



ÄÄNELLINEN KOKONAISUUS

Äänisuunnittelun ja elokuvamusiikin säveltämisen häilyvät rajapinnat

Samuli Welin

Opinnäytetyö
Joulukuu 2015
Elokuvan & television KO
Ääni

Tampereen ammattikorkeakoulu
Elokuvan ja television koulutusohjelma
Äänen suuntautumisvaihtoehto

SAMULI WELIN:

Äänellinen kokonaisuus

Äänisuunnittelun ja elokuvamusiikin säveltämisen häilyvät rajapinnat

Opinnäytetyö 33 sivua, joista liitteitä 2 sivua

Marraskuu 2015

Tässä opinnäytetyössä tuodaan esille ajattelu- ja toimintamalleja, jotka auttavat käsittelemään elokuvan ääniraitaa kokonaisuutena sekä parantamaan äänisuunnittelijan ja säveltäjän (tai äänitiimin ja musiikkitiimin) välistä yhteistyötä ja kommunikaatiota. Siinä tutkitaan äänen ja musiikin funktioita, niiden samankaltaisuuksia ja häilyviä rajapintoja. Tätä taustaa vasten tarkastellaan äänisuunnittelijan ja säveltäjän yhteistyötä ja kommunikaatiota, ja tuodaan esille elokuvaäänen ja -musiikin ammattilaisten ajatuksia, näkemyksiä ja kokemuksia.

Asiasanat: Äänisuunnittelu, elokuvamusiikki, äänisuunnittelija, säveltäjä, yhteistyö, kommunikaatio

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Film and Television
Sound Design

Samuli Welin
Soundtrack as an entity
The vague distinctions between sound design and film music composing

Thesis work 33 pages, appendices 2 pages
November 2015

The purpose of this thesis is to introduce ideas about dealing with the soundtrack of a film as an entity, and to use these ideas to improve the ways of co-operation and communication between the sound designer and the composer (or the sound team and the music team). It takes a look at the qualities and functions of sound and music in film, their similarities and vague distinctions. Using this framework the ways of co-operation and communication between the sound designer and the composer are examined, while also presenting some thoughts, views and experiences of the professional sound designers and a composer who were interviewed.

Key words: Sound design, film music, sound designer, composer, co-operation, communication

SISÄLLYS

1	Johdanto.....	6
2	Äänen ja musiikin ominaisuudet sekä funktiot.....	8
2.1	Ominaisuudet.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.1	Rytmi	8
2.1.2	Sävelkorkeus ja melodia	9
2.1.3	Dynamiikka	10
2.1.4	Hiljaisuus.....	11
2.1.5	Äänenväri.....	12
2.2	Funktiot.....	12
2.2.1	Narratiiviset ja emotionaaliset funktiot.....	13
2.2.2	Kokemukselliset funktiot	13
2.2.3	Rakenteelliset funktiot	14
3	Äänisuunnittelijan ja säveltäjän yhteistyö ja kommunikaatio suomalaisessa elokuvatuotannossa	16
3.1	Tiedonkeruumenetelmät.....	16
3.2	Roolit ja työtavat.....	17
3.2.1	Äänisuunnittelija.....	17
3.2.2	Elokuvasäveltäjä	17
3.3	Yhteistyömuotoja ja kommunikaatiokeinoja	18
3.3.1	Esituotanto	18
3.3.2	Työasemat ja tiedostot.....	19
3.3.3	Kommunikaatio ja sopimukset	20
3.4	Johtopäätökset.....	21
4	Lopputyöelokuva Retken äänisuunnittelu ja sävellys	23
4.1	Ennakkosuunnittelu	23
4.2	Jälkituotanto	24
4.2.1	Pullon ääni	25
4.2.2	Metsäänjuoksukohtaus	26
4.2.3	Perinteinen diegeettisestä ei-diegeettiseksi musiikiksi – ratkaisu	26
4.2.4	Tuulinen tunturi.....	27
4.2.5	Rytmitystä.....	27
5	Pohdintaa	28

LÄHTEET	30
LIITTEET	32
Liite 1: Haastateltavien esittelyt.....	32
Liite 2: Haastattelukysymykset	32

1 Johdanto

Elokuvamusiikin säveltäjällä, äänisuunnittelijalla sekä myös muilla äänitiimin jäsenillä on yhteinen päämäärä: luoda mahdollisimman vaikuttava, tarkoituksenmukainen ja yhtenäinen kokonaisuus, ääniraita. Tämän päämäärän onnistumisen määrittää se, kuinka hyvin elokuvan äänelliset ja musiikilliset elementit toimivat yhdessä ja suhteessa toisiinsa, kertoen samaa tarinaa ja luoden samaa tunnelmaa. Liian usein kuitenkin äänisuunnittelija ja säveltäjä ovat hyvin vähän tekemisissä toistensa kanssa ja keskittyvät ”omiin” osa-alueisiinsa toisistaan erillisinä.

Opinnäytetyössäni tuon esille ajattelu- ja toimintamalleja, jotka auttavat ajattelemaan elokuvan ääniraitaa kokonaisuutena sekä parantamaan äänisuunnittelijan ja säveltäjän (tai äänitiimin ja musiikkitiimin) välistä yhteistyötä ja kommunikaatiota. Käsittelen äänen ja musiikin funktioita ja ominaisuuksia sekä niiden samankaltaisuuksia pitäen vahvana tausta-ajatuksena sitä, että äänen ja musiikin rajapinnat ovat hyvin häilyviä. Monissa tapauksissa on vaikea erottaa, mikä on äänisuunnittelua ja mikä musiikkia. Tätä taustaa vasten tarkastelen äänisuunnittelijan ja säveltäjän rooleja ja työnkuvia painottaen jatkuvan yhteistyön ja kommunikaation tärkeyttä. Tuon esille myös ajatuksen siitä, että näiden roolienkaan ei tarvitsisi olla niin tiukkoja ja kiveen hakattuja. Nykypäivän työtavat ja -asemat ovat hyvin samankaltaisia, ja tämä mahdollistaa ideoiden vaihtelun helposti vaikkapa tiedostomuodossa.

Työni tukena ja lähdemateriaalina käytän materiaalia sähköpostihaastatteluista. Haastattelin työtäni varten kolmea elokuvaäänien- ja musiikin ammattilaista; Pekka Karjalaista, Pessi Levantoa sekä Kirka Sainiota. Sähköpostihaastattelujen avulla sain osviittaa siitä, miten äänisuunnittelijan ja säveltäjän välinen yhteistyö toimii suomalaisissa tuotannoissa. Lähdemateriaalinani käytän myös kirjallisuutta sekä verkkoartikkeleita.

Opinnäytetyöni projektiosuutena tein alusta loppuun äänityöt ja musiikin Marjaana Aurasen lopputyöelokuvaan *Retki*. En tosin tehnyt kyseisessä projektissa yhteistyötä säveltäjän kanssa, vaan toimin itse kyseisessä roolissa. Kiinnitin kuitenkin työskentelyssäni erityistä huomiota ääniraitaan kokonaisuutena. Tässä kirjallisessa osiossa otan työni tarkastelun alle, ja pohdin äänen ja musiikin keskinäisiä suhteita, rajapintoja sekä työskentelytapojani *Retki*-lyhytelokuvassa.

Päätin harkinnan jälkeen jättää pois dialogin tarkastelun. Päätös oli vaikea, sillä dialogin merkitys ääniraidalla on valtaisa. Dialogin ominaisuuksista ja funktioista elokuvan ääniraidalla löytyy toki samankaltaisuuksia ääniefektien, ambienssien ja foley-äänien kanssa, mutta tulinkin siihen lopputulokseen että dialogin monimuotoiset ominaisuudet ja funktiot eivät kuitenkaan ole tarpeeksi hyvin rinnastettavissa muiden äänellisten elementtien vastaavien kanssa, ja tarkasteluun tulisi liikaa huomion ansaitsevia näkökulmia mukaan jotta analyysi pysyisi selkeästi käsiteltävänä sekä ymmärrettävänä. Kun työssäni puhun siis äänistä, tarkoitan efektejä, foleyta sekä ambiensseja.

2 Äänen ja musiikin parametrit sekä funktiot elokuvassa

Aluksi koen tarpeelliseksi tuoda esille joitakin käsityksiä siitä, millaisia ominaisuuksia äänellä ja musiikilla on sekä minkälaisia funktioita niillä on elokuvakerronnassa. Tarkoitukseni on tuoda esille äänen ja musiikin yhteistä kenttää ja sitä, miten samankaltaisia ilmaisullisia voimia niillä on. Uskon, että tutkimalla ja pyrkimällä ymmärtämään musiikin ja äänen yhtäläisyyksiä voidaan löytää keinoja rikkaampaan äänelliseen ilmaisuun.

