

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Viestinnän koulutusohjelma/ audiovisuaalinen uusmedia

Kai-Pekka Kangasmäki

ÄÄNISUUNNITTELUN JA ÄÄNEN JÄLKITÖIDEN EROAVAISUUDET  
LYHYTELOKUVASSA JA ANIMAATIOSSA

Opinnäytetyö 2012

# TIIVISTELMÄ

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Viestintä

KANGASMÄKI, KAI-PEKKA

Äänisuunnittelun ja äänen jälkitöiden eroavaisuudet  
lyhytelokuvassa ja animaatioissa

Opinnäytetyö

40 sivua

Työn ohjaaja

Taiteen maisteri, päätoiminen tuntiopettaja Suvi Kitunen

Huhtikuu 2012

Avainsanat

äänisuunnittelu, äänityöt, lyhytelokuva, animaatio

Opinnäytetyö vertailee äänisuunnittelua kahden erilaisen elokuvan genren tuotannon kesken. Lyhytelokuva valittiin toteutettavuuden kannalta, koska pitkään elokuvaan ei olisi ollut missään nimessä aikaa. Animaatio valittiin vertailukohteeksi siksi, koska kyseessä on ilmaisullisesti ja visuaalisesti täysin erilainen genre kuin lyhytelokuva.

Tutkimuksen kohteena on kaksi opinnäytetyötä varten suunniteltua audiovisuaalista tuotantoa. Lyhytelokuva on yhden otoksen tarina Humalaisen tuuria, jossa kuljetaan päähenkilön näkökulmasta paikasta A paikkaan B. Vertailukohteena lyhytelokuvalla on allekirjoittaneen ja opiskelijatoveri Niko Koivistolaisen käsikirjoittama Evoluution antiteesi -niminen animaatio, joka on animaatio miehen ja naisen elosta kolmessa eri ympäristössä.

Opinnäytetyössä tutkitaan näiden kahden tuotannon eroja äänisuunnittelusta loppumiksiin asti. Kyseessä oli kaksi lyhyttä tuotosta, joten ainakaan työtunneissa ei tullut huomattavia eroja projektien välillä. Suurimmat erot olivat lyhytelokuvan kenttä-äänityksessä, jota animaatioissa ei ollut, ja erilaisten efektien käyttämisessä loppumiksiin.

Paremmalla aikataululla ja animaatioprojektin oppikirjan mukaisella äänityöskentelyllä erot olisivat todennäköisesti olleet hyvin erilaisia kuin nyt, mutta tämänkin tutkimuksen pohjalta eroavaisuuksiksi paljastui erilaisia yksityiskohtia ja työtapoja kunkin tuotannon kohdalla.

## ABSTRACT

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

University of Applied Sciences

Media Communication

KANGASMÄKI, KAI-PEKKA

The differences in Sound Design and Audio Post-production between Short Film and Animation

Bachelor's Thesis

40 pages

Supervisor

Suvi Kitunen, senior lecturer

April 2012

Keywords

sound design, sound mixing, short movie, animation

The subject of this thesis was the comparison of sound production in two different productions. The first was a short movie, because a full-feature film would have been difficult to produce in the limited time-frame. The short movie was compared to an animation because of the visual and expressional differences between the two forms.

The short movie is a piece called Humalaisen tuuria (A Hobo's Luck), which is a one-take short movie taking place in the main character's head while he is travelling from place A to B. The animation is called Evoluution antiteesi (The Antithesis of Evolution), and it was planned by a fellow student Niko Koivistolainen and the present writer. The theme of the animation is a man's and woman's journey from ice age to the present day and finally, to the future.

The differences in the two productions, ranging from sound design to the final mix, were examined. Both films were short, so there was no significant difference in the working hours they required. The most significant differences were found in the field-recording used in the short film but not in the animation, and some differences in the use of effects in the post-production.

With a better schedule and a more orthodox production style for the animation, the differences would have been more different than they are now. But still this study reveals some differences between the animation and the short movie.

# SISÄLLYS

## TIIVISTELMÄ

## ABSTRACT

1	JOHDANTO	6
2	ÄÄNIMAAILMA ANIMAATIOSSA JA LYHYTELOKUVISSA	7
	2.1 Audiotuotannon synty elokuvissa	7
	2.2 Äänen käyttö lyhytelokuvissa	10
	2.3 Äänianimaation synty ja äänimaailma animaatioissa	13
3	ÄÄNISUUNNITTELU	15
	3.1 Äänisuunnittelun historia ja tavoitteet	15
	3.2 Äänisuunnittelu Humalaisen tuuria -lyhytelokuvaan	16
	3.3 Äänisuunnittelu Evoluution antiteesi -animaatioon	18
4	ÄÄNITTÄMINEN	20
	4.1 Kenttä-äänitys Humalaisen tuuria -lyhytelokuvassa	20
	4.2 Pistetehosteiden äänitys Evoluution antiteesi -animaatioon	21
	4.3 Dialogiäänitys Evoluution antiteesi -animaatioon	23
5	ÄÄNITÖIDEN EDITOINTI	24
	5.1 Projektin järjestäminen	24
	5.2 Dialogileikkaus	25
	5.3 Foley- ja pistetehosteet	29
	5.4 Tilaäänet	30
	5.5 Miksaus	32
6	YHTEENVETO	35



## 1 JOHDANTO

Äänen kanssa työskentely on ollut minulle kuvaleikkauksen ohella audiovisuaalisen alan monista vaihtoehtoista ehdottomasti mieluisin. Aloitin opiskelun Kymenlaakson ammattikorkeakoulun viestinnässä 2007, mutta kiinnostus äänen jälkikäsitteilyyn ja muokkaukseen oli syntynyt jo vuosituhaten alussa, kun harrastelin ja harjoittelin erilaisten konemusiikkiprojektien parissa äänen jälkikäsitteilyä ja muokkaamista. En kuitenkaan koskaan harrastukseni parissa ottanut selvää tai opiskellut äänen teoriaa, vaan erilaiset äänen muokkaukset olivat nimenomaan kokeiluja vailla täyttä tietoa siitä, mitä olin milloinkin tekemässä. Kun aloitin Kymenlaakson ammattikorkeakoulussa 2007, olin aluksi innoissani, että saan vihdoin käytännön ja teorian opetusta harrastepohjani tueksi, mutta jouduin kuitenkin pettymään ääniopetuksen todella vähäiseen määrään.

Tämän vuoksi halusin tehdä opinnäytetyöni äänen näkökulmasta, jotta saisin täydennettyä ammatillista osaamistani, koska opinnäytetyötä varten pitää käydä läpi laaja määrä alan kirjallisuutta. Toki oman aiemman harrastuneisuuteni ja kiinnostuneisuuteni vuoksi olen päässyt tekemään äänitöitä koulun kuvauskeikoilla ja jälkikäsitteilypuolella, mistä sain omaa käytännön kokemusta ja tietoa. Opinnäytetyöni aihetta miettiessäni päädyin kuitenkin siihen ratkaisuun, että haluan tehdä ääniin liittyvän työn, koska tässä ajassa oppimassani äänitietoudessa on vielä paljon täydennettävää, jos kokemusta ja teorianäytämystä verrataan esimerkiksi leikkaamiseen.

Valitsin aiheeksi vertailla lyhytelokuvaa ja animaatiota äänitöiden osalta, koska halusin tutkia lyhytelokuvan huolellista äänisuunnittelua, tuotannon toteuttamista äänitöiden kannalta ja tietenkin viimeistelyä. Animaation halusin ottaa vertailukohteeksi, sillä animaation maailmassa niin kuvan kuin äänen suhteen kaikki on mahdollista – vain luovuus on rajana. Animaatioon pitää aina luoda koko äänimaailma, kun taas kuvatussa elokuvatuotannossa voidaan usein käyttää kenttä-äänityksissä saatuja ääniä, olettaen tietenkin, että kenttä-äänitys on hoidettu hyvin ja materiaali on käyttökelpoista. Lyhytelokuvan tai animaation äänimaailman toteutus ei kumpikaan ole helppoa ja yksinkertaista, joten halusin tutkia, tuleeko kahden erilaisen äänityöprosessin aikana selkeitä eroja joko ajan käytön, toimintatapojen, käytännön tai minkä tahansa muun asian myötä.

Lähtökohdat opinnäytetyön produktiivisen osan toteuttamiseen olivat mielenkiintoiset ja haastavat, koska minulla oli työn alla yhden otoksen lyhytelokuva, jonka tuotantotapojen vuoksi iso osa äänistä pitää liittää kuvaan jälkikäteen ja lyhytelokuvan lisäksi minun piti tehdä äänet animaatioon, jonka tapahtumapaikkoina ovat jääkausi, nykyai-ka ja avaruus. Minulla oli kouluni Meduusa-TV:n puitteissa hieman kokemusta sekä animaation että lyhytelokuvan äänitöistä, mutta kiireisten aikataulujen vuoksi Meduusa-TV:n projektit jäivät aina lähes poikkeuksetta enemmän tai vähemmän kiireessä tehdyiksi.

Opinnäytetyössäni tavoitteena oli tehdä animaatioon ja yhden otoksen lyhytelokuvaan huolellinen äänisuunnittelu, äänitysten tekninen toteutus sekä molempien kohdalla lopputuloksen miksaaminen tasapainoiseksi ja kuvaa tukevaksi kokonaisuudeksi. Opinnäytetyöni ei ole tarkoitus olla ohjekirja äänitöiden tekemiseen sellaiselle henki-lölle, joka ei ole koskaan ollut äänien kanssa tekemisissä, vaan tutkimuksen tavoitteena on löytää konkreettisia eroja kahden erilaisen videotuotannon äänitöiden toteutta-misesta ja löytää ratkaisuja mahdollisiin produktioiden aikana ilmenneisiin ongelmiin.

## 2 ÄÄNIMAAILMA ANIMAATIOSSA JA LYHYTELOKUVISSA

### 2.1 Audiotuotannon synty elokuvissa

Ensimmäisen elokuvan tiedetään syntyneen 1800-luvun lopussa, ranskalaisten Lu-mièren veljesten kehitettyä ensimmäisenä pidettävän videokameran, ja elokuvateolli-suuden syntyä pidetään 1900-luvun alkua, jolloin elokuvia ja lyhytelokuvia alkoi syntyä tiheämpään tahtiin ympäri maailmaa (Thurlow 2008, 7). Elokuvat olivat aluksi mustavalkoisia mykkäelokuvia, eli niissä ei ollut ollenkaan ääntä, vaikkakin elokuva-teattereissa mykkäelokuvia usein säestettiin pianon tai orkesterin kanssa (Abel – Alt-man 2001, 8; Eyman 1999, 25–26; Thurlow 2008, 15). Ensimmäisenä äänielokuvana pidetään vuonna 1927 teatterileivitykseen valmistunutta Al Johnsonin tähdittämää *The Jazz Singer* -elokuvaa, joka valtasi markkinat uutena innovaationa (Wyatt – Amyes 2005, 5). Vuotta aikaisemmin Warner Brothers oli julkaissut *Don Juan* -elokuvan, jos-sa oli myös ääntä, mutta kyseissä elokuvassa ei ollut ollenkaan dialogia, vaan pelkäs-tään musiikkia (Bradley 2005, 2). Ennen *The Jazz Singer* -elokuvaa ranskalaissynty-i-nen William Dickson oli kehitellyt jo pitkään Kinetophone-laitetta, jolla saa äänen ja kuvan synkronoitua. Ensimmäinen kuvan ja äänen yhdistävä laite syntyi hänen toi-mestansa vuonna 1913, ja Thomas Edison antoi rahoituksen 19 laitteelle, mutta laite ei

ollut vielä riittävän vakaa toimiakseen eikä näin ollen menestynyt. (Eyman 1999, 26; Thurlow 2008, 125.)

Äänielokuvan synty ei ollut aluksi ainoastaan positiivinen asia: synty aiheutti vastareaktioita elokuvapiireissä, koska elokuva-alan ihmiset olivat huolissaan, että äänen tulo elokuvaan muuttaisi elokuvataiteen pelkäsi teatterin tallentamiseksi, ja näin ollen syrjäyttäisi leikkauksen tärkeyden, jolla oli aiemmin valtavan iso rooli mykkäelokuviissa. (Pirilä – Kivi 2007, 19.) Kritiikkiä vahvisti myös ensimmäisten äänielokuvien laatu. Äänikalusto oli aivan kehitysvaiheessa, mikä aiheutti alkuvuosina elokuvan lopullisissa muodoissa kameran surinan kuuluminen elokuvan aikana sekä vaikeutti tätä kautta kamera-ajoja ja liikettä. Muun muassa yksi tapa yrittää peittää kameran äänien tallentumista ääniraidalle oli laittaa kamera puukotelon sisään, mikä teki taas kameran liikuttamisesta mahdotonta. Alkuvaiheessa myös eurooppalaiset elokuvateatterit kieltäytyivät ottamasta vastaan nopeasti kehittyneitä amerikkalaista äänielokuvaa, koska äänielokuvien pelättiin vievän mielenkiinnon omilta elokuvilta, jotka eivät olleet yhtä kehittyneitä amerikkalaisen äänielokuvatuotannon kanssa. (Nummelin 2009, 41–42.)

Elokuvateollisuus kasvoi huimaa vauhtia 1930-luvulla, ja uutena asiana äänielokuvaan tuli dubbaaminen eli elokuvan päälle puhuminen ja uudestaan ääninäytteleminen (Nummelin 2009, 42). Dubbaamisen ajatuksena on se, että elokuvan voi kääntää muillekin kuin sen alkuperäiselle kielelle. Dubbaaminen oli tosin alkuun hankalaa rajoittuneen laitteiston vuoksi, joten ei ollut mitenkään epätavallista, että elokuvat saatettiin kuvata uudelleen jopa eri kieltä puhuvien näyttelijöiden kanssa (Wyatt – Amyes 2005, 5). Esimerkiksi alun perin vuonna 1933 julkaistu itävaltalainen *Leise Flehen Meine Lieder* julkaistiin vuotta myöhemmin englannin kielellä nimellä *Unfinished Symphony* (Imdb.com 2012).

