



Foley-spottaus

Lauri Marjamaa

OPINNÄYTETYÖ
Huhtikuu 2022

Media-alan koulutus
Äänisuunnittelu

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Media-alan koulutus
Äänisuunnittelu

MARJAMAA LAURI
Foley-spottaus

Opinnäytetyö 43 sivua, joista liitteitä 1 sivu
Huhtikuu 2022

Opinnäytetyössä tutkittiin äänen jälkitöihin liittyvää aihetta foley-spottaus. Kiinnostus kyseistä aihepiiriä kohtaan heräsi osallistuttuani Foley Cueing 101 -webinaariin, sekä keskusteltuani aiheesta lisää työharjoittelun aikana H5 Film Soundilla. Opinnäytetyön ydinkysymyksiksi muodostuivat, että mitä foley-spottaus on, minkälaisia hyötyjä sen avulla voidaan saavuttaa ja kuinka sitä tehdään. Lähdemateriaaleina toimivat kirjallisuus, lehtiartikkelit, julkaistut haastattelut, videot sekä podcast-tallenteet, foley-artisti Heikki Kossin haastattelu sekä aikasemmin jo mainittu Foley Cueing 101 -webinaari. Aihealue käsittelee kansainvälisiä käytäntöjä ja tapoja foley-spottaukselle.

Tutkimuksessa kävi ilmi, että foley-spottaus on foley-äänityksen yksityiskohtainen suunnitelma, joka on myös äänisuunnittelullinen työkalu, minkä avulla pyritään varmistamaan, että toteutus on tarkoituksen mukainen ja keskittämään foley-äänityksiin varattu aika mahdollisimman tehokkaasti. Tarkasteltavana oli myös foley-spottauksen luonne sekä sen suhde foley-työryhmän toimintaan. Case-esimerkki osiossa spottauksen kulkua purettiin teknisemmäksi prosessiksi kuvallisina esimerkein. Osio pyrkii tarjoamaan ajatuksia foley-spottauksen tekemiseen käytännössä.

Opinnäytetyö rajautui foleyn ja sen suunnittelun yksityiskohtaisuuteen ja painottui käsittelemään sitä osana äänisuunnittelullisia mahdollisuuksia. Tutkimusta ei kohdistettu äänten tuottamiseen tai niiden tallentamista varten käytettyihin tekniikoihin.

ABSTRACT

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

MARJAMAA LAURI
Foley Spotting

Bachelor's thesis 43 pages, appendices 1 page
April 2022

The topic foley spotting which is related to sound post-production was studied in the thesis. Interest in this topic arose after attending the Foley Cueing 101 webinar and discussing the topic further during the internship at H5 Film Sound. The core questions of the thesis were what foley spotting is, what benefits it has and how to do it. Literature, articles, published interviews, videos and podcasts were used as source material as well as an interview with foley artist Heikki Kossi and the Foley Cueing 101 webinar contents. The subject area deals with international practices for foley spotting.

The study revealed that foley spotting is a detailed plan for foley recording, which is also a sound design tool that aims to ensure that the implementation follows the plan and to focus time on foley recordings as efficiently as possible. The nature of foley spotting and its relationship to the foley team were also examined. In the case-example section, the process of spotting was dismantled into a more technical process with illustrative examples, with an aim to provide ideas for doing foley spotting in practice.

The thesis was limited to the detail of foley and its design and focused on dealing with it as part of the possibilities of sound design. The research did not focus on the techniques used to produce or record the sounds.

Key words: foley, foley spotting, sound design

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	7
2	ÄÄNISUUNNITTELU JA ÄÄNELLINEN SPOTTAUS.....	8
2.1	Äänisuunnittelun luonne	8
2.2	Äänellinen spottaus	9
3	FOLEY	11
3.1	Kävelijöistä artisteiksi	11
3.2	Foley ja sen rooli äänityössä	12
3.3	Foley-työryhmä.....	14
3.3.1	Foley-artisti	14
3.3.2	Foley-äänittäjä	14
3.3.3	Foley-editoija	15
3.4	Foley-spottaus.....	16
3.4.1	Spotata vai ei spotata?	16
3.4.2	Spottauksen hyödyt ja luonne	17
3.4.3	Yksityiskohdat.....	18
3.4.4	Huomiot.....	19
4	PROJEKTEISSA HUOMIOITAVAA FOLEYN NÄKÖKULMASTA	21
4.1.1	Covering-foley	21
4.1.2	Full-foley	21
4.1.3	Music and Effects	22
5	SPOTTAUKSEN TEKNINEN PURKU JA CASE APOKALYPSI	23
5.1	Session aloitus	23
5.2	Raitajärjestys.....	24
5.3	Clip Group	26
5.4	Projektin tunniste ja rullissa työskentely.....	29
5.5	5-sekunnin sääntö	30
5.6	Askeleet.....	30
5.7	Propit.....	35
5.7.1	Element action - Action element.....	35
5.7.2	Äänellisiä kokonaisuuksia.....	35
5.7.3	Kädet - Hands.....	37
5.7.4	Cloth	37
6	POHDINTA.....	39
	LÄHTEET	41
	LIITTEET	43
	Liite 1. Foley-artisti Heikki Kossin haastattelukysymykset	43

ERITYISSANASTO

ADR	Automated Dialogue Replacement, dialogin jälkiäänitys
Bittisyvyys	Näytteenoton mittaustarkkuus eli käytettävissä olevien bittien määrä
Clip Group	Pro Tools ohjelmaan luotu haamutiedosto
Cue	Pro Tools ohjelmaan luotu tyhjä clip group, joka kuvaillee, että minkälainen ääni kyseiseen kohtaan äänitetään. Spotin synonyymi.
Foley Stage	Tila, jossa foley-artisti työskentelee
Frame rate	Kuvataajuus, kuvien määrä sekunnissa
Gain	Linjasisääntuloherkkyyden tasonsäädin
Huntti	Kuvauksissa tallennettu ääniraita
M&E	Music & Effects, musiikki ja tehosteet -ääniraita
Proppi	Foley-ääni, joka ei ole suoranaisesti askelääni tai liikekahinaa. Proppi on myös artistin käsittelemä objekti, jolla ääni tuotetaan.
Sample rate	Näytteenottotaajuus, näytteiden määrä sekunnissa
Sync Pop	Yhden ruudun mittainen 1kHz ääni, jolla kuvatiedosto ja ääni synkronoidaan, myös kuvatiedosto sisältää 1 ruudun mittaisen synkronointikuvan, johon ääni kohdistetaan.
Temp-ääni	Kuvan editointivaiheessa käytetty ääni, joka yleensä on väliaikainen

1 JOHDANTO

Tutkin äänen jälkitöihin liittyvää ja rajautuvaa aihetta foley-spottaus. Tarkoitukseni on selvittää, että mitä foley-spottaus on, minkälaisia hyötyjä sillä voidaan saavuttaa ja kuinka sitä tehdään. Yksi tarkoitus on myös lisätä yleistä tietoutta aiheesta, joten tutkimuksen laatu on selvittävä. Menetelmänä käytän kirjallisiin lähteisiin perustuvaa analyysiä ja lähdemateriaalina toimivat kirjallisuus, lehtiarikkelit, julkaistut haastattelut, videot sekä podcast tallenteet ja heijastelen näistä saatuja tietoja Foley Cueing 101-webinaariin sekä foley-artisti Heikki Kossin puolistrukturoituun haastatteluun. Tekninen purku -osiossa käytän case esimerkkinä Arttu Hypénin lyhytelokuvaa Apokalypsi, jossa toimin äänisuunnittelijana ja jonka avulla käyn läpi spottauksen kulkua prosessina.

Keskityn opinnäytetyön ensimmäisissä luvuissa yleisemmin äänisuunnitteluun, koska äänisuunnittelu vaikuttaa eri äänellisten osastojen toimintaan sekä siihen, että kuinka eri osastojen työskentely liittyy toisiinsa. Äänisuunnittelu määrittelee projektin äänitöiden luonnetta, joten näin se myös määrittelee foleyn osuutta projektissa. Etenen asteittain kohti foley-työn olemusta, selvittäen minkälaisia seikkoja on hyvä huomioida sitä suunniteltaessa. Käyn läpi mitä eri henkilöitä kuuluu foley-työryhmään, ja avaan heidän toimenkuvaansa. Lopuksi perehdyn foley-spottaukseen, ja käyn aihetta läpi yksityiskohtaisemmin case-esimerkin avulla.

Opinnäytetyössä on paljon englanninkielistä sanastoa ja käsitteitä vakiintuneen suomenkielisen termistön puutteen vuoksi. Lähteeni ja tutkimus painottuukin kansainväliseen tapaan tehdä foley-spottausta. Työ on suunnattu äänen jälkitöistä kiinnostuneille.

2 ÄÄNISUUNNITTELU JA ÄÄNELLINEN SPOTTAUS

Tarkastelen aluksi äänisuunnittelua, koska myös foley ja foley-spottaus lukeutuvat osaksi tätä kokonaisuutta. Näin saadaan selvennettyä, että minkälaiset periaatteelliset tekijät vaikuttavat äänellisissä töissä ja kuinka niiden eri osa-alueet liittyvät toisiinsa. Aihealue on kohdennettu käsittelemään jälkitöitä.

2.1 Äänisuunnittelun luonne

Tomlinson Holman kirjassa *Sound for Film and Television* äänisuunnittelun kerrotaan olevan taitoa luoda ääniraita, joka johdonmukaisesti edistää kuvaa ja tarinaa. Äänisuunnittelu vaatii kokonaisvaltaista käsitystä elokuvaäänestä sekä kykyä ratkaista esteettisiä ja teknisiä ongelmia. Sana suunnittelu korostaa laajempaa luovaa käsitystä mielikuvituksellisten äänien tuottamisesta, joten äänisuunnittelu on taidemuoto, jonka tarkoituksena on saada oikea ääni, oikeaan paikkaan ja oikeaan aikaan. Oikealla äänellä tarkoitetaan esteettisesti sopivaa valintaa kyseiselle hetkelle. Oikea paikka liittyy suhteessa koko prosessiin ja sen vaativaan organisointiin. Oikea aika viittaa äänen asemaan leikkauksellisesta näkökulmasta. Äänisuunnittelun voidaankin katsoa sisältävän sekä esteettisten ratkaisujen tekemistä kuin myös teknisempiä yksityiskohtia aina temp-äänien luomisesta eri master-versioiden valmistamiseen erilaisille media-alustoilla. (Holman 2012.) Holmanin periaatteita voidaan hyödyntää myös pienemmissäkin kokonaisuuksissa sekä organisoitaessa, että mitkä äänelliset osastot kattavat mitäkin hetkiä ja kohtauksia. David Sonnenschein tukeekin Holman ajatusta esteettisyydestä ja teknisyydestä kirjassaan *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema* esittämällä, että äänisuunnittelija tasapainoilee parhaiden esteettisten valintojen ja teknisten parametrien välillä, jotta elokuva saadaan valmiiksi ajallaan ja pysyen budjetissaan saatavilla olevilla työkaluilla sekä henkilöstöllä (Sonnenschein 2001, 17). Joten jos äänisuunnittelu on lähtökohdaisesti teknisyyden ja taiteellisten aspektien yhdistelmä niin vaatii se paljon suunnitelmallisuutta, joka heijastuu myös eri osastojen toimintaan.

2.2 Äänellinen spottaus

Äänellisellä spottauksella tarkoitetaan tässä luvussa kuvalukon jälkeistä tapaamista. Tapaaminen pitää sisällään kaikkien eri äänen osa-alueiden läpikäyntiä.

Alex Knickerbocker summaa videollaan *Beginner's Overview of the Post Sound Workflow*, että ensimmäinen asia mitä hän tekee jokaisessa projektissa äänen jälkitöitä ajatellen ei ole niinkään tekninen prosessi, vaan jotain luovempaa. Prosessi on äänellinen spottaus ja sillä tarkoitetaan, että istutaan alas ohjaajan tai leikkaajan, tai kenen tahansa kanssa, jolla on näkemys tarinasta. (Knickerbocker 2020, 1:15.) Tonebenders podcastin jaksossa *Randy Thom on Getting the Most Out of Spotting Session* Thom tiivistääkin, että mikä idea tällaisessa äänisuunnittelijan, ohjaajan ja leikkaajan tapaamisessa on. Hänen mukaansa spottaus on elokuvan kannalta se vaihe, jossa pyritään selvittämään, että miltä elokuva tulee kuulostamaan. Spottausseisio pitää sisällään hyvin yksityiskohtaista keskustelua, että mitä ohjaaja haluaa katsojien tuntevan ja ymmärtävän elokuvan jokaisesta hetkestä. (Tonebenders 2020, 4:09.)