Näitä tarkastellessa tulisi kuitenkin pitää mielessä, että äänen maailma on hyvin abstrakti, monimuotoinen ja sen näennäiset rajapinnat ovat häilyviä, eikä sen ilmaisullisia ulottuvuuksia voida tyhjentävästi selittää. Määrittelyt toimivat hyvinä työkaluina ja perustana äänen parissa työskentelylle ja sen ymmärtämiseksi, mutta ymmärtämällä määrittelyiden muuttuvuus ja joustavuus voidaan niistä saada monimuotoisempia työkaluja luovan äänisuunnittelun tarpeisiin.

2.1 Parametrit

Äänisuunnittelija Carlos Clavijo tarkastelee artikkelissaan *Sonic centaurs: An exploration of the common grounds between music and sound design* (2013) musiikin ja äänen yhteistä kenttää. Hän käyttää termejä, jotka liitetään perinteiseen länsimaiseen musiikin teoriaan, ja tarkastelee niitä vasten myös äänisuunnittelua ja tapoja, joilla ääninformaatio käyttäytyy tai miten niitä voidaan käyttää. Tähän kappaleeseen olen tiivistänyt Clavijon ajatuksia, sekä lisännyt joukkoon omia pohdintojani, mieleen juolahtaneita esimerkkitapauksia sekä huomioita ja määrittelyjä myös muista lähteistä.

2.1.1 Rythmi

Säveltäjä Ilmari Krohn määrittelee rytmien tarkoittavan sävelteoksen osien – niin laajempien kuin pienempienkin – suhtautumista siihen kokonaisuuteen, johon ne lähinnä kuuluvat (Krohn 1958). Krohn puhuu musiikillisista teoksista, mutta määritelmä pätee myös elokuvaan ja tapaan, jolla äänelliset elementit sen sisällä on järjestelty.

Ääniraidan rytmiä voidaan tarkastella vasten muita elokuvan elementtejä, joilla on oma rytmensä: visuaalinen rakenne (leikkauksella aikaansaatu kuvien rytmi ja kuvan sisäis-

ten elementtien, esimerkiksi liikkeiden rytmi), sekä tarina/juoni (tapahtumien eteneminen, tarinallisen ajan kulku verrattuna elokuvan kestoan). Äänellisten elementtien rytmit toimivat myös suhteessa toisiinsa; esimerkkinä ääniefektien rytmitys musiikkiraitaa vasten. Ääniraita voi joko myötäillä ja korostaa muiden elementtien rytmia ja rakennetta, toimia niille vastakohtana tai vaihdella näiden kahden vaihtoehdon välillä. (Clavijo, 2013.)

Rytmiin liittyy vahvasti tempo. Tempo voi olla nopea tai hidas, ja se voi myös nopeutua (*accelerando*) tai hidastua (*rallentando*). Tempoa hidastamalla tai nopeuttamalla on mahdollista kertoa suunnasta, johon elokuvan tapahtumat ovat etenemässä, esimerkiksi tempon nopeutuminen voi kertoa lähestyvistä kliimaksista.

Rytmillisellä toistolla on vahva vaikutus katsojan mieleen, ja se herättää kysymyksiä: Jatkuuko se? Kuinka kauan? Miten se loppuu? Mitä tapahtuu kun se loppuu?

2.1.2 Sävelkorkeus ja melodia

Musiikissa yksittäisillä melodisilla äänillä (sävelillä) on yleensä selkeästi tunnistettavissa oleva sävelkorkeus. Melodia on ajassa tapahtuva peräkkäisten sävelten jatkumo.. (MUTE, www-sivut. 2015) Vaikka äänisuunnittelussa harvoin voidaan puhua tunnistettavista sävelistä tai melodioista, voidaan siitäkin löytää vastaavanlaisia ominaisuuksia.

Sävelkorkeudella voidaan ilmaista esineiden, asioiden, henkilöiden jne. kokoa; matala sävelkorkeus kertoo jostain suuresta, korkea sävelkorkeus ilmaisee pientä kokoa. Klassisena esimerkkinä tästä toimii elokuvassa *Jurassic Park* (1993) audiovisuaalinen efekti, jossa vesi lasissa värähtelee Tyrannosaurus Rexin aiheuttamien matalien jymähdysten voimasta. Kohtauksessa sekä elokuvan henkilöt että katsoja tietävät jonkin suuren lähestyvän, pelkästään äänen perusteella.

Sävelkorkeuden muutokset viestivät jännitteestä ja muutoksista potentiaalisessa energiassa. Nouseva sävelkorkeus voi kertoa käynnistyvästä koneesta tai jonkun nousemisesta korkeuksiin, laskeva sävelkorkeus taas sammuvasta koneesta tai putoamisesta. Dopplereffektin avulla voidaan kuvata ohikulkevaa objektia.

Johtoaihe (leitmotif) on toistuva sävelaihe, jota käytetään symboloimaan tiettyä henkilöä, esinettä tai tilannetta. Tekniikan juuret johtavat 1800-luvun lopulle ja säveltäjä Richard Wagneriin, joka käytti johtoaihetekniikkaa usein oopperoissaan. Johtoaihe voi olla myös äänellinen. Elokuvassa *Dark Knight* (2008) Hans Zimmerin säveltämän Jokerin alku on jotain kauhuelokuvamaisen ääniefektin ja musiikin välimaastosta, äänimatto, jonka soinnissa on hyvin paljon samaa kuin elokuvan karujen kaupunkiympäristöjen äänimaailmassa.

Musiikissa kuulija kiinnittää helpommin huomionsa melodiaan kuin säestäviin soittimiin, samalla tavalla kun äänisuunnittelussa efektit vievät suuren osan huomiosta ambienssien jäädessä taustalle. Vaikka melodia ja efektit ovat huomion keskiössä, niiden suhde säestykseen ja ambiensseihin on olennainen. Esimerkiksi aseiden laukauksella kaupunkiambienssia vasten on hyvin erilainen tunnelma ja merkitys kuin aseiden laukauksella metsässä.

2.1.3 Dynamiikka

Dynamiikka tarkoittaa muutoksia äänenvoimakkuudessa tietyn aikamäärän sisällä. Dynamiikka on tärkeä tekninen ja taiteellinen työväline erityisesti miksausvaiheessa, mutta se on hyvä huomioida äänisuunnittelussa jo etukäteen. Musiikin teorian termistöstä löytyy paljon dynamiikkaa kuvaavia käsitteitä, jotka pätevät myös äänisuunnitteluun.

Selkeimmät ja useimmin käytetyt keinot ovat *crescendo* (äänenvoimakkuuden nosto) sekä *diminuendo* (äänenvoimakkuuden laskeminen). Äänisuunnittelun teknisessä maailmassa samankaltaista funktiota toteuttavat *fade in* sekä *fade out*. Niillä on monia funktioita, kuten jännitteen nosto ja tulevan ennakointi elokuvan *Kummisetä* (1972) kohtauksessa, jossa Michael ampuu Sollozzon ja McCluskeyn. Kohtauksessa käytetään junan ääntä, jonka voimakkuutta nostetaan dramaattisesti ennen kun Michael lopulta ampuu.

Crescendon ja diminuendon lisäksi muutamia yleisesti käytettyjä tekniikoita ovat esimerkiksi *sforzando* (tietyn äänen yhtäkkinen, voimakas korostus muihin ääniin verrattuna), *fortepiano* (ääni, joka soitetään aluksi kovaa mutta hiljenee heti perään) sekä *tenuto* (tietyn äänen voimakkuuden tai keston hienovarainen korostus suhteessa muihin ääniin). *Marcato* tarkoittaa jonkun äänen voimakasta korostamista, tavallaan kuten sfor-

zando, mutta sillä ei välttämättä tarkoiteta korostamista pelkästään äänenvoimakkuuden avulla, vaan myös äänen luonteenlaatua. Äänisuunnittelun puolella tästä esimerkkinä voisi toimia hiljainen ääni, kuten tulitikun sytyttäminen, joka nostetaan miksausken keinoin erottumaan vahvasti ympäröivästä, meluisasta kaupunkiambienssista.

Musiikinteoriassa nämä termit viittaavat pieniin rakenteisiin, kuten yksittäisiin nuotteihin tai fraaseihin, mutta äänisuunnittelussa näitä yksittäisiä tekniikoita voidaan käyttää merkityksellisinä laajemmille rakenteille, kuten koko tarinalle.

2.1.4 Hiljaisuus

Ääni ja äänenvoimakkuus, sekä se miten ne koetaan, ovat aina suhteessa siihen, mikä niitä edeltää tai mitä tulee niiden jälkeen. Jatkovaa ääntä ei enää koeta voimakkaana tai tehokkaana, jos ei ole olemassa kontrastia. Näin ollen hiljaisuus on tärkeässä osassa äänellisessä kokemisessa.

Kontrasti toimii myös toisinpäin; hiljaisuutta on vaikea ilmaista, jos ei ole mitään mihin sitä verrata. Hiljaisuus toimii siis parhaiten, kun sitä käytetään vastakohtana äänille, jotka feidataan pois.