Musikaalit alkoivat kukoistaa yhdysvaltalaisessa elokuvatuotannossa äänien myötä. Elokuvan lajilla ei ollut merkitystä, kun lauluosuus oli miltei pakollinen jokaisessa elokuvassa. 1930-luvun kestänyt lauluhuuma jatkui vielä 1940-luvun puolellakin, ja sai vain lisää kannatusta 1943 tulleen levytyskiellon vuoksi. Näin elokuvateattereista tuli uusien sävelmien ensisoiton paikka. (von Bagh 1998, 166–167.) Äänien tulo elokuvaan nosti myös kauhuelokuvat uudelle tasolle ja 1930-luvun alussa syntyivät muun muassa klassikot kuten *Frankesteinin hirviö*, *King Kong* ja *Dracula*. Kauhuelokuvat



eivät saaneet uutta syvyyttä pelkästään äänien takia, vaan edellä mainituissa elokuvissa myös trikkikuvaus oli kehittynyt uudelle asteelle. (von Bagh 1998, 168–169.)

Komediasta ja äänistä tulee helposti mieleen kermakakun läsähdys tai kolaroivan auton ääni. Äänten tulo komediaan ei kuitenkaan ollut pelkästään positiivinen asia. Mykkäelokuvien sankarit eivät pärjänneet äänielokuviin, koska he eivät olleet tottuneet näyttämään puhumalla tai sitten heillä oli elokuvaan sopimaton ääni. Äänikomedialla tuli valtaamaan uusi ryhmä tuntemattomia teatterinäyttelijöitä, ja osa vanhoista ja suosituistakin mykkäelokuvien näyttelijöistä jäi melkein työttömiksi. Yhtenä esimerkkinä on Buster Keaton, joka oli mykkäelokuva-ajan yksi suosituimmista näyttelijöistä, jonka äänielokuva jätti lähes työttömäksi. (Nummelin 2009, 42; von Bagh 1998, 171.)

Samaan aikaan myös Suomessa yritettiin kovasti pysyä äänielokuvan muutosten mukana. Ensimmäinen suomalainen äänielokuva, *Laulu- ja tanssiesitys*, valmistui vuonna 1929. Äänielokuvan läpimurto vaikutti suomalaiseen lyhytelokuvaan 1930-luvulle siirryttäessä negatiivisesti, kun ihmisten kiinnostus oli kokoillan elokuvissa. Vuonna 1933 säädettiin verohelpotus lyhytelokuvien tukemiseksi, ja uuden lain myötä lyhytelokuvien uusi nousu alkoi. Muun muassa lyhytelokuvavalmistamo Aho & Soldan teki vuosien 1933–1939 aikana yli 300 lyhytelokuvaa, ja yhteensä näiden vuosien aikana Suomessa valmistettiin yli 1200 lyhytelokuvaa. Sodan vuodet 1939–1945 eivät myöskään vaikuttaneet elokuvatuotantoon: vuosien 1939–1945 tehtiin yli 500 lyhytelokuvaa, ja vuoden 1945 aikana saavutettiin elokuvissa käyntien ennätys. (Silius 2011, 12–14.)

Ääni elokuvassa kehittyi jatkuvasti 1900-luvun aikana. 1950-luvulla television tullessa kilpailijaksi elokuville, elokuvantekijät yrittivät saada kilpailuetua monikanavaäänellä, joka ei kuitenkaan sen kehitysvaiheen vuoksi ollut kovin hyvälaatuinen, joten elokuvateatteritkin palasivat monoääneen jättäen teatterin surround-kaiuttimet käyttämättömiksi. Dolby Stereo syrjäytti aiemman monoäänänen 1970-luvulla ja kehittyi vuonna 1992 Dolby Digitaliksi. Samalla tahdilla myös äänimiksaustekniikka on kehittynyt analogisista miksauspöydistä digitaalisiin. Nykyään hyvin monet elokuvateatteritkin toistavat elokuvia digitaalisesti. (Wyatt – Amyes 2005, 7–15.)

## 2.2 Äänen käyttö lyhytelokuvissa

Äänimaailman yleistäminen lyhytelokuvaan on jokseenkin järjetöntä, koska lyhytelokuvagenren alla voi olla niin monia eri alalajeja, kuin vain ihmiset niitä keksivät. Eri genrejen analysoinnista saisi oman opinnäytetyönsä, joten käsittelen seuraavassa kappaleessa äänen kannalta ”perinteistä” dialogiin ja toimintaan perustuvaa lyhytelokuvaa, jonka tarinassa on selkeä alku, keskikohta ja loppu. Elokvamaailman äänet muodostuvat laskutavasta riippuen eri osa-alueista. Itse koen selkeäksi käyttää Soundwise Oy:n äänileikkaaja Jari Innasen (2012) tapaa jakaa äänimaailmat äänileikkausvaiheessa neljään osaan: dialogi, foley-äänet ja pistetehosteet, tilääänet ja musiikki. Rose (2006, 89) jakaa äänet Innasen tavoin neljään osaan, mutta lisää viidenneksi osaksi luonnolliset äänet, jotka ovat Hollywoodin ammattipiireissä foley-äänien alakategoriaa. Kolmas tapa on jakaa äänialueet kolmeen ryhmään, jotka ovat dialogi, tehosteäänet ja musiikki (Kuortti 2012). Pistetehosteilla ja tausta-ambiensseilla on mielestäni kuitenkin iso ero, joten selkeyden vuoksi pysyn tässä opinnäytetyössä Innasen käyttämässä neljän jaon mallissa.

Dialogilla lyhytelokuvan äänimaailmassa tarkoitetaan kahden tai useamman ihmisen välistä keskustelua. Elokvassa puhetta käytetään informaation välittämiseen, juonen eteenpäin viemiseen, ilmapiirin luomiseen ja piilotekstiin, joka tarkoittaa sanojen takana olevaa merkitystä. Dialogia joudutaan yleensä tiivistämään verrattuna soljuvaan puhekieleen, ja dialogi voi olla myös improvisoitua, jos näyttelijä on siihen kykeneväinen. (Aaltonen 1993, 131.) Dialogissa ei myöskään aina ole tärkeintä, mitä sanotaan, vaan miten asia sanotaan. Intonaatio ja tavutus voivat olla paljon tärkeimpiä asioita tunnelman ja hahmojen kannalta, kuin itse lause. (Sullivan – Schumer – Alexander 2008, 161.)

Puheääntä voi olla myös monologi tai selostusteksti. Monologi on selostustekstin eli speakin ja dialogin välimuoto, jossa kertojaäänellä voidaan täydentää dialogia, tuoda uutta näkökulmaa tai etäännyttää katsoja tapahtumista (Aaltonen 1993, 133). Selostustekstiä voi käyttää taas hyvin monilla eri tavoilla tukevoittamaan elokuvan tarinaa. Speakin paikka pitää myös miettiä huolella käsikirjoitusvaiheessa. Aaltonen (1993, 134) kirjoittaa esimerkiksi vauhdikkaan ja nopeatempoisen kuvan päälle puhutun speakin menevän katsojalta ohi, koska mielenkiinto on vauhdikkaassa kuvassa speakin sijaan. Komedioissa tai parodioissa voidaan selostusääntä käyttää myös koomisena

efektinä, jos esimerkiksi selostetaan jotain aivan muuta, mitä kuvassa oikeasti tapahtuu. Tässäkin tapauksessa ihminen uskoo kuvaa ja kokee speak-äänien valheellisena. (Aaltonen 1993, 134.)

Jos dialogiin ja puheeseen liittyvää näkökulmaa ajatellaan teknisesti vain äänileikkauksen ja ääniprojektin järjestämisen kannalta, laskisin dialogiksi myös monologin ja selostustekstin eli speakin. Äänileikkausprojektia järjestäessäni monologi tai kertojaääni olisi dialogin tavoin ylimpänä projektin ääniraidoista, koska puhe on useimmiten se, mitä ihminen eniten kuuntelee. Tällöin puhe on järjestetty leikkausprojektissa ylimmäksi, ikään kuin tärkeämmäksi raidaksi, vaikka totta kai muut kuvaa tukevat äänet ovat yhtä tärkeitä kokonaisuuden kannalta

Foley-äänillä tarkoitetaan ääniä, jotka syntyvät esimerkiksi näyttelijöiden tekemistä äänistä, kuten kävelystä ja vaatteiden kahinasta. Foley-äänet nauhoitetaan kuvausten ulkopuolella, jotta äänitettävän kohteen saisi tallennettua mahdollisimman tarkasti ja puhtaasti. Tarve tähän jälkiäänittämisen tekniikkaan tuli, kun amerikkalaiset elokuva-tuottajat halusivat laajentaa markkinoita ulkomaille, ja heidän piti saada elokuvat esitettäväksi muillakin kielillä kuin englannilla. Ääntä ja kuvaa toistava luuppi kehitettiin, jotta näyttelijä voi toistaa kohtauksen vuorosanoja niin kauan peräkkäin, kun hän on tehnyt hyväksytyn suorituksen. Myös kävelyn ääniä ja liikkeitä nauhoitettiin jälkikäteen uudestaan. Foley-äänittämisen on kehittänyt Hollywoodissa toiminut ääniteknikko Jack Foley. (Wyatt – Amyes 2005, 6.)

Sullivan ym. (2008, 168) neuvovat, että jokaiselle askeleelle ja muulle kuvassa tapahtuvalle äänelle on aina löydettävä ääni ja sen lisäksi myös ympäristön, luonnon, ravintolan tai toimiston loisteputkivalojen äänet on saatava kuvaan. Neuvo on ihan hyvä yleispätevä suuntaviiva varsinkin aloittelevalla ääni-ihmiselle, joka vastaa elokuvan äänistä. Tässä täytyy kuitenkin muistaa kunkin elokuvan, animaation, lyhytelokuvan tai vaikka dokumentin tyyli, koska myöhemmin opinnäytetyössäni luvussa 2.3 käsittelemän animaatiosarjoja, joissa on keskinäisiä eroja äänien suhteen nimenomaan foley- ja pistetehosteiden puolella. Sääntöjä voi ja pitää aina silloin tällöin rikkoa.

Tiläänet eli ambienssit ovat tärkeä osa todentuntuisen ympäristön luomisessa kohtauksen sisällä. Tiläänillä voidaan tarkoittaa esimerkiksi huoneen omaa kaikua, joka on jokaisessa tilassa erilainen. Ambianssi voi olla myös ulkoilmaan viittaava ääni, kuten meren aallot, tuuli tai liikenteen äänet. Huoneessa nauhoitetun dialogiraidan sanojen

välit vaikuttavat kokemattoman korvaan oikeasti tyhjiltä, varsinkin hiljaa kuunnelles-  
sa, mutta näin ei oikeasti ole. Kun dialogia joutuu leikkaamaan ja jos leikkauskohtien  
taustalla ei ole mitään ääntä, kohtausta kuulostaa siltä, että vähän väliä siitä häviää ää-  
net. Kuvauksissa on erittäin tärkeää nauhoittaa aina tyhjää huonetta mikrofonin ollessa  
samalla äänenvoimakkuudella, kuin dialogia nauhoittaessakin, jotta äänileikkaajalla  
on mahdollisuus käyttää sitä täydentämään esimerkiksi sanojen välisiä aukkoja.  
(Compesi – Gomez 2006, 126; Culhane 1988, 264; Rose 2003, 161.)

Rosen (2006, 88) mukaan ambienssiääniä ei liitetä viimeisenä ääniprojektiin juuri en-  
nen miksausta, koska usein niiden tarkoituksena on tasoittaa dialogin aukkoja. Olisi  
muutenkin melko outoa tehdä äänileikkausta ilman tilääniä, jotka kuitenkin luovat  
aina kunkin miljöön oman tunnelman. Ambientsseilla voi tehdä myös sujuvia ja rau-  
hallisia kuvallisia siirtymiä, kun häivyttää taustaäänien kohtaukseen sisään hieman en-  
nen uutta kuvaa, ja lopussa häivyttää taustaäänien pois hieman kuvan loppumisen jäl-  
keen. *Leikkaustyön tavoitteena on yhtenäisen kuva- ja äänijatkumon luominen* (Pirilä  
– Kivi 2008, 91). Ääni sitoo kuvan lailla kohtauksia yhteen tehden niistä kokonai-  
suuksia.

Musiikki on ollut elokuvan äänistä periaatteena ensimmäisenä käytössä, koska eloku-  
vanäytöksiä säestettiin jo ennen äänen tuleamista kuviin pianolla tai orkesterilla. Vaik-  
ka äänet ovat todella tärkeä osa elokuvan tukemista ja kerrontaa, musiikki on äänipuol-  
lella kenties voimakkain tunteita nostattava elementti (Thurlow 2008, 129). Elokuva-  
musiikin voi jakaa kolmeen eri käsitteeseen: parafraasi, polarointi ja kontrapunkti. Pa-  
rafraasi tarkoittaa kuvan ja tarinan esittämien asioiden vahvistamista, kun taas kontra-  
punkti sommittelee kuvan ja tarinan asiat toisiaan vastaan. Polarisoinnista puhutaan  
silloin, kun musiikki luo oman kerronnallisen ulottuvuuden tarinaan nähden. (Bacon  
2000, 234–236.)

