?

Lavastus on tärkein. On saatava lavastusmallit ja -suunnitelmat eteen, jotta voi tehdä suunnitelman siitä mihin niitä kaiuttimia voidaan laittaa. Jos lavastus on valmis ja sitten vasta aletaan miettimään, että miten ne kaiuttimet sijoitellaan, niin sitten ollaan jo myöhässä. Kaiuttimet toimivat vähän samaan tapaan kuin valonheittimet: valonheitinkin voi olla kaukana mutta sillä voidaan kohdentaa valoa kauempaakin, valonheittimen ei tarvitse olla siellä missä näyttelijä, sama pätee myös kaiuttimeen. Kaiutin voi olla jossain piilossa, jos puhutaan siis monitoroinnista. Se mikä koskee yleisöä niin siinä ei koskaan tarvitse riidellä kenenkään kanssa, meillä on kaiuttimet salissa ja ne ovat aina paikallaan, ei muuta kun kaiuttimet päälle ja liuku ylös niin ääni kuuluu.

Ajaako äänisuunnittelija itse äänet esityksissä?

Se vähän riippuu pestistä, mä itse haluan ajaa omat esitykseni, mutta täällä on myös sellaisia äänisuunnittelijoita, jotka tekevät vaan sen suunnittelutyön ja se ajotyö jätetään äänimestareille. Eli silloin suunnittelija ei tee mitään muuta kuin pelkkiä suunnitelmia, eli on harjoituskauden ensi-iltaan asti, ja sitten poistuu paikalta ja menee tekemään jotain toista teosta. Mä olen itse suunnittelija ja mestari samassa, eli suunnittelen oman ensi-iltani ja sen jälkeen jään vielä esityksiin. Tykkään ajotyöstä tosi paljon, se on parasta kun siellä on 40 näyttelijää laulamassa stagella, 15 henkeä soittamassa montussa ja 1000 ihmistä ulvoo ja kiljuu ja taputtaa ja huutaa. Varsinkin Merenneidon kohdalla lapsien ilo on sellainen että se on niin kun ihan parasta. Nautin siitä esitystilanteesta hirveästi

Mikä käytäntö teillä on tehosteäänien suhteen? Teettekö niitä kuinka paljon itse vai otatteko kaiken pankeista?

Sekä että. Tosi moni tehoste tulee suoraan pankista, mutta se käsitellään rankasti ennen kuin se menee näyttämölle. Harva tehoste menee suoraan sellaisenaan. Mutta käytännössä se on aina hybridi. Meillä saattaa olla lähtötilanteena joku pankissa oleva ääni, jota maustetaan ja muokataan niin paljon että siitä tulee se ääni mitä halutaan. Itse käytän tosi paljon noiden ajokoneiden pitchausominaisuuksia. Esimerkiksi Merenneidossa siinä myrskyssä kun tulee hirveä aalto, joka rikkoo sen Erikin ohjaaman puisen laivan, piti luoda illuusio siitä kun, jokainen voi kuvitella päässään miltä kuulostaa kun semmoinen tukeista tehty puulaiva hajoaa, minkälaisia ääniä siitä syntyy. Ja sitten kun se uppoava laiva hajoaa palasiksi meressä ja ne alkavat vajota ne kappaleet. Niin siihen esimerkiksi käytin siis ihan tavallisen sekunnin kestävän äänitteen saranasta. Sarana kuulostaa sellaiselta *tekee ääneen*, mutta kun sen hidastaa sataprosenttia niin siitä tuleekin sellainen *tekee äänen* ja sitten kun sen laittaa kaikuun soimaan tuonne täysille niin se on täydellistä. Se kuulostaa siltä kun sun yläpuolella olisi satatonna painava laiva, joka vaan hajoaa. Eli kyllä, ääni tuli suoraan kirjastosta, mutta kun sitä hidasti niin yhtäkkiä se kuulostaa sellaiselta ihan valtavalta asialta, joka tapahtuu jossain ulkopuolella. Siinä on nyt esimerkki. Joskus ne ratkaisut voivat olla tosi yksinkertaisia. Jonkun verran tehdään myös foleya, esimerkiksi sillä tavalla että soitetaan jotain näyttelijän toimintaan liittyvää ääntä lavalla, tai esimerkiksi jos vaikka pyssy ampuu ja ei haluta tehdä paukkupanoksella sitä, niin piipusta tulee vaan savua ja soitetaan ääni siihen.

Miten paljon tällaisen musikaalin, tai vastaavan alkuperäisteokseen pohjaavan esityksen äänisuunnittelu eroaa sellaisen näytelmän äänisuunnittelusta, joka ei pohjaudu mihinkään audiovisuaaliseen teokseen?

Tosi paljon. Sitten jos tehdään näytelmä missä ei ole mitään valmiiksi määriteltyä asiaa, että siinä on vaan teksti niin sittenhän äänisuunnittelija on yksi taiteilija siinä prosessissa mukana. Musikaalissa se sisällönlomien eli niiden äänitehosteiden tekeminen on ehkä 5% siitä työstä. Jos siellä on 40 biisiä niin niiden välissä on siellä täällä muutamia äänitehosteita kun taas näytelmän äänisuunnittelussa se on toisinpäin. Silloin tehdään 95% niitä äänimaisemia sinne. Yleensä peilataan tunteita ja soitetaan musiikkia, maalataan äänimaisemalla sitä näytelmää. Ne ovat saman ammatin kaksi ihan eri puolta.

Teetkö mieluummin musikaaleja vai näytelmiä?