Spottausseisiossa sekä äänisuunnittelijan, että muiden äänestä vastuussa olevien henkilöiden täytyy tehdä tarkat muistiinpanot. Jos ääniryhmä ei ymmärrä jotakin täysin, täytyy tilanne pysäyttää ja keskustella selventävästi. On hyvin vaarallista vain ohittaa konsepteja ja olettaa, että tiedetään mitä ohjaaja haluaa tai tahtoo. Koska mikäli oletetaan väärin, hukataan pahimmassa tapauksessa paljon arvokasta työpanosta, joka keskitetään väärinymmärrettyihin asioihin ja näin menetetään aikaa oikeasti tärkeistä asioista. (Yewdall 2012, 186.) Ajatusta tärkeän työajan hukkaamisesta voidaankin verrata Holman aikaisempiin periaatteisiin, että projekti pysyy aikataulussaan sekä budjetissaan. Knickerbockerin mukaan henkilö, joka vastaa projektin äänistä täytyy olla luovassa mielessä samalla aallonpituudella kaikkien muiden luovien osastojen kanssa sekä olla täysin varma, että mitä hänen tulee tuoda tarinaan äänellisesti. Yksinkertaisimmillaan se voi olla ADR paikkojen kirjaamista tai toisaalta hyvinkin yksityiskohtaista pohdintaa. Esimerkkinä hän käyttää oletettua kohtausta, jossa tapahtumat sijoittuvat toiselle planeetalle, joka koostuu tietynlaisesta materiaalista ja on suunniteltava, että miltä askeleet tulevat kuulostamaan, että saadaan korostettua vaikutelmaa vie-

raasta maailmasta. (Knickerbocker 2020, 1:35.) Knickerbockerin esimerkki avaa-kin hyvin jo aikaisemmin esitettyä periaatetta mielikuvituksellisten äänien tuottamisesta ja luovasta suunnittelusta, siitä kuinka äänillä voidaan myös vahvistaa tarinaa.

Myös foley-prosessi saa yleensä alkunsa tästä yleisestä spottauksesta. Foley-artisti ja muusikko Vanessa Theme Ament mainitsee foleyta käsittelevässä kirjassaan *The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games and Animation*, että ihannetilanteessa äänisuunnittelija tapaa ohjaajan sekä leikkaajan kanssa, heidän kanssa äänisuunnittelija keskustelee projektin äänellisistä seikoista, erityishuomioista sekä aikataulusta. Tapaamisen pääpointti on selkeä käsitys siitä, että mitä äänityöltä odotetaan. Tämän jälkeen äänisuunnittelija jakaa ohjeistuksen eri osastoille, mukaan lukien foley-työryhmälle. (Ament 2021.)

Lähteiden yhtenäiseksi sanomaksi voidaankin ymmärtää, että suunnitelmallisuus ja äänelliset tarpeet määrittävät tarinan sekä ohjaajan vision mukaan. Äänisuunnittelija pyrkii palvelemaan visiota oikeanlaisilla esteettisillä sekä teknisillä ratkaisuilla ja häneltä visio kulkeutuu eteenpäin muille ääniosastoille. Ehkä voidaankin katsoa, että konteksti ja tietynlaiset raamit annetaan äänellisille osastoille, joiden puitteissa he pyrkivät omalla ammattitaidollaan tekemään oikeanlaisia ratkaisuja aikataulun sekä budjetin puitteissa.

3 FOLEY

Tutkin aluksi foleyn historiaa ja määrittelen sen kehityksen kautta nykyaikaisen foley-työn luonnetta. Selvennän myös, että minkälaisista keskeisistä henkilöistä foley-työryhmä koostuu.

3.1 Kävelijöistä artisteiksi

Käyn lyhyesti läpi foleyn kehitystä osana äänitystekniikan kehitystä koska sillä on ollut selkeästi vaikutusta kyseisen ammatinharjoittamisen olemukseen ja tätä kautta sen rooliin äänikerronnan osana. Foleyn nykyaikaisen roolin ymmärtäminen lisää mahdollisuuksia sen hyödyntämisessä äänikerronnallisena työkaluna.

Ament mainitsee kirjassaan pitkään alalla vaikuttaneen foley-parin, johon kuuluivat Ken Dufvan ja David Fein. He aloittivat aikana, kun foley äänitettiin yhdelle raidalle ja työ keskittyi enimmäkseen askeliin. Äänitekniikka oli vielä siinä vaiheessa, että elokuvien miksaukseen ei sisällynyt stereoinformaatiota. (Ament 2021.) Kun tekniikka kehittyi, kehittyi myös foley. Suuremmat raitamäärät alkoivat mahdollistamaan hahmojen ja esineiden selkeämmän erottelun. Tästä Benjamin Wright mainitseekin Oxford Universityn julkaisussaan *Footsteps with character: the art and craft of Foley* (2014), että 50- ja 60-luvulla, magneettinauhapohjaisten äänitysjärjestelmien etuna oli, että foleyn harjoittajat kykenivät erottelemaan erilaisia ääniä ja yhdistelemään niitä myöhemmin tietynlaisiksi efekteiksi. Joten, kun 24-kanavainen äänitysjärjestelmä valjastettiin foleyn käyttöön, lisääntyivät erilaiset aivan uudenlaiset luovat mahdollisuudet. (Wright 2014, 210.) Se mitä Wright ei maininnut on, että alkoivatko foleyn tekijät tarjoamaan kattavampia ja kerros-
tetumpia ääniä tai että kuinka ne otettiin vastaan, eli lisääntyikö tällaisten äänien kysyntä nopeasti vai oliko siirtymäjakso selvästi pidempi.

Wright haastatteli julkaisuaan varten pitkän linjan foley-artisti John Roeschia, joka kertookin, että 80-luvulla he pyrkivät haastamaan vanhantyylistä ajattelua, jossa käytettiin kahta samanlaista mikrofonia, toinen lähellä ja toinen kaukana. Heidän ideansa oli käyttää useita erilaisia mikrofoneja ja valita niistä paras tietynlaisen äänen taltioimiseksi, tällainen lähestymistapa satoi äänittäjän ja artistin toimintaa

entistä enemmän yhteen. Toiminta myös rohkaisi käsittelemään foleyta elementtinä, joka kyetään yksilöimään ja personoimaan tiettyä tyyliä sekä tarkoitusta varten. (Wright 2014. 210.)

Digitaaliset äänityöasemat ovat muuntaneet foley-äänitehosteiden esteettisiä tekstuureja ja tätä kautta myös ennen kävelijöiksi tai *Direct-to-Picture*-henkilöiksi kutsuttujen ammatin harjoittajien kasvamista itsenäisiksi ja luoviksi foley artisteiksi. Foley on kokenut merkittävän siirtymän ideologisessa mielessä, ennen sen tärkein tehtävä oli synkroni, nykyisin sen keskeinen merkitys on korostaa draamaattista tunnetta ja ilmaisuja (Wright 2014, 204–206). Historiaa katsoessa näyttäisi siltä, että foley on kulkeutunut jatkuvasti kohti yksityiskohtaisempaa päämäärää. Kenties myös äänitekniikan kehitys on avannut sen mahdollisuuden, päästään ikään kuin syvemmälle ja kyetään luomaan entistä tarkempia auralisia nyansseja.

3.2 Foley ja sen rooli äänityössä

Foley on äänen jälkitöiden osa-alue, jonka keskeinen tarkoitus on näyttelijöistä lähtöisin olevien toiminallisten äänien luominen. Näyttelijöiden toiminta on keskiössä, mutta foleylla katetaan myös muita äänellisiä tapahtumia ja se on noussut hyvin tärkeäksi osaksi koko äänikerrontaa. Foley-työ sisältää useita työvaiheita, keskeisiä tekijöitä ja sitä kuvataan haastavaksi, dynaamiseksi, luovaksi ja työlläksi. (Woodhall 2010, 217.) Se ei rajoitu pelkästään elokuvaan, sitä hyödynnetään myös televisiossa, peleissä, radiossa, mainoksissa sekä taiteessa. Sonnenschein mainitseekin, että vaikka kuvauksista tarttuisikin mukaan hyvän kuuloisia askelia, kahvikuppien kilinöitä tai narisevia tuoleja, on yleinen käytäntö korvata nämä äänet foley-äänillä. Sen etuina ovat paremman yhtenäisyyden saavuttaminen ja mahdollisuus kontrolloida realistisen äänikerroksen preesenssiä sekä foleyn avulla saadaan myös aikaiseksi kansainvälinen M&E raita. (Sonnenschein 2001, 40.)

Mark Berger, palkittu elokuvamiksaaja, mainitsee Amentin kirjassa, että hän kokee foleyn luovan paikan tuntua ja pyrkiikin miksaamaan foleyta samoilla asetuk-

silla kuin dialogia, jotta ne saadaan sovitettua vielä paremmin yhteen. Näin Berger kiinnittääkin paljon huomiota foleyn perspektiiviin. New Yorkissa työskentelevä Tom Fleischman muistuttaa, että artistien työ on todella arvokasta ja kun foley-äännet tuodaan mukaan miksaukseen niin se todella herättää kokonaisuutta eloon. (Ament 2021.)

Raja, että mitä katetaan foleylla ja mitä katetaan ääniefekteillä, on nykypäivänä hyvin häilyvä ja Wrightin julkaisussa Roesch nostaakin esiin, että foleyta voidaan pitää myös äänitehosteiden raaka-aineina, jotka myöhemmin yhdistellään osaksi muita elementtejä. Foley ja äänitehosteiden välinen ero on viime kädessä sidottu tietyn elokuvan tai projektin tarpeisiin. (Wright 2014, 213.) Suomalainen foley-artisti Heikki Kossi mainitseekin, että foley ja foley-spottaus ovat äänisuunnittelun työkaluja ja jos foleyta yhdistellään tehosteisiin, on foley-spotteihin hyvä selventää, että äänellisesti tarvitaan vain jokin tietty kerros eikä koko tapahtumaa. Esimerkkinä hän käyttää pöydän kaatumista, eli ajatellaan tilannetta, että kun tehosteissa kuullaan jo selvästi pöydän matala kolahdus, niin foleylla voidaan rikastaa tätä esimerkiksi puisella räsähdyksellä, eli äänitetään vain tällainen äänellinen kerros tukemaan tehostetta. (Kossi 2021.)

Foley-artisti Alyson Dee Moore tiivistää foleyn roolia äänityössä, että myös foleyssa on tehtävä taiteellisia ratkaisuja ja päätettävä, että mitä halutaan kuulla. Tavoitteena ei ole kopioida tai korvata jokaista ääntä sellaisena kuin ne olisivat todellisessa maailmassa tai sellaisena kuin ne ovat tallentuneet kuvauksista. Pyrkimyksenä on saada foley tukemaan kerrontaa, kunnioittamalla ohjaajan tyyliä ja visiota sekä tehdä yhteistyötä editoitujen tehosteiden kanssa ja näin täydentää kokonaisäänisuunnittelua. (Ament 2021.) Mooren tiivistys tuo hyvin esille luovan ajattelun, että äänillä voidaankin tehostaa tyyliä eikä sen aina tarvitse mukautua realismiin, vaikka Sonnenchein mainitsikin foleyn realistisena kerroksena. Kiinnostava ajatus onkin, että kuinka paljon realismia voidaan määritellä uudelleen, jos kaikki mahdolliset äännet dialogin ympäriltä korvataan. Sen mahdollistamiseen vaikuttavat useat eri tekijät, aina projektin luonteesta budjettiin. Esimerkiksi animaatioelokuvissa ja videopeleissä voidaan realismia venyttää hyvinkin paljon.