Musiikin valinta on erittäin tärkeä asia, koska heikoin perustein ja nopeasti valittu mu-  
siikki saattaa aiheuttaa enemmän haittaa, kuin tukea tarinalle (Sullivan ym. 2008,  
168). Elokuviissa musiikkia voi käyttää kahdessa eri tarkoituksessa: musiikkina, jota  
näyttelijät eivät kuule, tai taustamusiiikkina (Thurlow 2008, 129). Ensin mainittu mu-  
siikki luo tunnelmaa ja ohjaa katsojaa syvemmälle elokuvan sisään. Musiikilla voi-  
daan vahvistaa jotain tunnetilaa, kuten surua tai pelkoa, niin kuin kaupallisten kanavi-  
en viihdedokumenteissa ja tosi-tv-ohjelmissa tehdään. Musiikilla voidaan myös häm-

mentää katsojaa ja aiheuttaa ristiriitaisia tunteita, jos esimerkiksi surullisen kohtaamisen päälle laitetaan iloista musiikkia. Ohjaaja David Lynch käyttää säveltäjä Angelo Badalamentin musiikkia Twin Peaks -sarjassa juuri tällä ristiriitaisella tavalla: henkilö A kuulee traagisia uutisia, jotka katsoja jo tietää, ja juuri, kun henkilö A:n jännitys purkautuu hysteriseen itkuun, samalla koko ajan taustalla tummia sävyjä maalailnut musiikki muuttuu mollista duuriin, eli länsimaisen ajattelutavan mukaan surullisesta iloiseksi. Katsojalle tulee tästä hyvin ristiriitainen tunne, koska hän ei tiedä, miten kohtaus pitäisi ottaa vastaan.

### 2.3 Äänianimaation synty ja äänimaailma animaatioissa

Animaatio on videokuvan tavoin syntynyt erilaisten kokeilujen kautta jo 1800-luvun lopulla, mutta yhtenä tärkeimmistä animaattoreista pidetään ranskalaista Emile Cohlia (Nummelin 2009, 98–99). Stop motion -kamera animaatiota varten kehitettiin yhtä aikaa Yhdysvalloissa ja Ranskassa, mutta animaation tekoprosessi oli vuoteen 1914 asti työlästä ja vaivalloista. Earl Hurd kehitti uuden selluloidimenetelmän vuonna 1914, mikä mahdollisti taustan pysymisen samana, eli animaattorin ei tarvinnut piirtää joka kerta taustaa uudestaan. (von Bagh 1998, 677.)

Äänen tuleminen elokuvaan aiheutti myös kilpailun paineen animaation puolella. Amerikkalainen Walt Disney on yksi animaation historian tärkeimmistä hahmoista, ja hän vastasi välittömästi kilpailuun tekemällä nopeasti Höyrylaiva Ville -animaation, jota pidetään ensimmäisenä äänianimaationa. Tuottaja Paul Terry oli valmistanut ennen Höyrylaiva Villeä ensimmäisen äänianimaation nimeltä Ruoka-aika. Luultavasti Walt Disneyn markkinointi- ja promotointitaidot ovat olleet syy sille, miksi Disney saa usein kunnian ensimmäisistä ääni- ja väríanimaatioista, vaikka näin ei oikeasti ole. (Nummelin 2009, 100–102.)

Vertailin opinnäytetyötäni varten kolmea eri televisiossa näytettävää animaatiosarjaa: yhdysvaltalaisia South Park ja Simpsonit -animaatioita, sekä kotimaista Pasilaa. Pasila ja South Park ovat molemmat perinteisiä nykypäivän tv-animaation esimerkkejä tuotantotyyliltään: molemmissa animaatio ja äänityöt ovat yksinkertaisia ja nopeasti tuotettavissa olevia. Otin Simpsonit kolmanneksi vertailukohteeksi, koska se sarja on esimerkki siitä, että televisiosarjakin voi olla huolellisesti animoitu ja äänisuunniteltu. Tyyllillisesti ja tuotannollisesti myös opinnäytetyöni toinen produktiivinen osa, Evo-

luution antiteesi, on lähellä Pasilaa ja South Parkia, joten tutkiessani varsinkin näitä kahta sarjaa minun oli mahdollista saada ideoita myös omaan äänityöprosessiini.

Vertailussa huomasin, että animaatioissa äänen käyttäminen vaihtelee elokuvan tapaan animaation tyylistä ja tunnelmasta riippuen. Pitkissä animaatioelokuvissa on usein elokuvamaisesti tausta-ambienssit, pistetehosteet ja musiikit dialogin lisäksi. Animoituissa televisiosarjoissa kuulee taas usein äänimaailman vähäistä käyttöä, eli kuvaan on laitettu vain tarpeelliset ja toiminnasta aiheutuvat äänet, jos niitäkään. Televisiotuotannot ovat yleensä aikataulullisesti pitkiä elokuvia kiireisimpiä, jolloin esimerkiksi suun asentoina dialogissa saattaa hyvin olla vain kahdeksan erilaista asentoa (Whitaker – Halas 2009, 130).

Suomalaista Pasila-animaatiosarjaa (Pasila 2009) tutkiessani dialogin lisäksi ei äänimaisemassa välttämättä ole kuin esimerkiksi kengän kopinat, eikä olleenkaan vaatteiden kahinaa. Yhdysvaltalainen ja yksi tämän hetken suosituin animaatiosarja South Park (South Park 2004) on esimerkki minimalistisesta äänen käytöstä animaatioissa, koska sarjassa hahmot usein liikkuvat ilman mitään tehosteääniä. Toinen, ainakin kuulokeilla kuunnellessa selkeä ero Pasilan ja South Parkin välillä oli taustojen käyttö: Pasilan taustat ja tiläänet olivat huomattavasti kovemmalla, kuin South Parkin vastaavat äänet. South Parkin luoja Trey Parker ja Matt Stone ovat haastattelussa (Soozin511 2012) maininneet, että yksi syy heidän nopeaan tuotantotahtiinsa on se, että he ääninäyttelevät itse sarjan hahmot ja pitävät muutenkin äänityön minimalistisena.

Minimalistisessa äänen käyttämisessä on myös puolensa: kun äänen käyttö on vähäistä, korostuu käytetyn äänen merkitys huomattavasti. Esimerkiksi efektiääni toimii tehokkaammin, jos niitä käytetään maltillisesti. Taas toisin päin ajateltuna, jos jokin kohta tai pitkä jakso elokuvassa on ahdettu todella täyteen äänimateriaalia, ja tätä kaikkea seuraa yhtäkkiä täysi tai edes osittainen hiljaisuus, katsoja reagoi kontrastiin. Äänitöissä vangitsevasti tehty kontrastien käyttäminen on verrattavissa siihen, jos istuu kirjastossa hiljaa ja yhtäkkiä joku huutaa korvan juuressasi. Toinen vaihtoehto on olla keskittyneenä tunnelmallisessa konsertissa, jossa kesken huippukohtaan kaikki äänet hiljenevät. Äänen käyttäminen voi olla myös äänen käyttämättömyyttä, niin kuin Välimäki (2008, 85) pohtii hiljaisuuden tehoa Tuntemattoman sotilaan loppukohtauksessa.

Animaatiosarjoissa on totta kai myös eroja, eivätkä kaikki animoidut televisiosarjat ole esimerkkejä minimalistisesta äänimaailman käyttämisestä. Yhdysvaltalaisessa

Simpsonit-sarjassa (Simpsonit 1994) tehosteäänien ja dialogin käyttäminen on aivan päinvastaista verrattuna aiemmin mainittuihin South Parkiin ja Pasilaan. Esimerkiksi erilaiset juoksuaskeleet ovat panoroitu menemään kuvan liikkeen mukaisesti ja äänissä on lähes poikkeuksetta aina kunkin tilan tilakaiku. Jos sarjan yksi päähahmoista, Homer Simpson, huutaa huoneessa tai laulaa suihkussa, on puheeseen laitettu kuhunkin tilaan kuuluva kaiku, mikä tuo todenmukaisuutta kohtauksiin. Usein Simpsonsissa käytetään myös kuvan ulkopuolisia ja lähestyviä ääniä, panorointia ja tilakaikuja samalla tavalla, kun ääniä käytetään esimerkiksi pitkissä elokuvissa, jos äänen lähde ei näy kuvassa juuri katsomishetkellä.

### 3 ÄÄNISUUNNITTELU

#### 3.1 Äänisuunnittelun historia ja tavoitteet

Äänisuunnittelija ammattinimikkeenä on esimerkiksi kuvaajaan tai ohjaajaan verrattaessa melko uusi ammattinimike elokuva-alalla. Kuvaajia ja ohjaajia on ollut alalla aina videokameran kehittämisestä lähtien, mutta pelkästään äänien tallentaminen on tullut elokuvaan mukaan vasta 30 vuotta videokameran kehittämisen jälkeen. Pitkään ennen äänisuunnittelijoita elokuvassa oli ainoastaan äänittäjiä ja äänileikkaajia. Orson Welles mullisti äänen käytön elokuvissa vuoden 1941 *Citizen Kane* -teoksella. Hän yhdisti montaasileikkauksen jatkuvaan ääneen, mikä antoi muuten rajuille leikkauksille kevyen siirtymän. (Thurlow 2008, 125–126.)

Wellesin ja hänen äänimiestensä innovatiivisesta äänen jälkityöstä huolimatta äänisuunnittelija-termi tuli käyttöön, kun Walter Munch oli saanut vuoden kestäneen työnsä *Ilmestyskirja Nyt!* -elokuvan parissa ja voitti siitä ensimmäisen Oscar-palkintonsa. Äänisuunnittelija-nimike tulee alun perin teatterin puolelta, mutta Munch osoitti, että elokuvissa äänisuunnittelijan rooli on yhtä tärkeä, kuin kenen tahansa muun taiteellista vastuuta jostain elokuvan osa-alueesta kantavan ihmisen rooli. (Thurlow 2008, 126.)

Äänisuunnittelijan on syytä tietää produktiota aloittaessa, mitä äänen eri osa-alueita hän tulee käyttämään (Compesi – Gomez 2005, 125). Tämä on totta, mutta melko suppea määritelmä kuvaamaan äänisuunnittelua. Soundwise Oy:n Jari Innanen (2012) kertoo äänisuunnittelun alkavan sen jälkeen, kun käsikirjoitus on luettu ja elokuvan rahoitus on kunnossa. Äänisuunnittelija tekee työtä ohjaajan kanssa, ja yhdessä he luovat ennakkosuunnitelman koko elokuvan äänimaailmasta, paitsi musiikista, joka ei

yleensä kuulu äänisuunnittelijan toimenkuvaan. Kun ohjaajan kanssa on selkeä yhteinen visio elokuvan äänimaailmasta, alkaa äänisuunnittelijan tekninen suunnittelutyö: valitaan työryhmä, käytettävä kalusto, tehdään kuvauspaikkojen äänisuunnitelmat ja varataan studio äänileikkausta varten.

Sonnenschein (2001, 2) neuvoo aloittamaan äänisuunnittelun lukemalla aina ensin käsikirjoituksen, vaikka elokuva olisi jo kuvattu. Käsikirjoitusta lukiessa mieli on avoimempina kaikelle, ja lukemalla käsikirjoitusta elokuvan tahtiin, noin minuutti sivua kohden, saa tarinasta paljon paremman otteen. Jos katsoo ensin kuvattua elokuvan, vaikka olisi mahdollisuus lukea käsikirjoituskin, kuvattu elokuva jättää jäljet muistiin, jolloin käsikirjoitusta lukiessa videokuvat palaavat takaisin mieleen, eikä luetun tekstin pään sisäinen kokemus ole enää ensikertainen. Käsikirjoituksen lukemisen jälkeen Sonnenschein suosittelee sulkemaan ympäriltä kaikki mahdolliset ulkoiset ärsykkeet, laittamaan silmät kiinni ja käymään tarinan läpi mielessä uudestaan samalla kirjoittaen äänellisiä ideoita ylös paperille.

Äänisuunnittelijan tehtävänä on hoitaa parhaiden esteettisten ratkaisujen, teknisten muuttujien ja tarvittavien työkalujen ja työryhmän avulla elokuva ajallaan valmiiksi ja pysyä budjetissa (Sonnenschein 2001, xviii). Äänisuunnittelija on vastuussa koko elokuvan äänimaailmasta. Tämä tarkoittaa sitä, että äänisuunnittelija pitää esimerkiksi huolen siitä, että mahdolliset jälkiäänitykset sujuvat teknisesti niin kuin mahdollista. Äänisuunnittelijan työ on verrattavissa teknisen äänivalvojan työhön, joka pohjautuu äänileikkaajan työhön. Äänileikkaajan odotetaan saavan elokuvan ajallaan valmiiksi teknisesti hyvin ja pientä luovuutta käyttäen, mutta äänisuunnittelijalta odotetaan luovuutta koko prosessin ajan. (Thurlow 2008, 127.)

### 3.2 Äänisuunnittelu Humalaisen tuuria -lyhytelokuvaan

Humalaisen tuuria on yhden otoksen lyhytelokuva, jonka käsikirjoituksesta, ohjaamisesta ja äänisuunnittelusta vastasin itse. Elokuva etenee koko kahden minuutin ajan päähenkilön näkökulmasta kameran ollessa hänen silmät. Puhutaan P.O.V (Point of View) -kuvasta. Tarina kertoo siitä, kun päähenkilö herää päivällä keskeltä kaupunkia ja lähtee heräämisen jälkeen horjumaan tuntematonta määränpäättä kohti. Matkalla hän tönnii ihmisiä, kävelee punaisia päin, potkii ravintolan mainoskylttiä ja viimein määränpäähän päästyään, hän kuulee lähestyvät juoksuaskeleet ja kääntyy säikähtäen. Hä-



nen takana ei ole vihainen pahoinpitelijä, vaan alussa hänet herättänyt henkilö, joka tuli palauttamaan päähenkilöltä matkan varrella tippuneen kännykän.

