



Karelia-ammattikorkeakoulu
Medianomi (AMK)

Ääninäyttelemisen Suomessa: Alan nykytilanne ja uskottavien hahmoäänien luonti

Anni Kauhanen

Opinnäytetyö, Marraskuu 2023

www.karelia.fi



OPINNÄYTETYÖ
Marraskuu 2023
Media-alan koulutus

Tikkarinne 9
80200 JOENSUU
+358 13 260 600

Tekijä
Anni Kauhanen

Nimeke
Ääninäytteleminen Suomessa: Alan nykytilanne ja uskottavien hahmoäänien luonti

Tiivistelmä

Opinnäytetyössä käsiteltiin ääninäyttelemistä ammattina ja erityisesti alan nykytilannetta Suomessa. Tämän lisäksi opinnäytetyössä perehdyttiin ääneen ääninäyttelijän työvälineenä sekä hahmojen ja hahmoäänien luontiin. Opinnäytetyö oli tutkimuksellinen, ja sen päätavoitteena oli syventää kirjoittajan omia tietotaitoja aiheesta. Tarkoituksena oli myös tarjota tietoa kaikille alasta kiinnostuneille sekä mahdollisesti niille, jotka siirtyvät alalle muista töistä.

Dubbaamisesta tai ääninäyttelemisestä ei ole Suomessa olemassa juurikaan kirjallisuutta, joten yksi sivutavoitteista oli myös saada koottua alan tietoa yhteen paikkaan. Aineisto kerättiin muun muassa kirjoja, artikkeleita, haastatteluja ja blogeja lukemalla, videoita katselemalla ja podcasteja kuuntelemalla. Tämän lisäksi opinnäytetyötä varten tehtiin asiantuntijahaastattelu.

Opinnäytetyön tekeminen antoi uutta tietoa äänenkäytöstä ja auttoi luomaan kokonaisvaltaisen kuvan siitä, mitä ääninäytteleminen Suomessa on. Myös sivutavoitteet saavutettiin hyvin. Opinnäytetyö sai huomaamaan, että taiteellisen vapauden määrä voi vaikuttaa ääninäyttelijän työtehtävissään tarvitsemiin taitoihin ja myös työn haastavuuteen. Ääninäyttelemisen pariin on mahdollista päästä ilman teatterikoulutusta, mutta jos koulutusta ei ole, itsensä kehittäminen voi olla paljon enemmän ääninäyttelijän tai ääninäyttelijäksi pyrkivän omalla vastuulla.

Kieli
suomi

Sivuja 51
Liitteet -
Liitesivumäärä -

Asiasanat
jälkiäänitys, ääninäyttelijät, äänenkäyttö



THESIS
November 2023
Degree Programme in Media

Tikkarinne 9
80200 JOENSUU
FINLAND
+ 358 13 260 600 (switchboard)

Author
Anni Kauhanen

Title
Voice Acting in Finland: The Current State of the Industry and the Creation of Believable Character Voices

Abstract

The thesis discusses voice acting as an occupation and the industry's current state in Finland. It also studies voice as a voice actor's tool and the creation of characters and character voices. The study was research-based by nature and its main goal was to improve the author's own skills and knowledge regarding the subject. In addition, it aimed to provide information to those interested in the industry and possibly to those who are transitioning to the industry from different lines of work.

There is a lack of literature about dubbing or voice acting in Finland, so an additional goal was to gather information about the industry in one place. The theoretical base for this work was collected through various sources such as books, articles, interviews, blogs, videos, and podcasts. In addition, an industry specialist was interviewed.

As a result of the thesis process, the author gained knowledge about voice control and developed a comprehensive understanding of the voice acting industry in Finland. The additional goals were also successfully achieved. The author's conclusion from the thesis process is that the amount of creative freedom can affect what kind of skills a voice actor's job requires and also how challenging the work is. It was also concluded that starting a career in voice acting without a theatre education is possible. However, if there is no basic education, the responsibility of improving one's skills may fall much more heavily on the voice actor or the aspiring voice actor themselves.

Language
Finnish

Pages 51
Appendices -
Pages of Appendices -

Keywords
post-production, voice actors, voice control

Sisältö

1	Johdanto	5
2	Ääninäyttelemisen ammattina.....	6
2.1	Työtehtävät ja koulutus	6
2.2	Dubbaus vs tekstitys	12
2.3	Dubbausalan uranuurtajat	14
2.4	Työn arvostus	17
2.5	Studiotyöskentely.....	19
2.5.1	Dubbausprosessi	19
2.5.2	Äänikirjat ja mainokset.....	26
2.5.3	Vinkkejä aloittelijoille	27
2.6	Ääninäyttelemisen muuttuvassa maailmassa	29
3	Ääni työvälineenä ja uskottavien hahmoäänien luonti	32
3.1	Monipuolinen äänenkäyttö	32
3.2	Äänentuotanto	34
3.3	Prosodia	35
3.4	Äänen sijoittaminen	36
3.5	Äänenhuolto.....	37
3.6	Hahmoäänien luonti.....	38
3.7	Imitointi työvälineenä	41
3.8	Uskottava ja erottuva ääni	42
3.9	Heittäytyminen	44
4	Tulosten tarkastelu.....	45
5	Pohdinta.....	45
	Lähteet.....	48

1 Johdanto

Ääninäyttelijän tärkein piirre ei ole se minkälainen ääni hänellä on, vaan miten hän osaa käyttää sitä (Alburger 2019, 11; Ciccarelli 2013, 32). Tässä opinnäytetyössä käsitellään ääninäyttelemistä ammattina ja erityisesti alan nykytilannetta Suomessa. Tämän lisäksi opinnäytetyössä perehdytään ääneen ääninäyttelijän työvälineenä sekä hahmojen ja hahmoäänien luontiin.

Opinnäytetyö on tutkimuksellinen ja sen päätavoitteena on syventää omia tietotaitojani aiheesta. Tarkoituksena on myös tarjota tietoa kaikille alasta kiinnostuneille sekä mahdollisesti niille, jotka siirtyvät alalle muista töistä. Opinnäytetyössä keskitytään erityisesti dubbaamiseen, mutta myös muita alan työnkuvia sivutaan. Dubbaamisella tarkoitetaan mediateoksen alkuperäisen dialogiääniraidan korvaamista toisen kielen ääniraidalla (Alburger 2019, 27). Dubbaamisesta tai ääninäyttelemisestä Suomessa ei ole olemassa juurikaan kirjallisuutta, joten yksi sivutavoitteista on myös saada koottua alan tietoa yhteen paikkaan.

Opinnäytetyö koostuu kahdesta osasta. Ensimmäisessä osassa keskitytään pääosin ääninäyttelemiseen ammattina Suomessa ja alan nykytilanteeseen. Aihealueita on esimerkiksi ääninäyttelijän työtehtävät ja niiden merkitys, monipuolinen äänenkäyttö, studiotyöskentely sekä tekoäly. Ensimmäisessä osassa käydään läpi myös lyhyesti, mistä dubbaaminen sai Suomessa alkunsa ja ketkä ovat toimineet dubbausalan uranuurtajina. Toisessa osassa taas käsitellään enemmän äänentuotantoa ja perehdytään siihen, miten hahmoääniä voidaan tehdä. Opinnäytetyössä annetut vinkit hahmoäänien luomiseen ovat esimerkkejä. Samaan tulokseen voi siis päätyä myös muita keinoja käyttämällä.

2 Ääninäyttelemisen ammattina

2.1 Työtehtävät ja koulutus

Ääninäyttelemisen on nimensä mukaisesti näyttelemistä äänellä (Alburger 2019, 20). Ääninäyttelijän työtehtäviin voi kuulua esimerkiksi spiikkaaminen, äänikirjojen lukeminen sekä muu mainos-, kertoja- tai taustaääninä toimiminen. Näiden lisäksi ääninäyttelijän työtehtäviä voi olla erilaisten televisiosarjojen, elokuvien, piirrettyjen tai videopelien dubbaaminen. (Performerlife 2022.)

Myös esimerkiksi radiokuunnelmat voivat kuulua ääninäyttelijän työnkuvaan (Enckell 2011). Ari Kallion teoksessa Köyhäin teatteri – Suomalaisen kuunnelman varhaisvuodet syyskuusta 1926 heinäkuuhun 1941 kerrotaan, että Yleisradio aloitti lähetystoimintansa vuonna 1926, ja kuunnelmat ovat olleet osa sen tuotantoa alkuajoista lähtien (Kallio 2016, 8). Näin ollen voisi kuvitella kuunnelmien olleen yksiä ensimmäisiä töitä, joihin ääninäyttelijöitä on Suomessa käytetty.

Äänikerronnan ja äänitekniikan erikoissivusto Äänipää määrittelee kuunnelman kohtauksiin jaetuksi draamateokseksi, joka perustuu usein mutta ei aina dialogiin. Sivuston mukaan kuunnelmassa tunnelmaa voidaan välittää muun muassa puheen, tehosteiden, musiikin ja hiljaisuuden avulla. (Koivumäki 2006.) Yleisradion artikkelissa kerrotaan, että kuunnelmien alkuaikoina televisiota tai internetiä ei ollut, joten kuunnelmat ja muut radio-ohjelmat olivat hyvin suosittuja. Artikkelissa myös tuodaan esille, että vaikka kuunnelmien suosio hiipui välillä, ne saattavat nyt tehdä paluuta. Kuunnelma-sanaa ei tosin artikkelin mukaan käytetä enää niin paljon, vaan sen on korvannut sana audiodraama. (Suomalainen 2019.)

Yleisradion artikkelissa myös kerrotaan, että alkuaikoina kuunnelmia tehtiin esimerkiksi niin, että huoneessa oli mikrofoni, jonka ympärille kaikki näyttelijät kerääntyivät. Tämän jälkeen näyttelijät esittivät kohtauksen suorassa radiolähetyksessä. (Suomalainen 2019.) Kallion mukaan myös radiokuuluttaja oli tuolloin näyttelijöiden kanssa samassa tilassa ja hoiti ohjauksen sekä

tehosteiden teon. (Kallio 2016, 40.) Nykyään näyttelijöiden lisäksi studiossa voi olla ohjaaja ja teoksen äänimaisemasta vastaava äänisuunnittelija (Yle Kajaani 2016). Kuunnelmien teko ei kuitenkaan ole studioon sidottua, vaan äänitykset voidaan tehdä myös studion ulkopuolella (Koivumäki 2006). Suora radiolähetys ei myöskään ole välttämätön, sillä Kallion mukaan Yleisradio sai välineet äänentallennusta varten jo vuonna 1935 (Kallio 2016, 93).

Nykypäivänä Yleisradio ei tietenkään ole ainoa kuunnelmia tekevä tai julkaiseva taho, eikä kaikkia kuunnelmia tehdä radiota varten. Yleisradion lisäksi kuunnelmia voi löytää esimerkiksi Storytelin valikoimasta. (Storytel 2023.) Tämän lisäksi, jos välineet ja innostusta löytyy, kuunnelman voi käytännössä tehdä kuka tahansa myös itse. Lopputuloksen laadukkuus tosin riippuu tällöin täysin tekijän omista taidoista.

Speakit-sivuston mukaan spikkaus tarkoittaa puheen äänitystä ja käyttöä osana audiokokonaisuutta tai itsenäisesti. Sivuston mukaan spikkejä voidaan käyttää esimerkiksi mainoksissa, opasteissa, myymäläkuulutuksissa, tv- ja radio-ohjelmissa, esittelyvideoissa, puhelutiedotteissa tai koulutusvideoissa. (Speakit 2023.) Joissakin yhteyksissä spikkaus-sana voi myös tarkoittaa juontoa (Illusia Productions 2013.) Monesti voidaan törmätä myös termiin voice over, joka kääntyy suomeksi taustaselostus (Sanakirja 2023). Voice over -termillä (lyhennettynä VO) tarkoitetaan puheen nauhoittamista tai lisäämistä erilaisiin mediatuotantoihin, kuten elokuvaan, televisio-ohjelmiin, mainoksiin, animaatioihin, videopelien tai muihin audiovisuaalisiin projekteihin. Tekemieni havaintojen mukaan englanninkielisissä materiaaleissa termiä voice over käytetään laajemmin, ja se voi tarkoittaa niin spikkausta, taustaselostusta kuin esimerkiksi animaatiohahmon alkuperäisäänenä toimimista.

Jos kyseessä on alkuperäisäänen tekeminen hahmolle, ääninäyttelijät voivat päästä tekemään oman suorituksensa ennen kuin hahmot animoidaan (Rautio 2016). Tällöin ääninäyttelijöitä saatetaan jopa kuvata samalla, jotta hahmojen olemuksesta saataisiin animoitua realistisempi (Lindeman 2016.). Rooliin voi näin päästä vaikuttamaan enemmän kuin esimerkiksi dubatessa. (Rautio 2016.) Suomessa alkuperäisäänien on tehty esimerkiksi Pekka Lehtosaaren ohjaamaan animaatioelokuvaan Röllin sydän (Afureko 2013a). Alkuperäisäänien teon sijaan Suomessa tyypillisempää on dubbaaminen.

Dubbaaminen tarkoittaa elokuvan, tv-ohjelman tai jonkin muun mediaprojektin alkuperäisen dialogiääniraidan korvaamista toisen kielen ääniraidalla (Alburger 2019, 27; Illusia Productions 2016; Wright & Lallo 2009, 206). Toisin kuin spiikatessa, dubatessa huulisynkronointi on usein isossa osassa. Illusia Productions -sivusto kertoo huulisynkronoinnin tarkoittavan sitä, että ääninäyttelijä sovittaa oman äänensä ja ajoituksensa niin, että se sopii ruudulla näkyvän hahmon puheeseen. (Illusia Productions 2016.) Voice-Over for animation -kirjan mukaan hyvin tehdyssä dubbauksessa katsojan ei pitäisi kiinnittää huomiota siihen, että projekti on alun perin äänitetty toisella kielellä (Wright & Lallo 2009, 219). Puheen oikea ajoittaminen onkin eräs dubbaamisen suurimmista haasteista. Tämän sanotaan johtuvan siitä, että dubattava kieli voi olla hyvin erilainen verrattuna alkuperäiseen kieleen. Replikit on mahdutettava niille varattuihin osioihin niin, että puhe kuitenkin kuulostaa luontevalle. (Ciccarelli 2013, 297; Wright & Lallo 2009, 224.)

Laulaja-näyttelijä Katja Sirkiä on antanut äänensä muun muassa Frozen-animaatioelokuvan Elsalle (Lindeman 2016). Hän on myös toiminut esimerkiksi Martta puhuu -sarjan Martta-koiran äänenä sekä Rainbow Dash -ponin äänenä sarjassa My Little Pony. (Massa 2016.) Sirkiä kertoo MTV:n tekemässä haastattelussa, että voice matcheja etsitään alkuperäisille ääninäyttelijöille esimerkiksi Disneyn kaltaisten isojen yritysten dubbausprojekteissa. (Lindeman 2016.) Voice-Over for dummies -kirjassa voice match -termi määritellään toisen ihmisen puheen imitoinniksi käyttämällä hyödyksi puheessa esiintyviä maneeereita ja erityispiirteitä. (Ciccarelli 2013, 344.) Dubbaaminen on kuitenkin muutakin kuin vain toisen puheen imitoimista. Dubatessa ei ole tarkoitus ainoastaan jäljennellä alkuperäistä ääntä vaan rooli tulee ikään kuin suodattaa oman persoonan läpi (Turunen 2023). (Enckell 2011.)

Imitointia ja ääninäyttelemistä yhdistää kuitenkin se, että molempien oppimisessa voi olla suuresti hyötyä musikaalisuudesta (Lindeman 2016; Massa 2016; Salminen 2006, 12). Antti LJ. Pääkkönen kertoo Yleisradion haastattelussa huomanneensa dubbauksia ohjatessaan, että musiikkipuolelta tulevien ihmisten ääni taipuu usein hyvin myös dubbaamiseen (Yleisradio 2023). Näyttelijä-laulaja Antti LJ. Pääkkönen on dubbausohjaamisen lisäksi toiminut äänenä lukuisille eri hahmoille. Hänen tunnetuin ääniroolinsa on

mahdollisesti suomenkielisen Paavo Pesusienen äänenä. (Hartikainen 2020.) Tämän lisäksi hän on toiminut äänenä esimerkiksi Ice Agen Sid-laiskiaiselle, Horton-elokuvan Horton-norsulle sekä puheääninä nuorelle Herkuleelle elokuvassa Herkules. Antti LJ. Pääkköstä on tituleerattu yhdeksi Suomen käytetyimmistä ääninäyttelijöistä. (Yleisradio 2023.) Niin on myös hänen kaimaansa Antti Pääkköstä (Lehtonen 2023).

Antti Pääkkönen on suomalainen näyttelijä, joka on tehnyt töitä niin teatterissa kuin televisiossakin (Pääkkönen 2023). Hän on antanut äänensä esimerkiksi Timon ja Pumba -sarjan Timonille, Pienen merenneidon Sebastian-ravulle, Toy Storyn Woodylle, Monsterit Oy:n Masi Pallopäälle, Madagascarin King Julienille, Ice Agen Manfredille sekä Lumikin ja seitsemän kääpiön Lystikkäälle (Pääkkönen 2023). Hänen tunnetuin ääniroolinsa on kuitenkin mahdollisesti suomenkielisen Mikki Hiiren äänenä (Lehtonen 2023). Dubbaustöiden lisäksi Pääkkönen on tehnyt monipuolisesti muita äänitöitä, kuten näytellyt kuunnelmissa, lukenut äänikirjoja sekä tehnyt mainosspikkejä (Pääkkönen 2023).