3.3 Foley-työryhmä

Foley-työryhmään kuuluu yleensä artisti, äänittäjä ja editoija. Artisti ja äänittäjä työskentelevät tiiviimmin yhteistyössä, kun taas editoija on usein sama henkilö, joka tekee foley-spottauksen. Selvennän seuraavissa luvuissa eri ammattinimikkeiden tehtäviä.

3.3.1 Foley-artisti

John Roesch, kertoo Dolbyn (2018) julkaisemassa podcastissa, että foley-artistit katsovat elokuvaa valkokankaalta ja tuottavat ääniä samanaikaisesti. Artistit regoivat kuvien tapahtumiin ja tuotetut äänet äänitetään. Myöhemmin nämä äänet editoidaan niin, että ne istuvat kuvaan oikealla tavalla kaikkien muiden elementtien kanssa. (Coleman & Kiser 2018, 5:16.)

Foley on nimetty Jack Foleyyn mukaan, jota pidetään koko alan kehittäjänä. Vaikka foleyn alkuajoista onkin jo kauan ja tekniikka on ottanut harppauksen eteenpäin, ei pelkkä tekniikka siltikään kykene herättämään eloon ja luomaan autenttisuutta elokuvan jokaiseen ääneen. Jokainen elokuva on uniikki, joten jokaista elokuvaa varten tarvittava äänikirjaston tulisi olla aivan valtava, että kaikkiin hetkeen löydettäisiin oikeanlainen ääni. Eikä siinä silloinkaan olisi todennäköisesti samaa ilmaisua kuin mitä ihminen saa aikaan. Eli foley-artisti on henkilö, joka kykenee luomaan autenttisen äänen tarvittavaan tilanteeseen. (Therightscuff n.d.)

3.3.2 Foley-äänittäjä

Käytän opinnäytetyössäni nimikettä foley-äänittäjä koska se vaikuttaa olevan vaikiintuneempi termi Suomessa, vaikkakin kansainvälisesti ammatti tunnetaan nimellä foley-miksaaja. Amentin mukaan tämä usein aiheuttaakin hämmennystä. Foley miksaajan työnimike liittyy ammattiliittoon, johon miksaaja kuuluu. (Ament

2021.) Miksaus viittaa myös äänittäjän työn reaktiivisuuteen, esimerkiksi eri mikrofoni-kanavien sovittamista yhteen äänityksen aikana perspektiivin luomiseksi.

Foley-äänittäjä on vastuussa artistin luomien äänien tallentamisesta ja hänellä täytyy olla paljon teknistä tietoa Pro Toolsista sekä sopivien efektien käytöstä. Tietenkin äänittäjällä on myös oltava estetiikan tajua, tarkka silmä äänen ja kuvan synkronille sekä tietenkin ymmärrystä foley-artistin työstä. (Ament 2021.) Foley-äänittäjä valitsee käytettävät mikrofonitekniikat ja operoi laitteistoa, kerrostaa äänen eri kerrokset erillisille raidoille sekä valvoo työnkulkua, että kaikki tarvittava tulee katettua (Holman 2010). On tärkeää ymmärtää, että äänittäjän tehtävä on mukautua foley-artistin luomiin ääniin, joten tästä johdettuna äänittäjän tehtävä on mukautua artistiin. Jokainen artisti on erilainen ja heillä on oma kielensä tehdä työtään. (Ament 2021.) Koska nykyaikainen spottaus tehdään suoraan Pro Tools sessioon, on syytä alleviivata, että äänittäjän yksi työtehtävä on seurata ja tulkita spottausta.

3.3.3 Foley-editoija

Foley-editoija on yleensä se henkilö, joka tekee spottauksen ja kommunikoi äänittäjän kanssa raitajärjestyksestä sekä mahdollisista esteettisistä seikoista. Äänityksen jälkeen editoijan tehtävänä on varmistaa, että jokainen ääni on varmasti synkronissa suhteessa kuvaan. Editoija myös valmistelelee äänitykset miksausta varten. (Holman 2010).

Foley-editoijan työ, verrattuna perinteiseen efektileikkaukseen, on enemmänkin hienosäätöä. Editoijan täytyy välttää leikkaamasta liikaa, ettei kadoteta artistin luomaa ilmaisua. Esimerkiksi askeleet, jotka luodaan foley-stagella ovat äänellinen laajennus näyttelijän tarkoituksesta. Tästä syystä foley-artistin luoman esityksen tunne täytyy pyrkiä säilyttämään. (Ament 2021.)

3.4 Foley-spottaus

Osiossa käsittelen sitä, mitä foley-spottaus on, ja minkälaisia etuja sillä voidaan saavuttaa. Luvussa keskitytään tiiviimmin artistien työskentelyyn ja toimintatapoihin, mutta heijastelen näitä myös äänisuunnittelullisiin konsepteihin.

3.4.1 Spotata vai ei spotata?

Kossi muistelee, että silloin kun hän aloitti uraansa, hän ei spotannut, eli hän katsoi kohtauksen ja teki sen. Askeleet, propit ja vaatteet, sen jälkeen taas seuraava kohtaus. Hänen mukaansa tällainen menettely on yksi tyyli foleyn tekemiseen, ja jossain paikoissa Euroopassa näin tehdään edelleenkin. (Kossi 2021.) Ament on myös vierailut *Tonebenders* podcastissa ja hän mainitseekin ranskalaisesta Julie Naudin:ista, joka ei hyödynnä spottausta ollenkaan. Hänen isänsä oli myös foley-artisti, joka teki esimerkiksi kaikki Jacques Tati:n elokuvat. Ament selventää, että Naudinin tyyli on hyvin improvisaatiokeskeinen ja hän työskentelee tiiviisti esimerkiksi ohjaaja Lars Von Trierin kanssa, eli ohjaaja itse on paikalla äänityksissä. Se on hyvin erilainen työtapa verrattuna esimerkiksi Hollywoodin käytäntöihin. (Tonebenders 2014, 08:17.) Kossi on havainnut, että spottaamalla on foley-raidasta mahdollista tehdä paljon yksityiskohtaisempi ja eritellympi, silloin pystytään kohdentamaan tekeminen kaikista tärkeimpiin asioihin. Ilman spottausta saataisiin helposti tehdä ääniä, joita ei tarvita tai vastaavasti jotain tärkeää saattaa jäädä tekemättä. (Kossi 2021.) Spottaus tai spottaamattomuus on siis selvästi yhteydessä artisteihin sekä heidän työtapoihinsa, heillä on omat tekniikkansa, jotka edesauttavat parhaan lopputuloksen saavuttamisessa. Kertaan aikaisemmista luvuista, että Ament mainitsikin, että jokainen artisti on erilainen ja Wright ilmaisi selvittäessään foleyn historiaa, kuinka kävelijöistä onkin kasvanut itsenäisiä ja luovia ammattilaisia.

3.4.2 Spottauksen hyödyt ja luonne

Foley-spottaukseen on olemassa käytäntöjä, jotka ovat järkeviä sekä tehokkaita ja jotka antavat foley-ammattilaisille mahdollisuuden keskittyä heidän työhönsä, verrattain siihen, että artisti ja äänittäjä käyttäisivät kallisarvoista aikaa foley-stagella sen selvittämiseen, että mitä spottauksella tarkoitetaan. (Ament 2009, 44.) Hyvä foley-artisti ja studio kustantavat arviolta 500–1500 dollaria päivässä (Cinemasound 2017). Taloudellisessa mielessä voidaankin katsoa, että spottauksella pyritään nostamaan työtehokkuutta. Kossi mainitsee, että toisinaan spottaus tulee studion ulkopuolelta. Tällaisessa tilanteessa spottaajan on kannattavaa olla yhteydessä itse foley-studioon ja keskustella heidän työjärjestyksestensä sekä työnkulusta, jotta spottauksesta saataisiin mahdollisimman paljon hyötyä irti. (Kossi 2021.) Budjetillisestä näkökulmasta tarkasteluna kyseessä on jälleen kustannustehokkuus, mutta päämääränä on myös laadun maksimointi.

Spottauksen luonnetta ja kulkua tarkasteltaessa Kossi kertoo, että spottaus on suunnitelma ja hyvä suunnitelma antaa myös mahdollisuuden improvisoida sekä olla luova äänitystilanteessa. Tällainen regointi on mahdollista, jos spottaus on hyvä ja äänitys etenee aikataulussaan. Spottauksen kulusta Kossi mainitseekin, että vaikka hän ei itse tekisikään projektille spottausta niin hän käy joka tapauksessa projektin läpi äänisuunnittelijan kanssa. Tämän jälkeen Kossi siirtää äänisuunnittelijan ajatukset, muokaten niitä hieman omilla ideoillaan, spottaajalle, yleensä foley-editoijalle ja hänen tapauksessaan H5 Film Soundin foley-editoijalle, Pietu Korhoselle. (Kossi 2021). Kun foley-editoija saa ohjeistuksen projektiin niin seuraava askel on spotata, eli luoda erilaiset konseptit ja rajoitteet spottaukseksi Pro Tools sessioon. (Ament 2021). Yleistäen spottauksen kulkua voidaankin katsoa, että äänisuunnittelijan visio kulkeutuu editoijalle, joka kääntää vision Pro Tools sessioksi ja lähettää session äänittäjälle sekä artistille. Äänittäjä ja artisti toteuttavat suunnitelman kuultaviksi ääniksi ja lähettävät ne takaisin editoijalle, joka viimeistelee ja varmistaa, että toteutus on vision mukainen.

Tarvittavan vision mukaisuudesta ja informaation kulusta nostan esimerkiksi Motion Picture Sound Editors'in järjestämän virtuaalitapahtuman *Sounding Board v1.0: Beyond the Q&A: Hugo*, jossa foley-artisti Marko Costanzo ja foley-äänittäjä George Lara kertoivat kyseisen *Hugo* elokuvan kohtauksesta. Kohtauksessa

lapsi seisoo tuolilla ja ottaa laatikon alas hyllyltä. He olivat jo äänittäneet kyseisen toiminnan, mutta heitä pyydettiin tekemään laatikon otto hyllyltä uudestaan koska sen täytyisi kuulostaa suuremmalta. Costanzo mainitsi, ettei täysin ymmärtänyt minkä takia se täytyi tehdä uudestaan, joten he tekivät toiminnan muutamilla eri tavoilla, mutta jälleen heitä pyydettiin äänittämään se uudestaan. He saivat ohjeistukseksi adjektiivin: epäröivästi, ja selvennyksen, että laatikko ei halua tulla alas hyllyltä. Heti kun Costanzo sai tämän ohjeistuksen, hän ymmärsi toiminnan ilmaisun ja sen, että laatikko taistelee vastaan. Hän pohtikin, että kuinka mahtavaa olisi, jos saisi aina ohjeistuksen jokaista kuvaa varten. (Motion Picture Sound Editors 2021. 39:46.) Costanzon esimerkki kuvastaakin hyvin spottauksen luonnetta ja sitä, että kuinka tärkeää on tarjota riittävästi informaatiota ja ohjeistusta artistille sekä äänittäjälle. Parhaimmillaan spottaus voikin sisältää jokaista äänitettävää ääntä varten tietoa, joka palvelee sekä foleyn äänittämisen sujuvuutta, aikataulussa ja budjetissa pysymistä, että äänellistä kokonaisuutta. Oikeanlaisen autenttisen äänen tuottamiseksi tarvitaan oikeanlainen ilmaisu.

3.4.3 Yksityiskohdat

Kossi huomioi, että äänet mitä spotataan pitäisi pystyä kuulemaan päässään, eli spotin on tarkoitus kertoa, että mitä halutaan kuulla. Spottauksessa määritellään ruudun tarkasti, että mistä ääni alkaa ja mihin se loppuu. Hän myös mainitsee, että pitää itse siitä, että käytetään adjektiiveja ja äänen väriä luonnehdintaan. Toiminnan oikeanlainen merkitys ja materiaalien yksityiskohtaisuus ovat tärkeitä. Nimeäminen on syytä pitää yksinkertaisena, selkeänä ja johdonmukaisena, jotta ne löytyvät myös äänitettäessä helposti. Kun foleyta tehdään spotattuun sessioon niin äänityksen aikana hypitään erilaisten kohtausten välillä. Eri kohtausten luonteet hieman poikkeavat toisistaan ja olisi kannattavaa huomioida nämä poikkeukset, koska pienet asiat tekevät eroja. (Kossi 2021.) Roesch mainitseekin Dolbyn haastattelussa, että foley on hyvin yksityiskohtiin orientoitunutta työtä (Coleman & Keiser 2018, 19:45).