Äänisuunnittelu lähti siitä, mitä kaikkea työryhmämme voi ja pitää saada kenttä-ääninä talteen kuvausten aikana. Tärkein asia ehdottomasti oli dialogi. Dialogia ei ole kyseisessä lyhytelokuvassa kuin muutama lause, joten niiden huolellinen tallentaminen oli erittäin tärkeää. Elokuvan aloittavat ja lopettavat lauseet sanotaan molemmat suoraan päähenkilölle, eli kameraan, joten jälkiäänittäminen näiden kahden tärkeän lauseen kanssa ei ollut kovin mieluinen vaihtoehto. On erittäin vaikeaa ja aikaa vievää saada sama lause sanottua kahteen kertaan täysin samalla tavalla, niin että sen voisi liittää kuvaan jälkiäänitettynä.

Tämän elokuvan kenttä-äänien taltiointi oli haastavaa, koska päähenkilö oli koko ajan liikkeessä. Esimerkiksi päähenkilön, eli käytännössä kuvauksesta huolehtineen opiskelijatoverini Jussi Hakan horjuvien askelten äänittäminen olisi ollut todella vaikeaa, koska Hakan takana käveli kolme muuta kuvausryhmän jäsentä, joiden askeleet sekä minun ohjeiden antaminen Hakalle olisivat tulleet myös nauhalle ja pilanneet äänen. Nopeiden tapahtumien ja muun muassa autoliikenteen kanssa toimiminen eivät tässä nollabudjetin elokuvassa antaneet mahdollisuutta siihen, että äänittäjä olisi tullut pitkän puomin kanssa reilusti perässä, koska tällöin hän olisi luultavasti liikenteen takia jäänyt meitä jälkeen. Nollabudjetilla viittaa siihen, että meillä ei ollut varaa sulkea Kouvolan liikennevaloja ja keskustan katua haluamaksemme ajaksi, vaan jouduimme työskentelemään tilanteen mukaan. Jos kyseessä olisi ollut filmille kuvattava vähintään viiden minuutin mittainen yhden oton elokuva, totta kai tuotantosuunnitelmat olisi hoidettu aivan toisella tavalla.

Edellä mainituista syistä päätimme ottaa äänittäjä Niko Koivistolaisen kanssa kaikki piste- ja tiläänet samoista lokaatioista, mutta vasta kuvaamisen jälkeen. Näin saamme nauhoitettua esimerkiksi liikennevalojen äänet läheltä. Liikennevaloja äänittäessä taustalle tulee toki väkisinkin liikenteen melua, mutta liikenteen melua on tarkoitus laittaa joka tapauksessa stereotaustaksi jälkiäänitettynä, joten en uskonut pisteäänien taustalla olevan mahdollisen melun pilaavan tunnelmaa. Tiesin myös varautua siihen, että osa pisteäänistä pitää äänittää jälkikäteen muualla kuin kuvauspaikalla, koska en voinut tietää etukäteen kaikkia mahdollisia kuvassa näkyviä ja ääntä tuottavia asioita.

Onneksi kuvaan ei päätynyt esimerkiksi panssarivaunua, jonka jälkiäänittäminen olisi voinut olla sen harvinaisuuden vuoksi vaikea toteuttaa.

Äänisuunnitelman yksi osa oli myös miettiä kaikki ne äänet, joita ei kuvatessa kuulu tai tapahdu, mutta ne voisivat tapahtua. Esimerkiksi kulkiessamme ihmisten ohi, ihmiset voisivat kommentoida päähenkilölle jotain. Ovi voisi avautua päähenkilön takana, ohi ajavasta autosta voisi kuulua subwooferin matalaa jyrinää ja katua ylittäessä autot voisivat painaa äänimerkkiä horjuvalle päähenkilöllemme. Kaupunkimiljöön äänimaailman rakentamisessa voisi käyttää ambulanssin tai poliisiauton hälytyssireenin ääntä, jota emme kuulleet kertaakaan kuvauksissa, mutta jostain syystä lähes jokaisen elokuvan kaupungin äänimaisemassa hälytysajoneuvon äänet kuuluvat. Kenttä-äänien korvaavien foley-äänien lisäksi minun piti vielä listata ne äänet, joita tuskin kuulemme kuvauksissa, mutta jotka silti on mahdollista kuulla kaupunkimiljöössä, ja jotka haluan elokuvaan.

Tein myös itselleni alustavan miksaussuunnitelman, joka oli lähinnä ranskalaisia viivoja ja muistiinpanoja siitä, millä eri tavoin ja mihin eri asioihin minun pitää varautua miksausprojektissa. Tämän lyhytelokuvan tapauksessa, kun päähenkilö on päihtynyt ja tarina etenee päähenkilön näkökulmasta, voi miksatessa tehdä erilaisten efektien kanssa erilaisia ääniä, jotka tukevat päähenkilön päihtymistilaa. En kuitenkaan tehnyt liian tarkkaa suunnitelmaa miksausten varalle, koska tahdoin myös jättää tilaa kokeilulle ja improvisaatiolle tarkkojen ohjeiden noudattamisen sijaan.

### 3.3 Äänisuunnittelu Evoluution antiteesi -animaatioon

Evoluution antiteesi on minun ja opiskelutoverini Niko Koivistolaisen suunnittelema animaatio, jonka animoinnin Koivistolainen on itse tehnyt ja johon minä suunnittelin äänityöt. Tarinassa on kolme kohtausta: ensimmäisessä kohtauksessa olemme jääkaudella, jossa luolamies ja -nainen tapaavat mäen pohjalla dinosauruksen luurangon vieressä. Mies on rauhattomampi kuin nainen ja käyttäytyy muutenkin omituisesti. Nainen on menossa tutkimaan luurankoa, mutta mies juoksee sen luokse tönäisten naisen pois edestä ja alkaa hakata vailla järkeä ja päämäärää luurankoa naisen pyöritellessä häpeissään päätänsä. Seuraavassa kohtauksessa nainen on nykyajassa tietokoneen parissa ja soittaa ATK-tuen apuun, koska näytöllä vilkkuu virheilmoitus. Mies tulee paikalle, mutta ei saa konetta toimimaan, joten hän alkaa lyödä konetta nuijalla ja huutaa luolamiesmäisesti naisen pyöritellessä päätänsä. Viimeisessä kohtauksessa parivaljak-

ko on avaruudessa. Nainen alkaa pyörittää päätänsä heti nuijaa heiluttelevan miehen nähtyään, vaikka mies ei ole tehnyt vielä mitään asiatonta.

Tarina on siis hyvin yksinkertainen niin kuin animaatiotyylkin. Tämä toi mielestäni lisähaastetta äänien toteuttamiseen, jotta yksinkertaisesta ja suttuisesta animaatiosta saisi mielenkiintoisen katselukokemuksen. Animaation äänisuunnittelussa kannattaa mielestäni ensimmäisenä huomioida aikataulu, koska kaikki äänet animaatioon pitää luoda itse. Elokuvan tai dokumentin kanssa saattaa selvitä alusta loppuun pelkillä kenttä-äänillä, mutta animaatiossa ei sellaisiin ole mahdollisuutta, jolloin kaikki äänet on joko nauhoitettava itse kokonaan tai sitten etsittävä ilmaisista äänikirjastoista sopivia ääniä.

Evoluution antiteesiä lähestyin sillä ajatuksella, että osan äänistä voin äänittää itse, ja osassa voisin käyttää Applen Sountrack Pro 3 -ääniohjelmiston äänikirjastoa joko äänitettyjen äänien tukena, tai pelkkää kirjastoa. Soundtrack Pron äänikirjastossa on paljon hyviä foley-ääniä, mutta esimerkiksi tietyt ambienssit, kuten julkiset tilat ovat poikkeuksetta englannin kielellä puhuttuja, jolloin niiden käyttö suomeksi puhutussa materiaalissa kiinnittää huomion ei-toivotulla tavalla, ainakin tämän projektin tapauksessa. Tiesin etukäteen, että esimerkiksi toimistoon tarvittavaa tausta-ambienssia en tule todennäköisesti saamaan Soundtrack Pro -ohjelmistosta, joten olin valmistautunut kenttä-äänityksiin oikeaan toimistoon.

Animaatioon tulisi aina ennen itse animointia nauhoittaa dialogi, koska on helpompaa synkronoida kuva ääniin sopivaksi, kuin yrittää puhua valmiiksi tehdyn suun liikkeen mukaan (Besen 2008, 90). Tiesin, ettei tällainen vaihtoehto valitettavasti ollut mahdollista tiukan aikataulun ja muiden arki- ja työkiireiden vuoksi, joten tämä tärkeä esituo-  
tantovaihe jäi tästä animaatiosta tekemättä. Se ei silti tarkoittanut sitä, että olisin jäänyt animaation äänisuunnittelun suhteen olemattomalle tasolle. Minulla oli tiedossa käsikirjoitus, joten pystyin kokoamaan luetteloon tarvittavat äänet ja miettimään, millä aikataululla, kalustolla ja ääniohjelmistolla toteutan projektin. Kaikki edellä mainittu on äänisuunnittelua.

Besen (2008, 90–91) neuvoo myös, että jos animaatiossa äänien yhtenä osa-alueena on esimerkiksi taustamusiikki, joka ei ole saatavissa ennen animoinnin aloittamista, niin avuksi kannattaa tehdä temporaita, jonka avulla pystyy suunnittelemaan yhden framen tarkkuudella kaiken tarvittavan. Valitettavasti tähänkään toimintamalliin ei ol-

lut aikaa. Edellä mainittua toimintamallia olisi ollut erittäin mielenkiintoista kokeilla. Työtapa olisi mahdollistanut sen, että minä olisin voinut laittaa ääniä framen tarkkuudella kohdalleen ja Koivistolainen olisi voinut animoida framen tarkkuudella askeleet ja muut pisteäännet kohdalleen. Whitaker ja Halas (2009, 124–125) tarkentavat myös kuinka edellä mainittua temporaitaa voi myös hyödyntää dialogiin. Dialogin ja suun liikkeet voi samalla periaatteella suunnitella etukäteisesti, tai tehdä äänittämisen jälkeen framen tarkkuudelta kaavion, miten jonkun tietyn sanan intonaatio muuttuu ja kuinka kauan aikaa intonaation muutoksessa menee.

## 4 ÄÄNITTÄMINEN

### 4.1 Kenttä-äänitys Humalaisen tuuria -lyhytelokuvassa

Teknisesti varauduimme tähän kuvauspaikan äänitykseen yhdellä haulikkomikrofonilla, jolla dialogin lisäksi oli tarkoitus nauhoittaa kuvausten jälkeen erilaisia pisteääniiä, kuten liikennevalojen äänet. Stereotaustat äänitettiin myös samoista kuvauspaikoista jälkikäteen Shuren VP88 stereomikrofonilla, käyttäen mikserinä Shuren kannettavaa kenttämikseriä. Kaikki äänet tallennettiin Ediolin kannettavaan R-09 tallentimeen, jotta äänittäjän ei tarvitse olla johtojen kanssa kiinni kamerassa, kun kuvaustilanne on jatkuvan liikkeen takia muutenkin hankala. Varasimme kameraan vielä yhden haulikkomikrofonin varmuuden vuoksi. Kameran mikrofonista olisi joka tapauksessa se hyöty, että vaikka kameran mikrofonin äänet eivät olisikaan miltään kohdin käyttökelpoista, on siinä ainakin riittävät apuäännet äänileikkausprojektia varten. Näyttelijöille olisi voinut varata langattomat radiomikrofonit ihan varmuuden vuoksi, jos kuvaustilanteessa dialogia äänittäessä olisi käynyt jokin huolimattomuusvirhe tai vahinko.

Halusin saada tästä yhden otoksen elokuvasta mahdollisimman realistisen, joten sen vuoksi päädyin äänittämään kaikki mahdolliset pisteäännet oikeassa kuvauslokaatiossa. Elävän kuvan kanssa kannattaa pyrkiä saamaan kunkin lokaation luonnollinen taustaääni mahdollisimman hyvin tallennettua, koska keinotekoisessa taustassa ihminen helposti kyseenalaistaa kohtaukseen kuulumattomat äänet, ja näin ollen keskittyminen kerronnasta saattaa häiriintyä (Pirilä – Kivi 2005, 40). Autoristeyksen liikenne pysyi suurin piirtein samana koko ajan, ja saimme muutkin kuvauspaikoilta nauhoitetut pisteäännet niiden omassa ympäristössä luonnollisten tilääntien kanssa.

Kaikkia ääniä emme kuitenkaan ehtineet äänittää aikataulullisista syistä, joten esimerkiksi askelten äänittäminen jäi tehtäväksi myöhemmin illalla. Tämä saattoi olla hyvä asia, koska keskustassa äänitysten jälkeen päiväruehkan tuoma yleinen melu nousi koko ajan kovemmaksi, jolloin ero tausta-ambientsseihin ja pisteääniin olisi ollut huomattava. Illalla äänittäessä melun taso oli lähes olematon, jolloin ulkona äänitetyt askeleet sulautuvat taustoihin jälkityöstössä todennäköisesti helpommin. Nauhoitin askeleet ulkona, koska aiemmista kokemuksistani tiesin kuivien ja studio-olosuhteissa nauhoitettujen askelten lisäämisen esimerkiksi ulkokuviin aiheuttavan tilan kanssa ongelmia. Sisällä äänitettyihin askeliin pitää lisätä kaikua, jotta ne istuvat paremmin ulkokuviin, ja kaiun oikeanlainen lisääminen on ollut minulle erittäin vaikeaa. Halusin kokeilla, helpottuuko askelten lisääminen ulkokuviin, kun askeleet on jo valmiiksi nauhoitettu ulkona. Lähtökohtana askelten ulkona äänittämiselle oli tietenkin se, että äänitysympäristö olisi mahdollisimman hiljainen.