Nykyään teen mieluummin musikaaleja. Se johtuu mun muusikkotaustasta, mä tykkään siitä että se musiikki on läsnä. Musikaalien tekeminen on eri tavalla stressaavampaa, näytelmien tekeminen on, että kun siinä pitää lähteä ihan kokonaan puhtaalta pöydältä niin sitten on myös luotava se äänimaailma alusta loppuun, ja usein se tarkoittaa sitä, että tekee tuntikaupalla soivaa materiaalia, ja sitten niitä eri tilanteita ja eri ääniä alkaa olemaan satoja, jopa tuhansia. Se on ikään kuin libretto, jonka itse kirjottaa, että se ääni kulkee omaa tietään siellä. Jos työryhmässä kaikki puhaltaa samaan hiileen niin se voi parhaimmillaan olla tosi antoisaa ja antaa hirveästi myös itse sille työryhmälle, kun ne äänet tekevät myös sitä tunnelmaa johon näyttelijät tarttuvat. Mutta sitten siinä pitää olla varovainen ettei se ole niin sanotusti tarta på tarta. Ei voi tehdä surullisia ääniä silloin kun ollaan surullisia ja iloisia ääniä silloin kun ollaan iloisia, vaan äänen pitää myös olla vastavoima asioille. Siinä myös se dramaturgia tulee esiin ja se taiteellinen ajattelu. Että kuinka voi luoda sen näyttelijäntyön taakse jonkun toisen maailman, jossa kerrotaan jotain asioita, jotka johdattelevat sitä katsojaa niin että näyttelijä voi näytellä olevansa iloinen mutta oikeasti onkin surullinen. Silloin voi soittaakin jotain surullista ääntä sinne tai antaa vihjeitä että nyt ollaan menossa johonkin draaman risteykseen missä se juoni muuttuu oleellisesti. Musikaalissahan nuo kaikki loistavat poissaolollaan, ei sinne tarvitse keksiä mitään koska ne on kaikki kirjoitettu siihen musiikkiin, musiikki kertoo sen kaiken. Tällä hetkellä teen mieluummin musikaaleja kun lähden rakentamaan näytelmän äänimaailmaa alusta loppuun.

Miltä tuntui päästä tekemään Pienestä Merenneidosta Disney-musikaalia teatterin lavalle?

Mä kerron salaisuuden, en ole nähnyt sitä alkuperästä leffaa! En katsonut sitä edes referenssiksi. Elokuva ja siitä tehty musikaali on yleensä kaksi eri asiaa, niissä ei ole edes samoja biisejä välttämättä. Pieni merenneito -elokuva oli tietenkin animaatio, mutta Pieni merenneito -musikaalin tapauksessa sama yhtiö omisti elokuvan ja sama yhtiö teki siitä musikaalin, niin silloin ne käyttivät samaa säveltäjää ja samoja biisejä. Ainoa mikä täällä muuttui oli että suomennos vaihdettiin. Mutta mulla ei ole mitään suhdetta siihen alkupe- räisteokseen. Usein mä en halua tutustua johonkin toiseen teokseen ettei sieltä tule mitään ideoita, koska niistä ideoista ei pääse eroon. Jos pitäisi tehdä uusi versio jostain ja katsoisi sen vanhan version niin se kummittelee. Sitten kun ei tiedä mitään siitä niin on ikään kuin tyhjä paperi, johon voi luoda omaa eikä tarvitse stressata että kopioiko jotain.

Haastattelu: tuottaja ja käsikirjoittaja Iitu Ahonen (VL)

Miten saatiin tekijänoikeudet tällaisen toisen omistamasta lähdemateriaalista tuotetun faniproduktion tekemiseen?

Alun perin olimme tekijänoikeuksista yhteyksissä suoraan Toei Animationiin, Digimonin omistajaan. Kun vastapäästä ei kuulunut kuukausiin mitään, silloisen Suomen Con-tapahtumat Oy:n avustuksella koetimme vielä uusiksi saada yhteyttä viranomaisiin. Tuolloinkaan kontaktointi ei tuottanut tulosta, mutta samaisten tahon yhteyshenkilön kautta kuitenkin Suomen laista löytyi onneksi pykälä, jota soveltamalla pääsimme näytelmää tekemään. En valitettavasti enää ulkoa muista mistä kohti lakia kyseinen säädös löytyi, mutta yleiskielelle käännettynä pykälän sisältö oli, että voittoa tavoittelemattomana ja vapaaehtoistuotantona toteutettuna on Suomen lain puitteissa, luvallista tuottaa harrastajaproduktio myös ilman alkuperäisen tahon erillistä suostumusta. Toki produktiomme nettosi rahavaroja mm. joukkorahoituksen ja sponsorien kautta, mutta kaikki produktion liikenevät roposit sijoitettiin suoraan tuotantokoneistoon ja tuotannollisiin kuluihin.

Millä tavoin tällainen tuotanto mahdollistettiin välttämättömien kustannusten osalta?

Rahaa proggiksen tekemiseen kerättiin useaa eri kautta - näitä olivat mm. kaupunkien myöntämät kulttuuriapurahat, joukkorahoituskampanjat sekä sponsorit. Joukkorahoituskampanjassa tarjosimme erilaisia fyysisiä ja aineettomia vastikkeita rahaa vastaan - kampanjassa vastikkeina olivat mm. pääsy produktion salaisiin videomateriaaleihin, t-paitoja, kangasmerkkejä jne. Sponsoreiksi kysyimme valtaosaksi tahoja, jotka auttoivat produktion visuaalisessa puolessa - pääsponsoreitamme olivat mm. tamperelainen nextiili-kierrätyspaja (josta saimme mm. kankaita ja muita lavasteisiin ja proppeihin käytettyjä materiaaleja), maskeeraustarvikkeita tarjonnut Punanaamio sekä erilaisia eläin-asuja ja asusteita valmistava Lisan Otuspaja. Myös Mikkelin kaupunki toimi tukijana, tarjoamalla harjoitustilat produktiolle yli kahden vuoden ajan veloitusetta. Produktio sai tukea myös muutamilta esityspaikoilta matkakorvausten muodossa, mutta valtaosa kuluista pyrittiin kattamaan itsekerätyillä tuotoilla.