Antti LJ. Pääkkönen arvelee monien muusikoiden soveltumisen dubbaajiksi johtuvan siitä, että he ovat työkseen tekemisissä erilaisten äänenkorkeuksien, intonaatioiden, nuottikulkujen ja rytmitysten kanssa (Yleisradio 2023). Erään lähteen mukaan ääninäyttelijät ovat poikkeuksetta musikaalisia ja hyviä laulamaan (Kokko 2017). Musikaalisuus, vaikka siitä voi olla hyötyä, ei kuitenkaan Antti LJ. Pääkkösen kokemuksensa mukaan ole välttämätön taito, jotta voi olla hyvä dubbaaja. Antti LJ. Pääkkönen kertoo, että jotkut kykenevät hahmottamaan repliikkien rytmin, vaikka eivät osaisi esimerkiksi laulaa. (Yleisradio 2023.) Repliikkien rytmityksen ymmärtäminen sen sijaan on hyvälle dubbaajalle välttämätöntä (Kokko 2017; Massa 2016; Ruutu 2022).

Suomessa näyttelijäksi voi opiskella esimerkiksi Helsingin Teatterikorkeakoulussa tai Tampereen yliopistossa (Studentum 2023). Mitään varsinaista ääninäyttelijäkoulutusta Suomessa ei kuitenkaan ole. Teatterikorkeakoulussa on joskus aiemmin pidetty joitakin kursseja, joissa ääninäyttelemineen on esitelty osana näyttelijän työtä. (Enckell 2011; Ylönen & Krause 2017.) Viime vuosina kursseja on tullut tarjolle muuallekin. Esimerkiksi Jyväskylän kristillisellä opistolla on järjestetty lyhyitä ääninäyttelemistä

käsitleviä kursseja. (Jyväskylän kristillinen opisto 2022.) Joonas Saartamo on muun muassa monista elokuvista ja sarjoista tutuksi tullut suomalainen näyttelijä ja muusikko. Ääninäyttelemisestä Saartamolla on kokemusta esimerkiksi Disneyn live-action elokuvasta Aladdin (2019), jossa hän toimii suomenkielisen Hengen äänenä. (The Movie Database 2023.) Saartamo kertoo Episodin haastattelussa, että hänen mielestään ääninäytteleminen ei näyttelijätyöllisesti eroa paljoakaan muista tavoista näytellä, sillä käytetyt työkalut ovat samat, vaikka maasto on eri. Hän kuitenkin mainitsee, että ääninäytteleminen voi joissakin tapauksissa vaatia näyttelijätaitojen lisäksi esimerkiksi rytmitajua, nopeutta, tarkkaavaisuutta ja muutenkin tekniikan osaamista. (Huhtala 2016.)

Näin tuntuu olevan varsinkin silloin kun kyseessä on dubbaaminen. Se että on pitkän linjan näyttelijä, teatteri- tai elokuvatähti ei välttämättä takaa sitä, että on hyvä dubbaaja (Hartikainen 2020; Ylönen & Krause 2017). Antti LJ. Pääkkösen mukaansa tämä johtuu siitä, että dubatessa oikean tekniikan ja rytmin ymmärtäminen on tärkeää. Hän uskoo tämän olevan syynä siihen miksi kaikki eivät välttämättä sovellu dubbaajiksi ja miksi monet muusikot voivat olla hyviä dubbaajia. (Hartikainen 2020.)

Markus Bäckman on muusikko, ääninäyttelijä, ohjaaja, teologi ja pilapiirtäjä. Bäckman on tehnyt lukuisia dubbausohjauksia sekä toiminut äänenä esimerkiksi Asterixin Obelixille sekä Nalle Puhin Ihaa-aasille. Bäckman taas miettii syyksi sitä, että dubbaaminen on taidemuotona paljon rajallisempaa ja ennaltamäärätympää, kuin moni muu näytteleminen. Bäckman arvelee, että jos näyttelijä on esiintyessään tottunut käyttämään paljon eleitä ja fyysisiä ilmaisutapoja, pelkällä äänellä työskentely voi olla vaikeaa. Bäckmanin mukaan dubbauksissa käytetään kuitenkin pääosin ammattinäyttelijöitä, mutta hyviä dubbaajia voi tulla myös ”ihan pystymetsästä”. (Ylönen & Krause 2017.)

On kuitenkin hyvä huomioida, että joissakin muissa ääninäyttelijän töissä, tilanne voi olla hyvin erilainen, koska taiteellista ja tulkinnallista vapautta on dubbaamiseen nähden enemmän. Antti Pääkkönen toteaa Kultakuumeen haastattelussa, että teatterissa näytellään kokonaisvaltaisesti ja radioteatterissa kokonaisvaltaisesti äänellä. Dubbaus sen sijaan on radioteatteriakin rajatumpaa, sillä repliikkien pituus, nopeus, tahti ja sävy on kaikki ennalta

määrätty. Tästä syystä Antti Pääkkönen uskoo, että suurin ero teatterinäyttelemisellä ja ääninäyttelemisellä on se, että ääninäytellessä luomisen vapautta voi olla vähemmän. Dubbaamisen antama haaste voi kuitenkin olla muilla tavoin palkitsevaa. (Enckell 2011.)

Valtteri Turunen on helsinkiläinen ääninäyttelijä ja laulaja, joka on tehnyt ääninäyttelijän töitä vuodesta 2013 (Turunen 2020a). Hänen dubbausroolejaan ovat olleet muun muassa Marvel Spider-Man -sarjan (2017) Spider-man, Lohikäärmeprinssin Callum, The Hollow -sarjan Adam sekä Perin eriskummallisen Willoughbyn perheen Timi Willoughby (Turunen 2020b). Dubbausten lisäksi Turunen tekee myös muun muassa spiikkauksia ja lukee äänikirjoja (Turunen 2020a). Turunen oli haastateltavanani etäyhteyden välityksellä 26.4.2023. Haastattelun pääaihepiireinä oli ääninäyttelemisen nykytilanne ja erilaiset studiokäytänteet.

Turunen kertoo haastattelussaan, että koska pelkkää ääninäyttelemistä ei ole aiemmin juuri opetettu, ihmiset ovat päätyneet ääninäyttelemisen pariin eri reittejä ja aloja pitkin. Hänen mukaansa joukossa on esimerkiksi lapsena alalla aloittaneita sekä näyttelijöitä ja muusikoita. (Turunen 2023.) On kuitenkin hyvä huomioida, että vaikka alalla olisi monista eri työtaustoista tulleita ihmisiä, jakauma työtehtävien välillä ei välttämättä ole tasainen.

Antti Pääkkönen tuo Kultakuumeen haastattelussa esille, että ääninäyttelemistä onkin yleensä opittu samalla kun sitä on tehty (Enckell 2011). Esimerkiksi pitkään alalla töitä tehneellä Markus Bäckmanilla ei ole alan koulutusta, vaan hän on oppinut ammatin pikkuhiljaa vuosien varrella (Ylönen & Krause 2017). Myös Turunen kertoo haastattelussaan, että hän on kehittynyt nimenomaan työtä tehdessään ja erityisesti katsomalla ja arvioimalla omia aikaisempia töitään. (Turunen 2023). Tässäkin on kuitenkin hyvä huomioida, että vaikka itse ääninäyttelemistä olisikin pääosin opittu työtä tehdessä, se ei tarkoita, etteikö esimerkiksi taustalla olleesta näyttelijäkoulutuksesta tai muusta harrastuneisuudesta olisi voinut olla monille hyötyä.

Yleisradion 2016 ilmestyneessä artikkelissa kerrotaan, että suurin osa Suomessa työskentelevistä ääninäyttelijöistä on pätkätöitä tekeviä freelancereita. Artikkelin mukaan, tämä on syynä siihen, miksi ääninäyttelijät

eivät yleensä työskentele vain yhdelle, vaan usealle eri studiolle. (Massa 2016.) Esimerkiksi freelancerina toimiva Turunen on merkinnyt sivulleen tekevänsä töitä kuudelle eri studiolle (Turunen 2020c). Haastattelussaan Turunen kertoo elättävänsä itsensä pääasiassa äänitöillä, mutta ei usko, että esimerkiksi pelkällä dubbauksella voisi saada tarpeeksi rahaa elämiseen (Turunen 2023). Saman suuntaista sanoo myös ääninäyttelijä Saara Lehtonen YleX:n haastattelussa. Hän uskoo, että pelkällä dubbauksella itsensä elättäminen Suomessa on aika lailla mahdotonta, ellei sitten tee ainoastaan mainosdubbauksia. Hän ei kuitenkaan itse tunne ketään, joka niin tekisi. (Rautio 2016.)

2.2 Dubbaus vs tekstitys

Yleisradion julkaiseman artikkelin mukaan Euroopassa maat jakautuvat vierasperäisten kielten kääntämisen suhteen kahteen kastiin. Maihin, jotka dubbaavat ja maihin, jotka tekstittävät. Artikkelissa kerrotaan, että isoja dubbausmaita ovat Espanja, Saksa, Italia ja Ranska. Sen sijaan Pohjoismaissa, Hollannissa ja Kreikassa käytetään huomattavasti enemmän tekstitystä. Artikkelin mukaan peukalosääntönä on se, että maat, joissa on paljon maan kieltä puhuvia ihmisiä suosivat dubbausta ja maat, joissa kieltä puhuvia on vähemmän suosivat tekstittämistä. (Tawast 2022.)

Artikkelissa tuodaan myös esille, että dubbauksen käytön laajuus maailmalla on jopa kummastuttanut ihmisiä. Ihmetys on johtunut ennen kaikkea hintalapusta. Artikkelissa kerrotaan, että dubbaaminen voi olla jopa kymmenen kertaa kalliimpaa kuin tekstittäminen. (Tawast 2022.) Joissakin maissa syyt dubbaamiseen vaikuttavat olevan nationalistiset (Massa 2016). Huomioitavaa on, että tekstittäminen ei myöskään ole täysin ongelmattonta. Eräs tekstittämisen vaikeuksista on esimerkiksi se, että kuvaan sijoitetun tekstin tulee mahtua maksimissaan parille riville. Alkuperästä dialogia saatetaan siis joutua usein tiivistämään.

Artikkelissa kerrotaan, että muiden Pohjoismaiden tapaan Suomessa tekstittäminen on yleisempää. Näin on ollut jo oikeastaan 1950-luvun lopusta lähtien. 50-luvun lopulla vieraskielinen sisältö oli lisääntynyt Suomessa sen

verran, että Yleisradion oli tehtävä päätös tekstittämisen ja dubbaamisen välillä. Tekstittäminen voitti ja sillä tiellä olemme edelleen. (Tawast 2022.) Dubbaamisella on kuitenkin edelleen kannattajakuntansa, ja niin myös vastustajansa.

Suomessa dubbaaminen vaikuttaa jakaneen mielipiteitä jo pitkään. Jotkut ovat sitä mieltä, että dubbaus vie pois alkuperäisen mediasisällön taiteellista arvoa. (Massa 2016.) Tämän suuntaista ajatusmaailmaa voi huomata jo vuonna 1982 ilmestyneessä Helsingin Sanomien artikkelissa. Artikkelissa sivutaan silloin tuloillaan ollutta Matti Ranin ohjaamaa Lumikin ja seitsemän kääpiön suomenkielistä jälkiäänitystä. Kirjoittaja toteaa tekstissä, että ”suomennos tietysti pilaa filmin aikuisille Disneydiggareille, mutta lasten käyttöön se on paikallaan”. (Ylänen 1982.) On kuitenkin myös niitä, joiden mielestä taidokas dubbaus voi nimenomaan antaa teokselle lisäarvoa. (Massa 2016.)

Yleisradion julkaisemassa artikkelissa tuodaan esille, että dubatuissa ohjelmissa ja elokuvissa on isojen ja pienin kielimaiden välillä tietynlaisia eroja. Toisin kuin joissakin muissa maissa, Suomessa dubattu sisältö on pääsääntöisesti ollut lapsille suunnattua. (Massa 2016.) Turunen kertoo, että hänen kokemuksensa mukaan dubattu sisältö on kuitenkin monipuolistunut viime vuosina. Esimerkiksi nuorille on alettu dubbaamaan enemmän sarjoja. (Turunen 2023.) Myös Netflixiin on alkanut ilmestymään joitakin aikuisille suunnattuja elokuvia suomeksi puhuttuina (Tawast 2022).

Myös dubbauksen merkitys saavutettavuuden näkökulmasta on ollut keskustelussa. Lasse Purmonen tuo Yleisradion artikkelissa esille, että esimerkiksi hänen tapauksessaan englannin kielen oppiminen on hankalaa kehitysvamman vuoksi. Myöskään tekstityksistä ei ole hyötyä niiden nopeuden takia. Purmonen kertoo, että dubbauksesta on hänelle suuri apu, sillä se auttaa häntä seuraamaan juonta huomattavasti paremmin. Artikkelin mukaan Purmonen ei suinkaan ole asian kanssa yksin. Kehitysvammaliiton asiantuntijoiden arvion mukaan, jopa sadat tuhannet suomalaiset voisivat hyötyä dubatusta sisällöstä. Artikkelissa kerrotaankin, että esimerkiksi haastatteluun osallistuneet kehitysvammaisten elokuvakerhon jäsenet toivovat, että dubattua sisältöä tehtäisiin tulevaisuudessa enemmän. (Tawast 2022.)

2.3 Dubbausalan uranuurtajat

Piirroselokuvia alettiin dubbaamaan suomeksi 1960-luvulla (Massa 2016). Tietävästi ensimmäinen suomeksi dubattu piirroselokuva on vuonna 1962 ilmestynyt Walt Disney Companyn Lumikki ja seitsemän kääpiötä. Kyseisen dubbauksen ohjaajana toimi Ritva Laatto, ja sen suomensi Lea Joutseno. (Afureko 2013a; Elonet 2023.) Pekka Lehtosaari tunnetaan muun muassa dubbausohjaajana, käsikirjoittajana, ääninäyttelijänä sekä kääntäjänä. Hän ollut äänenä esimerkiksi Viidakkokirjan Baloo-karhulle, Transformer-sarjan Optimus Primelle, Batmanille, Tintin Kapteeni Haddockille sekä Hayao Miyazakin Totorolle (Massa 2016). (Marttinen 2016.) Lehtosaari kertoo Afurekon haastattelussa, että Laaton ohjaamassa versiossa laulukohtaukset otettiin suoraan ruotsinkielisestä versiosta, sillä dubbaaminen oli siihen aikaan hyvin kallista (Afureko 2013a).

Myöhemmin Lumikin suomenkieliset äänet tehtiin uudelleen. Ensimmäisen uudelleenäänityksen ohjasi Matti Ranin vuonna 1982, ja toisen Pekka Lehtosaari vuonna 1994. (Elonet 2023.) Pekka Lehtosaaren mukaan, Laatto oli suomidubbauksen ensimmäinen pioneeri, josta kaikki sai alkunsa. Lehtosaari kertoo, että Ritva Laaton jälkeen Disneyn suomenkielisiä dubbauksia alkoi ohjaamaan Reino Bäckman. (Afureko 2013a). Reino Bäckman oli suomalainen muusikko, säveltäjä, sanoittaja, tuottaja ja ääniohjaaja (Kansalliskirjasto 2023). Reino Bäckmanin ensimmäinen dubbausohjaus vaikuttaa olevan vuonna 1966 suomeksi julkaistussa elokuvassa Nalle Puh ja hunajapuu (Wikipedia 2023). Aiheesta löytyy kuitenkin heikosti lähteitä.

Reino Bäckman teki useita Disney-elokuvien ääniohjauksia, mutta ainoastaan Robin Hoodia ei ole dubattu uudelleen (Afureko 2013a; Elonet 2023b). Lehtosaaren mukaan, Reino Bäckmanin ohjatessa käytetyt studiotilat olivat puutteelliset ja tuotantobudjetti pienempi kuin uudemmissa tuotannoissa. Hän myös kertoo, että siihen aikaan näyttelijävalintojen suhteen ei aina voinut olla kovin valikoiva. Lehtosaari epäilee näiden asioiden vaikuttaneen siihen, miksi dubbausten laatu välillä vaihteli. Esimerkiksi joissakin Bäckmanin dubbauksissa alkuperäinen englanninkielinen ääniraita kuuluu läpi, ja Viidakkokirjassa

Bagheera-pantterin ääninäyttelee selkeästi nainen, vaikka rooli on tehty miesäänelle (Marttinen 2016). (Afureko 2013a.)

Lehtosaaren mukaan, Robin Hood oli viimeinen Bäckmanin tekemä ääniohjaus Disney-elokuvaan. (Afureko 2013a.) Robin Hood -elokuvan suomenkielinen ääniversio ilmestyi vuonna 1974, ja ohjaamisen lisäksi Reino Bäckman käänsi siihen laulujen sanoitukset (Elonet 2023b). Reino Bäckmanin jälkeen Disney-elokuvien dubbauksia alkoi ilmeisesti ohjaamaan pääsääntöisesti Matti Ranin. Matti Ranin oli suomalainen näyttelijä, joka esiintyi niin teatterissa, elokuvissa kuin tv-ohjelmissakin. Ranin tunnetaan myös esimerkiksi Kasper-nuken ja Histamiini-hevosen äänenä. Hän on toiminut äänenä myös muun muassa Pienen merenneidon laulavalle Chef Louis -kokille. (Yleisradio 2013.) Helsingin Sanomien vanhassa artikkelissa kerrotaan Matti Ranin aloittaneen piirrettyjen jälkiäänityksen 1974, eli samana vuonna jona Reino Bäckman lopetti (Karjalainen 1989). Ensimmäinen Ranin ohjaama Disney-piirretyn dubbaus vaikuttaa olevan 1977 ilmestynyt Nalle Puh ja Tiikeri kans! - lyhytanimaatioelokuva (Elonet 2023c). Ensimmäinen täyspitkä Disney-elokuva taas 1981 suomeksi julkaistu Topi ja Tessu (Kino Regina 2023a).