Vaatteiden kahinan päätin nauhoittaa kuitenkin sisällä, koska vaatteiden liikkumisesta lähtevä ääni on niin hiljainen, että sisään menevän äänentason signaalia pitää nostaa. Signaalin nostaminen taas nostaa kaiken muunkin taustaäänien taso, mikä saattaa äänitiedostoa kompressoitessa tulla ongelmaksi. Vaatteiden kahina tulee olemaan myös lopullisessa tuotoksessa melko hiljaisella, joten en usko, että tässä tapauksessa sisätiloissa äänitetyn materiaalin liittäminen ulkokuvaan tulee ongelmaksi.

Kuvausten päätyttyä nauhoitimme vielä varmuuden vuoksi elokuvan alun ja lopun miestä näyttävän Janne Koskelaisen puhetta, jota emme kuvausten aikana saaneet talteen. Otimme nämäkin äänet ulkona muutamia eri etäisyyksiä varioiden. Tarkoitus on käyttää näitä lisä-ääniä päähenkilön takaa tulevina ääminä, joten dialogin taustan äänet eivät tässä tapauksessa haittaa, kun puhe tulee muutenkin hiljaa takaa. Puheen lisäksi äänitimme vielä ohi ajavia ja liikennevaloissa seisovia autoja, sekä liikennevaloja.

#### 4.2 Pistetehosteiden äänitys Evoluution antiteesi -animaatioon

Pistetehosteiden äänittäminen animaatioon on luovaa ja hauskaa työtä, koska usein saa keksiä äänen jollekin tapahtumalle, jota ei oikeasti ole olemassa. Esimerkiksi, jos kuvassa olisi haisunäätä, joka lyö karhua päähän rytmikkäästi, ei heti tarvitse etsiä tai rakentaa mahdollisimman aidon kuuloista kallon murtumiselta kuulostavaa ääntä, vaan asiaa voi lähestyä yhtä hyvin nauhoittamalla ääntä siitä, kun lyö kahta koivuhalkoa

vastakkain. Ääni ei ole tietenkään verrattavissa luun murtumisen ääneen, mutta aika harvoin näkee edellä kuvaamani tilanteen metsäkävelyllä. Vastaavaa tapahtumaa haisunäädän ja karhun välillä on tuskin olemassa, joten kukaan ei voi väittää, että sellaista tapahtumaa ei voisi kuvailla jollain tietynlaisella äänellä. Näistä lähtökohdista lähdimme äänittämään yhdessä Niko Koivistolaisen kanssa Evoluution antiteesin tehos- teääniä. En käy läpi jokaista äänen äänittämistä, joten kerron muutaman esimerkin avulla, millä tavoin toteutimme joitain kuvissa näkyviä ääniä.

Äänikalustona meillä oli käytössämme haulikkomikrofoni ja Edirolin R-09 kannettava nauhuri. Osa äänistä äänitettiin akustoiduissa tiloissa ja osa enemmän kaikuvissa ti- loissa. Evoluution antiteesissä on paljon askelia, joiden jälkikäteen paikoilleen laitta- misesta en ollut alustavasti innoissani, koska se on aikaa vievää puuhaa. Askeleet pää- timme nauhoittaa kahdella eri tyylillä: lumimaailman askeleet ulkona ja toimiston as- keleet sisällä. Lumiaskeleiden äänittämisessä oli hankalaa vaihteleva ulkona puhalta- nut tuuli, joka onneksi lakkasi aika pian äänitysten aloittamisesta. Äänitimme erilaisia variaatioita askeleista: kevyitä askelia naiselle, kovempia askelia miehelle ja satun- naista liukastelun ääntä. Animaation alussa mies liukuu vuoren huipulta alas, joten teimme tämän äänen vetämällä laudanpätkeä lumihangen päällä.

Jäämaailman lopussa mies menee luurangon viereen ja alkaa rummuttaa maassa ma- kaavaa luurankoa. Olin suunnitellut etukäteen, että oli ääni lopulta mikä tahansa, niin miehen rummutus saisi olla etäisesti rytmistä. Kokeilimme Koivistolaisen kanssa eri- laisia pintoja koulumme lavastevarastossa ja mietimme mikä voisi kuulostaa edes etäi- sesti luurangon hakkaamiselta. Löysimme lopulta puolikkaan mallinuken, joka kuu- losti tietyistä kohdista miltei afrikkalaiselta bongorummulta. Mallinuken saundi muut- tui hyvin huomattavasti riippuen täysin, missä asennossa nukun puolikasta piti ja mi- hin kohtaan sitä löi. Nauhoitimme lyömistä erilaisilla nopeuksilla ja erilaisilla saun- deilla, jotta saisimme erilaisia variaatioita äänileikkauspöydälle.

Toimistokohtauksen lopussa mies hakkaa toimiston pöytää nuijalla. Tätä varten otim- me käyttöön paksun laudan kappaleen ja etsimme erilaisia toimistopöytämaisii pintoja lyötäväksi. Puun lyöminen puuta vasten aiheuttaa kovan ja melko terävän äänen, mut- ta animaation kohtausta näyttää siltä, että siitä pitäisi kuulua iso ja massiivinen ääni. Päätin nauhoittaa kovan äänen taustaksi lyömistä johonkin pehmeään alustaan, kuten sohvaan. Näitä kahta tai useampaa ääntä miksausvaiheessa yhdistellessä saa varmasti

erilaisia vaihtoehtoja, ja pääsee vertailemaan mikä kuulostaa kuvan kanssa parhaimmalta.

### 4.3 Dialogiäänitys Evoluution antiteesi -animaatioon

Dialogiäänitykset Evoluution antiteesiin menivät oppikirjan mallin mukaan päinvas-  
taisessa järjestyksessä. Whitaker ja Halas (2009, 125) painottavat, että aina pitää nau-  
hoittaa dialogi ennen animointia, jotta synkronoinnin saa mahdollisimman tarkaksi.  
Meillä ei ollut mahdollisuutta toimia heidän kehottamalla tavalla, joten aikataulullisista  
syistä jouduimme äänittämään dialogin valmiin animaation päälle.

Mielestäni tämä ei silti koitunut ongelmaksi. Evoluution antiteesi ei pohjautu dialo-  
giin ja keskusteluun, vaan kuvalliseen tarinaan, jossa dialogi on vain tarinan tukena.  
Asiaa voi kokeilla katsomalla Evoluution antiteesin ilman ääniä. Animaation juonen ja  
tarinan ymmärtää pelkkää kuvaa seuraamalla: jääkaudella nainen haluaisi mennä tut-  
kimaan luurankoa, mutta mies menee vain alkukantaisesti hakkaamaan sitä. Nykyajas-  
sa mies epäonnistuu tietokoneen virheilmoituksen kanssa ja alkaa lyödä nuijalla tieto-  
konetta. Avaruudessa miehen ei tarvitse kuin tulla kuvaan nuijan kanssa, ja nainen hä-  
peää tätä jo valmiiksi. Kun on mahdollisuus luoda voimakkaita ja liioiteltuja kuvia,  
jotka ovat sanoja vahvempia, ei välttämättä tarvita dialogia, jotta kuvat toimivat (Sul-  
livan ym. 2008, 160). Dialogi tukee vain tapahtumia, joten tässä animaatioissa täydelli-  
sen kuvan ja äänen yhteensopivuuden tavoittelu dialogin suhteen ei ollut olennaisin  
asia.

Toinen asia dialogissa Evoluution antiteesissä on dialogin minimalistinen käyttäminen  
ja isot kuvakoot dialogin aikana. Jääkaudella dialogi on lähinnä huutoa, jolloin riittää,  
että huutamisen ääni tapahtuu suun aukeamisen kanssa samaan aikaan. Animaatiotek-  
nisenä yksityiskohtana huutamisessa toimii myös kehon vahva liike, jolloin katsojan  
kaikki huomio ei ole suussa. Väkivaltainen huutaminen näyttäytyy tehokkaampana,  
kun myös keho reagoi vahvaan tunteeseen samalla tavalla (Culhane 1988, 207–208).  
Toimistokohtauksessa on hieman enemmän dialogia, mutta siinäkin kohtauksessa ol-  
laan koko ajan isossa kuvakoossa, eikä lähikuvissa, jolloin synkronoinnin epätarkkuus  
paljastuisi helpommin.

Dialogin äänittämispaikkana toimi äänisuunnitelman mukaan Kymenlaakson ammat-  
tikorkeakoulun äänistudio, jossa on akustoitu spiikkikoppi. Käytettävissä oleva ääni-

tysohjelmisto oli Nuendo, jota olin käyttänyt koulun projekteissa aiemminkin. Tietysti olisi ollut hyvä asia, jos minulla olisi ollut koko ajan käytettävissä sama äänitysohjelmisto, mutta näin ei valitettavasti ollut tällä kertaa. Eri ohjelmien käyttäminen aiheuttaa pakostakin materiaalin siirtelyä koneelta ja ohjelmistosta toiselle, ja silloin täytyy olla tarkkana, että siirretty materiaali on juuri siinä muodossa, missä sen pitää olla.

Nollabudjedilla toimiessa ei ollut mahdollisuuksia maksaa mahdollisia ammattinäyttelijöiden palkkoja, joten pyysin ääninäyttelijöiksi opiskelutoverini Janne Koskelaisen ja Niko Koivistolaisen, joka oli muutenkin mukana animaatioprojektissa. Näyttelijöiden suoritukset olivat enemmän improvisaation, kuin tiukan ohjaamisen tuloksia. Näyttelijät menivät spiikkikoppiin, minä laitoin nauhoituksen päälle ja animaation pyörimään spiikkikopin tietokonenäytöltä, minkä jälkeen näyttelijä sai eläytyä roolinsa. Toistimme tätä tapaa muutaman kerran, kunnes meillä oli koko materiaali näyttelijää kohden muutaman kerran tallessa ja hieman improvisoitua ylimääräistä ääntä.

Päätimme kokeilla samaa jälkikäsitteilykeinoa, jota muun muassa yhdysvaltalaisen South Parkin (Soozin511 2012) tekijät käyttävät, eli miehen normaali puheääni muunnetaan jälkikäsitteilyssä korkeammaksi, mikä saa puheen kuulostamaan piirrosmaiselta lapsen ääneltä. Kokeilun kohteena oli Niko Koivistolainen, joka näytteli Evoluution antiteesin naishahmoa. Koivistolaisen ääni nostettiin lopulta jälkituotannossa hänen normaalia ääntänsä korkeammalle. Lopputulos ei olisi todennäköisesti uskottava oikeasti kuvatus materiaalin äänenä, mutta animaatiossa sen piirrosmaisuuteen ei kiinnitä huomiota, koska ihminen on tottunut siihen, että animaatiossa saattaa olla omituisia puheääniä.

## 5 ÄÄNITÖIDEN EDITOINTI

### 5.1 Projektin järjestäminen

Kuvausten jälkeen elokuva leikataan kokoon, ja kun leikkaus on hyväksytetty ohjaajalla, äänileikkaaja saa projektin leikattavaksi ja toivoo, ettei enää tässä vaiheessa elokuvan leikkaukseen tule muutoksia. Jos ohjaaja tai tuottaja päättää tehdä muutoksia jo kerran hyväksytyyn leikkaukseen, johon äänityöt on jo aloitettu, tarkoittaa tämä sitä, että äänileikkaajalle tulee ylimääräistä työtä, kun hän joutuu synkronoimaan päivitetyn projektin äänileikkausohjelmistoon. Nykyään projektien päivittämiset ja synkronoinnit sujuvat melko vaivattomasti kehittyneiden ohjelmistojen vuoksi, mutta totta kai jokai-



nen äänileikkaaja haluaa keskittyä äänileikkaamiseen ilman, että töitä tarvitsee tehdä projektin jatkuvan muuttumisen ja päivittymisen pelossa.

Äänitiedostojen järjestäminen äänileikkausprojektiin on tietysti makuasia, mutta itse suosin Innasenkin (2012) suosittamaa tapaa, jossa ensin laitetaan dialogi, sitten foley- ja pistetehosteet, sitten musiikki ja lopuksi tilaäänet. Mielestäni tällainen järjestys on looginen jo silläkin perusteella, että jos jostain syystä olisi todella kova kiire tehdä äänityöt valmiiksi, edellä mainitussa järjestyksessä ylhäältä alaspäin edessä ainakin yleensä tärkein, eli puhe ja dialogi, tulee ensin valmiiksi. Toki jokaisen projektin lähtökohtana on se, että tekijällä on riittävästi aikaa toteuttaa projekti valmiiksi.

Olen myös pyrkinyt järjestämään äänileikkausprojektissa esimerkiksi foleyäännet tyyliin mukaan samoille raidoille. Tämä säästää raitoja ja tarvittaessa mahdollistaa koko raidan käsittelyn kerrallaan, jos sellaiselle olisi tarvetta. Samalla raidalla olevat materiaalit on hyvä olla edes jollain tavalla samankaltaisia keskenään, jotta mahdollinen koko raidan käsittely olisi järkevää. Jos esimerkiksi jostain syystä pitäisi kompressoida tai ekvalisoida yksi foley-raita, on koko raidan käsittely helpompaa, jos kaikille raidan äänille saa tehdä saman käsittelyn. Jos raidalla olisi esimerkiksi lasin särkymistä, josta on tarkoitus ekvalisoida turhat alataajuudet pois, mutta samalla raidalla on myös jokin matala pisteääni, niin lasin särkymisen ekvalisointi vie todennäköisesti tehon matalalta ääneltä.