Nykyaikaisen foleyn keskittyminen tekstuuriin ja dramaattiseen tunnelmaan tukee ajatusta, että foleylla on yhä tärkeämpi rooli äänityksen esteettisessä prosessissa.

Kun enenevässä määrin foleyn kattavuutta lisätään täydentämään perinteisiä äänitehosteita, foleyn tekijät joutuvat mukautumaan tilanteeseen tiukemmalla aikataululla ja pienemmällä budjetilla. Digitaaliset työasemat ovat helpottaneet työtä ja antaneet enemmän mahdollisuuksia, mutta toisaalta äänitekniikan muutokset ovat lyhentäneet aikatauluja ja lisänneet odotuksia suuremmasta katteesta. (Wright 2014, 2019.) Tästä johdettuna voidaankin ajatella, että mitä enemmän yksityiskohtia projektiin halutaan, vaatii se enemmän äänitettyjä ääniä, eli tietenkin enemmän työtä. Näin ollen johdonmukaisuus ja selkeys nousevat oleellisiksi tekijöiksi.

3.4.4 Huomiopisteet

Randy Thom kuvaa blogikirjoituksessaan *Designing A Movie for Sound*, että jostain syystä elokuvanteossa törmätään tilanteeseen, että eri osastojen johtajat olettavat, että on juuri heidän tehtävänsä saada elokuva toimimaan sataprosenttisesti. Näin lopputuloksena syntyy usein huonosti koordinoitu visuaalinen ja äänellinen tuote, jossa jokainen osa-alue kilpailee huomiosta. (Thom 2017.) Tätä ajatusta voidaan myös soveltaa itse foleyn käsittelyyn, kuinka ohjata huomiota ja tehdä valintoja jo hyvissä ajoin, että mitkä elementit äänitetään ja mitä jätetään äänittämättä. Mitä halutaan katsojan kuulevan ja mihin huomiota ohjataan?

Miksausvaiheessa on aika harvinaista, että miksaaja kommentoisi, että foleyta on liian vähän, yleisempi kommentti on, että sitä on liikaa. Päällekkäisyys ääniefektien kanssa onkin yleistä ja hyvät foley-artistit osaavatkin erotella, että mitä todennäköisesti halutaan kuulla ja mitä ei. Näin foleylla voidaan auttaa kohtauksen fokusta. (Ament 2021.) Jos kuvitellaan kohtaus, jossa viidellä henkilöllä on paljon samanaikaista toimintaa. Äänittämällä tämä kaikkien viiden henkilön samanaikainen toiminta päädytään tilanteeseen, että kohtauksesta tulee aika tasapaksu. On paljon mielenkiintoisempaa, kun toimintaa ajoitetaan tilanteen mukaan ja kohdennetaan huomio siihen mihin se kuvassa kiinnittyy. Kun spottauksessa mietitään tällaisia huomiopisteitä niin se helpottaa myös leikkauksista äänityksen jälkeen, eli pyritään tekemään mahdollisimman paljon valmiita

ratkaisuja koko ajan. Näin helpotetaan myös vielä editoinnin jälkeen esimiksausta ja miksausta, että foley-raidoilla olisi vain sellaisia ääniä, jotka kykenevät tukemaan muita ääniä, toimimaan itsenäisesti tai tarvittaessa tulemaan muiden äänien läpi. (Kossi 2021.)

4 PROJEKTEISSA HUOMIOITAVAA FOLEYN NÄKÖKULMASTA

Foleyn rooliin vaikuttavat projektin luonne sekä tietenkin budjetilliset seikat. Luvussa käsitellään yleisluontoisesti, että minkälaisia asioita on hyvä ottaa huomioon suunniteltaessa projektin foleyta.

4.1.1 Covering-foley

Coverin-foleyn, eli paikkaavan-foleyn tekeminen on hyvin yleistä tilanteissa, joissa budjetin rajallisuudesta johtuen tehdään foleyta vain sellaisiin kohtiin, joissa sitä todella tarvitaan. Esimerkiksi saadaan tuettua dialogia, joka on jälkiäänitetty tai jos henkilö kävelee kuvasta ulos ja pysähtyykin heti kuvarajan ulkopuolelle, voidaan foleylla tarvittaessa jatkaa kävely pidemmälle, jos sitä todella tarvitaan. Paikkaava-foley kannattaa tehdä vasta viime vaiheessa äänen jälkitöitä, koska tällöin tiedetään, että mitä muista tehosteista on tullut ja mitä huntuista on pystytty säästämään. Näin saadaan tarkkaan suunniteltua, että miten budjetti ja foley-päivät saadaan käytettyä mahdollisimman tehokkaasti. Kossi myös mainitsee, että paikkaavassa foleyssä äänet poikkeavat yleensä enemmän toisistaan, mikä tarkoittaa, ettei yhtenäisiä äänilinjoja toistu niin paljon. Tällöin kannattaa tuoda selkeästi esille, että mitä foleylla tavoitellaan. (Kossi 2021.) Paikkaavan-foleyn spottausta mietittäessä voidaankin katsoa, että täsmällisyyden rooli korostuu entisestään, koska äänissä on enemmän eroja.

4.1.2 Full-foley

Full-foleyssä, eli täys-foleyssä katetaan kaikki tarinan kannalta tarpeellinen toiminta. Full-foleyta tarvitaan kansainvälistä, eli M&E versiota varten, sekä elokuvaan, joissa on paljon dubbausta, joista animaatiot lienevät selkein esimerkki, koska niissä ei ole huntuja ollenkaan. Full-foley:lla foley saadaan myös yhdeksi kokonaiseksi äänisuunnittelun elementiksi, jolla on mahdollista muuttaa kohtauksen luonnetta ja tarinankerronnan dynamiikkaa, se mahdollistaa esimerkiksi sen, että kohtauksessa voidaan mennä äänellisesti hyvinkin hiljaiseen. (Kossi

2021.) Foleylla korvaaminen antaa myös mahdollisuuden kontrolloida äänen voimakkuutta ja laatua (Sonnenschein 2001, 35). Luovasta aspektista tarkastellen antaa täys-foley paljon mahdollisuuksia äänikerronnalle. Mietitään Mooren aikaisempia ajatuksia, ettei foleylla aina edes pyritä täydelliseen realismiin ja yhdistellään sitä Kossin mainitsemaksi kokonaiseksi äänisuunnittelun elementiksi päästäänkin tilanteeseen, jossa foleylla voidaan luoda kattava, mutta hallittavissa oleva yksityiskohtainen äänellinen kerros, joka on yksilöity tiettyä tarinaa ja projektia varten.

4.1.3 Music and Effects

Dialogia editoidessa pyritään dialogiraidalta erottelemaan kaikki sinne kuulumaan materiaali, jotta saadaan eriteltyä puhdas musiikki ja efektiraita kansainvälistä dubbausta varten. Jos joitain dialogiin kuulumattomia ääniä ei pystytä erottamaan dialogiraidalta, on tapana, että ne korvataan toisella lähdemateriaalilla M&E raitaa varten, useimmiten foleylla. (Sonnenschein 2001, 35.) Jos esimerkiksi omaisesti mietitään tilannetta, että kaksi hahmoa kävelevät ja puhuvat samanaikaisesti niin voidaan päätyä tilanteeseen, että kaikkia askelia ei saada eriteltyä pois dialogiraidalta. Kun tämä alkuperäinen dialogiraita mykistetään, mykistetään myös osa raidalle jääneistä askelista. Korvaamalla nämä askeleet foleylla varmistetaan, että dubbauksen jälkeen näyttelijöiden toiminta on edelleen kuultavissa ääniraidalla.

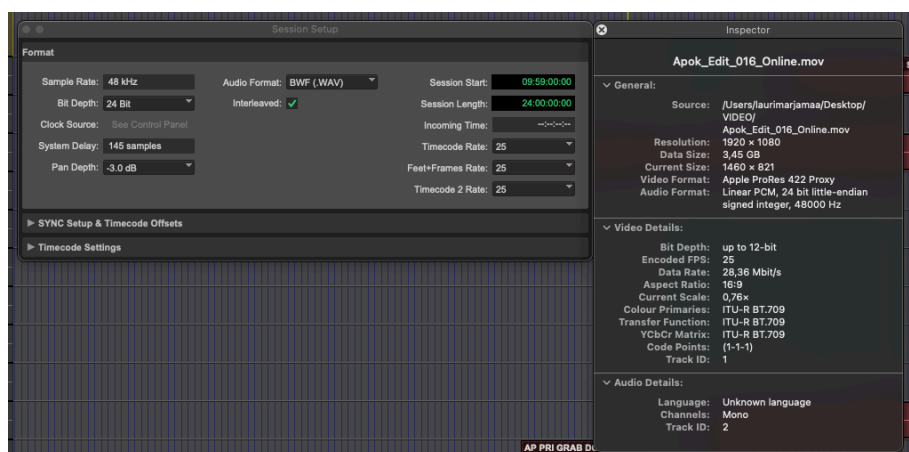
5 SPOTTAUKSEN TEKNINEN PURKU JA CASE APOKALYPSI

Osiossa käyn yksityiskohtaisemmin läpi foley-spottausta vaiheittain. Havainnollistan käsitellyjä asioita ja esittelen esimerkein sekä kuvin, että kuinka kyseisessä projektissa spottaus eteni ja minkälaisia asioita on otettu huomioon. Käytän spottauksessa englannin kieltä, koska se on esimerkiksi H5 Film Soundilla työkieli ja tarkastelenkin aihetta kansainvälisestä perspektiivistä. Pikanäppäimet viittaavat mac-käyttöjärjestelmään.

Käytän case esimerkkinä Arttu Hypénin lyhytelokuvaa Apokalypsi, jossa toimin äänisuunnittelijana ja johon tein myös foley-spottauksen. Aikataulullisista syistä päätettiin Apokalypsin foley suunnitella paikkaavana.

5.1 Session aloitus

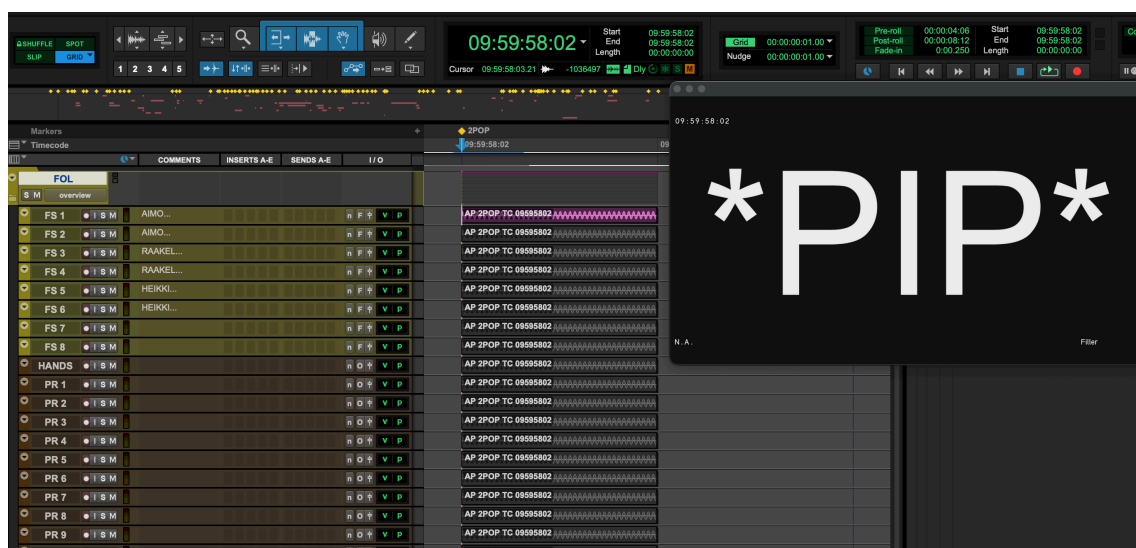
Pro Tools sessio aloitetaan nimeämällä ja nimeen olisi hyvä sisällyttää CUE tai SPOT, näin viitataan spottaukseen ja pidetään se erillään muista sessioista (Schwalbe & Roesch 2020). Varmistetaan, että frame rate ja sample rate ovat oikein ja vastaavat elokuvan tai shown asetuksia. (C5 Foley Spotting Specs 2022). Yleisimmät asetukset ovat sample rate 48kHz ja bittisyvyys 24bit, frame rate vaihtelee projektien mukaan ja tämä onkin hyvä varmistaa sessiota luodessa.