Ranin dubbausohjausuran merkittävin aikaansaannos on joidenkin lähteiden mukaan ammattinäyttelijöiden saaminen mukaan tekemään dubbauksia. Lähteiden mukaan Ranin itse koki tämän muutoksen johtuneen siitä, että näyttelijät pitivät häntä uskottavana tai muuten luottivat häneen. (Afureko 2011a; Yleisradio 2013.) Viimeinen Ranin ohjaama pitkä Disney-piirretty on ilmeisesti vuonna 1991 ilmestynyt Kaunotar ja hirviö (Kino Regina 2023b). Lehtosaaren mukaan, Kaunotar ja hirviö -elokuvan ilmestyessä dubbausten äänitys tehtiin vielä analogisesti, ja digitaal nauhoittamiseen siirryttiin vasta seuraavana vuonna ilmestyneessä elokuvassa Aladdin. Tällöin Lehtosaari oli jo itse ohjaamassa Disney-elokuvien suomenkielisiä ääniä. (Afureko 2013a.)

Lehtosaari päätyi ohjaamaan dubbauksia Baloo-karhu ääniroolinsa myötä. Lehtosaari kertoo olleensa sijaisena eräälle äänialanyrityksen toimitusjohtajalle vuonna 1990, kun Multimedia Oy:ltä tuli soitto. Yrityksestä tiedusteltiin näyttelijöitä Disney-sarjan nauhoitukseen, ja Lehtosaari mainitsi olevansa käytettävissä myös itse, jos he joskus tarvitsevat ääntä karhuhahmolle. Muutaman tunnin kuluttua hän sai Multimedia Oy:ltä soiton, että heillä olisi

tarjolla Baloo-karhun rooli sarjasta Pilipalipilotit. Rooliin oli testattu monien ammattinäyttelijöiden ääniä, mutta Disney ei ollut hyväksynyt yhtäkään. Lehtosaari meni äänitestiin ja sai roolin. (Afureko 2013a.)

Lehtosaari kertoo, että noin muutaman kuukauden kuluttua äänitestistä, Multimedia Oy:n kääntäjänä ja ohjaajana toiminut Ari Parviainen jättäytyi yrityksestä pois. Lehtosaaren omien sanojen mukaan hän oli jäänyt Multimedia Oy:n äänittäjän mieleen, sillä hän oli tehnyt äänitestin hyvin nopeasti ja Disney oli hyväksynyt sen heti. Multimedia Oy otti Lehtosaaren yhteyttä ja niin hän alkoi työskentelemään Aki Parviaisen tilalla. (Afureko 2013a.)

Lehtosaaren ensimmäinen Disney-elokuvan ääniohjaus oli elokuvassa Bernard ja Bianca Australiassa vuonna 1990 (Elonet 2023d; Römpötti 2021). Lehtosaari kertoo, että jonkin ajan kuluttua elokuvan valmistumisen jälkeen Multimedia Oy kaatui ja tilat siirtyivät juuri perustetun Tuotantotalo Wernen käyttöön. Sen toimitusjohtajaksi siirtynyt Ari Parviainen palkkasi Lehtosaaren kääntämään ja ohjaamaan, joten Lehtosaari sai jatkaa aloittamaansa työtä. Lehtosaari ei omien sanojensa mukaan kuitenkaan ikinä ollut varsinaisesti yrityksen palkkalistoilla, vaan onnistuneet tuotannot toivat lisää töitä. Hän uskoo, että syy siihen miksi hän aikanaan pääsi dubbaustöitä tekemään oli hänen innostuksensa ja se, että hän suhtautui työhön kunnioittavasti ja sopivalla vakavuudella. (Afureko 2013a.)

Lehtosaari sanoo tulleensa alalle hyvään aikaan, sillä hänen töidensä alkuaikoina Disney-yhtiö päätti julkaista videona kaikki yhtiön tuottamat pitkät elokuvat (Afureko 2013a; Römpötti 2021). Tätä ennen Disneyn pitkiä elokuvia oli ilmeisesti ainoastaan nähty elokuvateattereissa (Römpötti 2021). Lehtosaari kertoo, että hänellä riitti tekemistä, sillä Disneyn klassikkoelokuvien lisäksi dubattavaksi tuli myös uusia julkaisuja. (Afureko 2013a.) Lehtosaaren kerrotaan urallaan tehneen dubbausohjaukset yli 82 eri animaatioelokuvaan, johon on kuulunut niin Disney-elokuvia kuin esimerkiksi Hayao Miyazakin tuotantoa (Römpötti 2021).

Markus Bäckman kertoo Afurekon haastattelussa, että 2000-luvun jälkeen Lehtosaari ei enää ohjannut monia Disney-elokuvien dubbauksia, vaan niiden ohjaus siirtyi pääosin muiden, kuten Bäckmanin itsensä, hoidettavaksi. Bäckmanin ensimmäinen dubbausohjaus oli hänen omien sanojensa mukaan

elokuvassa Notre Damen kellonsoittaja II, joka ilmestyi vuonna 2002. (Afureko 2011b.) Disney-elokuvia Bäckman on ollut mukana ohjaamassa vielä ainakin vuonna 2018 elokuvassa Ihmeperhe 2 (Kauhavan Y-Kino 2023). Vuoden 2017 haastattelussa Bäckman kertoo, että ainakin haastattelun teon aikoihin hän teki noin pari dubbausohjausta vuodessa ja, että dubbausohjauksia tekee hänen lisäksensä useampi henkilö (Ylönen & Krause 2017).

Jarmo Koski tuo Yleisradion vuonna 2015 ilmestyneessä haastattelussa esille dubbausosalalla vuosien varrella huomanneensa muutokset. Jarmo Koski tunnetaan Seppo Taalasmaan roolista sarjassa Salatut Elämät, mutta myös äänirooleistaan. Hän on antanut äänensä muun muassa Nalle Puhille, Alfred J. Kwakille, Passepartoutille, Kapteeni Haddockille sekä Karuherra Paddingtonille. Jarmo Koski kertoo, että hänen mielestään dubbaamisesta on tullut vuosien saatossa ammattimaisempaa ja tekniikan kehitys on tehnyt dubbausprosessista helpomman. Myös käännökset ovat hänen mielestään tulleet paremmiksi. Artikkelin ilmestymisen aikoihin Koskella oli takanaan jo yli 30-vuotta äänityötä. (Vedenpää 2015.)

2.4 Työn arvostus

Suomessa ääninäyttelijöiden työn arvostus ja kiinnostus alaa kohtaan vaikuttaa lisääntyneen viime vuosikymmenen aikana. Suosio ei kenties ole aivan yhtä korkea, kuin jossakin muissa maissa, mutta se vaikuttaa kasvaneen siitä mitä se on joskus ollut. Artikkelissa kerrotaan, että nykyään esimerkiksi monet näyttelijät tekevät ääninäyttelijän töitä mielellään, mutta aina ei ole ollut näin. (Massa 2016.)

Inkeri Wallenius kertoo Yleisradion artikkelissa, että vielä 1970- ja 80-luvuilla ääninäyttelijän töitä teki täyspäiväisesti vain muutamia ihmisiä. Walleniuksen ääni on tullut tutuksi muun muassa Peukaloisen retket - ja Tao Tao -sarjoista, joissa hän toimii tarinan selostajana. Kummassakaan sarjassa puheääniraitaa ei siis korvattu, kuten dubatessa, vaan suomeksi selostettu versio äänitettiin suoraan jo olemassa olevan dialogin päälle. (Massa 2016.) Walleniuksen mukaan 1970- ja 80-luvuilla näyttelijöiden keskuudessa vallitsi sen suuntainen ajatus, että ääninäyttelemine on muita näyttelijän töitä huonoarvoisempaa.

Wallenius kertoo, että kaikki eivät laskeneet ääninäyttelijöitä edes ”oikeiksi näyttelijöiksi”. Näistä syistä myöskään Wallenius itse ei tuolloin mielellään käyttänyt ääninäyttelijä-termiä itsestään. (Massa 2016.)

Artikkelin mukaan vielä 1980- ja 1990-luvuilla ei ollut mitenkään harvinaista, että koulutettujen näyttelijöiden joukossa oli niitä, jotka eivät yksinkertaisesti suostuneet tekemään äänirooleja (Massa 2016). Asioiden sanotaan kuitenkin alkaneen muuttumaan vuonna 1992, kun Vesa-Matti Loiri teki Lampun hengen roolin animaatioelokuvaan Aladdin (Hartikainen 2020; Massa 2016). Vesa-Matti Loirin kerrotaan onnistuneen roolissaan niin hyvin, että sai Disney-yhtiöltä erityismaininnan. Disneyn sanotaan myös valinneen Lehtosaaren ohjaaman suomenkielinen ääniversion parhaaksi Aladdin-dubbaukseksi. (Kino Regina 2023c.) Lehtosaari kertoo, että tuolloin näyttelijät alkoivat tajuamaan, että myös äänirooliin voi tuoda mukaan omaa persoonaansa ja lopputuloksessa voi pyrkiä alkuperäistäkin parempaan versioon. Lehtosaari mainitsee, että tämän jälkeen ammattinäyttelijöitä ei enää ollut vaikeaa saada mukaan tuotantoihin. (Massa 2016.) On kuitenkin hyvä huomioida, että Walleniuksen ja Lehtosaaren kommentit vaikuttavat liittyvän enemmän televisio- ja elokuvatuotantoihin. Epäselvää siis on, oliko tilanne samanlainen muiden ääninäyttelijän töiden, kuten esimerkiksi kuunnelmien, kohdalla.

Mainittakoon myös, että Lehtosaaren mukaan Aladdin ei suinkaan ole ollut ainoa Disneyltä huomiota saanut tai jollakin tavalla palkittu suomalainen dubbausohjaus. Lehtosaari kertoo Afurekon haastattelussa, että huomionosoituksia sai myös esimerkiksi Leijonakuningas, Toy Story, Tuhkimo, Viidakkokirja, Prinsessa Ruusunen ja Notre Damen kellonsoittaja. Lehtosaaren mukaan myös useat suomalaiset ääninäyttelijät ovat saaneet Disneyltä kiitosta onnistuneista dubbaussuorituksista. (Afureko 2013a.) Suomalaista dubbausta on siis osattu arvostaa muuallakin kuin Suomessa.

Antti Pääkkösen mukaan 90-luvun alussa dubbauksesta tiedettiin näyttelijäpiireissä, mutta Suomen mediassa alasta ei puhuttu paljoakaan. Pääkkönen muistelee, että Toy Story on ensimmäinen elokuva josta häntä tai ohjaaja Lehtosaarta on haastateltu. (Afureko 2014.) Väite ei pidä ainakaan aivan täysin paikkaansa, sillä Lehtosaaren Afurekolle luovuttamassa videotallenteessa voidaan nähdä, että Lehtosaarta on haastateltu jo vuonna

1993 Viidakkokirjan uuden dubbausversion ilmestyessä. Toy Story sen sijaan julkaistiin vasta 1995 (Afureko 2013b.) Haastattelussa Pääkkönen kertoo myös, että Lehtosaari teki jo 90-luvun alussa suuresti töitä, jotta alasta tulisi tunnetumpi. Pääkkönen kertoo, että esimerkiksi Toy Storyyn liittyvän haastattelun saaminen oli täysin Pekka Lehtosaaren ansiota. (Afureko 2014.)

Lehtosaaren mukaan 90-luvulla media antoi kyllä positiivista palautetta dubbauksista ja varsinkin vuonna 1992 ilmestynyt Aladdin sai huomiota. Samalla hän toteaa toivovansa, että nykyäänkin osattaisiin arvostaa ääninäyttelijöitä. (Afureko 2013a.) Näin Lehtosaari kertoi vuonna 2013 Afurekon haastattelussa, mutta tämän jälkeen tilanne vaikuttaa muuttuneen. Vuonna 2016 julkaistussa Yleisradion haastattelussa Lehtosaari kertoo huomanneensa, että vaikka budjetit ja aikataulut ovat nykyisin tiukemmat kuin ennen, ääninäyttelijöiden arvostus on Suomessa lisääntynyt. Hän kertoo, että esimerkiksi joillakin nuorilla on omia suosikkiaääninäyttelijöitä, joiden äänestä he pitävät ja joita he seuraavat. (Massa 2016.) Myös Jarmo Koski kertoo vuonna 2015 ilmestyneessä Yleisradion haastattelussa, että hänen mielestään ääninäyttelijän työtä arvostetaan Suomessa nykyään enemmän kuin aiemmin. Vaikuttaa siis, että kiinnostus ääninäyttelemistä kohtaan on notkahdellut vielä 2000-luvullakin, mutta ainakin vuosien 2015-2016 lähetyvillä suosio ja alan arvostus on ollut taas kasvamaan päin (Massa 2016). (Vedenpää 2015.) Tietynlaiseksi merkiksi arvostuksen kasvusta voisi kaikesti laskea myös tämän opinnäytetyön.

2.5 Studiotyöskentely

2.5.1 Dubbausprosessi

Antti Pääkkönen kertoo Afurekon haastattelussa, että äänitystekniikka 90-luvun alussa oli hyvin erilaista nykypäivään verrattuna. Hänen mukaansa dubbaukset tehtiin hitaammalla tahdilla muun muassa siksi, että laitteet olivat analogisia ja esimerkiksi puhe äänitettiin suoraan kelanauhurissa pyörivälle magneettinauhalle. Dubbauksen oli tuolloin osuttava täysin kohdalleen, sillä toisin kuin nykyään, ääniraidan leikkaaminen ja siirtäminen ääninauhoilla oli

vaivalloista ja hidasta. Pääkkösen kokemusten mukaan 90-luvun alussa studiossa oli yleensä ääninäyttelijän lisäksi äänittäjä sekä ohjaaja. Kokoonpano on ilmeisesti nykyään muuten sama, mutta erillistä ohjaajaa käytetään huomattavasti vähemmän. (Afireko 2014.) Turusen mukaan, jos erillistä ohjaajaa ei ole, äänittäjä perehtyy sarjaan tai elokuvaan etukäteen ja hoitaa ohjaajan työtehtävät omien työtehtäviensä ohessa (Turunen 2023).

Syy ohjaajan käytön vähentymiseen on mahdollisesti tiukentuneessa budjetissa, sekä ajatuksesta siitä, että erillisen ohjaajan käyttö ei ole välttämätöntä (Massa 2016). Turunen kertoo haastattelussaan, että erillisiä ohjaajia käytetään kuitenkin edelleen esimerkiksi isommissa elokuvissa sekä projekteissa, joissa kokonaiskuvanhallintaa pidetään tärkeänä. Hänen mukaansa myös sarjoissa, joissa on paljon laulua, saatetaan käyttää erillistä ohjaajaa. Turusen mielestä ohjaajan käytön hyöty on esimerkiksi siinä, että ääninäyttelijä voi täysillä uppoutua omaan tekemiseensä (Turunen 2023). Markus Bäckmanin tuo Puheen Aamu -podcastissa esille, että ohjaaja voi myös auttaa luomaan turvallisen ilmapiirin äänitystilanteeseen. Bäckman pitää turvallisen ilmapiirin luomista tärkeänä, sillä äänitystilanne itsessään voi olla jännittävä tai ääninäyttelijä voi kokea paineita suorituksensa onnistumisesta. (Ylönen & Krause 2017).

Jarkko Tamminen tunnetaan muun muassa imitaattorina, ääninäyttelijänä ja spiikkerinä. Tammisen sivuilla kerrotaan, että hän on toiminut suomenkielisenä äänenä esimerkiksi Tintille, Herkuleelle, Stuart Littlelle, Keisari Kuzcolle sekä Karkkikunkulle. (Jarkko Tamminen 2023.) Tamminen kertoo Pohjola Vakuutuksen julkaisemassa haastattelussa olleensa aikanaan maailman nuorin Disneyn hyväksymä dubbausohjaaja. Hänen myös sanotaan opettaneen yli sataa näyttelijäopiskelijaa dubbauksen saloihin. Tammisen mielestä ohjaajan työtehtävä on antaa ääninäyttelijälle suunta, etäisyys ja tunnetila. Suunnalla Tamminen tarkoittaa käsitystä siitä, kenelle oma hahmo puhuu. Etäisyydellä taas sitä, kuinka kaukana hahmo on puhuttavasta kohteesta. Tamminen kertoo, että ääninäyttelijä voi käyttää tietoa etäisyydestä hahmottaakseen esimerkiksi, onko tarpeen kuiskata vai huutaa. Tunnetilan antaminen taas voi auttaa ääninäyttelijää ymmärtämään miten repliikki tulisi ilmaista. Tammisen mukaan on tärkeää, että tunne kuuluu äänessä. Hän tuo esille, että yksinkertaisuudessaan ohjaajan antama tunnetila voi olla esimerkiksi

järkyttynyt, rakastunut tai vaikka iloinen. (Pohjola Vakuutus 2023.)

Huomioitavaa on kuitenkin se, että Tammisen ohjeet eivät vaikuta olevan alan standardi, joten muilla dubbausohjaajilla voi olla hyvin toisenlaisia toimintatapoja.

Turusen mukaan dubbausprosessi alkaa roolitusvaiheesta, jossa koitetaan löytää paras vastike alkuperäiselle äänelle. Turunen kertoo, että valinta kohdistuu yleensä henkilöön, jolla on alkuperäistä vastaava äänityyppi. Pienemmissä rooleissa äänityypillä ei välttämättä ole niin paljon merkitystä. (Turunen 2023.) Antti Pääkkönen kertoo Kultakuume-podcastissa, että jos alkuperäiselle hahmoäänelle etsitään täydellistä vastaavuutta, huomioon saatetaan ottaa testausvaiheessa esimerkiksi äänenväri, äänenikä, äänensävy ja kaikki muut vastaavanlaiset tekijät (Enckell 2011).

Turunen kertoo, että joskus on myös niin, että asiakkaan pyynnöstä saatetaan vaihtaa esimerkiksi alkuperäisessä versiossa naisen tekemä pikkupojan ääni miehen ääneen. Näissä tapauksissa alkuperäisen ääninäyttelijän ja dubbaajan äänityypit voivat erota paljolti toisistaan. (Turunen 2023.) Antti Pääkkösen mukaan ääninäyttelijöiden valintakriteerit eivät muutenkaan ole joka kerta täysin kiveen hakattuja. Toisinaan hahmoääni saatetaan valita ihan vain senkin perusteella, että se sopii hahmolle (Afureko 2011b). (Enckell 2011.) Lopullinen päätösvalta roolituksen suhteen vaikuttaa kuitenkin kuuluvan elokuvan omistajalle, eli monissa tapauksissa isoille yhtiöille kuten Disneylle (Massa 2016).