Hiljaisuus on tehokeinona niin voimakas, että se kannattaa valmistella. Yksi hyvä keino tähän on käyttää pitkää kaikua hiljaisuutta edeltävään ääneen tai ääniin. Monissa elokuvissa, esimerkkinä *The Book of Eli* (2010), kuullaan aseiden laukaus pitkällä kaiulla ennen hiljaisuutta ja pysähtyneisyyttä, kun tärkeä henkilö saa osuman. Toinen hyvä keino on asteittain poistaa äänellisiä elementtejä ennen hiljaisuutta, kuten elokuvassa *Contact* (1997), jonka avauskohtauksessa kamera etäännyy maapalloilta kohti ulkoavaruutta. Alussa kuulemme useita radiolähetysten ääniä päällekkäin, mutta edetessämme kauemmas maapallosta äänet vähitellen hiljenevät ja vääristyvät kunnes lopulta poistuvat kokonaan. Kolmas keino on käyttää huomiota herättävää ääntä juuri ennen hiljaisuutta, kuten elokuvassa *The Fountain* (2006), jossa täynnä ääntä ja musiikkia oleva taistelukohta vaihtuu äkisti hiljaiseen avaruuskohtaukseen. Päähenkilön huuto kuuluu leikkauksen yllä, alkaen ennen sitä ja päättyen sen jälkeen.

Elokuville käytettävä hiljaisuus on usein suhteellista hiljaisuutta, harvemmin täydellistä hiljaisuutta. Poikkeuksiakin toki löytyy, kuten elokuvasta *Avaruusseikkailu 2001*

(1968), jonka monissa avaruuskohtauksissa ei kuulla mitään. Täydellinen hiljaisuus luo piinavaa jännitettä, ollessaan samalla tieteellisesti todenmukainen kuvaus tyhjiön äänimaisemasta.

2.1.5 Äänenväri

Säveltäjät ja sovittajat valitsevat eri soittimia niiden äänenvärien mukaan sävellyksen eri osioille, kun taas äänisuunnittelijat ja -leikkaajat valitsevat äänenväritään erilaisia ääniä ilmaistaakseen erilaisia äänellisiä ideoita sekä tunnetiloja. (Clavijo, 2013.) Sekä musiikillisessa että äänellisessä sovittamisessa on paljolti kyse myös taajuuksista ja siitä, miten laajalti joku tietty ääni tai äänet täyttävät taajuusaluetta tietyssä kohdassa. Suurissa äänellisissä tapahtumissa, kuten esimerkiksi räjähdyksissä, on hyvä käyttää taajuusaluetta mahdollisimman laajasti, kun taas esimerkiksi subjektiivisemmassa äänitapahtumassa, kuten tilanteessa, jossa henkilö kuulee räjähdysen hyvin kaukaa, käytetään suppeampaa taajuusaluetta, tässä tapauksessa matalia taajuuksia.

Musiikkiteoksen sovittaja usein ”editoi” sävellystä, esimerkiksi käyttämällä introssa kappaleen päätteemää, samalla tavoin kun äänileikkaaja saattaa viitata äänellisesti tulevan kohtauksen tunnelmaan tai miljööseen ennen kuin kuvassa on mitään. Sekä sävellys- ja sovitustyössä että äänisuunnittelussa ja -leikkauksessa on kyse äänellisten elementtien järjestelmällisestä hallinnasta, jonka päämääränä on saada musiikkiteoksen tai ääniraidan ilmaisuvoimasta ”kaikki irti”.

2.2 Funktiot

Ääni ja musiikki palvelevat osittain erilaisia tarkoituksia elokuvan sisällä. Äänellä on musiikkia useammin informatiivinen funktio, sekä keinot kuvailla elokuvan ”realistista” maailmaa. Toisaalta äänellisten elementtien funktiot ovat harvoin mitenkään yksiselitteistä. Yhdellä elementillä voi olla monia funktioita, ja niiden tulkinta voi vaihdella suuresti riippuen siitä, mistä näkökulmasta asiaa tarkastellaan.

Heikki Tuorila tarkastelee pro gradu-tutkielmassaan nimeltään *Menetettyjä laulumaita ja tukahdutettua ääntä (2010)* äänen ja musiikin funktioita Anu Juvan elokuvamusiikin funktioanalyttistä mallia vasten (Juva 2008). Tähän kappaleeseen olen tiivistänyt asioi-

ta Tuorilan pro gradusta ja lisännyt joukkoon omia pohdintojani sekä myös huomioita myös muista lähteistä.

2.2.1 Narratiiviset ja emotionaaliset funktiot

Äänellä tai musiikilla voidaan kertoa tarinan sisällöstä. Niiden avulla voidaan tuoda esille tai selventää esimerkiksi roolihahmon luonteenpiirteitä, tunnemaailmaa tai moraalialia (Tuorila 2010, 19). Ne voivat ilmaista kerronnan näkökulman, eli sen kenen kannalta elokuvan tapahtumat kerrotaan. Roolihenkilöiden lisäksi niillä voidaan ilmaista asioiden tiloja ja niihin liittyviä seikkoja. Pääpiirteissään narratiivinen ääni tai musiikki ilmaisee asioita, joita ei kuvallisesti ilmaista tai jotka ilman ääntä tai musiikkia jäävät epäselviksi. Ääniraidan narratiivisista funktioista hyvänä esimerkkinä toimii jo aiemmin mainittu johtoaihetekniikka.

Musiikki ja ääni rakentavat tunnelmaa, eli niillä on emotionaalinen funktio. Monesti ne toimivat niinsanotusti parafrasina (kuvaa myötäillen ja sitä tukien) jolloin kuva sekä ääni toimivat yhteistyössä luoden tietynlaista tunnelmaa, mutta tässä tapauksessa äänellä itsessään ei ole omaa, kuvasta erillistä kerronnallista funktiota. Narratiivinen ulottuvuus musiikkiin tai ääneen syntyy, kun se toimii kontrapunktina (herättäen kuvasta poikkeavia tunnelmia, vaikutelmia tai merkityksiä) tai polarisoivana (luoden neutraaliin tai moniselitteiseen kuvaan oman tunnelmallisen tai kerronnallisen ulottuvuutensa) (Tuorila 2010, 18-19). Tästä hyvä esimerkki on se, kun kohtaukseen halutaan luoda vaaraa ennakoiva uhkaava tai ahdistava tunnelma, vaikka kuvassa tapahtuvat asiat eivät siihen millään tavalla viittaa. Musiikki tai ääni siis samanaikaisesti luo tunnelmaa ja ennakoivat tulevia tapahtumia. Tällöin ääniraidalla on kerronnallinen funktio; jotain pahaa tulee tapahtumaan, vaikka kuvassa kaikki tuntuu olevan hyvin. Ääniraitaa voidaan myös käyttää vahvistamaan elokuvan sanomaa.

2.2.2 Kokemukselliset funktiot

Musiikin ja äänen kokemullisten funktioiden tarkastelu tuo esille niiden perustehtävän: saattaa katsoja osaksi elokuvan maailmaa. Musiikki ja ääni laajentavat kaksiulotteisten, valkokankaalle sidottujen kuvien maailmaa täyttäen elokuvasalin ja täydentäen elokuvan katselun audiovisuaaliseksi kokemukseksi. Tämä tapahtui jo säestetyissä mykkäelokuvissa. (Tuorila 2010, 16). Kokemukseen liittyy myös vahvasti katsojan aikaisem-

mat elokuvakokemukset ja perustietämys esimerkiksi genreistä. Katsoja tunnistaa musiikillisista ja äänellisistä elementeistä yhteyksiä ja merkityksiä eri elokuvien välillä, ja tämä tuottaa hänelle mielihyvää. Jo ennen elokuvan ensimmäistä kuvaa voidaan katsojan kokemus saattaa alulle äänimaailmalla tai musiikilla, joka ensimmäisistä hetkistä lähtien vihjailee, minkälainen elokuva on tiedossa.

Musiikin tai äänimaailman esteettisillä ominaisuuksilla on vahva vaikutus audiovisuaaliseen kokemukseen, ja niillä on mahdollista rikastuttaa ja elävöittää elokuvaa taideteoksena. Estetiikkaa on toki vaikea arvottaa, ja siihen vaikuttaa suuresti se, tarkastellaanko esimerkiksi musiikkikappaletta sen oman vai elokuvan estetiikan kannalta. Susanna Välimäki puhuu kirjassaan *Miten sota soi* siitä, miten 1960-luvulla alettiin huomattavissa määrin käyttämään länsimaista taidemusiikkia elokuvan musiikkiraidassa. Välimäki sanoo: “Tässä lähestymistavassa musiikki ei toiminut Hollywoodin klassisen elokuvamusiikin perinteen tapaan kohtausten tunteenomaisena vahvistajana vaan pikemminkin eräänlaisena esteettisenä rinnakkaistodellisuutena. Elokuvan musiikkia alettiin ymmärtää voimakkaammin omana erillisenä esteettis-taiteellisena maailmanaan, joka kykenee ilmaisemaan toisella välineellä sen, mitä elokuva ilmaisi kuvallis-kerronnallisesti.” (Välimäki 2008, 34.)