KUVA 1. Vasemmalla Pro Toolsin Session Setup ja oikealla Quicktime Playerin Inspector.

Roeschin ja Schwalben mukaan ennen spottausta on tärkeää ensin katsoa se mitä aloitetaan tekemään. Aluksi asetutaan katsojan rooliin, nautitaan ja koetaan, koska ensimmäiset tuntemukset ovat todella tärkeitä ja ne ohjaavat prosessia eteenpäin, tarina on jälleen tärkein. (Schwalbe & Roesch 2020.)

Yksi teknisesti oleellinen seikka, josta Rick Sanchez muistuttaa Amentin kirjassa on, että jokaiselle raidalle täytyy muistaa tehdä sync pop, Suomessa käytetään lyhennettä pip. Jos sitä ei ole, täytyy seuraavan henkilön, joka käsittelee materiaalia etsiä ensin synkronin tutkimisen mahdollistava kohta, jonka jälkeen on kohdistettava kaikki äänitykset sen mukaan. Siinä hukataan jälleen aikaa kaikesta muusta olennaisesta. (Ament 2021.) Tehdessäni sync pop:in Apokalypsiin, käytin ensinnäkin nimeä *2POP*, joka tarkoittaa samaa asiaa, termin käyttöön syynä on vain yksinkertaisuus, se on lyhyempi kuin sync pop. Vain ensimmäisellä raidalla oleva sync pop on aktiivinen ja loput ovat mykistettyjä.



KUVA 2. Foley-raidoille tehty Sync Pop, eli pip.

5.2 Raitajärjestys

Askeleissa päähenkilöt järjestellään omille radoilleen (Kossi 2021). C5 Sound Inc käyttää raitajärjestystä, jossa radoille 1–8 sijoitetaan ensisijaiset hahmot, radoille 9–16 toissijaiset hahmot ja radoille 17–24 tehdään ryhmät sekä tausta askeleet (C5 Foley Spotting Specs 2022). Apokalypsissa henkilöitä on kolme, joten

askelraitoja luotiin kahdeksan. Vaikka kaikkia niitä ei todennäköisesti tulla askelisiin tarvitsemaan, mutta ajatuksena on, että yleensä miksaamiseen tarkoitetuissa konsoleissa on liukuja 8, 16, 24 tai 32. Raidat on nimetty yksinkertaisesti numeroidulla FS lyhenteellä, joka viittaa askeliin. Raitojen kommenttiosioon on kirjoitettu hahmojen nimet selventämään, että minkä hahmon askelia miltäkin raidalta löytyy.



KUVA 3. Apokalypsi elokuvan raitajärjestys.

Propit pitävät sisällään kaikkea muuta kuin askelia ja ensimmäiselle raidalle laitetaan kädet. Tarkoitetaan siis sellaisia käsiä, joita artisti pystyy tekemään käyttämällä vain käsiään ja omaa kehoaan (Kossi 2021.) Myös Schwalbe ja Roesch ovat samoilla linjoilla Kossin kanssa siitä, että ensimmäinen proppiraita on nimeltään HANDS ja se on varattu käsille, jotka eivät kosketa mitään tiettyä pintaa (Schwalbe & Roesch 2020). C5:lla on eroavaisuus tässä suhteessa, sillä heidän ensimmäiselle proppiraidalle pyydetään vain ihoon liittyviä asioita. (C5 Foley Spotting Specs 2022). Apokalypsissa ensimmäinen proppiraita on käsille tarkoitettu ja se on nimetty HANDS termillä.

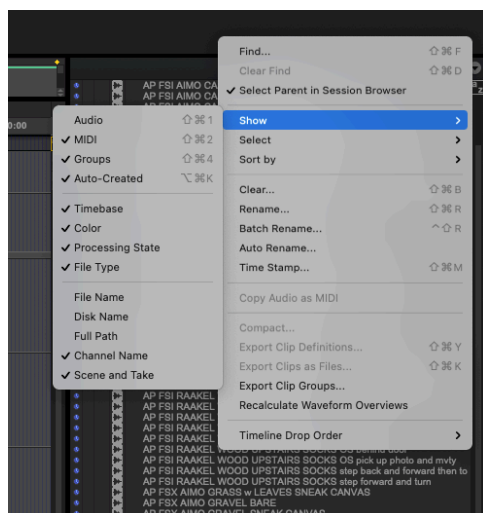
Toinen selkeä raita mikä erotetaan propeista omakseen, on vaateraita ja yleistä onkin, että se on viimeinen raita. (Schwalbe & Roesch 2020). Apokalypsissa viimeinen proppiraita onkin nimetty CLOTH nimellä.

Kossi mainitsee, että käsiraidan jälkeen seuraavalle raidalle tulee lisää käsiä, mutta koska ne eivät ole puhtaalla käsiraidalla, liittyy näihin jokin proppi (Kossi 2021). Schwalbe taas mainitsee, että hän järjestee kovat iskut ylimmille raidoille. (Schwalbe & Roesch 2020). C5 mukailee enemmän Kossin järjestystä ja heillä seuraavat raidat onkin varattu käsien kosketuksiin eri kehonosiin. (C5 Foley Spotting Specs 2022). Kuten huomataan, studioilla ja tekijöillä on paljon eroavaisuuksia käytännöissään. Tästä syystä onkin hyvä muistella Kossin mainintaa, että spottaajan kannattaa olla etukäteen yhteydessä foley-studioon, jotta spottauksesta ja näin ollen käytettävissä olevista foley-päivistä saataisiin niihin budjetoitu hyöty irti.

Apokalypsissä proppiraitoja on yhteensä 16, ideallisesti sama periaate kuin askeleissa, eli konsolin liukujen määrä. Näistä kuudestatoista raidasta yksi on nimetty HANDS-raidaksi ja yksi CLOTH-raidaksi. Käsiraidan jälkeen noudattelin Kossin esimerkkiä, että seuraavilta raidoilta löytyy käsiä, joihin liittyy proppeja. Esimerkiksi käsiä puiselle pöydälle tai käden kosketus ovenkarmiin.

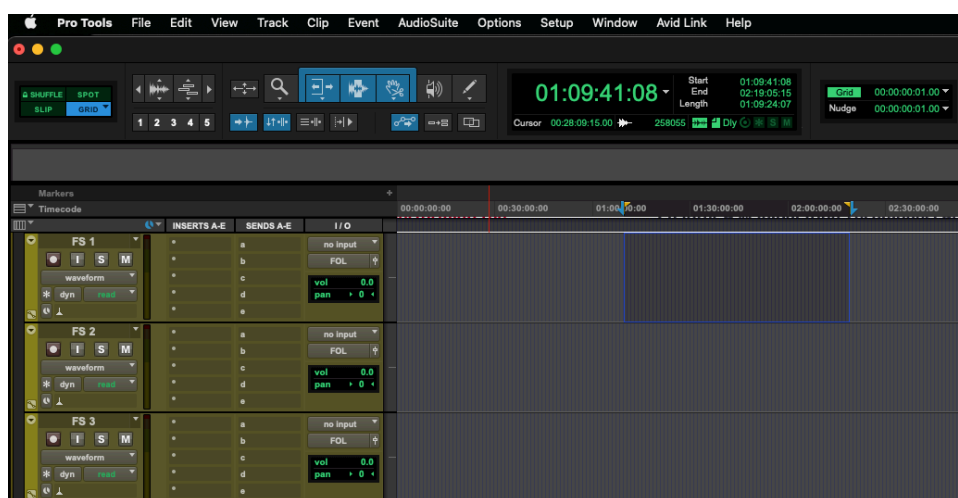
5.3 Clip Group

Spottauksessa käytetään clip group:eja, joista muodostuu tyhjiä haamutiedostoja, jotka näkyvät raidoilla ja joita voidaan nimetä halutulla tavalla (Schwalbe & Roesch, 2020). Näin spotit saadaan pidettyä erillään äänitiedostoista, joka auttaa etenkin äänittäessä, kun katsotaan Pro Toolsin oikeassa reunassa näkyvää Clips listaa.

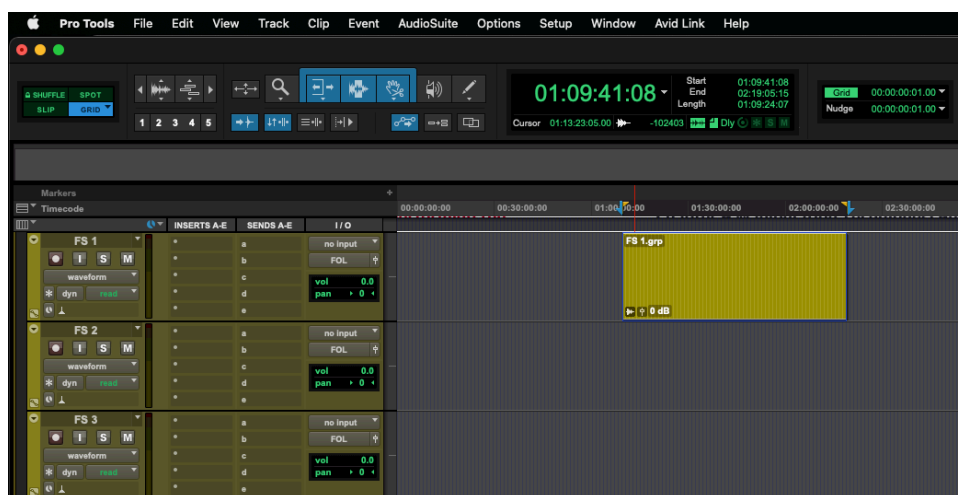


KUVA 4. Pro Toolsin Clips listan Show -valikon vaihtoehdot.

Clip groupin luomiseksi klikataan Pro Toolsin aikajanalla hiiren vasemmalla painikkeella ja maalataan kohta, jossa toiminta tapahtuu. Tämän jälkeen painetaan option + cmd + G tai vaihtoehtoisesti klikataan Pro Toolsin ylävalikosta ensin Clip ja siitä avautuvasta valikosta Group. Kun luotua clip groupia tupla klikataan, pysytään se nimeämään uudelleen. Vaihtoehtoisesti voidaan klikata ylävalikosta Clip ja siitä avautuvasta valikosta Rename, pikakomento tälle on option + shift + command + R.

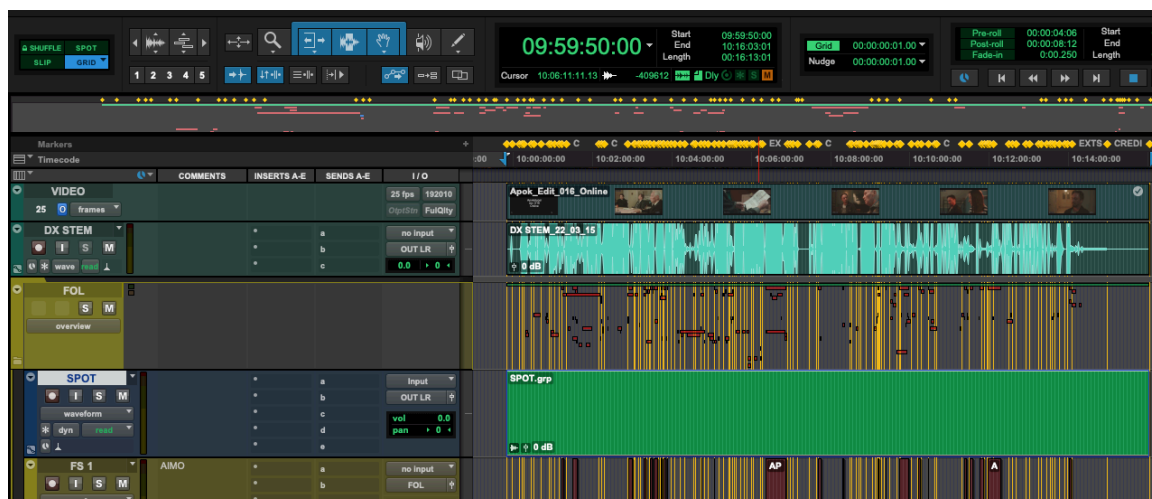


KUVA 5. Pro Toolsin timelinella valittu alue.