Mitkä olivat lähtökohdat, rajoitteet ja tavoitteet näytelmän käsikirjoituksessa?

Lähtökohdat: kirjoittaa käsikirjoitustiiminä mahdollisimman autenttisesti alkuperäisteosta kunnioittava näytelmä adaptaatio. Tiimissä yhteensä kymmenkunta jäsentä, jokainen enemmän tai vähemmän kirjoittamista harrastava. Tiimillä oma vastaavansa, joka auttoi kohtausten brainstormaamisessa.

Rajoitteet: kaikkea, mitä näkee tv-sarjassa, ei voi tuoda lavalle sellaisenaan. Animessa kun harvoin on mitään esim. painovoimaa koskevia sääntöjä sarjan sisältäessä myös yliluonnollisia elementtejä. Alkuun rajoitteita ei kuitenkaan kauheasti ajateltu, vaan nämä nähtiin usein pikemminkin haasteina kuin mahdottomuuksina.

Tavoitteet: kirjoittaa mahdollisimman autenttinen, alkuperäiselle suomikäännökselle ja originaaliteokselle uskollinen käsikirjoitus. Tavoitteena oli myös kirjoittaa käsitys, jonka juonikuvio olisi helppo hahmottaa sellaiselle ihmiselle joka sarjaa ei ole katsonut, mutta joka samaan aikaan tarjoaisi hyvälaatuaista nostalgiaa sarjan faneille.

Kuinka uskollisesti mukailitte lähdemateriaalia kirjoittaessanne ja jouduitteko ottamaan paljon vapauksia tai tekemään kompromisseja sen suhteen? Mistä syistä?

Käsikirjoitus tehtiin valtaosaksi hyvin uskollisesti alkuperäisteokseen nähden, lähinnä karsien sellaisia asioita, joita ei a) lavalla ollut mahdollista toteuttaa realismin sallimissa rajoissa b) joita ei koettu tarpeelliseksi luoda näytelmän jatkuvuuden kannalta. Esimerkiksi joitakin sarjan sivuhahmoja jouduttiin karsimaan, mutta valtaosaksi tämä johtui siitä, etteivät ne juonen etenemisen kannalta olleet kauhean oleellisia. Käsikirjoitus toki eli voimakkaasti vielä harjoituskaudella, mutta se on sitten jo luku erikseen.

Minkälainen prosessi näytelmän käsikirjoittaminen oli?

Kaikki aloitettiin karheasti luonnostelemalla, mitä kaikkia jaksoja ja kohtauksia tulisimme sarjasta tekemään. Koska kyseessä on 13 jaksoa pitkä sarja-arkki (jonka kesto on tunneissa likemmäs viisi), piti jonkin verran tehdä kompromisseja ja karsima mm. hahmoista, sivujuonista jne. Kun käsikirjoituksen pohja oli tehty etäkokouksena yhdessä n. 8-henkisen käsikirjoitustiimin kanssa, jaettiin kohtaukset toiveiden mukaisesti niin että yhtä kohtausta kirjoitti 1-2 ihmistä. Käsikirjoitusta työstettiin raakaversiona muistaakseni

noin 8 kk ennen itse harjoituskauden alkua, välillä yhdessä aivoriiheillen tai käsikirjoitus-tiimin vastaavan kanssa yksityisesti. Prosessina käsikirjoittaminen oli kohtuu mutkatonta - toki joissain kohtauksissa joutui miettimään monesti esim. sellaisia asioita kuin painovoima (miten laitetaan ilman halki lentävä asia/olento/muu fyysinen objekti lentämään samalla lailla kuin animaattiosarjassa), mutta usein sellaiset pohdinnat ratkaistiin sanomalla "tämän voi kyllä miettiä sitten, kun paikan päällä harjoitellaan", mikä joissain tapauksissa toimi ja joissain ei. Kokemuksena tuntui kuitenkin hienolta kirjoittaa jotain sellaista, minkä alkuperäisteosta on itse lapsena katsonut: tavallaan tarinan päivittäminen lavakäsikirjoitukseksi on paras kunnianosoitus, mitä itse koin voivani sarjalle tehdä. Lyhykäisyydessään on sanottava, että käsikirjoituksen tekeminen tuntui vähän sille, kuin olisi valanut kuvitteelliset perustukset tälle näytelmälle. Näiden rakenteiden päälle alkoi sitten rakentumaan varsinainen produktio.

Tuottamisen osalta en viitsinyt ottaa niin valtavia paineita vaikka sarja onkin monelle tuttu nuoruudesta - pääosin tämä tosin johtui siitä, ettei Digimon Adventurella ole Suomessa mitenkään järisyttävän voimakas fanitausta, toisin kuin esim. Pokemonin kaltaisella megajätillä. Digimon on ollut mm. alkuperäisen suomidubbauksensa (josta vastasi jo kuoppattu Agapio Racing Team) vuoksi Suomessa kohtuu aliarvostettu vielä vuosia sitten, eikä käsittääkseni saavuttanut niin voimakasta fanikantaa mitä muut yli 20 vuotta ole-massa olleet animaattiosarjat (vrt. esim. Pokemon, Muumit, Hopeanuoli ja muut klassikot). Täten en viitsinyt kohdistaa produktioon mitään kauhean suuria odotuksia, lähtö-ajatuksena nimenomaan "maineen ollessa mitä on, meillä oli mahdollisuus puhdistaa alkuperäisen suomidubbauksen lokaaman sarjan mainetta, ja tuottaa jotain sellaista mitä ei ole aiemmin suomalaisilla esiintymislavoilla nähty".