Ääniraita voi nostaa kohtausten tapahtumat elämää (ja elokuvaa) suuremmiksi ja liittää niitä laajempiin yleismaailmallisiin tai yleisinhimillisiin teemoihin (kuolema, köyhyys, rakkaus jne), joita tarkastellaan roolihenkilöiden kautta.

2.2.3 Rakenteelliset funktiot

Ääniraidan keskeisiä rakenteellisia tehtäviä ovat elokuvan rytmittäminen ja sen lopullisen muotoon vaikuttaminen. Nopeatempoisella musiikilla, kuten myös tiheässä tahdissa iskevien äänien täyttämällä äänimaailmalla, on helppo luoda vauhdikkuuden tai hektisyyden tunnetta. Tasainen äänimaailma tai hidastempoinen musiikki vastavuoroisesti luo viipyilevää tunnelmaa. Ääniraidalla voidaan liittää kohtauksia toisiinsa; kohtauksen vaihtuessa ääni tai musiikki jatkuu, jolloin se samanaikaisesti ylläpitää tunnelmaa ja ennakoi tulevan kohtauksen tapahtumia. (Tuorila 2010, 23).

Kohtauksen sisällä tapahtuva eskaloituminen ja sitä seuraava tilanteen laukeaminen luodaan monesti nimenomaan äänen tai musiikin avulla. Ääniraita mahdollistaa sen, että

tämä voidaan tehdä jopa yhden kuvan sisällä. Kuva voi olla staattinen ja näyttelijäntyö hyvinkin pienieleistä, mutta ääniraidalla voidaan ilmaista kokonainen tunnekuuhu, esimerkiksi kasvava ahdistus, joka eskaloituu suoranaiseksi paniikiksi, mutta lopulta laukeaa äkillisesti. Tässä tapauksessa on kyse polarisoivasta musiikista tai äänestä.

Ääniraita myös yhtenäistää elokuvaa, kun musiikki tai äänimaisema pysyy suhteellisen samantyyylisenä ja säilyttää johdonmukaisuutensa koko elokuvan ajan. Johtoihetekniikoiden käyttäminen voidaan lukea myös rakenteelliseksi funktioksi, kun sen avulla tehdään viittauksia elokuvan sisällä esimerkiksi ajan tai paikan suhteen.

Ääniraidan avulla voidaan myös ilmaista keskeisiä hetkiä kerronnassa, esimerkiksi painottaa tarinallista kohokohtaa tai käännettä. Tällaisena elementtinä voi toimia myös hiljaisuus.

3 Äänisuunnittelijan ja säveltäjän yhteistyö ja kommunikaatio suomalaisessa elokuvatuotannossa

Tässä osiossa käsittelen äänisuunnittelijan ja säveltäjän rooleja ja työtapoja, niiden yhteneväisyyksiä mutta myös eroja. Käyn läpi äänisuunnittelijan ja säveltäjän yhteistyön ja kommunikaation muotoja ja tapoja, sekä seikkoja joita heidän kannattaa ottaa huomioon yhteistä päämääräänsä kohti työskennellessä. Pohdin myös sitä, miten heidän roolinsa voisivat muuttua ja yhtenäistyä, mutta tuon mukaan myös muun muassa haastattelussa ilmi tulleita mielipiteitä, joiden mukaan tämän hetkiset roolit ja työtavat ovat toimivia, ja asiantuntijuus ja erikoistuminen nykyisissä muodoissaan ovat tarpeellisia.

3.1 Tiedonkeruumenetelmät

Melkein alusta asti minulle oli selkeää, että opinnäytetyöni kannalta olisi hyvä haastatella Suomessa toimivia alan ammattilaisia ja kerätä heiltä ajatuksia, näkemyksiä ja kokemuksia. Opettajani Petteri Rajannin kontaktien avulla löysinkin haastateltaviksi kaksi äänisuunnittelijaa sekä yhden säveltäjän. Heistä kaikki ovat tehneet pitkän uran ja olleet mukana Suomen mittakaavaan suhteutettuna isoissa elokuvatuotannoissa. Päädyin tekemään haastattelut sähköpostilla lähinnä käytännön syistä - oman kiireisen aikatauluni ja haastateltavien varmasti vieläkin kiireisempien aikataulujen yhteen sovittaminen olisi ollut hankalaa, useimmat heistä kun asuvat Helsingissä. Yksi sähköpostihaastattelun hyvistä ominaisuuksista on se, että haastateltavalla on aikaa miettiä vastaustaan ja hioa se selkeään kirjalliseen muotoon, ja tätä pidin tärkeänä vahvuutena, vaikka esimerkiksi kasvotusten tehtävässä haastattelussa olisi ollut mahdollisuus keskustelelevampaan otteeseen.

Tuon mukaan myös ajatuksia artikkeleista, jotka olivat varhaisin inspiraation lähde opinnäytetyöhöni. Kaikki nämä artikkelit julkaistiin designingsound.org- sivustolla lyhyen ajan sisällä vuonna 2013, ja ne käsittelevät äänen ja musiikin yhteistä kenttää. Ne liittyvät toisiinsa, täydentävät toisiaan ja myöskin käyvät keskustelua keskenään. Tähän osioon olen ottanut muutamia poimintoja artikkeleista, mutta syvennyn niiden ajatuksiin tarkemmin opinnäytetyöni viimeisessä Pohdintaa-osiossa.

3.2 Roolit ja työtavat

3.2.1 Äänisuunnittelija

Suomessa äänisuunnittelija on se henkilö, jolla on taiteellinen, ja suurilta osin myös teknisesti toteuttava vastuu elokuvan äänellisestä kokonaisuudesta. Äänisuunnittelija suunnittelee ja valvoo elokuvan äänitysprosessin. Hän tuottaa tai hankkii elokuvan äänitehosteet, huolehtii foley-äänien tuotannosta, työskentelee tiiviissä yhteistyössä, säveltäjän ja leikkaajan kanssa sekä johtaa omaa tuotantoryhmäänsä, johon kuuluu tuotannosta riippuen muun muassa dialogileikkaaja, äänileikkaaja, foley-äänittäjä, musiikkiäänittäjä, miksaaja ja yksi tai useampi assistentti tai harjoittelija. Monissa tilanteissa äänisuunnittelija hoitaa joitain näistä työtehtävistä itse, Suomessa monesti äänisuunnittelija esimerkiksi miksaa. Äänisuunnittelijan työkaluja ovat kuvauksissa tallennetut dialogit, irtorepliikit sekä tuotantoäänet (PFX, production effects), pistetehosteet, foley, musiikki, ambienssit ja erikoistehosteet.

Suomessa äänisuunnittelijan työskentely on erilaista kuin esimerkiksi Yhdysvaltain suurissa tuotantokoneistoissa, joissa monet eri ihmiset ja osastot työskentelevät eri osalueiden parissa (vaikka Yhdysvalloissakin on Randy Thomin mukaan siirrytty kohti tuotantomallia, jossa vähemmän ihmisiä työskentelee pidemmän aikaa ääniraidan parissa (Farley, 2013)). Tämä johtuu toki osin suomalaisten tuotantojen budjeteista, jotka harvoin sallivat monen eri henkilön palkkaamisen äänisuunnittelijan ja säveltäjän apuvoimiksi. Kirka Sainio sanoo kuitenkin olevansa tyytyväinen nykyiseen tilanteeseen ja työskentelevänsä mielellään näin.

3.2.2 Elokuvasäveltäjä

Elokuvasäveltäjä säveltää elokuvan musiikin, työkalunaan nykyään useimmiten digitaaliset työasemat, samplekirjastot ja syntetisaattorit. Pitkissä elokuvissa sävellykset useimmiten orkestroidaan ja äänitetään soittajan tai soittajien kanssa. Suomen tuotannoissa säveltäjä usein hoitaa myös orkestroinnin, sekä vastaa suurilta osin myös musiikkieditoijan (music editor) tehtävistä. Musiikkieditoijan tehtävät ulottuvat musiikkikatsemuksen kirjanpidosta (music spotting notes) kustakin musiikkia sisältävästä kohtauksesta laadittavan tapahtumalistauksen (cue sheet) tekemiseen, josta ilmenevät esimerkiksi dialogi, toiminta ja kuvanleikkauskohdat minuutteina, sekunteina ja ruutuina. Elo-

kuvasäveltäjä Pessi Levanto sanookin sähköpostihaastattelussa näin: ”Mukavaa toki olisi, jos projektien budjetit antaisivat mahdollisuuden palkata music editorin hoitamaan käytännön asioita tiedostojen kanssa sekä tekemään mahdollista editointityötä.”