Myös niin sanotulla PR-arvolla on toisinaan merkitystä roolituksessa (Afureko 2011b; Massa 2016; Turunen 2023). Markus Bäckmanin mukaan ääninäyttelijän PR-arvolla tarkoitetaan sitä, että henkilön tulee olla ollut jollakin tavalla esillä julkisuudessa. Bäckman kertoo, että näin on varsinkin silloin kun kyseessä on jokin isompi tuotanto. Bäckman tuo esille, että roolituksesta vastaava henkilö saattaa tällöin joutua miettimään, kenellä on tarpeeksi kykyä sekä PR-arvoa roolista suoriutumiseen (Afureko 2011b.) Näissä tilanteissa rooleihin saatetaan toisinaan palkata ihmisiä, joilla ei ole aiempaa kokemusta alalta. Esimerkiksi formulakuski Mika Häkkinen teki ääniroolin Pixarin Autot-elokuvaan. (Massa 2016.) Suomen päässä käytäntöön ei voida juuri vaikuttaa, vaikka halua olisi (Afureko 2011b).

Turusen kokemuksen mukaan, kun studio on tehnyt alkuvalmistelut, ääninäyttelijään otetaan yhteyttä ja hänelle tarjotaan joko roolia tai tilaisuutta tulla äänitestiin. Turunen kertoo jakauman useimmiten menevän niin, että isompiin rooleihin pidetään äänitestit ja pienet jaetaan suoraan. Rooleihin ei siis ole samanlaista avointa koe-esiintymistä, kuin esimerkiksi joihinkin näytelmiin. Kun ääninäyttelijä on hyväksynyt työtarjouksen, tai saanut äänitestin läpi, alkaa työskentelyvaihe. Turunen kertoo, että studiossa on käytössä suomenkielinen käännös, ja äänitys etenee yksi hahmo ja repliikki kerrallaan. Yhdellä ääninäyttelijällä voi olla useita rooleja samassa sarjassa tai elokuvassa (Enckell 2011). (Turunen 2023.)

Turusen mukaan ääninäyttelijä ei aina välttämättä tiedä etukäteen mitä hahmoa on menossa tekemään, ellei kyseessä sitten ole jokin iso rooli. Hän kertoo, että joskus voi olla myös niin, että hahmon lisäksi dubattava sarja tai elokuva on ääninäyttelijälle täysin tuntematon. Turunen tuo esille, että näin voi olla, jos kyseessä on esimerkiksi jokin hyvin uusi tuotanto. (Turunen 2023.) Antti Pääkkösen mukaan jopa laulut saatetaan kertoa vasta paikan päällä. Ennen 90-luvun alkua tilanne oli kuitenkin hänen mukaansa vielä eri. (Enckell 2011.) Silloin ääninäyttelijät vielä ilmeisesti saivat materiaalit, kuten vhs-kasetit ja cd-levyt harjoiteltaviksi koteihinsa (Afureko 2014). Myös käsikirjoitus saatettiin postittaa ääninäyttelijöille jopa kaksi viikkoa ennen äänitystä (Massa 2016). Kun piratismi yleistyi, tästä käytännöstä kuitenkin luovuttiin (Afureko 2014; Enckell 2011; Massa 2016). Nykyään repliikkejä ei ilmeisesti juuri harjoitella etukäteen edes studiossa, mutta lauluja voidaan harjoitella (Kokko 2017).

Jos ääninäyttelijä ei ole tietoinen hahmosta tai sarjasta, hän ilmeisesti saa tiedon ennen äänityksen alkua (Enckell 2011). Tietojen antoon ei kuitenkaan välttämättä mene muutamaa minuuttia kauempaa. (Afureko 2014.) Tämä kuitenkin vaikuttaa riippuvan siitä kuinka kokenut dubbaaja on (Kokko 2017). Turunen tuo esille, että tilanne on kuitenkin eri silloin kun ääninäyttelijä on ollut jo aiemmin mukana dubbaamassa samaa sarjaa tai vaikka elokuvan edellistä osaa. Turusen mukaan näissä tapauksissa ääninäyttelijän tulee usein vain muistella, minkälaisen äänen hän hahmolle teki viime kerralla ja ryhtyä töihin. (Turunen 2023.)

Studiassa on yleensä useampi näyttö, jotka auttavat dubbauksen saamista kohdalleen. Ääninäyttelijän apuna voi esimerkiksi olla kaksi näyttöä, joista toisesta näkee kunkin kohtauksen alku- ja loppuajan sisältävän aikakoodin, ja toisesta aikakoodiin sopivan repliikin. Lasin toisella puolella ohjaaja ja äänittäjä voivat myös seurata omalta näytöltään dubbauksen onnistumista. (Ruutu 2022.)

Ääninäyttelijä kuuntelee kuulokkeilla repliikin yleensä ensin englanniksi, jonka jälkeen hän toistaa repliikin mikrofoniin omalla kielellään (Massa 2016; Turunen 2023). Ilmeisesti jos käännös on onnistunut hyvin, repliikin tulisi synkronoitua kohdalleen käytännössä automaattisesti (Ruutu 2022). Turusen mukaan, hyvin tehty käännös voi helpottaa dubbausta merkittävästi. Turunen tuo esille, että dubbaajan näkökulmasta työtä auttavat varsinkin käännökset, joissa on huomioitu tarkasti repliikkien pituudet ja repliikkien sisäiset tauot. Hänen mukaansa hyvässä dubbauskäännöksessä on myös voitu huomioida esimerkiksi vokaalien paikat hahmon suun liikkeiden mukaan. Turusen havaintojen mukaan hyvä dubbauskäännös tekee dubbaajien työstä sujuvampaa ja nopeuttaa näin dubbausprosessia. (Turunen 2023.)

Turunen kertoo, että lähtökohtaisesti dubbauksessa on ideana se, että ääninäyttelijä toisintaa kuuntelemansa ääninäyttelijän suorituksen mahdollisimman hyvin omalla kielellään. Hänen mukaansa tämä tarkoittaa ääntä, mutta myös muita suoritukseen vaikuttavia asioita kuten energiatasoa. Jos esimerkiksi alkuperäinen hahmo puhuu hyvin energisesti, myös dubbaajan on löydettävä itsestään sama energia. (Turunen 2023.)

Vaikka samankaltaisuuteen pyritään, äänen ei useimmiten tarvitse olla aivan täsmälleen sama, vaan rooliin saa tuoda mukaan myös omaa persoonaansa (Enckell 2011; Turunen 2023). Turusen mukaan näin on varsinkin silloin kun kyseessä on isompi rooli. Turusen mielestä täydellisesti samaa ääntä tärkeämpää on kuitenkin se, että ääni on eläväinen ja sillä pystyy välittämään tunnetta. (Turunen 2023.)

Kuunneltua suoritusta ei muutenkaan kannata kopioida aivan sokeasti. Turusen kokemusten mukaan Suomessa dubataan suurimmaksi osaksi englanninkielisten versioiden avulla, vaikka alkuperäiskieli olisi jokin muu. Turunen kertoo, että joskus englanniksi dubattuja versioita ei olla tehty

laadukkaasti, ja siksi niiden liian tarkka seuraaminen voisi mahdollisesti huonontaa myös suomeksi dubattua versiota. (Turunen 2023.)

Alkuperäisen ääninäyttelijän suoritusta ei voi kopioida sellaisenaan myöskään suomen kielen luonteen takia. Turunen tuo esille, että esimerkiksi suomen kielen intonaatio on hyvin erilainen joihinkin muihin kieliin verrattuna. Hän kertoo, että joskus dubatessa ääninäyttelijät saattavat alkaa vahingossa käyttämään toisen kielen intonaatiota. Tällöin puhutut repliikit eivät enää kuulosta autenttisesti suomalta. (Turunen 2023.)

Turusen kokemusten mukaan dubbaussessiot kestävät keskimäärin noin yhdestä tunnista neljään tuntiin (Turunen 2023). Eräässä lähteessä session kestoksi mainitaan noin kolme tuntia (Kokko 2017). Turusen mukaan session pituuteen voi vaikuttaa esimerkiksi se, kuinka vaikeaa dubattavan hahmon ääntä on tehdä. Esimerkiksi jos hahmon tekeminen on raskasta omalle äänelle, äänityssession pituus on usein myös viisasta pitää lyhyempänä. Turusen mielestä oma ääni onkin tärkeä tuntee, jotta osaa realistisesti arvioida kuinka kauan mitään ääntä pystyy tekemään. (Turunen 2023.)

Omaa äänenkäyttöä on tietysti muutenkin hyvä pystyä hallitsemaan. Angry Birds -elokuvassa ääninäytellyt Saartamo kertoo, että jos hahmo on esimerkiksi vuoren päällä tai taivaalla, äänen tulee olla sellainen kuin se oikeastikin olisi vastaavanlaisessa tilanteessa. Ääni tulee siis soveltaa kohtauksessa näkyvän tilanteen mukaan, vaikka se tarkoittaisi fyysisiä ponnistuksia. (Huhtala 2016.) Ääninäyttelemisen voikin tästä syystä olla toisinaan fyysisesti melko raskasta (Kokko 2017; Lehtonen 2014). Fyysistä haastetta ääninäyttelemiseen voi tuoda esimerkiksi kiljuminen, karjuminen, huutaminen ja nauraminen (Huhtala 2016). Antti Pääkkönen kertoo Afurekon haastattelussa, että tehdessään hahmoääniä Angry Birds -sarjaan hän oli aivan litimärkänä hiestä äänittämisen päätteeksi (Afureko 2014). Antti Pääkkösen mukaan myös esimerkiksi Mikki Hiiren äänen tekeminen on fyysisesti raskasta, sillä se vaatii falsetissa puhumista kovalla volyyymilla ja äänenpainolla. Pääkkönen kertookin, ettei hän yhdellä äänityskerralla pysty tekemään Mikin ääntä kahta tuntia kauempaa. (Lehtonen 2014.)

Turunen kertoo, että dubbaustyyliin vaikuttaa kuitenkin se onko lähdemateriaali animoitu vai näytelty ihmisillä. Hänen mukaansa animaatioiden dubbaus on usein suoraviivaista ja esimerkiksi huulisynkronoinnin suhteen voidaan tehdä erilaisia ratkaisuja. Turunen tuo esille, että animaatioissa selkeä artikulaatio on tärkeää, mutta ihmisillä näytellyissä, eli live-action -tuotannoissa pitää varoa, ettei artikuloi liikaa. Esimerkiksi jos live-action -ohjelman kohtauksessa näkee, ettei hahmon suu liiku paljoa myöskään ääninäyttelijä ei voi artikuloida hahmon puhetta täysin selkeästi, sillä muuten puhe kuulostaa epäluonnolliselta. (Turunen 2023.)

Turunen kertoo, että yleensä ottaen live-action -tuotannoissa energiataso, artikulaatio ja aika lailla kaikki muukin tehdään vähäisemmällä intensiteetillä kuin animaatioissa. Ihmisillä näyteltyjen ohjelmien dubbaus vaatii hänen havaintojensa mukaan muutenkin enemmän keskittymistä, sillä hahmon tunteita ja suun liikkeitä tulee tarkkailla samalla kun tekee. Turusen mukaan ei riitä, että hahmoääni ja repliikki ovat oikein, vaan myös kaikki oikeat sävyt tulee saada kuulumaan äänessä, jotta kohtaus näyttää uskottavalta. Hänen mielestään live-action -tuotannoissa tärkeää on myös huomioida esimerkiksi tauot ja hengenvedot puheessa. Turunen tuo esille, että parhaan lopputuloksen saamiseksi myös kääntäjiltä vaadittaisiin aikamoista taituruutta, jotta kaikki repliikit saataisiin istumaan hahmojen suuhun. (Turunen 2023.)

Huomioitavia asioita on paljon, mutta aikaa moniin ottoihin tai pitkiin käännöstöihin ei. Turusen mielestä muun muassa näistä syistä live-action -tuotantojen dubbaaminen on huomattavasti animaatioita vaikeampaa tehdä niin, ettei lopputulos näytä dubatulta. Turusen kokemuksen mukaan live-action -tuotantoja onkin niiden hankaluuden takia aiemmin tehty vähän sellaisella asenteella, että miksi edes yrittää, kun ei siitä hyvää tule kuitenkaan. Turusen mukaan asenne on kuitenkin parantunut viime aikoina. Turunen kertoo itse pitävänsä ihmisillä näyteltyjen ohjelmien ja elokuvien tarjoamasta haasteesta, ja hän koittaa tehdä oman osuutensa parhaansa mukaan. Turusen mielestä yksi hyvän ääninäyttelijän piirteistä onkin se, että on kiinnostunut siitä mitä tekee ja välittää lopputuloksesta. (Turunen 2023.)

2.5.2 Äänikirjat ja mainokset

Turunen kertoo äänikirjan teon eroavan dubbauksesta esimerkiksi sillä, että luettavaa tekstiä on huomattavasti enemmän. Koska tekstiä on paljon, yhtä osiota ei voi jäädä hiomaan liian kauaksi aikaa, vaan lukemisessa on päästävä nopeasti eteenpäin. (Turunen 2023.) Tästä syystä äänikirjan lukijalle tärkeä piirre voikin olla kyky hahmottaa kieltä ja virkkeitä nopeasti (Rinta-Tassi 2020). Turusen mukaan tekstiin ei voi myöskään vaikuttaa samalla tavalla kuin dubatessa. Esimerkiksi joskus dubatessa ääninäyttelijälle voi tulla vastaan repliikkejä, jotka eivät niin sanotusti sovi suuhun. Tällaiset repliikit voidaan Turusen kokemuksen mukaan useimmiten vaihtaa, kunhan konteksti ja idea säilyvät samana. Turunen kertoo, että äänikirjoissa sen sijaan luetaan aina se mitä kirjaan on kirjoitettu, ellei kyseessä ole jokin selvä virhe. (Turunen 2023.)

Turusen mukaan äänikirjaa luetaan yleensä dubbausta monotonisempaan sävyyn. Hän kertoo, että kirjaa lukiessa äänen voimakkuuden ja sävyn tulisi pysyä yhtenäisenä koko kirjan läpi eikä improvisointiin juuri ole varaa. (Turunen 2023.) Täysin eleettömään tulkintaan ei kuitenkaan välttämättä kannusteta, sillä myös se voi alkaa häiritsemään kuulijoita. Muutenkin poikkeuksena sääntöön vaikuttaa olevan esimerkiksi lastenkirjat, joissa tulkinnallista vapautta voi mahdollisesti ottaa enemmän. (Rinta-Tassi 2020.) Turusen mukaan tärkeintä on ennen kaikkea se, että valmista äänikirjaa on helppo kuunnella (Turunen 2023).

Turunen kertoo, että äänikirjojen luku eroaa dubbauksesta myös sillä, että äänitys voidaan tehdä yksin ilman äänittäjää. Hänen mukaansa yksin äänittäessä aikataulu voi olla joustavampi, koska äänitysjankohdan voi usein määrittää itse. Jos siis mieluiten äänittää vaikka keskellä yötä, sille ei Turusen mukaan varsinaisesti ole mitään estettä. (Turunen 2023.) Äänikirjat voidaan kuitenkin ilmeisesti äänittää myös studiossa esimerkiksi äänisuunnittelijan avustuksella. Tällöin äänisuunnittelija seuraa tekstiä ja varmistaa, ettei lukijalta jää mitään lukematta tai tule muita virheitä. (Rinta-Tassi 2020.) Huomioitavaa siis on, että aikataulutus ei studioäänitysten yhteydessä välttämättä ole yhtä joustava kuin yksin äänittäessä.

Turusen mielestä mainoksia äänittäessä äänitystilanne on vähän enemmän dubbauksen kaltainen (Turunen 2023). Erona on kuitenkin muun muassa se,

että äänittäjän/tuottajan lisäksi paikalla voi olla esimerkiksi loppuasiakkaan tai tuotantoyhtiön edustajia. Myös mainostoimisto voi lähettää oman edustajansa (Dictum 2017). Turusen kokemuksen mukaan äänitystä seuraamassa voikin olla esimerkiksi kampanjan kirjoittanut henkilö. Turunen kertoo kaikkien mainosäänitysten, joissa hän on ollut mukana, kestäneen alle tunnin. (Turunen 2023.) Äänitystilanteen kesto voi kuitenkin vaihdella tapauskohtaisesti. Äänituotantoyhtiö Dictumin sivuilla kerrotaan, että esimerkiksi muutaman sanan mainosta saatetaan joskus joutua työstämään parikin tuntia. Joskus taas käy päinvastoin, eli pitkä spiikki saadaan hyvin nopeasti äänitettyä. (Dictum 2017.) Yleensä ottaen vaikuttaa kuitenkin sille, että mainosten äänitys on dubbaamista ja esimerkiksi äänikirjojen lukemista keskimääräisesti nopeampaa.

Spiikin puhetyyliä voi usein joutua muuttamaan annetun työtehtävän mukaan. Spiikissä käytetty puhetyyli voi esimerkiksi olla kerronnallinen, informatiivinen tai kuulutustyyppinen. Jos kyseessä on yritysvideoon tuleva spiikki, puhetyyli voi olla ystävällisen ja asiallisen sävyn välimaastoa. Myyvässä puhetyylissä puheen intensiteetti voi vaikuttaa siihen, onko kyseessä kaupallinen, painostamaton vai painostava myyntitapa. (Illusia Productions 2013.)