Haastattelu: ohjaaja ja käsikirjoitusvastaava lina Karasti (VL)

Mitkä olivat lähtökohdat, rajoitteet ja tavoitteet näytelmän käsikirjoituksessa?

Ihan alussa lähdettiin lähestulkoon puhtaalta pöydältä ja pohdimme myös versioita, jotka eivät seuranneet juurikaan animen juonikuviota. Lopulta päädyimme kuitenkin pysymään alkuperäisessä juonessa. Tarkoitus kun oli juhlia Digimonin juhluvuotta ja koimme, että siihen päästään olemalla uskollinen alkuperäisteokselle. Tavoitteemme oli luoda näytelmä, josta voisi nauttia oli sitten nähnyt Digimonia tai ei. Vaikka halusimme palvella nostalgian nälkäisiä, tärkeää oli myös huolehtia, että tarina toimii ihan kaikille katsojille. Iso rajoite oli tarinan pituus, koska animen 13 jaksoa kestävät yli neljä tuntia, joten kaikki se tarina piti mahduttaa korkeintaan kahteen tuntiin. Myös hahmojen määrä oli iso ja poistimme joitain hahmoja sujuvuuden sekä myös puvustustiimin toiveiden takia.

Mikä oli haastavinta animaationsarjan tapahtumien ja hahmojen siirtämisessä lavasovitukseksi?

Käsikirjoituksen näkökulmasta haastavia asioita olivat hahmojen määrä ja alkuperäisteoksen jaksomaisuus. Päähenkilöitä on 14, joten ylipäättään sellainen määrä näyttelijöitä lavalla tulisi olemaan hankalaa ja tiesimme myös alusta asti, että ongelmia tulisi olemaan isoilla lavoilla, kun tarvittaisiin mikkejä, niitä kun ei mahdollisesti riittäisi kaikille. Kaikki hahmot piti myös saada erottumaan massasta lyhyessä ajassa, uusille katsojille. Varmistin itse käsiksen kirjoitusvaiheen loppupuolella, että jokaisella hahmolla olisi jokaisessa kohtauksessa edes yksi repliikki. Päähenkilöiden lisäksi sivuhahmoja oli todella paljon, joten niitä piti poistaa ja joissain tilanteissa myös yhdistää. Ongelma adaptaatiossa oli myös, miten saada tarina kulkemaan tasaisesti. Koska jokainen kohtaus käytännössä kattaa yhden tai kaksi jaksoa ja on hyvin selkeä yksittäinen "tilanne", juoni kulkee kovin jaksomaisesti. Tasapainottelimme fanituotoksen ja laadukkaan teatterin välillä, mutta mielestäni selvisimme siitä hyvin. Samalla pidimme yllä Digimonin tunnelmaa ja teemoja, jotka ovat opettaneet faneille jo pienenä tärkeitä asioita esimerkiksi ystäväyydestä ja rohkeudesta, ja jälkeen päin saamiemme kommenttien perusteella onnistuimme näissä.

Näytelmän lopetus oli ongelmallista, kun anime jatkuu suoraan ensimmäisen 13 jakson jälkeen, mutta emme voineet jättää tarinaa kesken vaan tarina piti lopettaa sopivasti. Olen pitänyt itse lievästi avoimista lopuista, joten olen tyytyväinen siihen, miten saimme päätettyä tarinan.

Kuinka uskollisesti mukailitte lähdemateriaalia kirjoittaessanne ja jouduitteko ottamaan paljon vapauksia tai tekemään kompromisseja sen suhteen? Mistä syistä?

Animen ollessa paljon pidempi kuin mitä näytelmästä voi tehdä, juonta piti puristaa pienempään kokoon ja joitain tapahtumia ja hahmoja poistaa kokonaan sekä yhdistellä luovasti. Koska kyse on fantasia-animesta pienen budjetin näytelmäprojektina, meidän tuli ottaa huomioon realiteetit. Monet kohtaukset kirjoitettiin luottamaan lava magiaan ja asioihin, jotka tapahtuvat lavan ulkopuolella. Yritimme silti joka hetkellä pitää alkuperäistekoksen ensisijaisesti mielessä ongelmakohtissa. Kun kohtasimme ongelman, ensimmäinen kysymys oli, miten asia tapahtui animessa ja jatkoimme siitä. Vapauksia otimme animen sallimissa rajoissa, mutta emme esimerkiksi lisänneet omia kohtauksia, muuttaneet hahmojen luonteita tai muokanneet millään tavalla maailmaa vain koska käsikirjoitus vaati sitä. Digimonilla on onneksemme laaja maailma, josta ei kaikkea kerrota ensimmäisen 13 jakson aikana, joten ammensimme joitain asioita sieltä, jos koimme että se oli tarpeen luontevan tarinankerronnan takia.

Minkälainen prosessi näytelmän käsikirjoittaminen oli?

Meillä oli ensin pieni noin viiden kuuden hengen porukka, jonka kanssa rakensimme käsikirjoituksen rungon, mitä kussakin kohtauksessa tapahtui, mistä se alkoi ja mihin sen tuli päättyä. Sitten tiimimme hieman laajeni, kun aloimme kirjoittaa itse dialogia. Tämä tehtiin kahden hengen tiimeissä, joista jokainen sai kaksi tai kolme kohtausta kirjoitettavakseen. Aikaa tähän oli noin kaksi kuukautta. Tiimit saivat itse päättää, miten kirjoittivat, osa oli kirjoittaessa yhteydessä Discordin välityksellä, osa teki yhteisen tiedoston pilvipalveluun, jonne kirjoittivat kun ehtivät. Suurin osa kohtauksista valmistui moitteetta ja ajoissa, ihan vain pariin itse lähdin mukaan varsinaiseen kirjoitusosuuteen. Tämän jälkeen minä yhdistin kohtaukset ja kävin ne läpi, yhtenäistin niitä, karsin ja lisäilin. Käsikirjoitus eli vielä runsaasti harjoitusaikana, viimeisimmät isot muutokset tehtiin vielä neljä kuukautta ennen ensi-iltaa. Halusin, että näyttelijät kokevat hahmonsia repliikit omakseen, joten niihin sai halutessaan ehdottaa muutoksia ja kävimme tiettyjä dialogin pätkiä useastikin läpi.