3.3 Yhteistyömuotoja ja kommunikaatiokeinoja

Äänisuunnittelija Pekka Karjalaisen mukaan suomalaisessa elokuvatuotannossa puitteet yhteistyölle ovat melko ihanteelliset. ”Suomalaisissa elokuvatuotannoissa ei mielestäni ole enää nykyään minkäänlaisia rajoituksia yhteistyön suhteen. Teknisesti yhteistyö on todella helppoa digiaikana. Filet kulkevat helposti, kokeilut ja kommentoinnit ovat erittäin mutkattomia. Kyse on ainoastaan halusta tehdä yhteistyötä, siitä, että ymmärretään että elokuva on aina ryhmätyötä. Suomessa meillä on se etu, että ala on aika pieni, ihmiset tuntevat toisensa, yhteistyökuviot on helppo räätälöidä tuotannon tarpeita vastaaviksi. Mielestäni tämän kokoinen elokuvamaa on jopa ihanne. Asia on täysin toinen esim. jenkeissä, jossa jokainen osa-alue on suunnilleen oma teollisuuden ala ja monimutkaisia rakenteita joudutaan bygaamaan ihan vain että homma saataisiin ylipäänsä tehtyä. Täällä kaikki on niin paljon helpompaa.” (Karjalainen, sähköpostihaastattelu 29.4.2015)

Ainoaksi ongelmaksi Pekka nostaa, että ohjaajat ja tuottajat eivät aina jaksa ajoissa keskittyä ääneen ja musiikkiin liittyviin valintoihin ja ratkaisuihin. Ongelmiin törmätään vasta joskus vasta miksaamossa, kun aikaa isoihin muutoksiin ei enää ole. Haastattelu-
vastauksissa haasteena nousee myös esille budjettien pienuuden ohella se, että aikataulut ovat usein varsin tiukat. Kuitenkin äänisuunnittelijat ja säveltäjät tuntuvat olevan suhteellisen tyytyväisiä työolosuhteisiin ja tuotannollisiin rakenteisiin.

3.3.1 Esituotanto

Sähköpostihaastattelujen perusteella suomalaisissa tuotannoissa äänisuunnittelijan ja säveltäjän yhteistyö esituotantovaiheessa on hyvin vähäistä, kun kuvaakaan ei vielä ole. Harvassa tilanteessa äänisuunnittelijat tai säveltäjät työskentelevät niin, että tietäisivät jo esituotantovaiheessa, minkälaista äänimaailmaa tai musiikkia elokuvaan tulee. Äänelliset ja musiikilliset ideat alkavat yleensä syntyä vasta ensimmäisiä leikkausversioita katseltaessa. Esituotantovaiheessa lähinnä sovitaan aikatauluista, budjeteista ja muista käytännön asioista. Joissain erikoistilanteissa saatetaan työstää jo etukäteen enemmän asioita, kuten jos esimerkiksi elokuvassa on musiikkia, joka liittyy suoranaisesti tari-

naan, eli jos sitä esimerkiksi soitetaan kuvissa tai sen tahtiin tanssitaan. Monesti on myös olemassa jonkinlainen alustava idea musiikin tyylistä, luonteesta sekä määrällisestä ja laadullisesta tarpeesta. Pekka Karjalainen sanoo, että jonkinlaisia perusajatuksia ja tunnekartastoja saatetaan käydä läpi ohjaajan ja säveltäjän kanssa jo ennen kuvauksia. Tärkeintä, ja riittävää, hänen mielestään on se, että säveltäjä ja äänisuunnittelija ovat hyvässä yhteisymmärryksessä tarttumassa uuteen elokuvaan.

Kirka Sainion mielestä kuitenkin äänen esituotannossa olisi kehitettävää: ”Auttaisi paljon jos ääntä osaisi suunnitella etukäteen, mutta itse en ainakaan vielä oikein osaa.” (Sainio, sähköpostihaastattelu, 16.3.2015.)

3.3.2 Työasemat ja tiedostot

Nykypäivänä säveltäjät ja äänisuunnittelijat käyttävät pääasiassa hyvin samankaltaisia (usein jopa samoja) digitaalisia työasemia. Tiedostomuodot ovat alalla melko vakiintuneita, ja niitä on kätevää siirrellä myös etänä pilvipalveluiden avulla, ääni-informaatiota sisältävät tiedostot kun eivät ole kooltaankaan liian isoja. Tämä mahdollistaa ideoiden vaihtelun konkreettisesti, tiedostojen tai sessioiden muodossa. Sekä Randy Thom että haastattelemani äänisuunnittelijat sanovat tekevänsä materiaalien vaihtoa säveltäjien kanssa niin paljon kuin on mahdollista ja tarpeellista. Pekka Karjalainen sanoo: ”Pyrin luomaan leikkaajalle ja säveltäjälle kohtauksiin liittyviä äänimaisemia. Yleensä saan säveltäjältä demoja vastalahjaksi.” (Karjalainen, sähköpostihaastattelu 29.4.2015.) Abstrakteista äänellisistä ideoista keskusteleminen sanallisesti on haastavaa, varsinkin kun säveltäjän ja äänisuunnittelijan ammattisanasto on monilta osin erilaista. Tämän vuoksi ideoiden vaihtelu tiedostomuodossa on konkreettisin ja selkein yhteistyön muoto.

Kirka Sainio kertoo, että eniten yhteistyötä tapahtuu musiikin editointivaiheessa, jonka Kirka melkein poikkeuksetta hoitaa itse. Tällöin hän saattaa tarvita säveltäjältä erikseen esimerkiksi kappaleiden lopukkeita tai raitoja erikseen. Suomessa nykyään useimmissa elokuvatuotannoissa kuvaa leikataan samanaikaisesti äänileikkauksen ja säveltämisen kanssa, joka tekee mahdottomaksi valmiiseen kuvaan tarkasti sävelletyn musiikin ja vaatii musiikin editointia, jonka äänisuunnittelija usein hoitaa.

Pessi Levanto sanoo joissakin tapauksissa äänisuunnittelijoiden tekevän liiankin omavaltaisia päätöksiä valmiin musiikin suhteen siirtelemällä sitä ympäriinsä tai poistamalla

kokonaan ohjaajalta ja säveltäjältä kysymättä, ja hän toivoisikin näin isoista taiteellisista muutoksista neuvoteltavan erikseen.

3.3.3 Kommunikaatio ja sopimukset

Elokuvantekemisessä osapuolien on muistettava kommunikaation ja vuorovaikutuksen tärkeys. Äänisuunnittelijan ja säveltäjän on osattava sijoittaa oma osuutensa kokonaisuuteen, suhteessa toisiinsa sekä tietenkin myös muihin elokuvan osa-alueisiin, kuten kuvan tapahtumiin ja tunnelmiin ja näyttelijäntyöhön.

Sanallisesti on hyvä sopia tietyistä asioista ja olla tiiviisti puhelin- tai sähköpostiyhteydessä projektin aikana. On hyvä kartoittaa tilanteita, joissa olisi riski tehdä päällekkäistä työtä tekemällä esimerkiksi suurta musiikkia ja isoja ääniefektejä päällekkäin, sillä tämä aiheuttaa ongelmia miksausessa. On hyvä muistaa, että ääniraidalla on ahdasta – musiikki tai äänimateriaali, joka omillaan kuulostaa mahtavalta, ei välttämättä loppumiksausessa toimikaan muun äänimateriaalin kanssa. Äänisuunnittelija voi esimerkiksi sopia säveltäjän kanssa, että tietyssä kohdassa elokuvaa äänet kulkevat pääasiassa bassotaajuuksilla, jolloin säveltäjä voi hyvin säveltää kohtaan melodioita esimerkiksi viuluille. Pekka Karjalainen kertoo mielenkiintoisen esimerkin taajuusalueilla työskentelemisestä:

”Ehkä selkein esimerkki oli 90-luvun alkupäässä Mika Kaurismäen *Last Border*-elokuvan yhteydessä, kun yhdistelimme jyrävä-äänisiä harrikoita tanakkaan hevibändin soundiin. Säveltäjä Anssi Tikanmäen kanssa etsimme kummallekin taajuuksia, joilla voisimme parhaiten operoida. Anssi miksasi hevibiiseistä demoja, minä tein harrikkaäänimaisemia ja näin askel askeleelta etenimme kohti maalia. Lopputulos oli tanakka ja varsin hallitun kuuloinen.” (Karjalainen, sähköpostihaastattelu 29.4.2015.)

Myös tietyistä iskuista voidaan sopia. Esimerkiksi räjähdys on useimmiten sellainen tapahtuma, jossa ääni osuu yksiin kuvan kanssa. Tällaisissa tilanteissa sekä musiikin että äänen ei kannata osua samalle iskulle, vaan musiikki voi esimerkiksi alkaa hieman iskun jälkeen.