Dictum-sivuston mukaan on tärkeää, että ääninäyttelijä tai spiikkeri tavoittaa mainoksia ja videoita tehdessä oikean tunnetilan nopeasti ja saa välitettyä sen äänensä avulla. Sivuston mukaan hyvä spiikkeri on muun muassa helposti ohjattavissa, taitava äänenkäyttäjä, eläytymiskykyinen, tilannetajuinen, tarkkaavainen, paineensietokykyinen ja nopea tekemään. Työ voi olla vaihtelevaa ja vaikeakin välillä, ja siksi spiikkeriltä sivuston mukaan vaaditaan rautaista ammattitaitoa. (Dictum 2017.)

2.5.3 Vinkkejä aloittelijoille

Jarkko Tamminen kertoo Pohjola Vakuutuksen julkaisemassa artikkelissa neljä vinkkiä ääninäyttelijäksi haluavalle. Ensimmäisenä on äänitestiin hakeutuminen. Hän kehottaa ottamaan rohkeasti yhteyttä esimerkiksi dubbausstudioon ja pyytämään äänitestiin pääsyä. (Pohjola Vakuutus 2023.) Myös Turunen suosittelee ottamaan yhteyttä dubbausstudioihin ja lähettämään ääninäytteen, jos sellainen on tehtynä. Turusen mukaan studiolla ääninäyte ja äänen

käyttöpotentiaali arvioidaan. Hän huomauttaa, että kannattaa kuitenkin varautua siihen, että joillakin studioilla prosessi voi olla hyvin pitkä. Turusen mukaan ei siis välttämättä kannata lannistua, vaikka yhteydenottoa ei tulisikaan heti. (Turunen 2023.)

Toiseksi vinkiksi Tamminen sanoo heittäytymisen äänitestiin päästessä. Hahmoon tulisi kyetä eläytymään käyttämällä koko kehoa (Kokko 2017; Pohjola Vakuutus 2023). Turunen tuo esille, että monesti ihmiset, jotka tulevat äänitestiin ensimmäistä kertaa saattavat ylianalysoida tekemistään. Hänen kokemuksensa mukaan ylianalysointi on tarpeetonta, sillä jos otto ei ole onnistunut, joku sanoo siitä ja antaa ohjeita, kuinka suoritusta voisi parantaa. Muutenkaan ääninäytteleminen ei ole Turusen mielestä ammatti, jossa voi äänitysten aikaan olla kovin itsekriittinen. Äänitykset pitää saada valmiiksi tietyssä aikataulussa, joten yhtä kohtaa ei voi jäädä hiomaan liian pitkäksi aikaa. Turusen mielestä omaa suoritusta voi kuitenkin katsoa tai kuunnella jälkikäteen ja arvioida mikä meni hyvin ja mitä voisi vielä parantaa. (Turunen 2023.)

Kolmanneksi vinkiksi Tamminen nostaa ohjaajan kuuntelun tärkeyden. Tamminen mukaan ääninäyttelijän tulee olla valmis tekemään mitä ohjaaja pyytää. (Pohjola Vakuutus 2023.) Myös äänen voimakkuuteen on hyvä kiinnittää huomiota. Tamminen kokemuksensa mukaan yksi yleisimmistä mokista äänityskopissa on se, että äänessä ei käytetä tarpeeksi voimaa (Ruutu 2022).

Viimeisenä vinkkinä Tamminen tuo esille, että jos osaa laulaa, on hyvä valmistella etukäteen kappale, jonka voi tarvittaessa esittää äänitestissä. Hänen kokemuksensa mukaan laulutaito on usein tärkeä. (Pohjola Vakuutus 2023.) Tämä johtuu mahdollisesti siitä, että laulutaito voi lisätä saatavilla olevien roolien määrää (Nyman 2023). Turunen myös kertoo joskus päässeensä laulamaan sarjaan tunnusmusiikin, vaikka ei muuten ole ollut sarjan teossa mukana (Turunen 2023). Vaikka laulutaito ei siis ole välttämätöntä hyvälle ääninäyttelijälle, siitä voi olla etua töiden saamisessa (Nyman 2023). Turusen mukaan oman laulutaidon suhteen kannattaa kuitenkin olla realistinen, sillä esitettävät laulut ovat toisinaan ammattilaisillekin vaikeita (Turunen 2023). Helsingin Sanomien artikkelin mukaan ääninäyttelijälle laulamisen

harrastamisesta voi joka tapauksessa hyötyä, sillä laulaminen voi kehittää samoja lihaksia, joita ääninäyttelemisessä käytetään (Nyman 2023).

Turunen kertoo aloittaneensa hakuprosessinsa etsimällä ensin tietoa eri dubbausstudioista Suomessa. Tämän jälkeen hän äänitti omatoimisesti ääninäytteen ja lähetti sen suoraan eri studioille. Jonkin ajan kuluttua hän pääsi parille studiolle äänitestiin, ja vuonna 2013 hän teki ensimmäisen dubbausroolinsa. Turunen kertoo, että hiljalleen ne studiot, joille hän oli jo tehnyt töitä, alkoivat tarjoamaan enemmän dubbauskeikkoja, mutta kesti aikaa ennen kuin muut studiot avasivat hänelle ovensa. (Turunen 2023.)

Suomessa on monia lahjakkaita ääninäyttelijöitä, mutta myös uusia ääniä etsitään ja jopa tarvitaan (Marttinen 2016; Turunen 2023). Turunen kertoo, että esimerkiksi Netflixin toiveena on, että samat ääninäyttelijät eivät aina tekisi kaikkia päärooleja. Tästä syystä Netflix Turusen mukaan kannustaa studioita käyttämään laajasti uusia ja eri taustoista tulevia ääninäyttelijöitä. Turunen mainitseekin, että jos oikein tuuri käy ja sinun äänesi on se mitä he etsivät, teoriassa on mahdollista päästä dubbaamaan aika nopeastikin. Kannattaa kuitenkin varautua myös odotukseen. (Turunen 2023.)

2.6 Ääninäytteleminen muuttuvassa maailmassa

Tekoäly on viime vuosina kehittynyt paljon syväoppimisen ansiosta. Nopea kehitys on herättänyt monenlaista keskustelua esimerkiksi työpaikoista ja niiden säilyvyydestä. Myös ääninäyttelijöiden keskuudessa on mietitty, korvaako tekoälyn tuottama synteettinen ääni ääninäyttelijät tulevaisuudessa (Pihkala 2023). (Hao 2021.)

Nykytekoälyn tuottama synteettinen ääni voidaan kehittää siten, että tekoälyyn syötetään ensin oikeaa ääntä oppimateriaaliksi. Tämän jälkeen syväoppimisalgoritmit tunnistavat äänessä esiintyvän kaavan ja käyttävät sitä muun muassa todentuntuisen rytmityksen, artikulaation ja intonaation tuottamiseen. Vuonna 2021 ilmestyneessä artikkelissa tekoälyn on kerrottu kykenevän lukemaan kirjoitettua tekstiä, esimerkiksi erilaisia aksentteja, sävelkorkeuksia ja äänenvärejä mukaillen. Muutaman tunnin pituinen äänitys

voikin jo riittää melko uskottavan synteettisen äänen luomiseen. (Hao 2021.) Kuitenkin mitä enemmän puhetta tekoälyyn syötetään, sitä parempi lopputuloksesta voi tulla (Lanum 2023).

Tekoälyn on pelätty vievän työpaikat, mutta sen kehitys voi myös avata uusia mahdollisuuksia. Tekoälyn tuottaman synteettisen äänen kehitys voi esimerkiksi tuoda saataville enemmän vaihtoehtoja ja lisätä saavutettavuutta. Synteettisesti tuotettu ääni voisi tulevaisuudessa myös mahdollistaa joillekin näyttelijälle ikään kuin kahdessa paikassa samaan aikaan olemisen. Näyttelijän ollessa muissa töissä synteettinen ääni voisi samaan aikaan lukea hänen äänellään esimerkiksi äänikirjan. (Pihkala 2023.)

Tekoälyn käytöllä voi kuitenkin olla myös riskinsä varsinkin, jos se joutuu väärin käsiin. Ilmeisesti jossakin päin maailmaa on esiintynyt tapauksia, joissa yritykset ovat työsopimuksen yhteydessä pyytäneet ääninäyttelijältä lupaa siihen, että äänestä saa tehdä myös synteettisen version. Jos ääninäyttelijä ei ole suostunut pyyntöön, sopimusta ei välttämättä ole syntynyt ollenkaan. Joissakin tapauksissa vaatimus on saatettu myös kirjoittaa työsopimukseen hyvin epäselvästi ja suurpiirteisesti. Tämä taas on johtanut siihen, että ääninäyttelijät ovat tietämättään suostuneet äänensä vapaaseen käyttöön tekoälyn avulla ilman siitä saatavaa erillistä korvausta. (Lanum 2023.)

Näyttelijöiden ääniä on voitu mallintaa tekoälyllä myös ilman heidän lupaansa (Hao 2021). Se ei välttämättä edes ole kovin vaikeaa, sillä nykyään jotkut sivustot saattavat tarjota mahdollisuutta käyttää synteettisen äänen luomiseen jo olemassa olevia äänitiedostoja. Tämä voi kuulostaa harmittomalle, mutta pahimmillaan se voi mahdollistaa vaikutusvaltaisten ihmisten, kuten poliitikkojen ja julkisuuden henkilöiden äänen väärinkäytön. (Lanum 2023.)

Ei siis ihme, että useilla ääninäyttelijöillä on herännyt kysymys siitä, kuinka he voivat suojella omaa mainettaan, brändiään ja oikeutta ääneensä tekoälyn kehittyessä. Ääninäyttelijöiden huolena on se, etteivät he kykene kontrolloimaan sitä, milloin ja missä heidän ääntään käytetään. Pelkona on myös se, ettei äänen käyttämisestä makseta oikeudenmukaista korvausta. (Hao 2021; Lanum 2023.)

Vaikka nykyinen tekoäly kykenee tuottamaan aidon kuuloista ääntä, se ei vielä ole täysin virheetön. Ensinnäkin, jotta tekoäly voisi tuottaa ääntä, se tarvitsee edelleenkin oppimateriaaliksi oikean ihmisen ääntä, sekä jonkun tekemään hienosäätöä. Lisäksi tekoälyn tuottamaa ääntä ei voi ohjata yhtä helposti kuin oikean ääninäyttelijän. Myös pitkien tekstien lukeminen aidontuntuisesti tuotti ilmeisesti ainakin vielä vuonna 2021 tekoälylle vaikeuksia. Tämä johtuu siitä, että tekoälyn ääneen lukemissa pitkissä teksteissä on paljon helpompi huomata äänessä piirteitä, jotka paljastavat sen synteettisesti tuotetuksi. (Hao 2021.)

Kiistelty seikka on myös se, että vaikka tekoälyn tuottama ääni olisi kuinka hyvä tahansa olisiko sen suoritus verrattavissa oikean ääninäyttelijän suoritukseen. Esimerkiksi ääninäyttelijä SungWon Cho pitää ääninäyttelemistä omana taiteenlajinaan ja siksi ääninäyttelijän suoritusta ei hänen mielestään voi verrata synteettisesti tuotettuun ääneen. (Lanum 2023.) Nykyisen tekoälyn heikkous vaikuttaakin olevan se, että sillä ei ole ihmisen mielikuvitusta ja ideointikykyä, vaan se tekee työnsä olemassa olevien esimerkkien pohjalta ja niitä yhdistelemällä (Virranniemi 2022).

Ihmisellä voikin nykyiseen tekoälyyn nähden olla etua paremmasta ilmaisu- ja tulkintakyvystä, kontekstin ymmärtämisestä sekä niinkin yksinkertaisesta asiasta kuin aidosta inhimillisyydestä. Näyttelijäliiton julkaisemassa Ämyri-verkkolehden artikkelissa yliopistolehtori Anna-Mari Rusanen kertoo kuitenkin, ettei usko kaiken näyttelijöiden tekemän äänityön tarvitsevan niin paljon tulkintakykyä, ettei joku edes yrittäisi jäljentää sitä tekoälyn avulla. Hän epäilee, että kustannussyistä esimerkiksi äänikirjoja aletaan tekemään tulevaisuudessa yhä enemmän synteettisesti tuotetun äänen avulla. (Pihkala 2023.) Voikin olla, että ääninäyttelijän työn pysyvyys tulee tulevaisuudessa linkittymään vahvasti työn arvostukseen. Jos kuluttajat eivät välitä, tuskin välittävät yrityksetkään.

Äänityksiä tekoälyä varten on tehty jo Suomessakin, mutta varsinaiseksi ilmiöksi se ei vaikuta vielä muodostuneen. Näyttelijäliiton julkaisemassa Ämyri-verkkolehdestä kerrotaan, ettei synteettisesti tuotettu ääni ole vielä Suomessa vakiintunut käyttöön (Pihkala 2023). Turunen kuitenkin kertoo tietävänsä tapauksen, jossa suomalaisien ääninäyttelijä palkattiin puhumaan satoja sivuja sanoja synteettisen äänen luomista varten. Tämän jälkeen valmis tuotos tuli yrityksen sivuille ostettavaksi palveluksi. Turusen mukaan äänityksiä tilaavat

tahot eivät aina välttämättä ole suomalaisia, vaan työt voivat mennä myös ulkomaille. Turunen arveleekin, että Suomessa on tällä hetkellä varmaankin enemmän tekijöitä kuin tilaajia. (Turunen 2023.)

Ämyrin artikkelissa kerrotaan, ettei synteettisesti tuotettu ääni ole ainakaan toistaiseksi vienyt suomalaisten näyttelijöiden töitä. Tulevaisuus on kuitenkin epävarma ja tästä syystä näyttelijäliitto ja sen sisarjärjestöt seuraavat tilannetta ja miettivät tapoja, joilla näyttelijöiden etuja voidaan turvata. Näyttelijäliiton yhdysvaltalaisella sisarjärjestöllä SAG-AFRA:lla sen sijaan on jo olemassa lista minimivaatimuksista, joiden olisi hyvä löytyä kaikista äänenkloonausta koskevista sopimuksista. (Pihkala 2023.)

Sopimuksen minimivaatimusten mukaan äänelle ja siitä jalostetuille tuotteille sekä muulle sisällölle tulisi olla tietoturvallinen säilytystila ja esiintyjällä mahdollisuus suostua tai olla suostumatta oman äänensä käyttöön. Äänen käytön rajoitukset tulisi myös käydä sopimuksessa selkeästi ilmi ja äänen hyödyntämisestä pitäisi saada asianmukainen korvaus. Tämän lisäksi, jos ääni on annettu eksklusiiviseen käyttöön, myös tiedot siitä tulisi kirjata ylös ja esiintyjälle tulisi antaa sopiva kompensointi. Myös äänen jatkuva käyttö ja tuotanto tulisi olla mahdollista ääninäyttelijän halutessa lopettaa. Ämyrin artikkelin mukaan vastaavanlaisia sopimuksia ei ole vielä tarvinnut Suomessa tehdä, mutta kirjoittaja kehottaa pitämään kohdat mielessä tulevaisuutta ajatellen. (Pihkala 2023.) Sopimuksen minimivaatimusten voikin huomata kattavan monia huolta aiheuttaneita aihealueita.

3 Ääni työvälineenä ja uskottavien hahmoäänien luonti

3.1 Monipuolinen äänenkäyttö

Monipuolisesta äänenkäytön osaamisesta voi olla ääninäyttelijälle hyötyä (Massa 2016). Tämä johtuu esimerkiksi siitä, että äänenkäytön monipuolinen osaaminen voi parantaa mahdollisuuksia saada alan töitä. (Ciccarelli 2013, 94.) Katja Sirkiä kertoo Yleisradion haastattelussa, että kun erilaisia hahmoääniä tekee tarpeeksi niistä syntyy muistiin ikään kuin äänipankki. Äänipankista on

hyötyä, sillä erilaisten hahmoäänien osaamisen voi auttaa saamaan muitakin kuin vain yhdentyypisiä äänirooleja. (Massa 2016.)

Ääninäyttelijän monipuolisella äänenkäytöllä voidaankin esimerkiksi viitata siihen, että ääninäyttelijä osaa tehdä monenlaisia toisistaan eroavia hahmoääniä. Monipuolinen äänenkäyttö -termi voi kuitenkin myös tarkoittaa sitä, että ääninäyttelijä osaa soveltaa ääntään moneen erilaiseen työtehtävään. Esimerkiksi mainosäänenä toimiminen ja dubbaaminen voivat olla jokseenkin erilaisia työnkuvia, mutta monipuolinen ääninäyttelijä voi osata tehdä molempia. (Ciccarelli 2013, 94.)

Monipuolinen ääninäyttelijä voi kyetä muuntamaan ja käyttämään omaa ääntänsä erilaisilla tavoilla erilaisia tarkoituksia varten. Ääninäyttelijä voi muuntaa puhetapaansa esimerkiksi äänialaa, äänenväriä, äänensävyä tai muuten lausuntaa muuttamalla. (Ciccarelli 2013, 94.) Äänialalla tarkoitetaan kaikkia erikorkuisia säveliä, joita soitin tai ihminen pystyy tuottamaan äänen avulla (Alburger 2019, 16; Siltanen 2021). Äänensävy taas on se tapa, jolla jokin asia sanotaan. Äänensävyllä on hyvin suuri merkitys siihen, millä tavoin kuulijat puheen tulkitsevat. Äänensävyä voidaan käyttää ilmaisemaan tiettyä tunnetta tai tunnelmaa. (Ciccarelli 2013, 345.)

Äänenvärillä viitataan usein puhujan äänen laatuun tai resonointiin eli siihen missä ääni värähtelee. Äänenväriä voidaan kuvata erilaisilla adjektiiveilla esimerkiksi kirkkaaksi, tummaksi, kevyeksi tai puhtaaksi. (Ciccarelli 2013, 154.) Äänenvärin merkittävä osuus on yläsävelsarjoilla. Äänen, eli myös puheen ja laulun, yläsävelsarjat (overtones) ovat äänessä esiintyviä korkeamman taajuuden osia tai harmonisia säveliä, jotka kuuluvat pääsävelen yläpuolella. Nämä yläsävelet ovat luonnollinen osa äänilähteiden äänituotantoa, ja ne antavat soinnille sen erityisen tunnistettavan, värikkään ja monimuotoisen luonteen.