Haastattelu: lavastus-, puvustus- ja tarpeistovastaava Lisa Poutiainen (VL)**Mitkä olivat lähtökohdat, rajoitteet ja tavoitteet lavasteiden ja asujen suunnittelussa sekä valmistuksessa?**

Tiesimme jo alusta asti, että raha tulisi olemaan tiukalla. Suunnittelimmekin monet kohdat niin, että ne voisi toteuttaa pienellä budjetilla, esimerkiksi muokkaamalla kirpputori löytöjä ja hakemalla kangaslahjoituksia. Halusimme tehdä paljon yhteistyötä pukujen valmistajien ja näyttelijöiden kesken, joten pukujen luonnokset olivat enemmänkin ehdotuksia kuin tiukkoja suunnitelmia. Alusta asti halusimme, että hahmot, jotka muuttavat muotoaan pysyvät samana näyttelijänä, joten osittaiset asunvaihdokset olisi oltava nopeita. Lavasteita pyrimme tekemään mahdollisimman vähän, sillä tiesimme kiertävämme esiintymässä eri paikkakunnilla.

Kuinka paljon otitte vaikutteita lähdemateriaalista?

Lähdemateriaali oli suunnittelussa koko ajan vieressä. Kaikkiin pukuluonnoksiin liitimme alkuperäisen hahmon kuvan viereen ja ihmishahmoille käytimme suoraan alkuperäistä kuvaa mallina. Taustakankaisiin otimme paljon mallia animaatiosarjan taustoista.

Jouduitteko tekemään paljon kompromisseja esimerkiksi käytännöllisyyden sekä lähdeuskollisuuden välillä?

Eniten kompromisseja jouduimme tekemään muotoa muuttavien hahmojen pukujen värimaailmassa. Ideana oli, että vain osa vaatteista ja propeista vaihtuisi, joten jouduimme muokkaamaan joidenkin hahmojen väripalettia hieman, säilyttäen kuitenkin pääelementit oikean värisinä. Totta kai myös hirviöhahmojen pukuja muokattiin ihmismäisemmäksi jotta näyttelijöiden liikkuvuus ei kärsisi, mutta mielestämme saimme säilytettyä hahmot tarpeeksi otusmaisina.

Minkälainen prosessi näytelmän lavastus- ja puvustus suunnittelu sekä lavasteiden ja asujen valmistus käytännössä oli?

Kaikesta (paitsi ihmishahmoista) teimme luonnossuunnitelmat, joita muokkasimme tiimin ja näyttelijöiden toiveiden mukaan. Tämän jälkeen jaoimme työt tiimiläisten kesken, osa näyttelijöistä halusi/pystyi tekemään pukunsa itse. Ongelmana oli että tekijöitä oli liian vähän pukujen ja lavasteiden määrään nähden, joten osalle tekijöistä kaatui liikaa töitä.

Olisimme tarvinneet myös erikseen lavastusvastaavan, sillä lavasteiden ja pukujen valmistuksen organisointi yhtä aikaa oli yhdelle ihmiselle liikaa.

Pukuja ja tarpeistoja tehtiin pääsääntöisesti harjoitusten ulkopuolella kotona. Harjoitusten loppuvaiheessa meillä oli puku- sekä lavastepajoja, jolloin pyrimme saamaan mahdollisimman monet projektilaisista avuksi. Pajat olisi voinut organisoida paremmin, mutta loppujen lopuksi saimme kaiken hyvin valmiiksi. Vaikka pukujen ja lavasteiden tekijöitä oli paljon, kaikki teokset sopivat mielestäni hyvin yhteen ja olivat selkeästi samasta maailmasta.

Minkälainen prosessi oli suunnitella digivoitumisia?

Alun perin ideana oli suorittaa muodonmuutokset, eli osittaiset puvunvaihdot yleisöltä piilossa joko sermin, verhon tai lavan takana. Ajattelimme että vaatteiden vaihto olisi tylsän tai kömpelön näköistä. Vaihdoksen aikana olisi muuttuvan hahmon ihmiskumppani puhunut omista tunteistaan ja lopulliseen esitykseen jäikin Joen monologi. Kun keskustelimme muodonmuutoksista yhdessä näyttelijöiden ja muun tiimin kanssa oli enemmistö vahvasti sitä mieltä, että muodonmuutokset pitäisi tehdä yleisön edessä. Onneksi päätimme niin, sillä monien katsojien mielestä muodonmuutosten katsominen oli mielenkiintoista! Tämä vaati useamman avustajan ja tarkan harjoittelun jotta muodonmuutoksista tuli sujuvat asunvaihdot.

Haastattelu: valosuunnittelija Janne Levänen (VL)

Mitkä olivat lähtökohdat, rajoitteet ja tavoitteet teoksen valosuunnittelulle ja -toeutukselle?