Projektin järkevä järjestäminen säästää myös aikaa ja rahaa siinä vaiheessa, jos joku ulkopuolinen miksaaja miksaaja elokuvan. Olen pyrkinyt omien äänileikkausprojektien järjestämisessä ja raitojen nimeämisessä siihen, että jos kesken projektin minulle tulisi jokin este valmiiksi saattamisen suhteen, kenen tahansa ulkopuolisen, joka on käyttänyt kyseessä olevaa ääniohjelmistoa, tulisi pystyä aloittamaan projektin jatkaminen nopean silmäilyn jälkeen. Jos taas ulkopuolinen joutuu käyttämään aikaa projektin järjestelyyn ja siivoamiseen, tapahtuu jompikumpi kahdesta ei-toivotusta vaihtoehdosta: ulkopuoliselle ihmiselle pitää maksaa lisää, tai itse leikkaukseen ja miksaukseen jää vähemmän aikaa, koska ei ole varaa maksaa lisää.

## 5.2 Dialogileikkaus

Kun projekti on hyvässä järjestyksessä, dialogileikkaus voi alkaa. Humalaisen tuurissa dialogileikkaus lähtee raitojen siistimisestä, eli leikataan aikajanalta turhat ja tarpeet-

tomat äänet ja hiljaisuudet pois. Purcellin (2007, 1) mukaan dialogileikkaajan työ on muun muassa poistaa elokuvasta elokuvan tekemisen äänet, etsiä käyttämättömiä dialogiraidoista esimerkiksi parempia huokauksia ja poistaa näyttelijöiden turhat nielleskelyäänet tai mahan kurinat, jos mikrofoni on tallentanut sellaisia ääniä. Usein, jos kohtauksessa on sietämättömän huono otto, pelkkää ääniraitaa tai vaikka yhtä sanaa voi yrittää etsiä muista kohtauksista, ennen kuin varaa kalliit jälkiäänitykset studioineen ja sopii näyttelijöiden kanssa ajankohdat, jolloin dialogin jälkiäänitys nauhoitetaan.

Jokaisella ihmisellä on erilainen ääni, jolloin mielestäni on järkevää jakaa kunkin ihmisen dialogi omalle raidalleen. Tällä tavalla yhden henkilön ääntä pystyy käsittelemään mahdollisimman tarkasti ilman, että se vaikuttaa muihin raitoihin. Raitajakoa tehdessä pitää olla erittäin tarkkana, ettei äänitiedosto pääse liikkumaan pois synkronista, eli vasemmalle tai oikealle ääniraidalla. Tietokoneen kumoa-toiminnolla liikkuneen raidan saa totta kai helposti takaisin, mutta jos koko projektin raitojen siirtelyiden kanssa on ollut huolimaton, saattaa myöhemmin paljastua muita ääniraitoja, jotka ovat liikkuneet väärään kohtaan ääniohjelmiston aikajanalla. Esimerkiksi käyttämässäni Sountrack Pro -ohjelmistossa äänitiedostoa voi siirtää raidalta toiselle pitämällä tietokoneen näppäimistön shift-näppäintä pohjassa.

Kun raitajaot ovat kunnossa ja siivoukset tehtyinä, ensimmäisenä on syytä tarkistaa, että samalla raidalla oleva materiaali tulee koko ajan suunnilleen samalla voimakkuudella. Pienet erot eivät haittaa, mutta isot erot äänentasoissa vaikeuttavat kompressointia, eli äänen tasoittamista, koska silloin hiljaisia kohtia nostamalla myös kovat kohdat nousevat. Itse tasoitin nämä suurimmat äänentasossa olevat erot käyttämällä raidan äänenvoimakkuuden automaatiota käsin, eli jos jokin kohta tuli liian kovaa, laskin kyseistä kohtaa manuaalisesti pienemmälle ilman, että se vaikutti muuhun raidalla olevaan materiaaliin.

Dialogileikkauksen eroja oli Evoluution antiteesissä ja Humalaisen tuurissa jonkin verran. Evoluution antiteesissä minulla oli varaa valita muutamista vaihtoehtoisista äänistä, mitä käytän animaatioissa ja miten yhdistelen niitä. Materiaalia oli lyhyeen animaation käytössä riittävästi, jolloin pystyin myös käyttämään kuvan ulkopuolista ääntä, esimerkiksi kohtauksessa, jossa ATK-tukihenkilö raivostuu tietokoneelle, mutta häntä ei näytetä kuvassa, koska sillä hetkellä seurataan naisen reaktiota. Evoluution

antiteesin dialogit olivat nauhoitettu äänistudiossa, joten ulkopuolinen melu, kuten taustalla olevan ihmisen puhe tai tilan tuottama meteli ei aiheuttanut ongelmia raitojen siivouksen kanssa, koska sitä ei muodostunut akustoidussa laulukopissa.

Humalaisen tuuria -lyhytelokuvan dialogileikkauksen kanssa oli taas hieman enemmän päänvaivaa verrattuna Evoluution antiteesiin. Ensimmäinen haaste oli nauhalle saadun dialogin puhtaus, joka kärsi näyttelijöiden, ulkoilman, liikenteen ja osittain kuvausryhmänkin tuottamista äänistä. Tämä ongelma oli tiedossa jo suunnitteluvaiheessa, joten yritin varautua tulevaan ongelmaan sillä, että nauhoitamme jälkikäteen kuvauspaikan tausta-ambienssit ja foleyt, jotta dialogiraidan taustamelu sulautuisi paremmin taustoihin. Miehen dialogi Humalaisen tuurissa oli kuitenkin tullut siedettävän hyvin nauhalle, joten jälkitöissä ei tullut ongelmia dialogiraidan liiallisen taustamelun kanssa. Raidalla kuuluu totta kai liikenteen ja kaupungin ääniä, mutta se on sama liikenne ja kaupunki, jota nauhoitimme erikseen jälkikäsitteilyä varten, jolloin puhe istuu paremmin taustaan.

Toisena haasteena oli elokuvan lopussa oleva nuoremman miehen kohtaaminen kadulla, jossa hän huutaa päähenkilölle ohituksen jälkeen. Ääni oli taltioitunut kuvausryhmän liikkeestä johtuen laitteistoon hyvin epätasaisesti, joten minun piti etsiä olisiko muista ostoista löytynyt korvaavaa dialogia. Onneksi minulla oli tallella kaikki kohtaukset ja ääniotot, joten löysin kaksi kappaletta nuoren miehen kohtaamisista, joista pystyin valitsemaan mieluisamman ja vähemmän häiriöääniä sisältävän oton itse elokuvaan. Kun olin saanut dialogin paikoilleen, en alkanut miksata sitä saman tien, vaan jatkoin muiden äänien lisäämistä. Miksausvaiheessa valitettavasti nuoren miehen kohtaamisessa taustaäänät dialogin seassa olivat liian häiritsevät, joten jouduimme lopulta kuitenkin nauhoittamaan nuoren miehen huutamisen uudestaan.

Selkein ero ja samalla samankaltaisuus Evoluution antiteesiin verratessa oli Humalaisen tuuria päähenkilön hengittämisen äänittäminen ja lisääminen jälkikäteen ääniprojektiin. Ero siinä mielessä, että jos Evoluution antiteesi olisi toteutettu oppikirjojen mukaan, olisimme ensin äänittäneet dialogin ja sitten synkronoineet niiden liikkeet, mutta tässä tapauksessa toimintatapa oli melko samanlainen, koska molemmissa tapauksissa meidän piti äänittää ihmisen ääntä jälkikäteen valmiin kuvan päälle. Hengittämisen äänittäminen kuvausten aikana olisi ollut täysin mahdotonta, enkä kokenut järkeväksi äänittää sitä paikan päälläkään, koska tällöin hengityksen lisäksi äänitiedos-

toon olisi aivan varmasti tarttunut ääniä, joiden kanssa olisin ollut vaikeuksissa editointi- ja miksaustöissä. Ainoa järkevä vaihtoehto äänittämiselle oli jälkiäänitys studioissa.

Päätin äänittää päähenkilön hengittämisen vasta lopuksi, kun suurin osa äänitöistä on tehty. Näin minulle jää aikaa keskittyä ensin koko ääniprojektin valmiiksi saamiseen ja lisätä hengitys kaiken muun päälle. Samalla voin myös pohtia, tuoko hengittäminen lisäarvoa elokuvalle vai ei. Jos hoitaisin äänittämisen kesken muiden äänitöiden ja miksausuksessa huomaisin, että hengitys ei toimi eikä tuo mitään lisäarvoa elokuvalle, niin kokisin äänittämisen turhana ajankäyttönä kesken projektin. Lähes valmiin projektin perään äänittäminen menee kokeilun piikkiin, joka joko toimii tai ei, mutta ainakaan se ei vie aikaa täysin keskeneräiseltä projektilta.

Hengitys on hyvin hiljainen ääni, jolloin äänityslaitteiston äänen sisääntulovoimakkuutta pitää nostaa. Tason nostaminen aiheuttaa sen, että kaikki taustäänet ja käsitellyt äänet korostuvat ääntä ottaessa, jos käytössä on harrastelijalaitteet. Laadukkaissa laitteissa on yleensä enemmän varaa tason nostamiseen ilman häiriöääniä. Akustoidussa studiossa hyvällä mikrofonilla äänittäminen pienentää taustamelun ja suhinan astetta verrattuna esimerkiksi kerrostaloasunnossa äänittämiseen. Vaikka kerrostaloasuntokin vaikuttaisi hiljaiselta, täytyy hengitystä kuitenkin miksausvaiheessa kompressoida kovemmalle, jolloin hengityksen lisäksi huoneen tila tulee myös esiin. Hengittäminen tässä tapauksessa on tulossa elokuvaan, jossa liikutaan ulkona koko elokuvan ajan, joten en tietenkään tahdo hengityksen sisältävän huonekaikua, vaan haluan mahdollisimman puhtaan ja kaiuttoman tilan, jossa hengitys äänitetään.

Äänittäminen akustoidussa tilassa ei tietenkään tuo äänitiedostoon keväisen kaupungin liikenteen melua, jolloin ääni saattaa kuulostaa jälkikäteen päälle liimatulta, mikä taas rikkoo elokuvan illuusiota. Mitä tahansa muuta studiossa jälkiäänitettyä ääntä pitäisi todennäköisesti hieman kaiuttaa ympäristöön sopivaksi, mutta kun nyt on kyseessä hengitys, jonka lähinnä ihminen itse kuulee, niin tässä tapauksessa toimiva ratkaisu voi hyvinkin olla hengityksen jättäminen kuivaksi, eli kaiuttomaksi. Näin päähenkilönään sisäinen äänimaailma tulee esiin ja tuo kontrastia muuhun hänen ympärillä olevaan ja häntä ympäröivään äänimaailmaan. Se myös korostaa miehen sen hetkistä tilannetta, koska harvemmin ihminen kuulee liikkeessaan omaa hengitystään.

### 5.3 Foley- ja pistetehosteet

Kun olin saanut Evoluution antiteesin dialogin paikoilleen, aloitin muiden nauhoitettujen äänien kanssa. Arvelin jo etukäteen, että hankalimmaksi asiaksi äänien suhteen tulee muodostumaan askelten synkronointi oudosti animoituun kävelyyn ja liukasteluun, joten päätin aloittaa askelista, jotta saan ne pois työjärjestyksestä. Tutkiessani suomalaista Pasila-animaatiosarjaa (2009) huomasin, että Pasilan äänimaailmassa ei esimerkiksi ole askelten lisäksi vaatteiden kahinaa, joten päätin pärjätä Evoluution antiteesin kanssa samalla tyyllillä kuin Pasilassakin. South Park -animaatiosarjassa (2004) ei taas usein ole askeleita ollenkaan, ellei haluta korostaa jotain tiettyä hahmoa, hahmon painoa tai muuta vastaavaa. Askelten kokonaan pois jättäminen olisi ollut turhan radikaali ratkaisu, joten päätin tällä kertaa seurata Pasilan esimerkkiä. Oikeasti kuvatuissa elokuvissa ihminen mieltää helposti kuvan puutteelliseksi, jos kuvassa näkyy kävelevä ihminen, jonka liikkeestä kuuluu askeleet, mutta ei esimerkiksi vaatteiden liikkumisesta aiheutuvaa hankausääntä. Animaatio perustuu taas täysin kuviteltuun ja luotuun maailmaan, joten ihminen hyväksyy helpommin oudot ja hassut äänet sekä mahdolliset äänien puutteet kuvasta. Tyyli pitää kuitenkin muistaa säilyttää samana koko elokuvan ajan: jos laitat henkilölle askeleet yhteen kohtaukseen, laitat ne myös kaikkiin muihinkin kohtauksiin, ellei ole erittäin hyvää perustetta jättää niitä laittamatta.

Askelten jälkeen lisäsin projektiin muut tehosteäänät, joita oli muun muassa nuijalla lyömiset, esineiden hajoamiset ja luurangon rummuttaminen. Luurangon rummuttamisessa oli aluksi vaikeuksia saada kuvaa ja ääntä synkronoitua rummuttamisen nopeuden vuoksi. Tässä kohtaa viimeistään lähdekirjallisuuden (Besen 2008, 90; Whitaker – Halas 2009, 125) suosimien etukäteisäänitysten käyttäminen konkretisoitui minulle, kun yritin synkronoida epämääräistä ja -rytmistä ääntä samanlaiseen animointiin. Ratkaisin ongelman jättämällä nopean rummutuksen osittain epärytmiin kuvan kanssa ja laittamalla isot iskut tarkasti oikeille kohdille. Käsien liike on kuvassa sen verran nopeaa ja tilanne animaatioissa muutenkin järjetön, jolloin epärytmisen ääni lisää tilanteen vauhdikkuutta, eikä haittaa sitä.