Monipuolisesta äänenkäytön ja hahmoäänien osaamisesta voi siis olla hyötyä. Turunen mainitsi myös haastattelussaan, että ääninäyttelijälle tärkeää on oman äänensä tunteminen (Turunen 2023). Seuraavissa luvuissa käsitellään hieman äänentuotantoa sekä uskottavien hahmoäänien luonnin perusteita. Annetun

informaation on tarkoitus antaa työkaluja omaan ääneen tutustumiseen sekä uskottavien hahmoäänien luomiseen ja harjoitteluun kotona.

3.2 Äänentuotanto

Äänentuotannon määrää asento, hengitystapa ja myös se mistä kohdalta äänen aloittaa. Tasapainoinen asento on tärkeä, koska se vaikuttaa lihaksien vapaaseen toimivuuteen, hengityksen onnistumiseen, sekä siihen millaisia ääniä on mahdollista tehdä. Jos äänen aloittaa huonosti, ei sitä voi korjata ääntä keskeyttämättä. Huono aloitus voi olla esimerkiksi puheen aloittaminen jännittyneellä kurkulla. (Sihvo 2007, 21–22, 25, 37, 39.)

Ääninäyttelijän on tärkeää pystyä tuottamaan laadukasta ja yhdenmukaista ääntä (Alburger 2019, luku 15). Strateginen hengittäminen auttaa käyttämään ääntä parhaalla mahdollisella tavalla (Alburger 2019, 12; Ciccarelli 2013, 82, 84). Hengityksen hallintaan käytetään pallealihasta, joka sijaitsee keuhkojen ja kylkiluiden alapuolella (Alburger 2019, 12; Wright & Lallo 2009, 22).

Pallealihasta säätelemällä on mahdollista hallita ilman ulosvirtausta puheen aikana. Kun pallealihaksella hengitetään, keskivartalon tulisi laajentua, mutta olkapäiden pysyä alhaalla. (Wright & Lallo 2009, 22.)

Palleahengityksen lisäksi on olemassa rintakehähengitys. Rintakehällä hengittäessä ei kuitenkaan ole mahdollista saada yhtä paljon ilmaa keuhkoihin kuin pallealla hengittäessä. (Alburger 2019, 12; Ciccarelli 2013, 84; Wright & Lallo 2009, 22.) Tästä syystä eron hengitystapojen välillä huomaa esimerkiksi ääneen lukiessa. Kun pallealla hengitetään, on mahdollista lukea ääneen pidempään kuin rintakehällä hengittäessä. Pallealihaksella hengittäminen tekee puheesta myös kuuluvan ja auttaa dramaattisien tekstien tulkinnessa. (Alburger 2019, 12; Ciccarelli 2013, 84.)

Turusen mukaan animaatioita dubatessa selkeä artikulointi on tärkeää (Turunen 2023). Artikulaation kannalta merkittävimmät elimet ovat kitapurje eli pehmeä suulaki, kieli ja huulet. Kitapurje kykenee muiden lihasten yhteistyön vaikutuksesta sulkemaan nenäportin. Nenäportin tulee olla täysin auki nenä-

äänteitä ääntäessä, tai muuten ääni kuulostaa tukkoiselta. Konsonantteja ääntäessä nenäportti taas pidetään kiinni, jotta paine ei karkaa. (Aalto & Parviainen 1974, 90–91.)

Kieli on kolmesta artikulaatioelimestä tärkein. Sen muotoutumiskyky ja erityisesti tahdonalainen liikkuvuus mahdollistavat selkeän artikulaation. Huulet ovat myös olennainen osa puheentuotantoa. Ne toimivat itsenäisinä äänteiden muodostajina, sekä puheen viimeistelijöinä. Huulten lisäksi tarvitaan ilmelihasten apua, jotta äänteet olisivat selkeitä. Muutenkin kasvilihasten liikkeet ja mimiikka yleisesti vaikuttaa siihen, mille ulostuleva ääni kuulostaa. (Aalto & Parviainen 1974, 91–92.) Hahmoääniä harjoitellessa voikin kokeilla miten erilaiselle äänen saa kuulostamaan ainoastaan ilmeitä ja eleitä muuttamalla.

3.3 Prosodia

Sanat ovat puheessa tärkeitä, mutta niiden merkityksen määrää ääni (Sihvo 2007, 13). Prosodia on yleistermi puhejaksossa esiintyvälle puheen sävelkorkeuden, äänen voimakkuuden, puheen nopeuden, artikulaation selkeyden ja äänenlaadun vaihtelulle. Sen keskeisiä käsitteitä ovat intonaatio, painotus ja rytmi. (Yli-Luukko 2022.)

Intonaatiolla tarkoitetaan puheessa esiintyvää sävelkulkua. Intonaatiolla on merkitystä puheen jaksotuksessa, ja joissakin kielissä lauseintonaatio voi paljastaa, onko lause tarkoitettu kysymykseksi vai toteamukseksi. (Savolainen 2001; Yli-Luukko 2022.) Intonaatiosta voi myös esimerkiksi kuulla, onko puhuja sanonut lauseensa loppuun vai aikooko hän vielä jatkaa. Näiden lisäksi intonaatiosta voi myös joskus päätellä puhujan tunnetilan tai asenteen kertomaansa asiaa kohtaan. (Savolainen 2001.) Intonaatioon on tärkeää kiinnittää huomiota varsinkin dubatessa (Turunen 2023; Yleisradio 2023).

Nopeasti puhuttaessa sanat voivat alkaa puuroutua ja lauseet muuttua epäselviksi. Kun tärkeät sanat sanoo selvästi ei haittaa, vaikka muut sanat sanoisi nopeammalla tempolla. (Sihvo 2007, 50–51.) Painotuksella tarkoitetaan tärkeän kohdan nostamista muusta puheesta äänen avulla. Suomen kielessä

painotus on usein sanan ensimmäisessä tavussa, mutta se voi olla myös koko sanassa tai lauseessa. Painotetun kohdan voi huomata sävelkorkeudesta, intensiteetistä, tavunkestosta sekä tavallista selkeämmästä artikulaatiosta. (Yli-Luukko 2022.)

Oikealla rytmityksellä on suuri merkitys ääninäyttelijän työssä (Wright & Lallo 2009, 51). Puheen rytmillä voidaan yksinkertaistettuna tarkoittaa painollisten ja painottomien tavujen vaihtelua (Yli-Luukko 2022). Ääninäytellessä rytmiin voi vaikuttaa esimerkiksi intonaatio sekä se, miten hengitys ja tauottaminen ajoitetaan (Alburger 2019, 15). Rytmityksen merkitys korostuu varsinkin silloin, kun kyseessä on dubbaaminen. Animaatioissa dialogi etenee usein vauhdilla, joten puheen tulee olla rytmittynä niin, ettei sanojen väliin tule pitkiä taukoja. (Wright & Lallo 2009, 51.)

Prosodia on yhtä tärkeää puheen ymmärtämisen kannalta kuin sanavälit, välimerkit ja kappalejaot kirjoitetulle tekstile. Osittain sillä on myös samoja funktioita, sillä myös prosodian tehtävä on jaksottaa puhetta. (Yli-Luukko 2022.) Hahmoääniä harjoitellessa voi kokeilla miten saman lauseen merkitys muuttuu esimerkiksi sanojen painotusta, puheen rytmiä tai intonaatiota muuttamalla.

3.4 Äänen sijoittaminen

Yksi ääninäyttelijälle hyödyllisistä taidoista on kyky sijoittaa ääni erilaisiin kohtiin omassa kehossa ja näin muuttaa sitä mille ääni kuulostaa. Taidon tarpeellisuus korostuu varsinkin, kun aletaan luomaan omia hahmoääniä. Esimerkiksi se minkä kokoinen ja muotoinen hahmo on voi vaikuttaa siihen mistä kohdasta kehoa äänen tulisi lähteä, jotta se kuulostaisi hahmolle sopivalle. (Wright & Lallo 2009, 109.)

Kirjassa *The Art of Voice Acting: The Craft and Business of Performing for Voiceover*, annetaan 12 esimerkkiä siitä, mihin äänen voi kehossaan sijoittaa ja mille ulostulevan äänen tulisi kuulostaa. Kirjan mukaan äänen sijoittaminen tehdään kuvittelemalla äänen lähtevän eri paikoista kehoa. Ääni voi lähteä esimerkiksi pääläeltä, silmien takaa, poskien yläpuolelta tai rentoina olevista

poskista, suun edestä, kielen alta, palleasta, kurkusta tai kurkun takaosasta, nenästä, rintakehästä tai mahasta. (Alburger 2019, luku 15.)

Kirjan mukaan sijoituksen ollessa pääläella, äänen tulisi kuulostaa hyvin pieneltä. Jos sijoitus taas on silmien takana, äänen olisi tarkoitus kuulostaa vähän sille, kuin nenä olisi tukossa. Poskien yläpuolelle sijoitetun äänen tulisi kuulostaa kirkkaalle, ja rentoihin poskiin sijoitetun äänen pehmeälle ja epäselvälle. Jos sijoitus taas on suun edessä, ulostulevan äänen tulisi kuulostaa hyvin puhtaalle. (Alburger 2019, luku 15.)

Kirjassa kerrotaan myös, että kielen alle sijoitetun äänen tulisi olla vetelän tai huolimattoman kuuloista. Palleaan sijoitetun äänen taas on tarkoitus kuulostaa voimakkaalle. Jos ääni on sijoitettu kurkkuun, sen tulisi kuulostaa käheälle, mutta jos ääni on sijoitettu kurkun takaosaan sen pitäisi kuulostaa sille, kuin puheessa käytettäisiin paljon ilmaa. Nenään sijoitetun äänen tulisi kuulostaa nasaaliselta ja rintakehään sijoitetun äänen lujalta ja syvä-ääniseltä. Vatsaan sijoitetun äänen taas tulisi olla matala. (Alburger 2019, luku 15.)

3.5 Äänenhuolto

Äänenhuollolla on suuri merkitys varsinkin, kun kyseessä on henkilö, joka käyttää paljon puhetta työssään. Äänenhuolto olisi hyvä harjoittaa päivittäin avaamalla ääni aamulla ja antamalla sen levätä työpäivän jälkeen. (Sihvo 2007, 85.) Äänen lämmittelyminen ennen sen käyttöä on hyvin tärkeää, jotta ääni on elastinen. Elastinen ääni on vetreä, ja sitä voidaan käyttää ja hallita luontevasti ilman ongelmia. (Ciccarelli 2013, 94.)

Osa äänenhuoltoon on myös esimerkiksi se, että pyritään ehkäisemään äänenlaadun muuttumista välttämällä tiettyjä ruokia ja juomia. Esimerkiksi kofeiini, alkoholi ja kaikenlainen hengitetty savu voi kuivattaa äänihuulia ja vääristää siten ulostulevaa ääntä. (Alburger 2019, 12; Ciccarelli 2013, 157.) Joillakin ihmisillä maitotuotteet voivat lisätä limaneritystä, mikä ei puheentuotannon kannalta ole optimaalista. Monia näitä ääniongelmia voidaan kuitenkin estää runsaalla veden juomisella. (Ciccarelli 2013, 157.)

Terve ääni on sellainen, joka toimii ongelmitta ja välittää viestin perille halutulla tavalla (Sihvo 2007, 21). Huutaminen, kiljuminen, itkeminen, oksentaminen tai esimerkiksi nuhakuumeeseen sairastuminen voi muuttaa sitä mille ääni kuulostaa. Sairastuminen tai äänen yllirasitus voi aiheuttaa sen, ettei ääninäyttelijä voi tehdä kaikkia ääniä, joita hän yleensä kykenisi tekemään. (Ciccarelli 2013, 157.)

Puhetta äänittäessä ongelmaksi voi ilmaantua suhuääne. Ainoa suomen kielen oman äännejärjestelmän sibilantti eli suhuääne on s-kirjain. Sen lisäksi suhuäänteitä on muista kielistä rantautuneet lainakirjaimet z, š ja ž. (Kolehmainen 2014.) Äänittäessä suhuääntä voidaan hallita De-Esser (sibilance limiter) -työkalun avulla tai seisomalla hieman etäämmällä mikistä (Alburger 2019, 12; Wright & Lallo 2009, 28). Suhuääntä voi opetella myös itse kontrolloimaan (Wright & Lallo 2009, 28). Joskus suhuääni voi johtua esimerkiksi hammasvälistä tai huonosti paikatusta hampaasta. Silloin voi olla hyvä idea kääntyä hammaslääkärin puoleen. (Alburger 2019, 12; Wright & Lallo 2009, 28.)

3.6 Hahmoäänien luonti

Hahmojen luominen voi auttaa ääninäyttelijää löytämään itsestään uusia hahmoääniä sekä palauttamaan mieleen jo aiemmin luotuja ääniä. Hahmojen ja hahmoäänien luominen on luova prosessi, eikä siihen ole yhtä oikeaa tapaa. Joillakin ihmisillä hahmoäänit voivat syntyä kuin itsestään, mutta olemassa on myös apukeinoja, joita voidaan käyttää prosessin helpottamiseksi. (Wright & Lallo 2009, 103.)

Tehokkaan hahmoäänien luominen onnistuu parhaiten, kun sen aloittaa oman luonnollisen äänen pohjalta. Luonnollisesta äänestä lähtöisin olevan äänen vastakohtana on pakotettu ääni. Ääntä ei kannata lähtökohtaisesti pakottaa, sillä hahmoääni on silloin harvoin tehokas. Tämän lisäksi pakotettu ääni voi vahingoittaa äänihuulia, eikä ääntä pysty muutenkaan ylläpitämään pitkään. (Alburger 2019, luku 15.)

Pakottamisen sijaan omaa luonnollista ääntä voi liioitella. Se kuinka paljon liioittelua tarvitaan, riippuu siitä mihin ääntä käytetään. Jos kyseessä on esimerkiksi äänikirja tai vaikka jonkinlainen selostettu yritysvideo, ääntä ei usein tarvitse liioitella kovin paljoa. Sen sijaan, jos kyseessä on esimerkiksi animaatio tai videopeli, ääntä voi olla tarpeen liioitella enemmän. Liioittelu voi koskea hahmon persoonallisuuspiirteitä, tunteita tai asennetta. Jos hahmolla on joitakin muita erityispiirteitä, se voi olla myös niiden kanssa leikittelyä. (Alburger 2019, luku 15.)

Toisinaan ääninäyttelijät saattavat myös dubata niin sanotusti omalla äänellään. Jotkut ääninäyttelijät kokevat äänen sitä vaikeammaksi, mitä lähempänä se on heidän omaa luonnollista ääntään. Antti Pääkkönen kertoo Kultakuume-podcastissa pistäneensä asian merkille dubatessaan Woodya elokuvassa Toy Story. Pääkkösen Woodylle tekemä ääni on hyvin lähellä hänen omaa ääntänsä. Myös Annituuli Kasurinen mainitsee huomanneensa asian varsinkin silloin, kun hän on dubannut aikuishahmoa. (Enckell 2011.) Kyseessä voi kuitenkin olla enemmän makuasia, sillä esimerkiksi Markus Bäckman kertoo pitävänsä eniten rooleista, joissa hän pääsee käyttämään omaa tavallista ääntään. (Aforeko 2011b.)

Prosessi voidaan aloittaa esimerkiksi miettimällä minkälainen ääni kullekin hahmotyypille sopisi. Hahmotyypit voidaan jakaa esimerkiksi kuuteen eri ryhmään: todenmukaisiin hahmoihin, klassisiin sankarihahmoihin, fantasiahahmoihin, ”jokamies”-hahmoihin, amorfisiin hahmoihin sekä symbolisiin hahmoihin. Realistiset hahmot muistuttavat ”jokamies”-hahmoja, mutta ovat usein monitasoisempia ja heidän luonteessaan on enemmän vivahteita. Realististen tunteiden ja asenteidensa vuoksi, realistiset hahmot voivat muistuttaa meitä ihmisistä, joita oikeasti tunnemme. Realistisia hahmoja käytetään esimerkiksi nykykirjallisuudessa ja draamoissa. (Wright & Lallo 2009, 108.)

Klassisilla sankareilla on realistisia piirteitä, mutta he ovat usein realistisia hahmoja yksiulotteisempia. Monia klassisia sankareita voidaan myös kutsua niin sanotusti elämää suuremmiksi. Klassisiin sankareihin voidaan lukea erilaiset soturi-, seikkailija-, ja toimintahahmot. Heitä käytetään esimerkiksi tieteis- ja lännenelokuvissa, sekä sarjakuvissa. (Wright & Lallo 2009, 108.)

Fantasiahahmot ovat romantisoituja, usein taikamaailmassa asuvia olentoja. Fantasiahahmo voi näyttää erikoiselta, ja hänellä voi olla voimia, joita hän kykenee käyttämään joko hyvään tai pahaan. Fantasiahahmon ääni voi myös olla erilainen tavallisiin hahmoihin verrattuna. ”Jokamies”-hahmo sen sijaan toimii tarinassa yleisön edustajana ja kuvastaa keskiverto miestä, naista tai lasta. ”Jokamies”-hahmon tarkoitus on olla ennen kaikkea samaistuttava, joten hänellä on useita ihmiselle tyypillisiä piirteitä. (Wright & Lallo 2009, 108–109.)

Antropomorfiset hahmot eivät ole ihmisiä, mutta heillä on muutamia ihmismäisiä piirteitä joihin yleisö voi samaistua. Antropomorfiset hahmot voivat olla kuin tiettyjen persoonallisuuspiirteiden fyysisiä ilmentymiä, ja se voi näkyä myös heidän ulkoisessa olemuksessaan. Antropomorfisia hahmoja on esimerkiksi Halinalle-sarjan nimikkohahmot. Symboliset hahmot ovat yksiulotteisia ja he voivat kuvastaa jotakin ajatusta tai persoonallisuuspiirrettä. Symboliset hahmot voivat kannattaa aatetta esimerkiksi pahuudesta, oikeudesta tai ahneudesta. Symbolisia hahmoja on tyypillisesti käytetty esimerkiksi saduissa, sarjakuvissa ja fantasiatarinoissa. (Wright & Lallo 2009, 108.)