Valojen suunnittelussa pystyin peilaamaan aikaisempiin teoksiin, kun mä olin siis aikaisemmin ollut tekemässä Pokemon-musikaalia niin tiesin vähän että miten tämmöisestä piirrosanimaatiosarjasta tai animesta pystyy muokkaamaan teatterin lavalle sopivaa valoa, että miten se muuttuu. Iso kysymys kun lähti tätä tekemään, oli se, että millaisissa esityspaikoissa tullaan olemaan, ja koska tiesin sen tilanteen että kierretään tämän produktion kanssa niin osasin myös heti oikeastaan ekasta palaverista ja suunnitteluhetkestä lähtien asennoitua siihen, että tätä pitää pystyä suunnittelemaan niin että se on helposti muokattavissa. Se rajaa aika paljon valosuunnittelun mahdollisuutta, kun ei etukäteen tiedä yhtään millaisella kalustolla voi tehdä.

Valosuunnittelun kohdalla yritin hyvin paljon painottaa sitä että tuetaan enemmän lavastusta ja puvustusta kun tehdään valotaidetta, koska ei tosiaan uskaltanut luottaa siihen että on varmasti hyvä kalusto. Se oli aika iso rajoite ettei vaan ollut tietoa kalustosta alkuun, sitten kun sai tietää siitä ja niistä paikoista niin pystyi aika nopeasti alkaa muokkaamaan suunnitelmia. Mulla oli se pohja, minkä olin tehnyt, missä oli kohtausten paikat ja niiden tunnelmat, digivoitumisesta mitä siinä tulee tapahtumaan ja muutamat taistelut, ne pystyi sitten ottamaan esityspaikkaan mukaan ja miettimään että okei, miten tämä tehdään tässä paikassa. Mähän periaatteessa tein, joka ikiseen esitykseen uuden valosuunnitelman. Ja se oli aika paljon se työtyyli, tässä oli se että jokaiseen tehdään oma suunnitelma, koska nopeasti huomasi että meidän kaikki esityspaikat olivat tosi erilaisia. Niissä oli tosi erilaisia kalustoja niin se muutti aika paljon. Lähdin liikkeelle siitä, että kunhan digivoitumisiin saa jotain hienoa. Se oli aika lailla niin että digivoitumiset oli iso, semmoinen pakollinen asia mikä piti saada toimimaan edes jollain tapaa joka kerta.

Tykkään tehdä tarkkoja suunnitelmia, mutta huomasin ettei se ehkä ollut tähän teokseen se tapa millä tehdä. Mä sain onneksi tosi paljon ohjeita ja määräyksiä ylemmältä taholta, tekniikkatiimin sisällä tuli aika paljon hyviä ohjeita että tämä ja tämä pitää tapahtua joten valot tekee näin, ja sitten myös jotain ohjauksellisia asioita tuli aina välillä, lavastukselta tuli myös tosi paljon ohjenuoria että nämä pitää tapahtua. Se oli mun mielestä tosi hyvä, koska tämmöisessä produktiossa se että se kokonaisuus on suunniteltu, on tosi tärkeätä. Meillä varsinkin kun oli tosi vahva se lavalla tapahtuvan konkreettisen visuaalisuuden suunnittelu, pukuteemat olivat tarkkoja ja kaikki tämmöinen oli niin selkeätä niin mun oli

helppo valot yhdistää siihen. Sitä mä hain myös tosi paljon, joissain teoksissa saattaa tehdä sitä että tekee valolla jotain isoa koska valot tekevät isoa, mutta tässä se oli enemmän sitä että mä teen valolla jotain mikä tukee kokonaisuutta. Ne olivat lähtökohdat aika paljolti suunnittelussa.

Minkälainen prosessi näytelmän valosuunnittelu oli? Entä sen toteutus? Mitkä olivat suurimmat haasteet?

Toteutuksessa ehkä se suurin mikä vaikutti, oli aika. Se mitä mä olin suunnitellut pään sisällä ja paperilla ei aina ehkä ihan kohdannut sitten kun päästiin esityspaikkoihin paikan päälle. Meidän rakennusaikataulut olivat aina tosi tiukkoja niin mä en valoilla voinut alkaa ihan kauheasti miettimään että mitenköhän tämä nyt ehkä kannattaisi tehdä tällä kalustolla koska valojen ohjelmointiin menee niin paljon aikaa. Noiden esityspaikkojen ero oli niin valtava. Kuopio, joka oli sellainen oikeasti tosi hyvä samoin kuin Mikkeli, ne molemmat olivat hyviä saleja, kokoluokaltaan loistavia. Ja sitten mennään Tampereelle, joka taas ei ollut, se on niin kuin 5 Michelin tähden illallinen versus Mama-pikanoudelit ilman vettä. Sitten kun koittaa siihen sen saman teoksen viedä, sen saman valosuunnitelman ja sen ohjelmointityön saada kohdattua, lähtökohtana se on tosi outo ja luo paljon rajoitteita siihen, kun ei varmasti tiedä mitä tulee tapahtumaan toteutuksen kannalta. Joutuu suunnittelemaan tosi laajasti, kun paikan päällä aina sattuu ja tapahtuu.