Hajoavat esineet, kuten tietokoneen näppäimistö oli huomattavasti helpompi laittaa paikalleen, koska näppäimistön liikkettä ei ollut paljon, eikä sen putoilu ollut toistuvaa ja rytmikästä. Nuijan ääni oli myös helppo saada paikoilleen, koska lyöntejä ei ollut kuin muutama ja yhdistelemällä erilaisia aiemmin nauhoitettuja iskuja ja äänikirjaston

ääniä erilaisiksi kokonaisuuksiksi sain jokaisen iskun kuulostamaan tarpeeksi erilaiselta, mutta kuitenkin riittävän samanlaiselta. Minun ei ollut tietenkään mikään pakko saada jokaista nuijaniskua erilaiseksi, mutta tahdoin tehdä näin, koska minulla oli siihen materiaalia. Toisena vaihtoehtona olisi ollut täysin saman iskuäänen käyttäminen koko ajan. Toisto on yksi kerronnan ja komedian tehokeinoista, joten saman äänen käyttäminen varsinkin animaatiossa olisi myös toiminut.

Aloitin Humalaisen tuuria -äänityöt tehosteiden osalta myös askelista, koska niissä oli suurin työ. Aloitin päähenkilön askelista, koska niitä on elokuvassa kaikista äänistä eniten, ja ne ovat tärkeitä myös elokuvassa. Kameran ääniraidalla kuvaaja Hakan askeleet kuuluivat, joten käytin sitä hyväkseni ja jaoin jälkiäänitetyt askeleet joka toiselle tai kolmannelle alkuperäisen ääniraidan askeleelle. Näin sain tehtyä askelista hitaan ja horjuvan kuuloiset, mutta kuitenkin kameran heilahdusten rytmin mukana menevät. Päähenkilön askelten jälkeen lisäsin tarinan muiden henkilöiden askeleet, joita oli jonkin verran. Tässä vaiheessa askeleet kuulostivat ilman miksausta ja taustoja vielä irtonaisilta, mutta minun oli pakko luottaa siihen, että askeleet ja muut foley uppoavat tarinaan, kun siinä on kaikki muut tarvittavat äänet.

Humalaisen tuuriin pääsin kokeilemaan myös ääniä, joita alkuperäiseen nauhoitukseen ei tallentunut, eli ääniä joita ei oikeasti ollut kuvauspaikalla. Näitä olivat muun muassa mainoskyltin kaataminen ja lopussa olevat juoksuaskeleet. Sain äänet melko helposti paikalleen, mutta jätin niiden miksaamisen ja efektoinnin vielä myöhempään vaiheeseen, jotta pystyin jatkamaan vielä äänien asettelun kanssa. Tein kuitenkin pientä panoroitua jo tässä vaiheessa, jotta keskeneräisen kokonaisuuden kuunteleminen olisi edes hieman siedettävämpää.

#### 5.4 Tilaäänet

Aloitin stereotaustojen lisäämisen Evoluution antiteesistä. Taustojen suhteen suunnitelmani oli alun perin nauhoittaa tuulta tai käyttää tuulen ääntä suoraan ääniohjelmiston äänikirjastosta. Suunnitteluvaiheessa ääniohjelmiston taustojen käyttö oli varmaan otettava idea, koska tiesin taustojen olevan käyttökelpoisia ja osittain myös hyvin elokuvamaisia, minkä vuoksi ne sopisivat myös animaation tyyliin äänimaailmaan. Käyttämällä äänikirjaston ääniä säästän aikaa myös nauhoittamisessa, jossa olisi voinut mennä todella kauan, koska tuulta on vaikea nauhoittaa sen epätasaisuuden ja arvaamattomuuden vuoksi. Yhtäkkinen kova puhuri tuulessa kesken nauhoitusten

saattaa tulla niin voimakkaasti, että nauhoitus menee särölle. Äänikirjastosta löytyi sopiva tuuli Evoluution antiteesin jäämaailmaan, mutta tausta kuulosti sen verran heikolta, että lisäsin erilaisen tuuliraidan edellisen päälle. Nyt minulla oli käytössä kaksi erilaista tuuliraitaa, joita sekoittamalla sain mieluisan ja tukevan taustan kohtaukseen.

Toimistokohtaukseen ei löytynyt ääniohjelmiston kirjastosta sopivaa taustääntä, kuten etukäteen arvelin, joten päätin nauhoittaa toimiston ambienssin itse. Pääsin eräseen lahtelaiseen puolivilkkaaseen toimistoon tallentamaan arkipäivän taustääntä. Nauhoittaminen sujui ongelmitta, ja otin paikan päällä ollessani muutamia erilaisia ottoja eri paikoista, jotta leikkauspöydällä olisi varaa valita ja tarvittaessa yhdistellä. Kun laitoin taustan paikoilleen kohtaukseen, kuulosti sekin aluksi liian vaisulta. Etsin äänikirjastosta toimisto- tai huoneääntä ja laitoin sen ensimmäisen taustan tueksi. Tahdoin toiseksi ambienssiraidaksi mahdollisimman vähä-äänisen raidan, koska en tarvinnut taustalle enää lisää tapahtumia, vaan massaa ja tukevuutta, joten kaksi vilkasta taustaraitaa olisivat saattaneet luoda liian levottoman vaikutelman. Äänikirjaston hiljainen ja tasainen huonekaiku tukevoitti äänimaailmaa sopivalla tavalla.

Avaruuden suhteen minulla oli suunnitelmissa joko täysi hiljaisuus ja pelkät hahmojen hengitysäänet tai jonkinlainen avaruusmainen matala taustamatto. En osannut etukäteen aavistaa, kumpaa vaihtoehtoa taustaksi käyttäisin, joten asia piti vain kokeilla. Ensin etsin äänikirjastosta sopivan kuuloksen taustäänen, jotta pystyin vertailemaan sitä hiljaisuuteen. Testasin taustan toimivuutta kontrastin kautta, eli aloitin katsomisen aina edellisen kohtauksen toimiston hajottamisesta, jotta kuulisin myös äänisiirtymän toimivuuden uuteen taustaan. Hiljaisuus vaikutti paremmalta tehokeinolta siirtymäkohdassa, mutta hengitykset pelkän hiljaisuuden päällä kuulostivat liian kuivilta ja päälle liimatuilta korviini, joten laitoin avaruuskohtauksen taustalle kaksi tieteiselokuvamaista äänimattoa, jolloin koko kohtaus kuulosti paremmalta. Rose (2006, 347) kirjoittaa, että avaruudessa ääntä ei ole, mutta elokuvassa on sallittua tietyissä tilanteissa rikkoa myös fysiikan lakeja.

Humalaisen tuuriin oli vaihtoehtoina muutama erilainen paikan päällä kuvausten jälkeen nauhoitettu tausta. Etukäteen ajattelin taustojen laittamisen projektiin olevan hankalaa, koska kaupungin taustat on nauhoitettu aina yhdestä lokaatiosta paikallaan käsittelyäänien välttämiseksi, mutta päähenkilömme on kuitenkin jatkuvasti liikkeessä. Kaupunki ja ajankohta ovat toki samoja koko ajan, mutta en ollut varma, tuleeko

lopputuloksessa kuulemaan kuinka hyvin pienen välimatkan eroja. Tämän vuoksi nauhoitimme äänittäjä Koivistolaisen kanssa tilääniä varmuuden vuoksi muutamasta eri paikasta päähenkilön matkan varrelta, jotta mahdollisen ongelman tullessa esiin minulla olisi mahdollisuus kokeilla esimerkiksi kahden ambienssin häivyttämistä toisiinsa.

Ongelmaa ei onneksi tullut, mutta ambienssia piti silti vaihtaa kesken oton, koska ambienssi jatkui edelleen meluisana, vaikka kuvassa oli jo hieman rauhallisempaa. Etsin ambienssimateriaaleista rauhallisen kohdan ja yritin häivyttää sen huomaamattomasti sisään. Tässä oli tärkeintä tehdä rauhallinen häivytyks, jotta siirtymä kuulostaa luonnolliselta. Eihän liikenne tai liikenteen äänet oikeassakaan elämässä yhtäkkiä vain pysähdy kuin seinään.

Sain siirtymän toimimaan ja minulle jäi vielä jopa varaa testata, olisiko muilla nauhoitetuilla äänillä saanut paremman tuloksen aikaan. Testin tulokset osoittautuvat melko mitään sanomattomiksi, mutta sain testailusta idean ja laitoin liikenneambienssin alle käyttämättömistä tiläänistä vielä lisää taustaääntä, jonka kanssa pystyin myös vaikuttamaan elokuvan tunnelmaan ja siirtymäkohtiin nostamalla ja laskemalla raidan äänenvoimakkuutta. Efektin myöhemmin myös pariin kohtaan auton ääntä matalammaksi ja hieman säröiseksi. Pyrkimys oli saada taustaan jokin outo ääni, ikään kuin päähenkilön sekava ja kummitteleva sielunmaisema, jonka tuntee äänimassasta, mutta siihen ei kuitenkaan kiinnitä ensimmäisillä kuuntelukerroilla huomiota.

## 5.5 Miksaus

Miksaaminen on projektin viimeistelyä ja äänien balansoimista. Miksauksessa voit tuoda ääniä lähemmäs, viedä niitä kauemmas tai kuljettaa kaiuttimesta toiseen (Rose 2006, 394). Miksaamisen tarkoitus on tasapainottaa äänen eroavaisuudet sujuvaksi kokonaisuudeksi, jotta elokuvan katsoja voi seurata elokuvaa häiriintymättä mistään äänistä – ellei katsojan häiritseminen ole tarkoituksellista. Jos katsoja joutuu jatkuvasti käyttämään kaukosäädintä nostaakseen puhekohtia kovemmalle ja laskeakseen toimintakohtia pienemmälle, ei miksausta voi pitää kovin onnistuneena. Miksaus tarkoitus ei ole myöskään laittaa elokuvaa täyteen ääniefektejä, vaan taustalla oleva filosofia toimii päinvastoin: hyvä efektisuunnittelu lähtee siitä, ettei käytä niitä, vaan keskittyy ensin esimerkiksi dialogiin ja sen jälkeen, miettii onko efekteille tarvetta (Rose 2006, 348).



Hyvin usein äänileikkaaja tekee myös alustavaa miksaamista ja äänen tasojen hiomista paikoilleen, vaikka projektin lopullisen miksausuksen tekisi ulkopuolinen miksaaja (Innanen 2012). Tämä helpottaa ulkopuolisen miksaajan työtä, kun projektin äänen tasot ovat alustavasti hyvässä balanssissa sekä säästää tietenkin rahaa, jos ulkopuolisen miksaajan työ rajoittuu lähinnä projektin äänitasojen hienosäätämiseen. Säädin itsekin osan äänistä jo leikkausvaiheessa lähemmäs lopullista tasoa, koska tällä tavalla on myös mukavampi kuunnella projektin edistymistä samaan aikaan, kun tekee sitä. Kokonaisuudesta saa myös nopeammin paremman kuvan, jos äänet ovat koko ajan jonkinlaisessa järkevässä balanssissa keskenään.

Miksatessa täytyy osata myös kyseenalaistaa projektissa olevia ääniraitoja ja efektejä. Jos jokin ääni ei tunnu tarinan kannalta oleelliselta, se häiritsee tai on jonkin toisen äänen taajuuskaistalla, ääntä voi laskea. Jos laskemisen jälkeenkin kuulostaa siltä, että ääni ei häiritse, mutta siitä ei ole välttämättä mitään hyötyä, voi äänen laskea testimielessä kokonaan pois. Tällöin saattaa huomata, että kyseistä ääntä ei tarvitse ollenkaan. Jos taas dialogi tuntuu hukkuvan musiikin alle, vaikka musiikki olisi kuinka hiljaisella ja dialogi kuinka kovalla, dialogista voi korostaa ihmisen kuuloaistille herkintä 1-2,5 kilohertsin taajuutta, mikä tuo ääntä lähemmäksi ja musiikista samaa taajuutta voi laskea, jolloin dialogi sopii paremmin musiikin päälle. (Rose 2006, 394.)

Miksin projektit Applen Soundtrack Pro 3 -ohjelmistolla siitä yksinkertaisesta syystä, että minulla itselläni on se, ja että ääniprojektia on näppärä liikutella Applen Final Cut Pro -leikkausohjelman ja Soundtrack Pron välillä yksinkertaisella send to -komennolla. Minulla olisi ollut mahdollisuus käyttää kouluni ääniluokan Nuendo-ohjelmaa myös miksausessa, mutta se ratkaisu olisi sitonut minut kouluun, koulun aukioloaikoihin ja toiselle paikkakunnalle, jossa itse asun. Huono puoli kotona miksaamisessa on se, että minulla ei ole tarpeeksi hyvä kuuntelu, jolla voisin tehdä yleispätevää ääntä. Käytin välillä kuulokkeita ja välillä kuuntelin miltä se kuulostaa huonon kuuntelun, eli tietokoneen sisäisten kaiuttimien kautta. Kävin lopulta viimeisenä päivänä koululla miksaamassa ääniä paremmissa kuunteluolosuhteissa. Suntola (2004, 69) neuvoo myös lopuksi testaamaan miksausta erilaisissa kuunteluissa. Hyvästä miksausesta pitäisi oleellisen aina erottua, oli kyseessä minkälainen kuuntelu tahansa.