Hahmotyyppin lisäksi apuna voidaan käyttää hahmon luonteenpiirteitä. Esimerkiksi Antti Pääkkönen sanoo haastattelussaan hahmon luonteenpiirteiden olevan se, mistä hän itse lähtee hahmoääntä hakemaan. (Enckell 2011.) Hahmolla esiintyviä positiivisia luonteenpiirteitä voi olla esimerkiksi päättäväisyys, lojaalius, iloisuus, ystävällisyys, rehellisyys, kärsivällisyys tai vilpittömyys. Vastaavasti negatiivisia piirteitä voi olla esimerkiksi pessimistisyys, epärehellisyys, ahneus, kärsimättömyys, ilkeys tai vaikka anteeksiantamattomuus. (Miyamoto 2022.)

Näiden lisäksi hahmo voi olla luonteeltaan karismaattinen, kunnianhimoinen, villi, leikkisä tai itsevarma. Luonteenpiirteitä on tietysti olemassa paljon enemmänkin, mutta näistä voi aloittaa. Luonteenpiirteiden ymmärtäminen on tärkeää, sillä ne vaikuttavat siihen millä tavoin hahmo ilmaisee itseään ja tunteitaan. (Miyamoto 2022.)

Käytännössä hahmoääni syntyy siis, kun määritelty puhetapa yhdistetään hahmon ajatuksiin, tunteisiin ja psykologiaan. Ääniä on mahdollista harjoitella

muun muassa kehittämällä kokonaisvaltaisia hahmoja itse. Ääntä suunniteltaessa voidaan miettiä esimerkiksi hahmon äänen korkeutta, sijoitusta ja erityispiirteitä sekä puheen rytmitystä ja nopeutta. Näiden lisäksi voidaan kokeilla miten suun eri asennot vaikuttavat ulostulevaan ääneen. (Alburger 2019, luku 15.) Äänen lisäksi voidaan miettiä hahmon menneisyyttä ja maailmankuvaa (Ciccarelli 2013, 147). Myös asiat, kuten hahmon ikä, sukupuoli, asenne, energiataso ja ulkonäkö voidaan huomioida. Luodun hahmon tiedot voidaan kirjoittaa ylös muistamisen helpottamiseksi. Hahmoääniä harjoitellessa voidaan apuna käyttää myös esimerkiksi hahmopiirroksia tai netistä löytyviä leikekuvia. (Alburger 2019, luku 15.)

3.7 Imitointi työvälineenä

Hahmoäänien luomista voidaan lähestyä myös toisenlaisesta näkökulmasta. Aiemmassa luvussa tutustuttiin hahmoäänien luomiseen itse, mutta myös imitointi voi olla hyvä työväline uusien äänien opetteluun (Alburger 2019, 11; Wright & Lallo 2009, 24). Imitoinnin hyöty on siinä, että se voi auttaa ymmärtämään minkälainen puhetekniikka missäkin tilanteessa toimii. Ammattiääninäyttelijöiden suoritusten jäljentely voi esimerkiksi auttaa löytämään oikeanlaisen rytmityksen puheeseen. (Alburger 2019, luku 2.)

Jäljentelyllä on kuitenkin rajansa, sillä jokaisella ihmisellä on oma uniikki äänijälki. Edes parhaat imitoijat eivät pysty jäljentämään toisen ihmisen puhetapaa kokonaisuudessaan. Tiettyyn pisteeseen asti äänen matkiminen on kuitenkin mahdollista esimerkiksi purkamalla ääni eri osa-alueisiin. Näitä osa-alueita on muun muassa äänityyppi, äänenikä, äänenväri, aksentti, rytmi, intonaatio ja äänen sijoitus. (Ciccarelli 2013, 345, 347.)

Ihmisten äänityypit voidaan likimäärin jakaa neljään eri pääluokkaan: sopraanoihin, alttoihin, tenoreihin ja bassoihin. Näiden neljän pääluokan alla on monia alaluokkia, joita hyödyntäen voi tarkemmin määrittellä oman äänityyppinsä. (Ciccarelli 2013, 345.) Äänityypin määrittelyyn käytetään esimerkiksi äänen sointiväriä sekä äänen vahvuusaluetta. Äänen vahvuusalue on se äänialue, jolla ääni soi ja toimii kaikkein parhaiten. (Voicemanual 2019.)

Ääneniällä tarkoitetaan sitä, kuinka vanhalle jonkun henkilön ääni kuulostaa. Äänenikä ei siis aina ole sama kuin henkilön oikea ikä. Ääninäyttelijän näkökulmasta ääneniällä on merkitystä varsinkin silloin, kun pyritään jäljittelemään jonkun toisen ihmisen ääntä. (Ciccarelli 2013, 345.)

Korostus eli aksentti voi paljastaa mistä maasta tai kaupungista joku henkilö on kotoisin (Ciccarelli 2013, 345). Aksentteja voidaan hyödyntää osana ääninäyttelemistä ja erityisesti juuri hahmonluontia. Tällöin tärkeää on, että aksentti vaikuttaa autenttiselta ja on helposti ymmärrettävissä. Varsinkin animaatioissa täyteen realistisuuteen ei aina pyritä, vaan tärkeämpää voi olla, että aksentti on uskottava, hauska ja sopii hahmolle. (Wright & Lallo 2009, 60.)

Aksentteja ei pidä sekoittaa murteisiin. Murteet ovat ajansaatossa eri yhteisöille määräytyneitä kielimuotoja. (Kotimaisten kielten keskus 2022a.) Suomessa suomen kieleen pohjautuvat murteet jaetaan kahteen pääryhmään: itä- ja länsimurteisiin (Kotimaisten kielten keskus 2022b). Itselle täysin vieraan murteen oppimista voidaan haastavuudessaan verrata uuden kielen opetteluun. Sävelkulku, rytmi ja murteen emootiopohjan tunnistaminen on tärkeää uuden murteen opettelussa, joten musikaalisuudesta voi olla hyötyä tässäkin asiassa. (Tuomola 2015.)

Jäljittelystä voi olla apua myös ääninäyttelijän oman signature voicen löytämisessä (Ciccarelli 2013, 70). Ääninäyttelijän signature voice on ääni, joka on hänelle kaikkein ominaisin ja, jota hänet palkataan useimmiten tekemään (Alburger 2019, 16; Ciccarelli 2013, 69). Henkilö, jolla on hyvin tunnettu signature voice on esimerkiksi näyttelijä Morgan Freeman. Kyseisen äänen tekeminen ei aina välttämättä ole ääninäyttelijästä itsestään kaikkein mieluisinta, mutta sen avulla hän tienaa eniten. Ääni voi toisinaan olla jopa ristiriidassa ääninäyttelijän oman luonteen kanssa. (Ciccarelli 2013, 69,71.)

3.8 Uskottava ja erottuva ääni

Ääninäytellessä on hyvin tärkeää olla autenttinen eli aito. Kuulijoiden tulee uskoa, että se mitä ääninäyttelijä sanoo, on totta. Jos ääninäyttelijä ei itse usko sanomaansa, ei sitä usko myöskään kuulijat. (Alburger 2019, 15; Ciccarelli

2013, 117.) Autenttisuuden kannalta on tärkeää, että ääninäyttelijä tekee tiettyjä valintoja esimerkiksi puhetapaan liittyen ja sitoutuu niihin (Alburger 2019, 15, 18; Ciccarelli 2013, 148). Muutoksia voidaan toki tehdä jälkikäteen, mutta jos omia valintoja alkaa kyseenalaistamaan kesken puheen, se kuuluu äänessä. Tämä voi esiintyä tahattomana muutoksena hahmon asenteessa, äänensävyssä tai luonteen tulkinnassa yleisesti. (Alburger 2019, luku 28.)

Ääninäyttelijän tulee kyetä tuottamaan laadukasta ja yhdenmukaista ääntä (Alburger 2019, luku 15). Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että äänen tulisi olla jotenkin monotonista. Uskottavan hahmoäänen kannalta on tärkeää, että hahmon äänestä löytyy erilaisia sävyjä, joilla ilmaista voimakkaitakin tunteita. (Turunen 2023.) Äänen tulee myös olla sellainen, että ääninäyttelijä kykenee pitämään sitä tarpeeksi kauan kerrallaan (Kokko 2017). Jos näin ei tapahdu, uskottavuus kärsii. (Alburger 2019, luku 15.)

Hahmoääniä voidaan tehdä esimerkiksi erilaisia animaatiotuotantoja varten. Silloin on tärkeää, että ääninäyttelijä pitää energiatason korkealla. Tällä ei tarkoiteta sitä, että kaikki repliikit on sanottava erittäin kovaan ääneen tai innokkaasti, vaan että äänen ulosannissa on oltava voimakkuutta. Energiatason ylläpitämiseen auttaa monille se, että ääninäyttelemiseen käytetään kasvoja, käsiä ja koko kehoa. (Wright & Lallo 2009, 24, 52.)

Hahmoja luodessa on tyypillistä antaa hahmoille piirteitä, jotka erottavat heidät muista. Kirjassa *Voice-Over For Animation* mainitaan termi *wrinkle*, joka tarkoittaa suomeksi ryppyä tai vikaa. Kirjassa kerrotaan, että *wrinklet* ovat hahmon äänen tunnuspiirteitä. *Wrinklejä* voidaan tehdä suulla tai puheen rytmityksen avulla ja niihin voidaan laskea esimerkiksi erikoinen nauru, sanoissa takeltelu, sammaltava puhe, murtuva ääni, täryäänteet, tuhahdukset ja muut vastaavat. Kirjassa kerrotaan, että *wrinklet* tuovat hahmoon persoonallisuutta, mutta niitä ei kannata antaa liikaa yhdelle hahmolle. (Wright & Lallo 2009, 48, 112, 255.)

Näiden lisäksi hyvä opettelunaihe on niin sanotut ihmisääniefektit. Ihmisääniefekteillä tarkoitetaan ääniefektejä, joita ihminen tekee oman äänensä avulla. Ihmisääniefekteiksi voidaan luetella esimerkiksi niiskuttaminen, aivastaminen, nielaiseminen, röyhtäiseminen, kuorsaaminen, nikottaminen ja

viheltäminen. Samaan ryhmään kuuluvat myös esimerkiksi erilaiset itkut, naurut ja ihmisen tekemät eläinäänet. (Wright & Lallo 2009, 48–51.)

3.9 Heittäytyminen

Autenttisten hahmoäänien luominen voi vaatia esiintymistaitojen lisäksi tiettyjen tekniikoiden ja erilaisten menetelmien tuntemista. Äänenopettelu alkuvaiheessa on kuitenkin eräs sudenkuoppa, jota ei aina ajattelisi. Yksi suurimmista esteistä ääninäyttelemisen opettelussa on pelko. Pelko on usein täysin aiheetonta, mutta sillä voi olla suuri vaikutus suorituksen laatuun. Esimerkiksi pelko osaamattomuudesta tai toisten silmissä hölmölle näyttämisestä voi pahimmassa tapauksessa lamaannuttaa kokonaan edes yrittämästä. (Alburger 2019, luku 5.)

Muutenkin oman mukavuusalueen ulkopuolelle meneminen voi aloittaessa olla haastavaa. Varsinkin alkuvaiheessa on tärkeää antaa itselleen lupa leikittelyyn, siitäkin huolimatta, että se voi tuntua vaikealle. Sitä mukaa kuin harjoittelee, myös mukavuusalue laajenee ja tekemisestä tulee paljon helpompaa. Tämä kuitenkin vaatii sen, että tiedostaa omat pelkonsa ja yrittää niistä huolimatta. (Alburger 2019, luku 5.)

Jotta ääni kuulostaa autenttiselta, hahmoon tulee kyetä eläytymään. Kuitenkin, jotta hahmoon pystyy eläytymään, täytyy pystyä myös heittäytymään. Tämä vaatii rohkeutta leikkiä ja kokeilla uutta. Myös läsnäolo ja keskittyminen ovat tärkeitä hyvän suorituksen kannalta. (Alburger 2019, luku 5.) Jarkko Tammisen mielestä nimenomaan heittäytyminen on ääninäyttelemisessä kaikkein tärkeintä. On parempi, että suoritus menee vähän yli kuin jää vajaaksi. (Ruutu 2022.)

Tässä opinnäytetyössä esitetyt menetelmät ovat vain yksi tapa tehdä sama asia. Alussa hahmoäänien luominen ja niiden harjoittelu voi vaatia paljon ajatustyötä ja kokeiluja. Harjoittelu kuitenkin lisää luontevuutta ja lopulta on mahdollista tehdä ääneen liittyviä teknisiä valintoja enemmän intuitiivisesti eli liikoja ajattelematta. (Alburger 2019, luku 5.)

4 Tulosten tarkastelu

Opinnäytetyöni päätavoitteena oli kerryttää omia tietotaitojani aiheeseen liittyen. Erityisesti minua kiinnosti dubbaamisen eri osa-alueet, mitä hyvältä ääninäyttelijältä vaaditaan, miten hahmoääniä tehdään ja kuinka äänitystilanteet studiossa etenevät. Opinnäytetyön tekemisen avulla sain paljon tietoa aiheeseen liittyen sekä kokonaisvaltaisen kuvan siitä, mitä ääninäyttelemine Suomessa on. Tästä syystä saavutin päätavoitteeni mielestäni hyvin opinnäytetyötä tehdessä.

Toisena tavoitteena oli se, että opinnäytetyö tarjoaisi tietoa kaikille alasta kiinnostuneille sekä mahdollisesti niille, jotka siirtyvät alan töihin muista työtehtävistä. Uskon tämänkin tavoitteen onnistuneen ainakin siltä osin, että ihmiset, jotka eivät alaa tunne, saavat opinnäytetyön kautta kurkistuksen ääninäyttelijöiden maailmaan. Se, kuinka paljon alalle siirtyvät ihmiset saavat tietoa tai apua opinnäytetyöstä, riippuu varmaankin jonkin verran siitä, mistä töistä he tulevat ääninäyttelemisen puolelle. Äänenkäytön ammattilaisille ei välttämättä ole opinnäytetyöstä yhtä paljon hyötyä kuin sellaiselle, joka vasta aloittelee. Historiaa ja tulevaisuutta käsittelevät aiheet voivat kuitenkin kiinnostaa heitäkin.

Koska dubbaamisesta tai ääninäyttelemisestä Suomessa ei ole olemassa juurikaan kirjallisuutta, yksi sivutavoitteista oli myös saada koottua alan tietoa yhteen paikkaan. Uskon, että opinnäytetyöni antaa ainakin hyvän käsityksen siitä, millaista julkaistua tietoa aiheesta kykenee tällä hetkellä löytämään. Sanoisin siis, että saavutin asettamani tavoitteen hyvin. Tietysti näin jälkikäteen ajateltuna olisin voinut kerätä vielä enemmän sisäpiiritietoa esimerkiksi tekemällä useampia haastatteluita itse. Toivonkin, että jatkotutkimuksia tehdään tulevaisuudessa, sillä kirjoittamatonta tietoa löytyy vielä paljon.

5 Pohdinta

Kaiken kaikkiaan olen tyytyväinen opinnäytetyöhön käyttämäni aikaan, panokseen ja saamiini tuloksiin. Saavutin asettamani tavoitteet mielestäni hyvin. Erityisen iloinen olen kaikesta siitä tiedosta, jota alasta olen saanut opinnäytetyötä tehdessäni. Uskon, että olen ainakin tiedollisesti saanut hyvän lähtökohdan, jos joskus aion itse alalle pyrkiä.

Opinnäytetyössä haastavinta oli käsitellä aihepiirejä, joista en etukäteen tiennyt juuri mitään. Lisähaastetta toi se, jos lähteet olivat englanniksi. Esimerkiksi monet äänentuotantoa käsittelevät asiat ja termit olivat itselleni ihan uusia. Hämmennystä aiheutti myös se, että samat asiat saatettiin selittää vähän eri tavalla lähteestä riippuen. Olen kuitenkin tyytyväinen, että jaksoin tutkia asiaa, sillä esimerkiksi äänentuotannon termien tunteminen auttaa oman kokemuksen mukaan myös muissa asioissa, kuten hahmoäänien luonnissa.

Aineiston kerääminen tapahtui muun muassa kirjoja, artikkeleita ja blogeja lukemalla. Tämän lisäksi katsoin videoita, kuuntelin podcasteja ja tein yhden oman haastattelun. Etsin myös lukuisia eri haastatteluita netistä. Käytetyn aineiston paikkansapitävyyttä analysoin muun muassa arvioimalla sivustojen ja muiden lähteiden, sekä niiden tehneiden ihmisten luotettavuutta. Vertailin lähteitä myös toisiinsa ja otin huomioon esimerkiksi journalistien eettiset ohjeet. Tämän lisäksi vertasin lähteitäni myös saamaani asiantuntijahaastatteluun. Opinnäytetyössäni ei myöskään pitäisi olla eettisiä ongelmia. Kaiken kaikkiaan olen yrittänyt tehdä opinnäytetyöni parhaani mukaan luotettavan tiedon perusteella.

Opinnäytetyötä kriittisesti tarkasteltaessa sanoisin sen heikkoutena olevan englanninkieliset lähteet, jotka on pitänyt kääntää, sekä mahdollisesti vanhentunutta tietoa sisältävät teokset ja verkkolähteet. Olen kuitenkin tiedostanut asian työtä tehdessäni ja koittanut minimoida mahdolliset riskit koko prosessin ajan. Opinnäytetyön näkökulmasta heikkoutena on myös blogihaastatteluiden käyttö lähteenä. Työtä tehdessäni käytin esimerkiksi Afurekon blogissa julkaistuja haastatteluja apuna erityisesti dubbausalan historiaa tutkiessani. Päädyin ottamaan haastattelut mukaan lähteeksi arvioituani sivuston, tekijöiden ja annettujen tietojen luotettavuutta. Tein näin muun muassa vertaamalla annettuja tietoja muihin lähteisiin, sekä erityisesti tutkimalla haastatteluiden yhteydessä julkaistuja todisteita haastatteluiden

tapahtumisesta ja annettujen tietojen oikeellisuudesta. Henkilökohtaisesti uskon käyttämieni lähteiden olevan luotettavia, mutta tietysti lukijat voivat arvioida lähteiden luotettavuuden myös itse.