Tosi paljon kävi sitä että koska mun ja esiintyjäporukan aikataulut ei kohdanneet, niin mulla harvemmin oli tarpeeksi valmista materiaalia mitä kokeilla niin että esiintyjätkin olisivat samaan aikaan paikalla, niin sitten tosi paljon testattiin ekaa kertaa asioita vasta kun esiinnyttiin. Mikä ei ole helppoa kenellekään, ei valosuunnittelijalle eikä esiintyjälle. Nostan hattua meidän lavaporukallemme miten hyvin he oppivat siihen, että esityksessä pitää vaan luottaa siihen että valot tekevät jotain, pitää osata muokkautua sen mukaan mitä sieltä tulee. Koska loppupeleissä esimerkiksi ohjaaja ei ihan kauheasti ikinä puuttunut siihen mitä valot tekee, joten iso vastuu oli omalla arviointikyvyllä, mun ja tekniikka-tiimin arviointikyvyllä, että onko tämä nyt hyvä, kukaan ei sano mitään, kai se nyt sitten on hyvä. Se oli toteutuksessa just sitä että mentiin vaan eikä oikein pysähdytty miettimään, ja siellä sattui ja tapahtui kaikkea niin toi lisähaasteita. Mä tiesin sen kun lähdin tähän. Jo heti suunnitteluvaiheessa tiesin että sieltä voi tulla ihan mitä vaan ja pitää olla valosuunnittelijana ja -ajajana varautunut siihen että mitä tahansa saattaa tapahtua. Tällaisen faniproduktion tekeminen on todella raskasta, mut älyttömän kivaa, se on pakko sanoa. Siinä pääsee ylittämään itsensä, pääsee testaamaan sen että miten paljon voi

tehdä pienessä ajassa, miten pienestä voi tehdä isoa, siinä testataan rajoja monella tapaa varsinkin valototeutuksessa. Valosuunnittelu ei ole mitään rakettitiedettä tällaisessa, vaikkakin pitää ottaa lähdemateriaalia ja muuta tällaisista huomioon. Se mikä tässä on oikeasti se suola, mikä tällaisessa on se isoin haaste, on nimenomaan se toteutus, ja se että miten voi sillä aikataululla oikeasti tehdä jotain hyvää.

Kuinka paljon otit vaikutteita lähdemateriaalista?

Tosi paljon. Mun mielestä oli tosi siistiä lähteä tekemään tällaisista, haasteena se että on joku lähde mistä pitää ottaa sitä inspiraatiota ja samalla myös valosuunnittelun näkökulmasta helpottaa tosi paljon asioita kun ei periaatteessa itse tarvitse tehdä päätöksiä, että esimerkiksi minkä värinen joku hahmo on kun voi katsoa sitä animea läpi. Hyvin paljon vastauksia sellaisiin peruskysymyksiin mitä kysyn itseltäni valosuunnittelussa, niin löytyi sieltä suoraan. Esimerkiksi mä teemoitan hahmojen värejä tosi paljon. Mä tarvitsen tosi paljon selityksiä sille että miksi joku asia on niin kuin on ja että kaikki miljööt ja tällaiset, niissä pitää aina olla joku syy taustalla. Sen sijaan että itse pohtisin että tämä hahmo on tuon värinen ja näin niin mä voin katsoa sitä sarjaa ja ottaa sieltä niitä vastauksia. Ja esimerkiksi tapahtumapaikat olivat valmiita, pystyin katsomaan sitä animea että nyt kun ne ovat tuossa rannalla, se on tässä sarjassa näyttänyt tuolta niin otetaan vähän sen kaltaista, lähdetään tuosta luomaan sitä. Mä katsoin tosi paljon niitä jaksoja minkä pohjalta tätä tehtiin ihan vaan senkin takia että siinä pääsi siihen fiilikseen mukaan, kokonaisuus pysyi koko ajan pään sisällä siitä teoksesta. Koska halusi sellaista eheätä ja yhtenäistä valosuunnitelmaa. Kun lähdemateriaalista pystyy katsomaan niin paljon asioita niin totta kai sitä hyödyntää paljon. Ylipäättänsä oli sellainen fiilis että halusi katsoa, mä jotenkin fiilaan tosi paljon sitä kun tehdään tällaisia faniproduktioita että kun porukka on niin messissä siinä mitä me tehdään ja mistä me tehdään, niin se on sellainen asia että totta kai mäkin haluan tietää mistä puhutaan ja olla messissä siinä.

Paljon oli sitä että katsoin sarjaa kynän ja paperin kanssa ja mietin, miten pystyisin tuomaan siitä mahdollisimman paljon sinne lavalle. Se on samaan aikaan sellainen pelko siellä taustalla, että sitten kun tekee tällaista niin pitää miellyttää niitä faneja, sen sarjan faneja, kohdeyleisöä. Onhan siinä tosi iso vastuu, tosi iso paine kun miettii, että ne yleisössä olevat ihmiset rakastavat sitä alkuperäisteosta, työryhmä rakastaa sitä teosta ja jollain tapaa pitää olla varmistamassa, että ne saa just sitä mitä ne haluavat. Ei se helppoa ollut, eikä rehellisesti sanoen aina edes mahdollista, mutta se että se piti koko ajan pitää mielessä se lähdemateriaali, koska se on siellä, ja se vaikuttaa tosi paljon.

Mulle varsinkin valosuunnittelijana, mikä on tosi erillinen osa kokonaisuutta niin se että mä pystyn omalla työpanoksellani olla varmistamassa että nuo ihmiset pääsevät tekemään jotain mitä ne rakastavat. Mä voin tehdä jotain mistä mä tykkään ja samalla mä mahdollistan näille tyypeille tämän teoksen tekemisen, mikä on niille iso asia. Se oli mulla jotenkin tosi paljon siinä taustalla koko ajan, mä ratsastin hyvin paljon sillä energialla minkä mä sain työryhmältä, niiden innosta Digimoniin ja siihen että ne jaksoivat höpöttää siellä jostain siihen liittyen, jaksoivat miettiä asioita todella pitkälle ja ketään ei haitannut se et mä en elänyt Digimonille, mikä myös kertoo paljon siitä millaisia tällaiset faniproduktiot ovat. Ne ovat sellaista yhteisöllisyyden riemua, me kootaan ihmisiä kasaan yhteisen asian äärelle, missä meillä on taustamateriaalina jotain minkä kanssa nämä ihmiset on kasvaneet, jotain mitä ne rakastaa, minkä parissa ne haluaa tehdä töitä. Ja sitten kun siihen lisää vielä yleisön, joka noin lähtökohtaisesti on kaikessa meidän puolellamme. Sehän näissä on myös siistiä että vaikka yleisö on pelottavaa ottaa siinä vastaan kun pitää tietyllä tapaa miellyttää sitä, että niillä on tietty näkemys ja odotus siitä miten tämä asia tehdään, mutta sitten samaan aikaan yleisö on ihan helvetin iloinen siitä että tällaista tehdään.