Evoluution antiteesiä miksatessa sain leikitellä erilaisilla äänillä enemmän, koska animaation ollessa epärealistista myöskään äänien ei tarvitse olla täysin realistisia. Be-

sen (2008, 102) kertoo realististen äänten lisäävän kohtauksen todentuntuisuutta ja uskottavuutta, kun taas tyyliteltyjä ääniä käyttämällä katsojaa muistutetaan siitä, että tämä ei ole todellista. Halusin käyttää tyyliteltyjä ääniä Evoluution antiteesin kohtauksissa, koska kyseessä ei ollut vakava draama. Teimme myös naisen äänen miehen puheesta, mikä ei olisi toiminut kuin korkeintaan komediallisessa merkityksessä oikeasti kuvatussa elokuvassa.

Humalaisen tuuria miksatessa halusin pitää äänimaailman mahdollisimman realistisena. Kuva on Humalaisen tuurissa päähenkilön silmät ja halusin vahvistaa tätä tunnetta tekemällä äänistä mahdollisimman samankaltaiset kuin ihminen itse kokee ne päässänsä. Jos auto menee oikealta ohi, ääni kulkee myös samaa reittiä eikä kuulu koko ajan keskellä. Panorointi oli iso osa tämän lyhytelokuvan miksaustyötä. Korostin päähenkilön hengityksestä aiemmin mainitsemaani ihmisen kuuloalueen herkintä kohtaa, eli kilohertsejä 1:n ja 2,5:n välillä, mikä loi sen tunteen, että oman hengityksen kuulee liikenteen melusta huolimatta kaikista selkeimmin.

Tyyliteltyinä efektinä elokuvassa oli tupakan sytyttäminen, jolloin henkilöltä meinaa samalla lähteä taju. Laskin tähän kohtaukseen kaikkien muiden, paitsi hengityksen voimakkuutta hieman ja lisäsin tausta- ja tehosteääniin kaikua sekä ekvalisoin raidoista hetkellisesti alaspäin korkeita ja keskialueen taajuuksia. Käytin samassa kohtauksessa myös pitch shifter -efektiä, joka muuttaa äänen nuottia. Sama efekti on myös alussa ensimmäisessä dialogissa ja liikennevaloissa. Efekti luo utuisen ja unisen tunnelman, kun sillä rikkoo tavallisia ääniä. Tämä synnyttää todellisuudesta vieraannuttamisen efektin, ja muun muassa tällä tavalla elokuvassa päästään henkilön pänsisään, kun muu ympäröivä äänimaailma viedään kauemmas.

Miksaamisessa on tärkeää ottaa huomioon myös oman korvan sopeutuminen ääneen. Pitkää päivää tehdessä korvat väsyvät, mitä varsinkaan aloitteleva miksaaja ei sitä itse välttämättä tajua. Suntola (2004, 68) neuvoo pitämään tasaisia taukoja miksaamisen aikana, koska korvien väsyttyä lyhytkin hiljaisuudessa pidetty tauko saattaa avata korvat uudestaan. Kuuntelutaso kannattaa pitää myös aluksi hiljaisella pelkästään jo kuulon suojelun takia. Kuuntelun voimakkuuden tulisi olla myös sama koko projektin ajan, jotta kokonaiskuva on selkeämpi.

## 6 YHTEENVETO

Etsin tutkimukseni kautta eroja kahteen työn alla olevaan elokuvagenren eri edustajaan, ja eroja tuli matkan varrella koko ajan. Siihen en saanut käytännön todisteita, onko jompikumpi tyylilaji helpompi toteuttaa äänien osalta. Molemmat projektit vaativat paljon huolellista suunnittelua, tässä tapauksessa myös jälkiäänittämistä ja monia tunteja äänileikkauksen ja -miksauksen parissa. Etukäteen oletin myös yhdeksi selkeäksi eroksi tulevan sen, että käytän animaatioissa paljon enemmän efektiääniiä kuin lyhytelokuvassa. Muutamia erikoisia ääniratkaisuja tuli toki tehtyä animaatioon, mutta yhtä lailla myös lyhytelokuvassani oli ääniefektejä ja äänimaisemalla leikittelyä.

Yleistäminen on melko vaarallista, koska vaikka olisinkin saanut tämän tutkimuksen pohjalta aivan selkeät erot näiden kahden työn välille, en silti voisi jatkossa yleistää esimerkiksi animaation olevan nopeampaa tai helpompaa kuin toisen. Elokuva-alalla on aina kyse yksittäisistä teoksista, joiden tekotavat ja -ajat vaihtelevat projekteista riippuen. Voi olla, että jonain päivänä tulee vastaan kymmenen minuutin animaatio, jonka äänitöihin menee 5 minuuttia, tai sitten kahden minuutin animaatio, jonka äänitöitä vaativat kuukauden työtä. Sama asia pätee myös lyhytelokuvan ja elokuvan puolella. Siksi yritän välttää yleistämistä ja pitää vertailun pelkästään näissä kahdessa työssä.

Aikataulujen puitteissa molemmat produktiivisen osani työt olivat vain noin kaksi minuuttia pitkiä. Tämä tarkoittaa sitä, että myös kaikki muu työ projekteihin nähden on ollut lyhyttä verrattuna siihen, jos olisin käsitellyt 5-8 minuuttista animaatiota ja lyhytelokuvaa. Pidempien tuotantojen kanssa eroja olisi varmasti tullut jo enemmän ja projekteista olisi voinut laskea ja vertailla tunteja käytetyn ajan suunnitteluun, ennakkotyöhön, tuotantoon ja jälkityöhön. Nyt, kun molemmat tuotokset olivat vain kaksi minuuttisia, esimerkiksi ajan käytöllisistä eroistakaan ei tullut huomattavia. Toki kenttääänityksiin meni oma aikansa ja suunnittelunsa, joita ei Evoluution antiteesissä ollut lainkaan.

Miksaustyössä tuli joitain eroavaisuuksia näiden kahden projektini välillä. Evoluution antiteesissä sain käyttää paljon enemmän erilaisia ääniä verrattuna Humalaisen tuuriin, koska valitsin animaation tyyliksi tyylytellyn äänimaailman. Animaation miksauksessa sain kokeilla rajoja ja välillä testata vähemmän järkeviä ratkaisuja. Lopputuloksena Evoluution antiteesissä on epärealistiset äänet, jotka eivät toimisi draamallisessa elo-

kuvassa, mutta animaatioon ne sopivat oikein hyvin. Humalaisen tuurissa erona oli taas stereokuvan laaja käyttäminen, jotta äänet pysyisivät mahdollisimman todellisina katsojalle, joka yritetään saada kuvan ja äänen avulla päähenkilön pään sisään. Näitä kahta vertailtavaa lyhytelokuvaa ei kuitenkaan voi luokitella efektillisiin ja efektejä sisältämättömiin, koska Humalaisen tuurissa sain käyttää esimerkiksi pitch shifter -efektiä, joka en olisi uskonut tulevani tarvitsemaan realistisen lyhytelokuvan äänisuunnitteluvaiheessa.

Jos olisin rajannut opinnäytetyöni tiukemmin, esimerkiksi ”äänitöiden erot TV-draamassa ja animoidussa lastenohjelmassa”, olisin saattanut löytää enemmän konkreettisia eroja, mutta sekin tutkimus olisi keskittynyt kahden tietyn genren tai tuotoksen vertailuun, jotka eivät ole yleistettävissä, koska TV-draamaa on aivan laidasta laitaan, samoin lastenohjelmia.

Pääsin kuitenkin tutkimuksessani hieman pintaa syvemmälle ja opin itsekkin uutta, kun sain raotettua animaation oikeaoppista äänityöprosessia. Valitettavasti aika ei riittänyt käydä läpi animaation äänen esituotantoa, jossa dialogi olisi puhuttu ensin ja kuva animoitu sen jälkeen. Olisi ollut erittäin mielenkiintoista kokeilla, kuinka hyvin käytännössä projekti olisi edennyt, jos minä olisin tehnyt ääniä ajolistan kanssa itsenäisesti ja Koivistolainen olisi animoinut saman ajolistan kanssa framen tarkkuudella itsenäisesti. En usko, että valmiin kuvan ja äänen yhdistäminen olisi tässä tapauksessa sujunut ongelmitta, mutta se olisi ainakin ollut hyvin mielenkiintoinen kokeilu. Uskon, että tämän työtavan kautta eroja ainakin ajankäytössä olisi tullut enemmän, koska työtapa kuulostaa kaikessa kätevytydessänsä melko työläältä ja aikaa vievältä.

Vaikka opinnäytetyössäni ei tullut esiin suuria eroja Evoluution antiteesin ja Humalaisen tuurin kanssa tutkimus oli joka tapauksessa mielenkiintoinen suorittaa niin käytännössä kuin teoriassakin ja opin samalla paljon uutta tietoa elokuvaäänien synnystä, sekä edellä mainitusta animaation äänitysprosessista. Eroavaisuudet eivät tällä kertaa olleet kovin konkreettisia.

Haasteita asettivat matkan varrella monet asiat: kiireellinen aikataulu, pieni työryhmä, asuminen muualla kuin Kouvolassa, jossa kouluni ääniluokka sijaitsee, sekä oma kalustoni, johon ei kuulu kelvollinen kuuntelu. Näistä asioista huolimatta minulla jäi riittävästi aikaa viimeistellä sekä Evoluution antiteesin että Humalaisen tuuria äänityöt, että voin olla molempiin tyytyväinen. Sain kokeilla erilaisia asioita äänitöiden aikana

ja testilla erilaisten efektien toimimista eri tilanteissa. Molemmat produktiot olivat miellyttäviä tehdä ja olen jälkikäteen tyytyväinen, että valitsin kaksi tarpeeksi erilaista työtä tehtäväksi. Tärkein asia on tietenkin se, että nämä äänityöt tehtyäni olen taas yhtä kokemusta rikkaampi, ja uusista asioista saa aina uutta kokemusta.

## LÄHTEET

- Aaltonen, J. 1993. Käsikirjoittajan työkalupakki. Miten teen video-ohjelman käsikirjoituksen. Helsinki: Painatuskeskus Oy.
- Abel, R. & Altman, R. 2001. The Sounds of Early Cinema. Bloomington: Indiana University Press.
- Bacon, H. 2000. Audiovisuaalisen kerronnan teoria. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- von Bagh, P. 1998. Elokuvan historia. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Otava.
- Besen, E. 2008. Animation Unleashed. California: Michael Wiese Productions.
- Bradley, E. M. 2005. The first Hollywood Sound Shorts, 1926–1931. Jefferson: McFarland & Company Inc.
- Compesi, S. J. & Gomez, J. S. 2006. Introduction to Video Production. Studio, Field and Beyond. Boston: Pearson Education Inc.
- Culhane, S. 1988. Animation from Script to Screen. London: Columbus Books Ltd.
- Eyman, S. 1999. The Speed of Sound. Hollywood and the Talkie Revolution, 1926-1930. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Imdb.com. 2012. Internet Movie Database -elokuva-arkisto. Saatavissa: <http://www.imdb.com/title/tt0024274/> [viitattu 21.3.2012].
- Innanen, J. Ääni 2 -kurssin luennot 13.1 - 24.2.2012. Kymenlaakson ammatti-  
korkeakoulu, Kouvola.

- Kuortti, M. Ajatuksia elokuvan äänileikkauksesta. Elokuvantajun artikkelisarja. Elokuvantaju. Saatavissa:  
[http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/jalkituotanto/artikkelit/kuortti\\_aanileikkauksesta.jsp](http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/jalkituotanto/artikkelit/kuortti_aanileikkauksesta.jsp) [viitattu 21.3.2012].
- Nummelin, J. 2009. Elokuvan lyhyt historia. Helsinki: BTJ Kustannus.
- Pasila 2009. 2. tuotantokausi. DVD. Ohjaus Atte Järvinen. Suomi: Filmiteollisuus Fine – Mediastation Oy.
- Pirilä, K. & Kivi, E. 2005. Elävä kuva – elävä ääni: Otos. Helsinki: Like kustannus Oy.
- Pirilä, K. & Kivi, E. 2007. Elävä kuva – elävä ääni: Leikkaus. Helsinki: Like kustannus Oy.
- Purcell, J. 2007. Dialogue Editing for Motion Pictures. A Guide to the Invisible Art. Massachusetts: Elsevier Inc.
- Rose, J. 2006. Producing Great Sound for Digital Video. San Francisco: CMP Books.
- Silius, R. 2011. Alussa oli lyhytelokuva... Tampereen kansainväliset lyhytelokuvajuhlat 1970–2010. Tampere: Tampereen elokuvajuhlat ry.
- Simpsonit 1994. The Complete Sixth Season. DVD. USA: Twentieth Century Fox Home Entertainment LLC.
- Sonnenschein, D. 2001. Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema. California: Michael Wiese Productions.
- Soozin511, 2009. Trey & Matt on Nightline. Saatavissa:  
<http://www.youtube.com/watch?v=EIHscMQM79E> [viitattu 20.3.2012].

- South Park 2004. The Complete Eight Season. DVD. Ohjaus Trey Parker & Matt Stone. USA: Comedy Central.
- Sullivan, K., Schumer, G. & Alexander, K. 2008. Ideas for the Animated Short. Massachusetts: Elsevier Ltd.
- Suntola, S. 2004. Luova studiotyö. Helsinki: Idemco Oy.
- Thurlow, C. 2008. Making Short Films. The complete guide from script to screen. Oxford: Berg.
- Välimäki, S. 2008. Miten sota soi? Sotaelokuva, ääni ja musiikki. Tampere: Tampere University Press.
- Whitaker, H. & Halas, J. 2009. Timing for Animation. Massachusetts: Elsevier Ltd.
- Wyatt, H. & Amyes, T. Audio Post Production for Television and Film. Massachusetts: Elsevier Ltd.