KUVA 6. Raidalle luotu clip group.

Schwalbe mainitsee, että hänellä on tapana tehdä aluksi yksi koko videon mittainen clip group ja pilkkoa sitä pienempiin osiin (Schwalbe & Roesch 2020). Clip grouppeja voikin käyttää monilla eri tavoilla, koko elokuvan mittaisesta spotista voi myös kopioida osan, liittää sen halutulle raidalle ja nimetä sopivalla tavalla.



KUVA 7. Koko videon mittainen clip group.

Toisenlaisen lähestymistavan clip groupeille tarjoaa ohjelma nimeltä Soundflow, jonka avulla voi luoda Pro Toolsiin makroja ja pikanäppäimiä. Soundflow:sta löytyy Ipad ja Android laitteille 64 painikkeinen spottausalusta. Painikkeet on mahdollista nimetä haluamallaan tavalla ja kun Pro Toolsista on valitkoituna haluttu alue, painamalla spottausalustan painiketta tekee ohjelma automaattisesti selektoidun alueen mitalle clip groupin ja nimeää sen painikkeen nimellä. (Soundflow 2022.)



KUVA 8. Soundflown spottaus alusta.

Apokalypsissä käytin koko elokuvan mittaista clip groupia, josta kopioin itse askel radoille tarvittavan kokoisia spotteja. Koin tämän helpoksi tavaksi nimeämisen kannalta.

5.4 Projektin tunniste ja rullissa työskentely

Spottien nimeämisessä voidaan käyttää tunnistetta, että jokaisen cuen alussa on projektin nimi parilla kirjaimella (Kossi 2021). Apokalypsissa jokaisen cuen alussa on kirjainyhdistelmä AP, joka viittaa elokuvan nimeen. Äänitettäessä cuen nimi kopioidaan äänitiedostoon ja näin kaikki tiedostot saadaan viittaamaan kyseiseen projektiin. Voidaankin muistella Holmanin äänisuunnittelullista periaatetta äänen oikeasta paikasta, joka liittyy koko prosessiin ja sen vaatimaan organisointiin.



KUVA 9. Clips lista Apokalypsi lyhytelokuvan spottaus sessiosta.

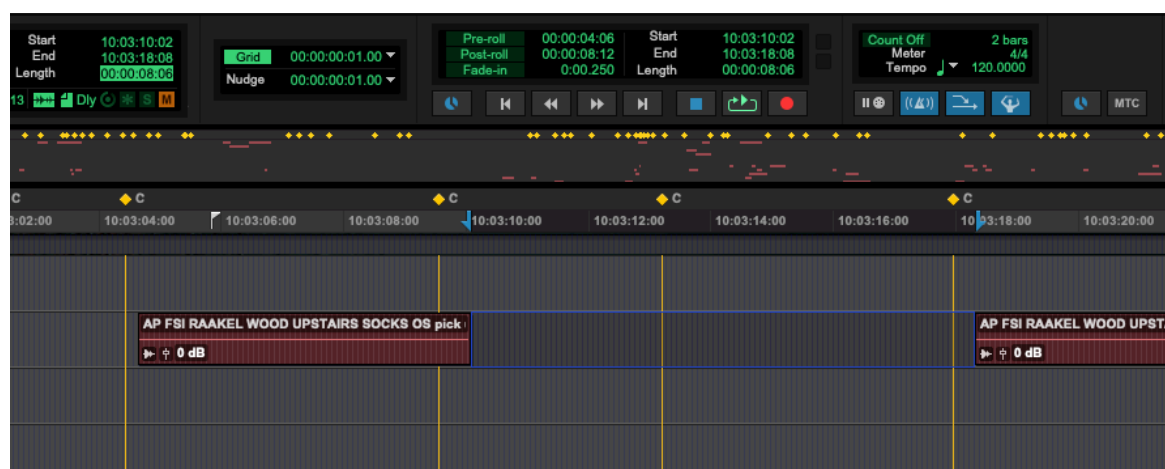
Rullissa työskenneltäessä cuen alkuun kirjoitetaan R kirjain, jonka perään lisätään numero, joka vastaa rullaa minkä kohdalla työskennellään. Esimerkiksi R1 tarkoittaa ensimmäistä rullaa, R2 toista rullaa ja niin edelleen. (Schwalbe & Roesch 2020.) Apokalypsia ei ollut jaettu rulliin vaan videotiedosto oli koko elokuvan mittainen, mutta jos se olisi, olisi spottaussessiossa projektin tunnisteeseen sekä askeleen tai propin tunnisteeseen välissä kirjain R ja rullan numero.



KUVA 10. Kuvitteellinen tilanne, jossa askeleet jakautuisivat kahdelle eri rullalle.

5.5 5-sekunnin sääntö

Jos spotattavien toimintojen välillä on yli 5 sekunnin tauko, merkataan spotit erillisiksi cueiksi. Näin vältetään se, ettei äänitettäisi tyhjiä pätkiä, joissa ei tapahdu minkäänlaista toimintaa. Jos ajatellaan, että äänitettäisiin kaikki tällaiset liikkeetömät tauot, niin myöhemmin nämä tauot on joka tapauksessa editoitava pois, eli ikään kuin leikataan jo spotatessa. Toinen seikka on se, että myös artisti saadaan pysymään paljon fokuoituneempana, kun hänen ei tarvitse aavistella liikkeiden alkuja taukojen jälkeen. (Kossi 2021.)



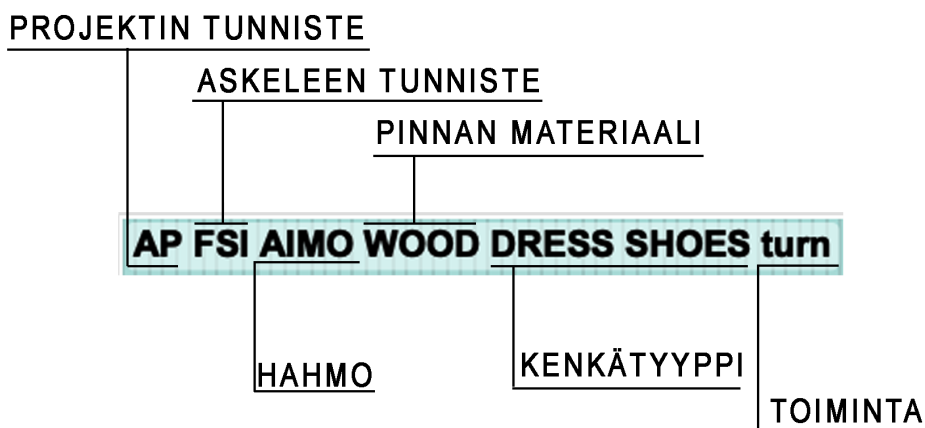
KUVA 11. Raakelin hahmon askelten välillä on yli viisi sekuntia, joten ne merkitään erillisinä cueina.

5.6 Askeleet

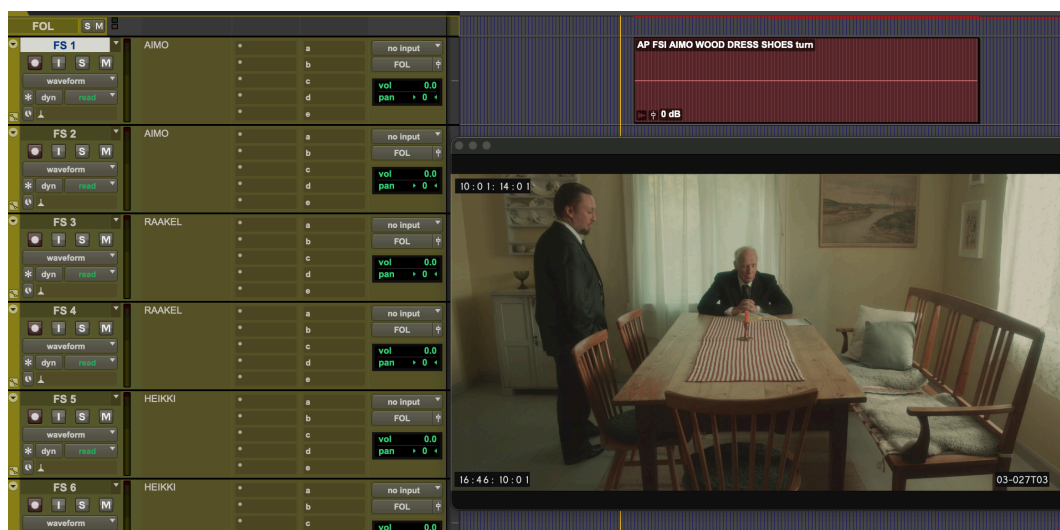
Sekä Kossi, että Schwalbe ja Roesch ovat yhtä mieltä siitä, että spottaus kannattaa aloittaa askelista. Spottauksen kanssa tulee olla hyvin täsmällinen, koska spottausta tehdään äänitystä ja mikrofoniin asemointia ajatellen. Spotin alku alkaa ruudulle siitä, mistä askel alkaa, mutta lopetukseen annetaan hieman enemmän aikaa, että ääni ehtii sammua luonnollisesti, yleensä 8–12 ruutua. Jos toiminta tapahtuu kuvan ulkopuolella, lisätään cuen loppuun kirjaimet OS, jolla tarkoitetaan off screen. (Schwalbe & Roesch 2020.)

Kossi ilmaisee kuvainnollisesti, että spottaaja seuraa tarkasti kuvaa ja jos kuvassa oleva hahmo esimerkiksi kävelee talon edustalla sijaitsevalta nurmikolta

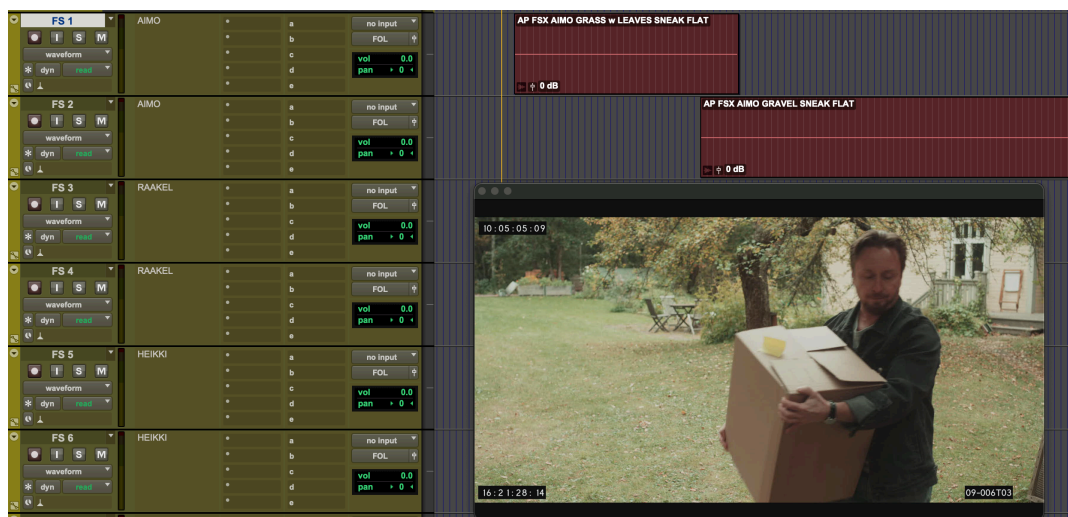
taloon sisään, luodaan raidalle spotti, joka määrittelee, että mistä mihin hahmo kävelee nurmikolla. Seuraava cue alkaa siitä, kun hahmo astuu sisään taloon, esimerkiksi puulattialle. Askel-spottiin kirjoitetaan ensin FS, joka viittaa askeleeseen ja FS:n perään lisätään kirjain I tai X. I tarkoittaa sisäaskelta ja X ulkoaskelta. Äänitystilanteessa sisäkohtauksiin rakennetaan huoneen akustiikkaa, kun taas vastavuoroisesti ulkoaskeliin akustiikkaa suljetaan ja tästä syystä niiden merkitseminen on oleellista. Tärkeimmät asiat askelissa ovat, että kuka, pinta, kenkä ja näiden määreiden lisäksi on mahdollista kirjoittaa lyhyt kuvailu toiminnasta. (Kossi 2021.) Sisä- ja ulkotilan merkitsemisellä viitataan yleensä tuotantoihin, joissa on kuvauspaikkojen akustiikka referenssinä. Esimerkiksi animaatioelokuviissa tai vastaavissa projekteissa saatetaan askeleet merkitä vain tunnuksetta FS, riippumatta siitä ovatko ne ulkona tai sisällä.