Kirjassa *Selluloidi soikoon – elokuvasäveltämisen ihanuus ja kurjuus* (Saarela, 2005) elokuvasäveltäjä Jari Knuutinen, joka tunnetaan paremmin nimellä Yari, kertoo esimer-

kin Ihanat naiset rannalla – elokuvan kohtauksesta, jossa huoltoaseman bensapumppu syttyy palavasta tulitikusta ja räjähtää. Kohtaukseen oli alun perin suunniteltu suuret räjähdystehosteet, joten Yari jätti kohtaukseen musiikissa ilmaa. Kankaalta katsottaessa ohjaaja päätti suuresta muutoksesta – räjähdystehosteet jätettiin pois niiden synnyttäessä liian realistisen vaikutelman, koska räjähdys tapahtuu elokuvan henkilön mielikuvituksessa. Tässä vaiheessa ei ollut enää mahdollisuutta tehdä kuvaan täydentävää musiikkia, joten kohtaus jäi Yarin mielestä musiikillisesti ”vähän kököksi”.

Puhelin- ja sähköpostiyhteyden lisäksi on toki ihanteellista, jos säveltäjä ja äänisuunnittelija seuraavat tiiviisti toistensa työntekoa vieraillemalla toistensa työpajoilla. Häjyjen (ohj. Aleksi Mäkelä 1999) jälkituotannon yhteydessä säveltäjä Kalle Chydenius pyysi saada tulla katsomaan Pekka Karjalaisen äänityöskentelyä, jos oli jumissa jonkun kohtauksen kanssa. Siitä syntyi virikkeitä sävellystyöhön ja asiat etenivät. Vuorovaikutus toimi myös toisinpäin.

Kokeilu, ideoiden vaihtelu ja kommunikaatio ehkäisevät tilanteita, joissa äänisuunnittelija ja säveltäjä ovat työstäneet samaan kohtaan äänellisiä elementtejä, jotka eivät sitten toimikaan yhdessä, tai edellä mainitun kaltaisia tilanteita, joissa kohtauksen äänellinen maailma jää ontoksi. Mieleenpainuvimmat äänelliset hetket elokuvissa ovat useimmiten sellaisia, joissa yksittäinen äänellinen elementti – esimerkiksi dialogi, musiikki, ääniefektit tai ambienssi – hallitsee ääniraitaa. Randy Thom sanoo haastattelussaan, että toimivan ääniraidan salaisuus on vaihdella hallitusti sitä elementtiä, joka kulloinkin on vallitseva, niin että yleisö luulee kuulevansa kaiken, vaikka todellisuudessa näin ei ole. Yleisö kuulee tarkasti hallitun kokonaisuuden, jossa fokus vaihtelee äänestä ääneen. Tarkka pohtiminen ja kokeilut siitä, mikä elementti milloinkin toimii parhaiten, on tässä avainasemassa, ja sitä kannattaa tehdä niin useassa vaiheessa tuotantoa kuin mahdollista (Farley 2013).

3.4 Johtopäätökset

Suomalaisissa, maailmanlaajuisesti verrattain pienissä elokuvatuotannoissa on ihanteelliset mahdollisuudet räätälöidä tietty projekti sellaiseksi, että edellytykset ja yhteistyölle ja kommunikaatiolle ovat kunnossa. Piirit ovat pienet, ihmiset tuntevat toisensa ja toistensa työskentelytavat, joka luo hyvän pohjan hedelmälliselle yhteistyölle. Hyvälaatuisesta, toimivasta yhteistyöstä löytyy monia esimerkkejä Suomen elokuvahistoriassa,

näistä löytyi myös hyviä esimerkkejä haastateltavieni vastauksista ja lukemastani lähdekirjallisuudesta. Usein kuitenkin pienet budjetit ja tiukat aikataulut ovat osasyllisiä siihen, että hommat hoidetaan rutiinilla ja varmasti, totutuilla ja hyviksi havaituilla tavoilla, ja monissa tapauksissa äänisuunnittelija ja säveltäjä hoitavat omat osa-alueensa omissa poteroissaan, yhteistyön ja kommunikaation rajoituessa vain välttämättömyyksiin. Kirka Sainio esimerkiksi sanoo, ettei ole vielä kokenut sellaista yhteistyötä, jossa säveltäjän kanssa keskustellen ja kokeillen lähestytään yhteistä päämäärää. Monet ammattilaiset tosin kokevat tämänkaltaisen työskentelyn itselleen toimivaksi, ja toimivaan lopputulokseen päästään usein. Rutinoituneet työtavat ja selkeät toimintamallit eivät myöskään tietenkään ole pahasta, ja niiden avulla työskentely on tehokasta ja jättää myös tilaa luovuudelle.

4 Lopputyöelokuva Retken äänisuunnittelu ja sävellys

Tein äänisuunnittelun ja musiikin Marjaana Aurasen ohjaamaan ja käsikirjoittamaan 10-minuuttiseen lopputyöelokuvaan nimeltään *Retki*. Elokuvasa toisistaan vieraantuneet isä Raimo ja tytär Heidi lähtevät yhdessä hillaaretkelle tunturiin. Kaikki menee hyvin siihen saakka, kunnes isän alkoholiongelma alkaa muistuttaa itsestään.

Tässä kappaleessa tarkastelen työprosessiani pohtien ääntä ja musiikkia sekä niiden välisiä yhteyksiä. Kuvaan prosessia hieman yleisellä tasolla, ja jälkituotannosta kertovassa kappaleessa nostan esille muutamia tiettyjä kohtauksia tai elementtejä, joissa musiikin ja äänen yhteisvaikutuksella on erityinen merkitys.

Jälkikäteen ajateltuna olisi kirjallisen opinnäytetyöni kannalta ollut hyödyllisempää hankkia elokuvaan toinen henkilö tekemään sävellystyötä, jolloin olisin päässyt käsiksi nimenomaan säveltäjän ja äänisuunnittelijan väliseen kommunikaatioon ja yhteistyöhön.

4.1 Ennakkosuunnittelu

Tein äänisuunnitelmaa jo aikaisessa vaiheessa keväällä 2014. (Elokuva kuvattiin 2014 kesällä, leikattiin syksyllä ja äänen jälkityöt sijoituivat loppuvuodelle.) Äänisuunnitelma ei ollut kovinkaan yksityiskohtainen, vaan lähinnä kirjalliseen muotoon saatettu ajatusvirta siitä, miltä elokuva saattaisi kuulostaa. Ohjaajalta saadut avainsanat äänisuunnitteluun ja musiikkiin olivat minimalistisuus ja pysähtyneisyys.

Heti aluksi tuntui itsestäänselvältä, että äänimaisemassa tulee olemaan paljon tuulta, tunturissa kun ollaan. Käydessäni läpi häilyviä, alustavia mielikuviani elokuvasta ja sen tunnelmasta kuulin päässäni kaukaisen tuulen, johon sekoittui ambient-musiikin tyyllisiä sävyjä. Ajatuksena oli tehdä elokuvan äänellisestä maailmasta kokonaisuus, jossa musiikkimaiset elementit sekoittuvat luonnon ääniin, tuoden Raimon mielenmaiseman osaksi fyysistä maisemaa. Kuuntelin ja hankin äänikirjastooni paljon tunturilintujen ääniä, ja pohdiskelin mahdollisuuksia sekoittaa lintujen ääniä elokuvan musiikkiin. Ohjaajan kanssa käytyjen keskustelujen jälkeen oli myös selkeää, että Raimon eteen toistuvasti ilmestynvä viinapullo tulee olemaan tärkeä elementti elokuvassa, ja sille tultaisiin luomaan oma ääni, joka toimisi leitmotif-tyyppisenä teemana. Jo ennakkosuunnittelu-

vaiheessa muodostui selkeäksi se, että tulisin käyttämään mahdollisimman paljon orgaanisia äänilähteitä synteettisten sijasta. Ajattelin luonnollisten äänten sopivan paremmin elokuvan luonnonläheisiin kuviin ja teemoihin.

4.2 Jälkituotanto

Leikattua elokuvaa katsellessa alkuperäisen äänisuunnitelman mukaiset ajatukset tuntuivat edelleen suurilta osin päteviltä, joten pidin nämä ajatukset mukana koko elokuvan ajan. Avainsanat ”minimalistisuus” ja ”pysähtyneisyys” eivät tuntuneet kuitenkaan sopivan enää koko elokuvan tunnelmaan, sillä joissain kohtauksissa oli selkeää, että niihin kaivataan vähän menevämpää ja täyteläisempää äänimaailmaa tai musiikkia, esimerkiksi alkukohtaus. Joissain kohtauksissa kuitenkin tietynlainen pysähtyneisyyden tunne tuntui edelleen olevan toivottavaa. Tuulta oli kenttä-äänessä paljon, joten oli edelleen selkeää (ja väistämätöntä) että elokuvan ääniraita tulee olemaan tuulinen. Otin tämän haasteena: Miten pitää tuuli koko ajan mukana elokuvassa, mutta samalla hallita sitä niin, että se sopii kunkin kohtauksen tunnelmaan ja joissain kohtauksissa saa jopa kerrottaviksi funktioita?