Sanoisin, että opinnäytetyöni yhteiskunnallinen merkitys tulee siitä, että ala kiinnostaa monia, mutta siitä ei ole ollut aiemmin juurikaan kirjallista tietoa. Tämä opinnäytetyö täyttää vähän tuota tyhjiötä tuomalla yhteen alasta saatavilla olevaa tietoa. Opinnäytetyötä tehdessäni olen oppinut paljon äänenkäytöstä ja alasta Suomessa. Olen myös saanut huomata, että ääninäyttelijän eri työtehtävät ja niiden taitovaatimukset voivat erota toisistaan välillä aika paljon. Havaintojeni mukaan, mitä enemmän taiteellista ja ilmaisullista vapautta ääninäyttelijällä on työssään, sitä enemmän ääninäyttelijältä vaaditaan taustalla olevaa koulutusta. Jos taas taiteellista vapautta on hyvin rajatusti ja tekniikan osaamisella sekä rytmityksen ymmärtämisellä on iso merkitys, taidot kuten musikaalisuus voivat korostua näyttelijätaitojen rinnalla.

Dubbaamisen kannalta kaikkein ihanteellisin yhdistelmä vaikuttaakin näin yleensä ottaen olevan hyvä asenne ja vankka näyttelijäpohja yhdistettynä rytmitajuun sekä tekniikan tuntemiseen. Myöskään hyvästä laulutaidosta ei ole haittaa. Ääninäyttelemisen pariin on mahdollista päästä ilman teatterikoulutusta, mutta jos koulutusta ei ole, itsensä kehittäminen voi olla paljon enemmän ääninäyttelijän tai ääninäyttelijäksi pyrkivän omalla vastuulla. Koulutuksen puuttuminen voi tuoda omat haasteensa, mutta mahdotonta alalle pääsy ei ole. Varsinkaan jos sinulla on yhtään PR-arvoa.

Olen myös päässyt arvioimaan omaa soveltuvuuttani alalle. Ala kiinnostaa yhtä paljon kuin aiemmin, ja on hyvin mahdollista, että joskus ääninäyttelijän töitä päädyn tekemään. Nyt aikeenani on etsiä keinoja omien taitojeni kehittämiseen, pitäen kuitenkin silmäni auki tilaisuuksien varalta. Saa siis nähdä mitä tulevaisuus tuo tullessaan. Tällä hetkellä kaikki on mahdollista.

Lähteet

- Aalto, A.L & Parviainen K. 1974. *Auta ääntäsi*. 8. uudistettu painos. Helsinki: Otava.
- Afureko. 2011a. Vertailu: Lumikki ja seitsemän kääpiötä – Ranin vs. Lehtosaari. Afureko. 28.2.2011. Blogi. <https://afureko.wordpress.com/2011/02/28/vertailu-lumikki-ja-seitsemän-kaapiota-%E2%80%93-ranin-vs-lehtosaari/>. 3.6.2023.
- Afureko. 2011b. Lööpissä: ”Suuri sankarimme suurehkoissa raappahousuissaan”. Afureko. 21.3.2011. Blogi. <https://afureko.wordpress.com/2011/03/21/loopissa-suuri-sankarimme-suurehkoissa-raappahousuissaan/>. 5.5.2023.
- Afureko. 2013a. Lööpissä: ”Onhan tää karhun elämää~”. Afureko. 11.4.2013. <https://afureko.wordpress.com/2013/04/11/loopissa-onhan-taa-karhun-elamaa/>. 31.5.2023.
- Afureko. 2013b. Dubbaukset esillä 90-luvun mediassa. Afureko. 29.4.2013. <https://afureko.wordpress.com/2013/04/29/dubbaukset-esilla-90-luvun-mediassa/>. 6.6.2023.
- Afureko. 2014. Lööpissä: ”Sinä olet lapsen leikkivempele!”. Afureko. 9.9.2014. Blogi. <https://afureko.wordpress.com/2014/09/09/loopissa-sina-olet-lapsen-leikkivempele/>. 3.5.2023.
- Alburger, J. 2019. *The Art of Voice Acting: The Craft and Business of Performing for Voiceover*. Abingdon-on-Thames: Taylor & Francis. Kindle. 22.6.2022.
- Ciccarelli, S & D. 2013. *Voice Acting For Dummies*. Hoboken: John Wiley & Sons. Scribd. 4.3.2022.
- Dictum. 2017. Spiikkikopissa. Dictum blogi. <https://dictum.fi/aanta-vuodesta-1986/>. 10.11.2017. Blogi. 18.8.2023.
- Elonet. 2023a. Snow White and the Seven Dwarfs. https://elonet.finna.fi/Record/kavi.elonet_elokuva_157382. 31.5.2023.
- Elonet. 2023b. Robin Hood. https://elonet.finna.fi/Record/kavi.elonet_elokuva_131613. 2.6.2023.
- Elonet. 2023c. Winnie the pooh and Tigger Too. https://elonet.finna.fi/Record/kavi.elonet_elokuva_146877. 2.6.2023.
- Elonet. 2023d. The Rescuers Down Under. https://elonet.finna.fi/Record/kavi.elonet_elokuva_137992. 4.6.2023.
- Enckell, E. 2011. Kultakuume: Ääninäyttelijät Antti Pääkkönen ja Anni Tuuli Kasurinen. Kultakuume. 26.9.2011. Podcast. Yle Areena. <https://areena.yle.fi/podcastit/1-1754763>. 2.5.2022.
- Hao, K. 2021. AI voice actors sound more human than ever —and they’re ready to hire. MIT Technology Review. <https://www.technologyreview.com/2021/07/09/1028140/ai-voice-actors-sound-human/>. 11.4.2023.
- Hartikainen, V. 2020. Vuonna 1992 Antti L.J. Pääkkönen voitti Tenavatähti-laulukilpailun, nykyään hän on yksi maan käytetyimmistä ääninäyttelijöistä. Helsingin Sanomat. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000006702554.html>. 30.5.2023.

- Huhtala, J. 2016. Ääninäyttelemine on fyysistä hommaa – Joonas Saartamo räähky keuhkot tyhjiksi. Episodi.
<https://www.episodi.fi/uutiset/aaninayttelemine-on-fyysista-hommaa-joonas-saartamo-raakyy-keuhkot-tyhjiksi/>. 22.4.2023.
- Illusia Productions. 2016. Mitä spiikkaus on?
<https://illusiaproductions.com/fi/mita-spiikkaus-on/>. 10.3.2022.
- Jarkko Tamminen. 2023. Spiikkeri ja dubbaaja Jarkko Tamminen on yksi Suomen taitavimmista. <https://www.jarkkotamminen.fi/jarkon-muut-tyot/spiikkeri-ja-dubbaaja>. 8.8.2023.
- Jyväskylän kristillinen opisto. 2022. Vielä mukaan äänenkäyttöä ja sen tekniikkaa opettelemaan... 11.3.2022. Facebook.
<https://www.facebook.com/JKOVirallinen>. 2.5.2023.
- Kallio, A. 2016. Köyhän teatteri – Suomalaisen kuunnelman varhaisvuodet syyskuusta 1926 heinäkuuhun 1941. Helsinki: Yleisradio. Yleisradio. 28.5.2023.
- Kansalliskirjasto. 2023. Reino Bäckman.
[https://kansalliskirjasto.finna.fi/AuthorityRecord/melinda.\(FI-ASTERI-N\)000190616](https://kansalliskirjasto.finna.fi/AuthorityRecord/melinda.(FI-ASTERI-N)000190616). 6.7.2023.
- Karjalainen, J. 1989. Matti Ranin dubbaa piirroshahmoja suomeksi, mutta Cary Grantin hankään ei uskaltaisi kajota. Helsingin Sanomat.
<https://naakoislehti.hs.fi/9c5d4f6a-ef52-43d2-a913-88ab30910c7c/56?q=dubbaus>. 2.6.2023.
- Kauhavan Y-Kino. 2023. Ihmeperhe 2 (2D). https://y-kino.fi/fi_FI/products/21-ykino-ihmeperhe-2-2d. 6.6.2023.
- Kino Regina. 2023a. Topi ja Tessu (1981). <https://kinoregina.fi/elokuva/195800/>. 2.6.2023.
- Kino Regina. 2023b. Kaunotar ja hirviö (1991).
<https://kinoregina.fi/elokuva/138983/>. 2.6.2023.
- Kino Regina. 2023c. Aladdin (1992). <https://kinoregina.fi/elokuva/145759/>. 6.6.2023.
- Koivumäki, A. 2006. Kuunnelman äänisuunnittelu. Äänipää.
https://webpages.tuni.fi/aanipaa/kuunne_2.htm. 29.5.2023.
- Kokko, U. 2017. Ryhmä Haun uudet jaksot alkavat ja mukaan tulee Valpas-pentu - kurkista suosikkisarjan äänityksiin. Yleisradio.
<https://yle.fi/aihe/artikkeli/2017/06/30/suosikkikoirat-puhuvat-suomea-nain-syntyy-suomenkielinen-ryhma-hau>. 2.9.2023.
- Kolehmainen, T. 2014. Kielenhuollon juurilla. Kotimaisten kielten keskus. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
https://kaino.kotus.fi/www/verkkojulkaisut/julk41/Kielenhuollon_juurilla.pdf. 4.3.2022.
- Kotimaisten kielten keskus. 2022a. Murteet.
<https://www.kotus.fi/kielitieto/murteet>. 23.2.2022.
- Kotimaisten kielten keskus. 2022b. Suomen murteet.
https://www.kotus.fi/kielitieto/murteet/suomen_murteet. 23.2.2022.
- Lanum, K. 2023. Voice actors warn artificial intelligence could replace them, cut industry jobs and pay. FOX News Network.
<https://www.foxnews.com/media/voice-actors-artificial-intelligence-replace-cut-industry-jobs-pay>. 13.4.2023.
- Lehtonen, V-P. 2014. Mikki Hiiri puhuu suomea Antti Pääkkösen falsettiäänellä. Helsingin Sanomat. <https://www.hs.fi/ihmiset/art-2000002707358.html>. 21.6.2023.
- Lindeman, I. 2016. Tiesitkö? Tämä suomalaisnäyttelijä on Frozenin Elsa:

- ”Yllätyin itsekin elokuvan suosioista”. MTV. <https://urly.fi/3bsl>. 4.3.2022.
- Marttinen, V. 2016. YLE Helsinki: Ohjaaja Pekka Lehtosaari on tarvittaessa myös Batman, Totoro tai Baloo-karhu. Radio Suomi Helsinki. 11.10.2016. Podcast. Yle Areena. <https://areena.yle.fi/podcastit/1-3761173>. 5.6.2023.
- Massa, S. 2016. Japanissa he voisivat olla supertähtiä – Frozenin Elsan, Tao Taon ja Totoron suomalaisäänet ovat yhä tuntemattomia. Yleisradio. <https://yle.fi/a/3-8840529>. 20.4.2023.
- Miyamoto, K. 2022. 7 effective ways to give your characters unique voices. Screencraft. <https://screencraft.org/blog/effective-ways-to-give-your-characters-unique-voices/>. 24.4.2023.
- Nyman, J. 2023. Tämän naisen ääni on tuttu liki kaikille suomalaisille – Kadulla häntä ei silti tunnista juuri kukaan. Helsingin Sanomat. <https://www.hs.fi/kaupunki/espoo/art-2000009338494.html>. 22.4.2023.
- PerformerLife. 2021. Is Voice Acting Hard? We Ask the Experts. <https://performerlife.com/voice-acting-hard/>. 4.3.2022.
- Pihkala, L. 2023. Mitä jos joku kloonaisi äänesi? Ämyri (1). <https://www.nayttelijaliitto.fi/jasenyys/amyri/amyri-1-2023/kloonattu-aani/>. 14.6.2023.
- Pohjola vakuutus. 2023. Ura alkoi jo 15-vuotiaana ikimuistoisella dubbauskeikalla. <https://urly.fi/3bsH>. 20.4.2023.
- Pääkkönen, A. 2023. Antti Pääkkönen. Näyttelijäliitto. <https://www.nayttelijaliitto.fi/nayttelijahaku/antti-paakkonen/>. 21.6.2023.
- Rautio, S. 2016. Dubbaaja on monien unelmatyö, mutta Suomessa sillä ei elä – tällaista on ääninäyttelijän arki. YLEX. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2016/01/25/dubbaaja-on-monien-unelmatyo-mutta-suomessa-silla-ei-ela-tallaista-on>. 2.5.2023.
- Ruutu. 2022. ”1 - Dubbauskopista tulimereen”. <https://www.ruutu.fi/video/4010807>. 19.4.2023.
- Römpötti, H. 2021. Pahat pojat -elokuvaan Pekka Lehtosaari kirjoitti mukaan asioita omasta elämästään, nyt unelmahanke olisi viaton komedia: ”Kiltteys tuntuu vähän unohtuneen suomalaisesta elokuvasta”. Helsingin Sanomat. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000007790833.html>. 5.6.2023.
- Salminen, R. 2006. Imitointi – Äänellistä akrobatiaa. Vampula: Reijo Salminen. Sanakirja. 2023. Voice-over. <https://www.sanakirja.org/search.php?id=246016&l2=17>. 2.9.2023.
- Savolainen, E. 2001. Intonaatio. Finnlectura. <https://fl.finnlectura.fi/verkkosuomi/Fonologia/sivu173.htm>. 17.2.2022.
- Sihvo, M. & Paavilainen, M. 2007. Terve ääni: äänen hoidon ABC. Helsinki: Kirjapaja.
- Siltanen, A. 2021. Laulajien äänialat. Peda.net. <https://peda.net/p/anninas/7m2/aloitetaan-laululla/l-ko>. 4.3.2022.
- Storytel. 2023. Kuunnelmat. <https://www.storytel.com/fi/tags/kuunnelmat-2094>. 29.5.2023.
- Studentum. 2023. Näyttelijän koulutus. <https://www.studentum.fi/koulutushaku/nayttelijan-koulutus>. 7.6.2023.

- Suomalainen, J. 2019. Tarinoita korville – radiokuunnelma elää uutta nousukautta. Yle Teema. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2019/04/20/tarinoita-korville-radiokuunnelma-elaa-uutta-nousukautta>. 4.5.2023.
- Tawast, S. 2022. Netflix dubbasi Don't Look Up -elokuvan suomeksi, ja se herätti somessa "kauhuntaiteisi" tunteita – oikeasti käännös on palvelua sadoilletuhansille. Yleisradio. <https://yle.fi/a/3-12268882>. 21.4.2023.
- The Movie Database. 2023. Joonas Saartamo. <https://www.themoviedb.org/person/212814-joonas-saartamo?language=fi-FI>. 12.7.2023.
- Tuomola, P. 2015. Kuinka helposti opit puhumaan aitoa turkua. Radio Nova. <https://www.radionova.fi/uutiset/ajankohtaista/a-99777>. 23.2.2022.
- Turunen, V. 2023. Freelancer. 26.4.2023.
- Turunen, V. 2020a. Info. Velivaltti Voices. <https://velivaltteri.com/info-1>. 4.7.2023.
- Turunen, V. 2020b. Dubbaus. Velivaltti Voices. <https://velivaltteri.com/dubbaus>. 4.7.2023.
- Turunen, V. 2020c. Ansioluettelo. Velivaltti Voices. <https://velivaltteri.com/cv-1>. 18.7.2023.
- Vedenpää, V. 2015. Ääninäyttelijä monen hahmon takaa: Salkkari-Seposta tuli taakka – video. Yleisradio. <https://yle.fi/a/3-7955504>. 12.6.2023.
- Virranniemi, G. 2022. Lensa AI villitsee somessa, mutta varastaako tekoäly taiteilijoilta? Graafikko, kuvataiteilija ja valokuvaaja kertovat, mitä ajattelevat. Yleisradio. <https://yle.fi/a/74-20009842>. 18.4.2023.
- Voicemanual. 2019. Miten äänityyppi määritellään? <https://voicemanual.net/fi/2019/10/08/miten-aanityyppi-maaritellaan/>. 12.3.2022.
- Wright, J.A & Lallo M.J. 2009. Voice-Over for Animation. Abingdon-on-Thames: Routledge. Ebook Central. 4.3.2022.
- Yleisradio. 2013. Mansikkapaikka: Matti Ranin. <http://vintti.yle.fi/yle.fi/tv1/juttuarkisto/kulttuuri/mansikkapaikka-matti-ranin.html>. 3.6.2023.
- Yleisradio. 2023. "Antti L.J Pääkkönen". Yle Areena. <https://areena.yle.fi/1-64204769>. 9.4.2023.
- Yle Kajaani. 2016. Toimituksessamme kävi tällä viikolla... 22.4.2016. Facebook. <https://www.facebook.com/watch/?v=10154072409794820>. 30.5.2023.
- Yli-Luukko, E. 2022. Prosodia. Kotimaisten kielten keskus. <https://urly.fi/3bsG>. 4.3.2022.
- Ylänen, H. 1982. Disneyn Lumikki on kestänyt 45 vuotta. Helsingin Sanomat. <https://nakoislehti.hs.fi/6873f22b-6ebd-41ed-b361-831c7deab4de/18>. 6.6.2023.
- Ylönen, H. & Krause, M. 2017. Puheen Aamu: Vieraana dubbaaja Markus Bäckman. Puheen Aamu. 5.5.2017. Podcast. Yle Areena. <https://areena.yle.fi/podcastit/1-4132350>. 7.6.2023.