KUVA 12. Askel spotin nimeämisen järjestys ja määreet havainnollistettuna.



KUVA 13. Kuvan vasemmanpuoleisen hahmon Aimon, yksittäinen askel spotti, jossa pienellä kirjoitettu kuvastaa toimintaa.



KUVA 14. Saman hahmon spottaus on jaettu kahdelle eri raidalle koska askelpinta vaihtuu, toimintaa ei ole kuvailtu.

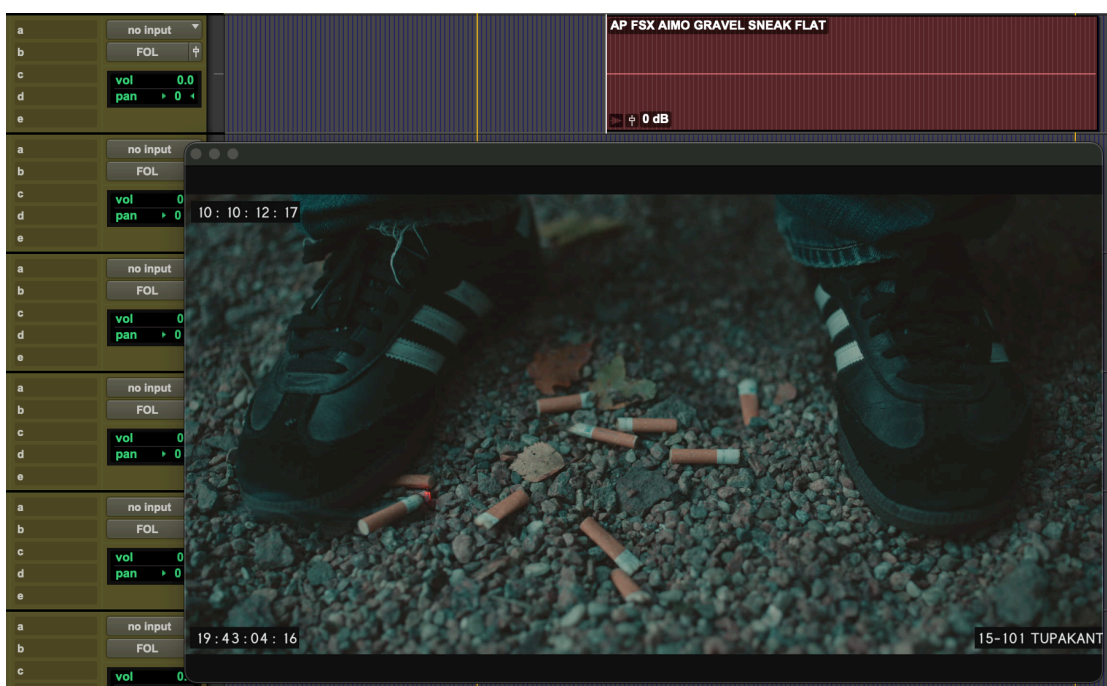
Ament mainitsee, että spotatessa kannattaa ottaa huomioon myös toiminnan jatkuvuus. Se helpottaa artistin työskentelyä, jos cue seuraa hahmon toimintaa, vaikka kohtauksessa leikattaisiinkin kahden eri kuvan välillä. Hän käyttää esimerkkinä kuvitteellista kohtausta, jossa hahmo nimeltä *Jane* kävelee käytävässä, seuraavassa kuvassa näemme *Max*:in keittiössä, leikataan uudestaan *Jane*:n kävelyyn käytävässä. Jos *Jane*:n cue on koko kävelyn mittainen niin saadaan kävelystä tällä tavalla äänitettynä yhtenäisempi ja luonnollisempi, verrattuna siihen, että jokainen kuva samassa käytävässä olisi erillinen cue. Foley on näyttelemistä ja spottausta tehdään artistia ja äänittäjää varten. (Ament 2021.)

Kenkien nimeämisessä pyrkimyksenä on, että vältettäisiin liian yleisluontoisia nimityksiä. Esimerkiksi *Sneaker*, onko kyseessä tennarimainen kenkä vai enemmän juoksemiseen tarkoitettu, tai onko kengässä korkoa vai ei, ovatko ne pehmeät vai kovat. Sama ajattelu toistuu myös esimerkiksi naisten korkokengissä, ne voivat olla *High Heel*, tai koron korkeuden mukaan vain *Heel*, mahdollisesti *Soft Heel* tai avokas, eli *Flat*. (Kossi 2021.) Apokalypsissä törmäsin Kossin mainitsemaan *Sneaker* esimerkkiin ja pyrin tekemään nimeämisellä eroa Raakelin ja Aimon hahmojen kengissä. *Canvas* vaikutti kuvaavan Raakelin kenkää paremmin ja Aimolle lisäsin *Sneaker*:in perään *Flat*, joka muistuttaa, että kengissä ei ollut korkoa ja ne ovat enemmän tarkoitettu kävelyyn. Nimien kirjoittamisessa on hyvä noudattaa tarkkuutta ja välttää kirjoitusvirheitä, koska kun käytetään Pro

Toolsin hakutoimintoa eivät virheelliset nimet tule näkymään Clips-listassa. Työn sujumuuden kannalta menetetään tällöin herkästi Schwalben ja Roeschin mainitsema ote siitä, että spottausta tehdään äänitystä ja mikrofonin asemointia varten.



KUVA 15. Cuessa on merkittynä kenkien materiaalia tarkentava määrä.



KUVA 16. Aimon kengät.

Askeleiden spottauksessa pyrin pitämään nimet mahdollisimman tiiviinä, toiminnan merkitsin spotteihin pienillä kirjaimilla tarvittaessa, jotta ne selkeästi erottuvat hahmosta, pinnasta ja kengästä.



KUVA 17. Apokalypsi lyhytelokuvan askel spotit Clips-listassa nimijärjestyksessä.

Foleylla voidaan kattaa myös laajempia joukkoja. Schwalbe mainitsikin, että hän pitää hyvänä tyylinä edetä spottauksessa niin, että ensin keskitytään yksilöihin ja etualan toimintaan. Seuraavaksi tehdään keskiosa ja lopuksi, mikäli tarvetta on niin viimeiseksi taka-ala eli *background*, lyhenne niissä on BG ja sen voi kirjoittaa spotin loppuun. Taka-alan askeleet viittaavat enemmänkin joukkoon ja ovat yleensä tyyliltään sellaisia, että niiden kohdalla synkroni ei ole tärkeää. (Schwalbe & Roesch 2020.) Taka-alan toiminnasta myös Kossi mainitsee, että on hyödyllistä ilmaista niiden luonne spottiin, etenkin jos niitä on useammassa kohtauksessa. Silloin ne voidaan äänittää yhtenä äänilinjana esimerkiksi mikrofonilla, joka on kauempana. (Kossi 2021.) Äänilinjalla tarkoitetaan samantyyliisiä

ja luonteisia ääniä, joita pystytään äänittämään ilman merkittäviä tekstuurin tai perspektiivin muutoksia.

5.7 Propit

5.7.1 Element action - Action element

Propien nimeämisessä voidaan käyttää element action tai action element -ajattelua ja hahmon nimi kirjataan vasta viimeisenä (Swchable & Roesch 2020). Esimerkiksi ensin action eli toiminta, *hands on* ja sitten element, eli mihin: *metal gate*. Näin saadaan cue nimeltä *Hands on metal gate*, jossa toteutuu ajattelu action element. (Kossi 2021).



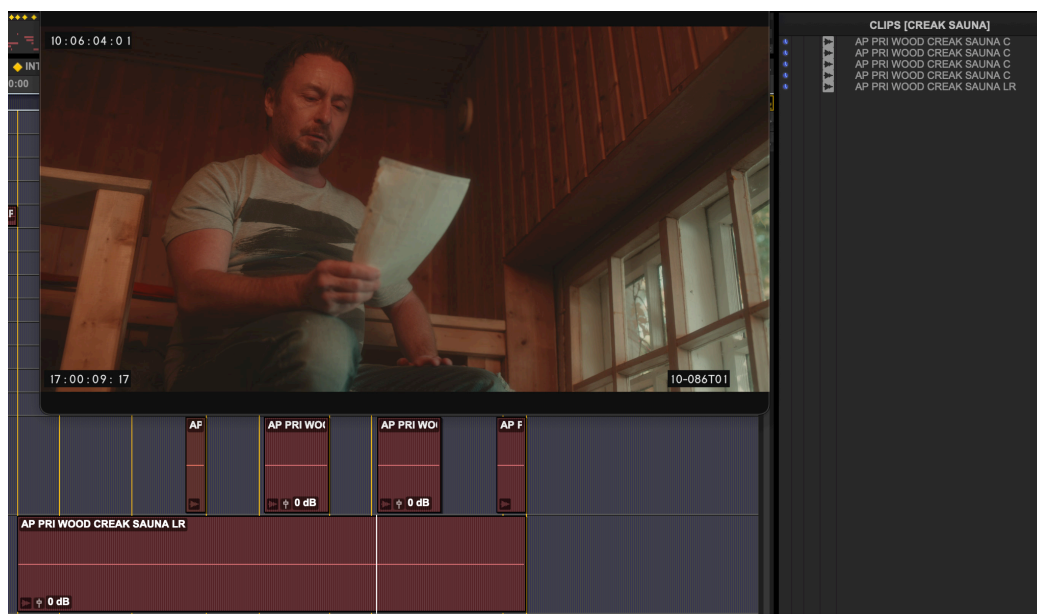
KUVA 18. Clips lista, jossa Apokalypsin tarttumisiin liittyviä spotteja.

5.7.2 Äänellisiä kokonaisuuksia

Raitajärjestyksessä kävikin jo ilmi, että propit ovat kaikki muut äänet, joita ei voida sisällyttää askeliin. Niistä voidaan myös muodostaa omia äänilinjojaan, joita voidaan pohtia äänittämisen sujuvuuden kannalta. C5:llä on tarkka raitajärjestys, jota voidaan käyttää hyvänä esimerkkinä erilaisista kokonaisuuksista. Suuhun liittyvät tapahtumat spotataan omalle raidalleen ja ne pitävät sisällään siemailut, pureskelut ja esimerkiksi hengitykset. Tietyille raidoille he pyytävät spottaamaan

objektit, joihin liittyy jokin pinta. Erilaiset narinat ovat oma kokonaisuutensa, samoin ovien kahvat tai laukkujen ja reppujen liikkeet erotellaan omille raidoilleen. (C5 Foley Spotting Specs 2022.) Apokalypsissa yhdeksi äänilinjaksi muodostui kirjeisiin ja papereihin liittyvät toiminnot. Ne järjesteltiin raidoille 5 ja 6, näille samoille raidoille sisällytettiin myös kirjan selailuun liittyvät toiminnot, koska ne sopivat luonteeltaan ja tekstuuriltaan kyseiseen kategoriaan. Raidoille järjestely ja erilaisia ryhmittelyjä miettiessä vaikuttaakin siltä, että on kannattavaa miettiä äänittämisen sujuvuutta. Eli minkälaiset äänet ovat voimakkuudeltaan sekä luonteeltaan lähellä toisiaan.