Henkilökohtaiseksi musiikilliseksi haasteeksi muodostui ohjaajan toive rautalankamusiikin käytöstä. Haasteellisen siitä teki se, että minulla on hyvin vähän kosketuspintaa rautalankamusiikkiin. Varsinkin alkukohtaukseen oli toiveena saada jotain menevämpää musiikkia, joka asettaa katsojalle tietynlaisia odotuksia elokuvaa kohtaan. Ajattelin kehittävänä alkukohtaukseen rautalankabiisin, jonka teemaa (kitarariffiä tai muuta sellaista) käytän myöhemmin elokuvassa varioiden. Ajatus toteutui, vaikkakaan lopullinen biisi ei ihan rautalankaa ollutkaan, vaan enemmänkin jotain folkahtavaa fuusiomusiikkia.

Käytin pääasiallisena työasemana Pro Toolsia, mutta joihinkin musiikkiin liittyviin työvaiheisiin käytin Ableton Liveä. Helpointa ja kätevintä olisi ollut tehdä kaikki Pro Toolsilla, mutta valitsin tämän työskentelytavan lähinnä siksi, että olen käyttänyt Liveä musiikinteossa paljon enemmän kuin Pro Toolsia, ja tietyt työvaiheet sujuivat sutjakammin näin. Joskus koulun studiossa työskennellessäni saatoinkin ajaa kannettavasta tietokoneesta äänen studion äänikorttiin, ja työskentelin musiikin parissa samalla kun tein ääntä. Tästä tuli mieleeni kuvitteellinen, mutta hyvin mahdollinen ja kokeilemisen arvoinen tilanne, jossa säveltäjä ottaa projektistudion (esim. läppäri, äänikortti ja midikiipari)

mukaan ja menee äänisuunnittelijan studioon "jamittelemaan", luomaan ääntä ja musiikkia samaan aikaan yhteisellä flowlla.

4.2.1 Pullon ääni

Raimoa piinaavalle mystiselle viinapullolle piti ohjaajan toivomuksesta saada oma leitmotif-tyyppinen teemaääni. Kyseiseksi ääneksi valikoitui pienehkön gongin jälkiresonointiääni, eli yläkeskitaajuuksilla soiva humina. Valitsin äänen siksi, että se kuulostaa tarpeeksi piinaavalta, mutta sillä on mahdollista tehdä myös hienovaraista äänikerrontaa. Samantyyppinen ääni olisi ollut helppo toteuttaa myös jollakin syntetisaattorilla, mutta tahdoin tähän tehtävään "orgaanisen" äänilähteen, lähinnä siksi että elokuvassa kaikki muutkin äänet ja musiikit ovat orgaanisia synteettisen sijasta. Äänet ovat näin luonnonläheisempiä, ja sopivat paremmin Raimon ja myös koko elokuvan henkeen.

Pulloääni on ikään kuin musiikillinen elementti, mutta samaan aikaan se on myös abstrakti ääniefekti. Kuulemme äänen ensimmäisen kerran, kun Raimo löytää pullon kaivaessaan reppuaan. Pullo on näytetty jo aikaisemmin auton peräkontissa, mutta siinä en vielä ääntä käyttänyt. Halusin tuoda äänen vasta reppukohtaukseen, koska vasta silloin on tarkoituksenmukaista ilmaista katsojalle, että pullon ei kuuluisi olla mukana ja että sen ilmestymisessä on jotain mystistä.

Seuraavan kerran kuulemme pulloäänen kohtauksessa, jossa Raimo palaa hakemaan taakse jättämänsä rinkkaa. Raimo avaa varovasti rinkkan, mutta pullo ei olekaan siellä. Ääni kuuluu häivähdyksenomaisesti ennen kun Raimo avaa repun, mutta katoaa kun pullo ei olekaan repussa. Tässä kohtaa äänen tarkoituksena on mennä yksiin Raimon ajatusten ja tuntemusten kanssa. Häntä pelottaa, kun hän odottaa taas löytävänsä pullon, mutta jännite laukeaa kun pullo ei olekaan rinkassa.

Myöhemmin pullo ilmestyy Raimon käteen vaahtokarkkipussin tilalle kun Heidi olettaa Raimon ratkeavan taas ryyppäämään. Tällä kertaa ääni alkaa samaan aikaan kun pullo näytetään. En halunnut tuoda ääntä tällä kertaa mukaan ennen pullon näyttämistä, koska tässä kohtaa on tarkoitus yllättää. Ääni jatkuu kohtauksen loppuun asti ja vielä sen yli seuraavaan kohtauksen loppupuolelle saakka. Tästä lisää seuraavassa kappaleessa.

4.2.2 Metsäänjuoksukohtaus

Yksi elokuvan kohtauksista täytti kaikki toiveeni äänisuunnittelun ja musiikin yhdistämismahdollisuuksista. Kohtauksessa Raimo ryntää metsän lävitse riidelyään Heidinkin kanssa, tarkoituksenaan heittää viinapullo alas jyrkänteeltä. Heitettyään pullon se kuitenkin ilmestyy hänen käteensä, jolloin Raimo ratkeaa ryyppäämään.

Kohtauksessa kuullaan voimakasta tuulen ääntä, pullon teemaääntä jatkuvana huminana ja paljon voimakkaampana kuin aikaisemmin, shamaanirumpua sekä erinäisiä luonnon ääniä, kuten lintuja ja puiden narinaa. Musiikilliset elementit (viinapullo-ambient ja shamaanirumpu) sekoittuvat ja rytmittyvät tuuleen ja lintujen sekä puiden ääniin, luoden kokonaisuuden, joka kuvaa Raimon tunnemyllerrystä. Korostetut ja kaiutetut luonnon äänet kuulostavat epäluonnollisilta, symboloivat sitä, miten Raimon rakastama luonto-kin nyt kääntyy häntä vastaan ahdistavalla tavalla. Shamaanirumpu rytmittää Raimon päättäväistä, vihaista juoksua metsän läpi. Tunturissa puhaltava tuuli sekoittuu pullo-ambienttiin. Juoksu huipentuu siihen, kun Raimo saa vihdoinkin heitettyä pullon lintukuoron huudon säestämänä. Samalla tiiviin äänimaailman painostus hellittää, kunnes kamera kääntyy takaisin Raimoon, jolla onkin pullo taas kädessä. Pullon äänellinen teema palaa yhtä ahdistavana kuin ennenkin, ollen kuitenkin nyt läsnäolevampi ja hallitsevampi elementti äänimaisemassa muiden äänien vaietessa pois, ikäänkuin se ei menisi pois ennen kuin Raimo ratkeaa ryyppäämään. Pullon ääni katoaa kun Raimo ottaa suuren ryyppyn pullosta, ja jäljelle jää tyhjä, painostava, matalataajuuksinen humina.

4.2.3 Perinteinen diegeettisestä ei-diegeettiseksi musiikiksi – ratkaisu

Alkukohtauksessa Raimo odottelee autossaan bussia ja Heidinkin saapumista. Radiossa soi hiljaisella musiikkikappale, joka muuttuu ei-diegeettiseksi musiikiksi kun näyttelijöiden nimet ilmestyvät ruutuun. Musiikki soi aina seuraavan kohtauksen alkuun asti, jossa Raimo ja Heidi saapuvat autolla metsään. Musiikki muuttuu vielä kerran diegeettiseksi, ja kuulemme sen auton ulkopuolelta kun Raimo parkkeeraa. Tämänkaltaisen musiikin käyttö on lähinnä tyyliä, eikä sille ole sen kummempaa tarinankerronnallista perustetta, toimiipahan vaan hyvin kyseisessä kohtauksessa.

4.2.4 Tuulinen tunturi

Alustavassa äänisuunnitelmassani tuulen äänellä oli suurempi narratiivinen merkitys kuin lopullisen elokuvan ääniraidalla. Tuulta kuitenkin kuullaan ääniraidalla koko elokuvan läpi, useimmiten sen ollessa lähinnä tausta-ambienssia luomassa elokuvan maailmaa ja tilaa. Kuitenkin muutamassa kohtauksessa, kuten aiemmin kuvailemassani metsäänjuoksukohtauksessa, tuuli nousee kerronnalliseksi elementiksi ääniraidalla ja saa uudenlaisia funktioita. Musiikki ja tuuli toimivat yhteistyössä muun muassa kohtauksessa, jossa Raimo ja Heidi painivat, kun Raimo yrittää laittaa Heidille pihkasalvaa hyttysiä varten. Ennen painia tuuli yltyy, ja samaan aikaan painostava ambient-musiikkimatto nousee säestämään painia. Tuulen ääni ja musiikki yhdessä luovat painiin ahdistavaa tunnelmaa.

4.2.5 Rytmitystä

Esiin nostamieni yksittäisten äänellisten ja musiikillisten elementtien lisäksi pääsin pohtimaan monia asioita, joita olen käsitellyt kirjallisessa opinnäytetyössäni, kuten rytmiä. Monissa kohtauksissa, kuten aiemmin mainitussa metsäänjuoksukohtauksessa, äänen ja musiikin yhdessä luoma rytmi on tarkkaan mietittyä, osittain siksi, että äänelliset ja musiikilliset elementit eivät häiritsisi toisiaan, ja osittain siksi, että kohtauksen rytmi olisi tarkoituksenmukainen sekä kohtauksen sisällä että suhteessa muuhun elokuvaan.