Millainen prosessi oli suunnitella ja toteuttaa digivoitumisten valoshow, joka oli kuitenkin valollisesti tärkeimpiä elementtejä näytelmässä?

Digivoitumiseen liittyi vahvasti lähdemateriaali, se perustui ihan täysin siihen mitä siinä animessa tapahtuu. Niissä se painote oli nimenomaan tosi paljon valoilla, koska se oli ohjattu niin kun oli ohjattu, se näyttävyys perustui siihen mitä valot tekevät hyvin paljon. Digivoitumisiin käytettiin ylivoimaisesti eniten suunnittelu- ja ohjelmointiaikaa. Eka kysymys, mikä piti selvittää oli se, että kuinka tarkkaan sitä lähdemateriaalia halutaan seurata. Loppupeleissä mä päädyin siihen että kopioidaan käytännössä kaikki mikä pystytään. Mä tein tarkkoja muistiinpanoja, analysoin sitä tosi paljon mitä siinä lähdemateriaalissa tapahtuu. Tietyllä tapaa hajotin osiin sen mitä digivoitumisessa tapahtuu. Digivice alkaa heijastaa valoa ja siitä tulee se muuttumiskiila ja siitä takaisin päin tulee eka valonsäde. Sitten kun ne hahmot pyörivät siinä niin siihen tulee se lisäväri ja tulee jotain vähän sellaista sykkivää elementtiä sivuun, jonka avulla hahmo muuttuu. Sitten siitä katosi joku väri ja taustalle tuli se toinen muuttumisväri. Mä huomasin kaavan niissä, mikä oli mun mielestä tosi mielenkiintoista. Se sisältö oli kaikissa sama, ja ne värien paikat

olivat aina samat. Tai ainakin se mitä sillä värillä haettiin, että onko se sen muuttuva väri, voimaväri vai lisäväri.

Digivoitumisen prosessi oli tosi mielenkiintoinen kun se painottui niin paljon siihen lähdemateriaaliin. Kun sen kääntää valosuunnitteluun niin se oli mun mielestä älyttömän mielenkiintoista koittaa muuttaa tuollaista animoitua fantasiaa realismiksi ja valoiksi, koska siinä tapahtuu aika paljon kaikkea. Siinä on sellaista tosi abstraktia pyörivää, kimaltavaa ja leijuvaa asiaa mikä ei oikein... Siinä ei vaan ole järkeä. Mutta sitten kun sitä alkaa oikein katsomaan ja miettimään ja analysoimaan niin sieltä löytää sen järjen taustalta. Jolloin sen pystyi aika yksinkertaisesti tekemään, koska ohjelmoinnissa oli vaan tietyn verran aikaa, kalusto oli vaan tietynlaista, niin sen sai niin tehtyä aika helposti et yksi valo muodostaa pallon ja kahdella muulla valolla painotetaan muutosta.

Haastattelu: musiikintekijä ja äänisuunnittelija Joonas Lumitähhti (VL)**Mitkä olivat lähtökohdat ja tavoitteet näytelmässä käytetyille musiikille? Entä itse tehdyille kappaleille tai jo olemassa olevien kappaleiden uusille versioille?**

Lähtökohtaisesti alkuperäistä musiikkiahan tässä käytettiin, leikattiin ja liimailtiin. Mulla ei kai ollut sen kummempaa ajatusta noista uusista biiseistä että sopivat tunnelmaan. Jos sarjan joku kappale toimi joko valmiiksi tai vähän modattuna niin sitä käytettiin. Aika harva kohta oli oikeasti semmoinen mihin tarvitsi kokonaan uutta pyörää keksiä.

Kuinka paljon otit kappaleisiin vaikutteita lähdemateriaalista?

En ehkä ottanut niinkään lähdemateriaalista niin paljon vaikutteita kuin muusta jo tehdystä äänisuunnittelusta. Siinä Ratasbiitissä oli taustalla samaa korinaa kun muualla. Ei olisi ollut mielestäni järkevää lähteä kilpailemaan taustamusiikissa alkuperäisteoksen kanssa, oli vain hyvä että sarjan musiikit pääsivät oikeuksiinsa.

Millainen prosessi itsetehtyjen kappaleiden tekeminen näytelmään oli?

Ne musiikit ja ambienssit mitkä tein kokonaan alusta itse eivät mielestäni olleet sen kummallisempia kuin muukaan tähän näytelmään tehty äänisuunnittelu. Parissa kappaleessa soitin itse midi-keyboardilla melodian, mutta muuten se oli käytännössä yhtä lailla tilanteeseen sopivien äänien etsimistä valmiista soundeista. Musiikissa vaan voi kertoa asioita vapaammin kuin pelkillä efekteillä.

Minkälainen kokemus näytelmän äänisuunnittelu ja musiikintekeminen siihen oli?

Kokemuksena se oli tosi jännä. Ainakin se, että äänisuunnittelua tehdessä tuli välillä vähän liiankin flow päälle ja kuuli koko ajan jotain hyviä soundeja mitkä voisi sopia siihen ja siihen kohtaan. Ehkä se on luovuutta tai hulluutta tai jotain. Musiikin tekeminen yleensä tulee melko samoin flow'n kanssa, jos on joku tarina mitä musiikilla pitää kertoa.