Apokalypsin tapahtumat sijoittuvat vanhaan puiseen taloon, joten ohjaaja toivoi paljon puun narahteluita, ja näitä pyrin spotatessa ajoittamaan sopiviin paikkoihin ja järjestelin ne raidoille 9 ja 10. Elokuvasa on myös kohtaus, joka sijoittuu saunaan ja nostan sen esimerkiksi äänellisestä kokonaisuudesta, jossa foley tukee äänitehosteita. Kohtauksessa Aimo kääntää edesmenneen äitinsä kirjettä, jonka seurauksena hänelle paljastuu uusia asioita itsestään. Kohtauksen äänellisessä kerronnassa ajatuksena on käyttää vahvasti surroundia johon tehosteäänillä luodaan kiukaan kuumenemisestä aiheutuvaa huminaa, joka tehostuu mitä intensiivisemmäksi tilanne etenee. Foleylla on tarkoitus tukea tätä tehostetta ja tehdä kohtaukseen puista narahtelua vasempaan sekä oikeaan kanavaan. Lämpenevä kiuas saa myös saunan lauteet ja puun elämään. Stereokanavien lisäksi keskikanavaan on spotattuna narahtelua, mutta tämä narahtelu keskittyy vain Aimon liikehdintään ja antaa hänen toiminnalleen preesenssiä. Keskikanavan narahdukseen on lisätty spottiin viimeiseksi kirjaimeksi C, merkitsemään *Center*, eli keskikanavaa. Vasenta ja oikeaa spottia ei eritelty kahdeksi erilliseksi cueksi vaan ne pidettiin yhtenäisenä kirjoittamalla nimen loppuun LR, joka ilmaisee *Left Right*, eli vasenta ja oikeaa kanavaa. Foleyta äänitetään monona, joten kaikki kanavat, myös vasen ja oikea puoli tehdään erikseen. Oikea ja vasen kanava on spotattu koko kohtauksen matkalle, koska narahtelujen ei tarvitse olla synkronissa Aimon toiminnan kanssa vaan liittyvät leikattuihin tehosteisiin.



KUVA 19. Saunakohtauksen spottaus, näkyvissä Pro Toolsin aikajana sekä Clips lista.

5.7.3 Kädet - Hands

HANDS nimensä mukaisesti liittyy käsien liikkeisiin, mutta tällä raidalla kädet eivät kosketa mitään tiettyä pintaa tai niihin ei liity irrallisia proppeja. (Swchalbe & Roesch 2020). Pelkkiä käsiäkin on erilaisia, ja ne ovat äänittäjän kannalta tärkeää tietoa. Toiminta saattaa olla käsi olkapäälle, käsi kasvoihin tai taputus, kaikki ne ovat erilaisia ääniä ja esimerkiksi taputuksen äänenvoimakkuus on paljon kovempi kuin käden viiste kasvoilla. Jos elokuvassa on esimerkiksi paljon taputuksia niin ne voidaan tehdä kaikki kerralla, valitaan oikea mikrofoni ja äänittäjä säättää gainin sopivaksi. Kun äänitykseen saadaan tällä tavalla sujuvuutta, pysyy myös laatu parempana, kuin hypittäessä erilaisesta äänestä toiseen. (Kossi 2021.)

5.7.4 Cloth

CLOTH eli vaate äänitetään yleensä proppien perään yhdelle tai useammalle raidalle. Englanniksi sitä kutsutaan nimellä *cloth pass* ja sillä katetaan koko teos. Artistilla voi olla käsittelyssä useampi erityylinen vaate, jota vaihdellaan kuvan

mukaan. Poikkeuksiakin löytyy, eli jos kyseessä on jokin erityinen vaate, esimerkiksi nahkatakki tai hääpuku käsitellään vaatetta erillisinä proppina ja se kuuluu proppiraidalle. Ament muistelee kirjassaan, että aina 1980-luvulle asti käytettiin Jack Foleyn tekniikkaa, jossa vaatekappaletta pidettiin kädessä ja vaate tehtiin samaan aikaan askeleiden kanssa. Vaatteen irrottaminen omaksi raidakseen edesauttoi sitä, että se saatiin sopimaan yhteen paremmin dialogin kanssa miksausvaiheessa. (Ament 2021.) Vaate sitoo askelia ja proppeja yhteen, tai sitten askeleet ja propit yhteen huntin kanssa. Vaate on aika hiljainen ääni, mutta tärkeä presensin kannalta ja se on ikään kuin turvana siellä, että jos sitä tarvitaan niin sitä voidaan nostaa. (Kossi 2021).

6 POHDINTA

Opinnäytetyön lähtökohtana oli selvittää, että mitä foley-spottaus on, joten lyhyesti ja yksinkertaisesti ilmaistuna se on foleyn äänityssuunnitelma Pro Tools sessiossa. Laajemmin kerrottuna foley-spottaus on yksi äänisuunnittelun työkalu, jolla voidaan edesauttaa sitä, että foley saadaan tukemaan projektin kerrontaa, tyyliä ja visiota sekä mahdollisesti rikastamaan editoituja tehosteita ja näin täydentämään kokonaisäänisuunnittelua. Koska foley on hyvin yksityiskohtiin orientoitunutta työtä, on myös foley-spottaus yksityiskohtaista, se on ruudun tarkkaa määrittelyä, että mistä ääni alkaa ja mihin se loppuu sisältäen tiiviin informaation siitä, että mitä halutaan kuulla tietynä hetkenä. Spottaus on myös taiteellisten ratkaisujen tekemistä, että mitä toimintaa päätetään äänittää ja mitä ei.

Spottauksen eduista ja hyödyistä jäivät päällimmäisenä mieleen se, että spottauksella voidaan foleysta tehdä yksityiskohtaisempi ja eritellympi äänikerros joka on räätälöity tiettyä projektia varten. Se edesauttaa projektinhallinnassa aikataulun ja budjetoinnin osalta sekä mahdollistaa foley-äänityksien sujuvuuden. Foley-spottauksen voidaan katsoa muotoutuvan ohjaajan visiosta äänisuunnittelijalle ja äänisuunnittelijalta spottauksen tekijälle, yleensä foley-editoijalle. Editoiija tekee vision mukaisen suunnitelman Pro Tools sessioon, lähettää session äänittäjälle ja artistille, jotka työstävät suunnitelman kuultaviksi ääniksi ja lähettävät ne takaisin editoijalle, joka taas oman työnsä jälkeen toimittaa äänit eteenpäin.

Koska jokainen projekti on erilainen, on myös foley ja foleyn suunnittelu projekti-kohtaista, joten tämä tuotti opinnäytetyön koostamisessa tietynlaisia haasteita. Lähdemateriaalia itse foleysta löytyy yllättävän hyvin, mutta spottauksen käsitteilyssä ja tutkimisessa auttoivat suuresti Heikki Kossin haastattelu, Schwalben ja Roeschin webinaari sekä C5:n kotisivuilta löytyvä Foley Spotting Specs. Foley-spottauksessa on paljon teknisiä ominaispiirteitä, joita voidaan hyödyntää, unohtamatta, että spottaus on yhteydessä artisteihin sekä heidän työtapoihinsa ja studioiden käytäntöihin. Koen, että opinnäytetyö pyrkii tarjoamaan yhdenlaisen näkökulman ja lähtöpisteen siihen, että kuinka spottausta voi tehdä. Case-esimerkistä olisi saanut varmasti kattavamman full-foleylla, jolloin olisin voinut syventyä pidemmälle ajatukseen kontrolloidusta realismin kerroksesta ja analysoida myös

elokuvan valmistumisen jälkeen, että minkälaiset ratkaisut havaittiin toimiviksi. Toinen mahdollinen suunta olisi myös ollut viedä opinnäytetyö puhtaasti teknisempään suuntaan ja käsitellä enemmän materiaaleja, pintoja tai kenkämalleja, eli enemmän fysikaalisuutta. Toisaalta tällöin olisi käännytty enemmän realismin puolelle mikä ei välttämättä ole se suunta mihin foleylla pyritään.

LÄHTEET

Ament, V. 2009. The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games and Animation. Yhdysvallat: Elsevier.

Ament, V. 2021. The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games and Animation. Vaatii käyttöoikeuden. <https://learning.oreilly.com/library/view/the-foley-grail/9781000461206/>

Budgeting for Sound: How Much Does Audio Post Cost? 12.07.2017. Cinema-sound. <https://www.cinemasound.com/budgeting-sound-much-audio-post-cost/> Luettu 10.02.2022.

C5 Foley Spotting Specs. Pdf-dokumentti. Viitattu 13.01.2022. https://www.c5inc.com/docs/c5_foley_spotting_specs.pdf

Coleman, M. & Kiser, G. 28.5.2018. Dolby. Conversations with Sound Artists: The Art of Foley - John Roesch. Viitattu 11.03.2022.

Holman, T. 2012. Sound for Film and Television. Publisher: Routledge. Viitattu 08.03.2022. Vaatii käyttöoikeuden. <https://learning.oreilly.com/library/view/sound-for-film/9780240813301/xhtml/ch11.xhtml>

Knickerbocker, A. 2020. Beginner's Overview of the Post Sound Workflow. YouTube-video. Julkaisija Alex Knickerbocker. Viitattu 06.03.2022. https://youtu.be/pEuWp_66K5k

Kossi, H. Foley-artisti. 2021. Haastattelu 30.12.2021. Haastattelija, Marjamaa, L. Kokkola.

Motion Picture Sound Editors. The Sounding Board v1.0 Beyond the Q&A Hugo. YouTube-video. Julkaisija Motion Picture Sound Editors. Julkaistu 07.12.2021. Viitattu 18.12.2021. <https://youtu.be/CPmANxPA2k8>

Scwalbe, S. Äänisuunnittelija. Roesch, J. Foley-artisti. Foley Cueing 101. Webinaari. 27.08.2020.

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

Soundflow. Verkkosivu. Viitattu 18.03.2022. <https://soundflow.org>

The Right Scuff Podcast. n.d. Therightscuff. Verkkosivu. Viitattu 09.03.2022. <https://therightscuff.com/faq/>

Tonebenders: 018 - Vanessa Ament and The Foley Grail. Podcast-tallenne. Tonebenderspodcast. Julkaistu. 11.03.2014. <https://tonebenderspodcast.com/018-vanessa-ament-and-the-foley-grail/>

Tonebenders: 131 - Randy Thom on Getting the Most Out of Spotting Session. Podcast-tallenne. Tonebenderspodcast. Julkaistu 31.03.2020. Viitattu

13.01.2022. <https://tonebenderspodcast.com/131-randy-thom-on-getting-the-most-out-of-spotting-sessions/2/>

Randy, T. 2017. Designing A Movie for Sound. Randy Thom Blog: Thoughts on Film Sound Design. 05.05.2017. Viitattu 13.01.2022.
<https://randythomblog.wpcomstaging.com/2017/05/05/designing-a-movie-for-sound/>

Wright, B. 2014. Footsteps with character: the art and craft of Foley. Oxford University, Screen, Volume 55, Issue 2.

Woodhall, W. 2010. Audio Production and Postproduction. Kanada: Jones & Bartlett Learning.

Yewdall, D. 2012. Practical Art of Motion Picture Sound. Englanti: Taylor & Francis.

LIITTEET

Liite 1. Foley-artisti Heikki Kossin haastattelukysymykset

- Jos ajatellaan foley spottausta osana äänen jälkitöitä niin missä vaiheessa se kannattaisi tehdä ja kuka sen tekee?
- Mitä hyötyä foley spottauksesta on?
- Oletko itse urasi aikana spotannut ja miten spottauksesi on kehittynyt?
- Kuinka foley spottaus kulkeutuu ns. foley ketjun läpi. Eli artistille & äänittäjälle ja sen jälkeen editoijalle?
- Jos foley tehdään kun on olemassa jo muitakin efektejä, niin voiko spottausta käyttää inspiroivasti suhteessa näihin olemassa oleviin efekteihin?
- Onko spottauksessa eroja tyylilajeittain: esim. dokumentti, fiktio, animaatio, action?
- Selvennätkö mitä tarkoittaa täys-foley ja paikkaava-foley?
- Miten spotteja nimetään?
- Miten yksilöitä ja ryhmiä erotellaan? Esimerkiksi backgroundit?
- Spottauksen aloitus, avataan Pro Tools ja mitä sitten tapahtuu?
- Spottien nimeäminen. Miten niitä nimetään, missä järjestyksessä ja mitä kaikkea siinä lukee?
- Mitä tarkoittaa 5-sekunnin sääntö spottien välillä?
- Proppien nimeämisestä, mitä tarkoittaa element action ja action element ajattelu?