Esimerkkinä rytmityksestä toimii myös kohtaus, jossa Raimo kantaa Heidiä reppuseläksä mökille, ja tunturimaisemaa säestää tunnelmallinen akustinen kitara. Kitaroinnin väliin strategisesti sijoitettu järripeipon räkäisy korostaa tunturitunnelmaa ja toimii myös musiikin rytmittäjänä.

5 Pohdintaa

Lopuksi haluan tuoda esille ajatusmalleja, jotka koen hyödyllisiksi käsiteltäessä ääniraitaa kokonaisuutena ja pohdittaessa uudenlaisia työskentelymalleja äänen ja musiikin kentällä. Esille tuomani ajatukset perustuvat suurilta osin lukemiini artikkeleihin ja niihin perustuvaan omaan pohdintaani, heijastettuna haastatteluista saamaani osvittaa siitä, millä tavalla Suomessa äänisuunnittelijan ja säveltäjän välinen yhteistyö ja kommunikaatio toimii, sekä omakohtaiseen käytännön kokemukseeni. Kappaleessa esitetyt pohdinnat eivät edusta yhtä ja absoluuttista totuutta siitä, miten asioiden pitäisi olla, vaan pyrkivät toimimaan enemmänkin suuntaviivoina ja herättelijänä ajatusmalleille, jotka mielestäni voivat johtaa luovempaan ja hedelmällisempään äänityöskentelyyn.

Kun puhutaan äänestä, voidaan oikeastaan puhua kahdesta kategoriasta: järjestelty ääni ja järjestelemätön ääni (melu). Sekä äänisuunnittelijat että säveltäjät järjestelevät ja hallitsevat ääntä. Kummatkin aloittavat työstämisen yhdestä äänestä (tai äänisekvenssistä/melodiasta), oli se sitten analoginen äänitys tai synteettinen äänilähde. Siihen lisätään äänellisiä elementtejä, jotka tehostavat ja tukevat biisin tai ääniraidan kokonaissävyä ja tunnevaikutusta. Sekä säveltäjä että äänisuunnittelija luovat elokuvan maailmaa järjestämällä, muokkaamalla ja hallitsemalla lopullista äänellistä tuotosta. Prosessit ovat hyvin samankaltaisia. (Reizes, 2013.)

Vaikka perinteiset nimikkeet, kuten säveltäjä, äänisuunnittelija, äänileikkaaja jne. ovat edelleen vahvasti käytössä ja niiden välille tehdään yleensä ajatuksen tasolla selkeä ero, ovat työnkuvien eroavaisuudet jossain määrin hämärtyneet ja hämärtyvät yhä enemmän äänitaiteiden kehittyessä jatkuvasti. Määritelmät ”säveltäjä” ja ”musiikillinen kompositio” ovat laajentuneet ja edenneet kauemmas perinteisistä määritelmistä. (Reizes, 2013.) *Infamous*-videopelin (2009) musiikkiraidalla, joka pyrkii kuvastamaan ”tuskissaan” olevaa kaupunkia, on käytetty erikoisia äänilähteitä, kuten muovipurkkeja, metalliputkia sekä kenttä-äänitteitä automurskaamosta. Elokuvassa *No Country for Old Men* (2007) tuuli toimii osana musiikkiraitaa.

Tekstissään *Clear density, dense clarity* Walter Murch toteaa seuraavasti: ”Useimmat ääniefektit... ovat jotain musiikin ja äänen väliltä; kuin ‘äänelliset kentaurit’, ne ovat puoliksi kieltä, puoliksi musiikkia.” (Murch, 2005.) Monien äänisuunnittelijoiden mielestä äänet, joita ei voi selkeästi kategorisoida ääneksi tai musiikiksi, ovat kaikista

mielenkiintoisinta äänimateriaalia. Selkeimpiä ja konkreettisia esimerkkejä tämänkaltaisen äänimateriaalin käytöstä löytyy science fiction-elokuvista, joissa katsojalle tuntematon maailma kuvaillaan monesti abstraktien, musiikkimaisten äänten avulla, jotka kuitenkin ovat osa elokuvan “todellista” maailmaa, toisin kuin musiikki yleensä.

Ideat ja ajatukset ääniraidasta kokonaisuutena, jossa äänen ja musiikin välille ei pyritä luomaan keinotekoisia rajapintoja, kyseenalaistavat perinteisiä käsityksiä roolijaoista. Analogiaaikaan erikoistuminen oli käytännössä pakollista, koska musiikin tuottamiseen ja ääniefektien suunnitteluun vaadittavan tieto-taitopohjan hankkiminen vei paljon enemmän aikaa ja oppimiskäyrä oli huomattavasti loivempi. (Reizes, 2013.) Nykyään kuitenkin musiikin tuottamisen ja äänisuunnittelun luovat ja käytännön prosessit ovat hyvin lähellä toisiaan. Työasemat ovat hyvin pitkälti samoja. Nykypäivän teknologialla työvaiheet ovat nopeammin ja helpommin hoidettavissa, joka mahdollistaa sen, että yksi ihminen voi olla vastuussa useammista luovista äänityöskentelyvaiheista. Elokuvassa *Antichrist (2009)* Kristian Andersen toimi sekä säveltäjänä että äänisuunnittelijana, luoden tiimensä kanssa ääniraidan jossa äänelle ja musiikille ei käytännössä tehdä eroa.

En usko, että ainakaan Suomessa tuotantotiimien rakenteet tai roolien nimikkeet tulevat tulevaisuudessakaan radikaalisti muuttumaan, eikä niiden välttämättä tarvitsekaan. Uskon kuitenkin, että äänen ja musiikin välille luoduista rajapinnoista ja määrittelyistä joustaminen edes henkisellä tasolla on hyväksi kokonaisvaltaiselle luovalle prosessille ja edistää taidemuodon kehittymistä, luoden mahdollisuuksia uudelleenlaiselle yhteistyölle. Doron Reizes (2013) käyttää artikkelissaan termiä *sound organizer*, joka kuvaa mielestäni hienosti sekä säveltäjän ja äänisuunnittelijan että myös äänileikkaajan, musiikin tuottajan sekä vaikka miksaajan työnkuvia. *Äänenjärjestäjä* ei ehkä ole paras suomenkielinen vastine, mutta ajatuksen tasolla yhteinen kattonimike kaikille ääniraidan parissa työskenteleville voisi henkisellä tasolla olla vahva yhdistävä tekijä.

Tärkeintä on kuitenkin pitää mielessä se, että jokaisella tiimin jäsenellä on yksi, yhteinen päämäärä: luoda mahdollisimman vaikuttava, yhdenmukainen ja emotionaalisesti vahva ääniraita - äänellinen kokonaisuus.

LÄHTEET

Clavijo, C. 2013. Sonic Centaurs: An Exploration of the Common Grounds Between Music and Sound Design. <http://designingsound.org/2013/03/sonic-centaurs-an-exploration-of-the-common-grounds-between-music-and-sound-design/>

Farley, S. 2013. Collaborating with the Music Team – An Interview with Randy Thom. <http://designingsound.org/2013/03/collaborating-with-the-music-team-an-interview-with-randy-thom/>

Juva, A. 2008. Hollywood-syndromi”, jazzia ja dodekafoniaa : elokuvamusiikin funktioanalyysi neljässä 1950- ja 1960-luvun vaihteen suomalaisessa elokuvassa. Åbo Akademi University Press.

Krohn, I: 1958. Musiikin teorian oppijakso, osa I: Rytmioppi. WSOY

Murch, W. 2005. Dense Clarity - Clear Density. <http://transom.org/2005/walter-murch/>

MUTE - Musiikin teoriaa webissä. Luettu 23.11.2015.
<http://www15.uta.fi/arkisto/mustut/mute/mel01.htm>

Reizes, D. 2013. Sound Design and Music: Diluting the Distinctions, Strengthening the Art Form. <http://designingsound.org/2013/03/sound-design-and-music-diluting-the-distinctions-strengthening-the-art-form/>

Tuorila, H. 2010. Menetettyjä laulumaita ja tukahdutettua ääntä. Äänen ja musiikin funktiot Markku Lehmuskallion elokuvissa Korpinpolska ja Sininen imettäjä. Musiikin tutkimuksen laitos. Tampereen yliopisto. Pro gradu-tutkielma.
<https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/81865/gradu04509.pdf?sequence=1>

Välimäki, S. 2008. Miten sota soi? Tampere University Press.

Elokuvat

Antichrist. 2009. Ohjaus: Lars von Trier. Äänisuunnittelu ja musiikki: Kristian Eidnes Andersen. Tuotantoyhtiö: Zentropa. Tuotantomaa: Tanska.

Avaruusseikkailu 2001. 1968. Ohjaus: Stanley Kubrick. Äänisuunnittelu (sound supervisor): A.W.Watkins. Tuotantoyhtiö: Metro-Goldwyn-Mayer. Tuotantomaat: Yhdysvallat, Yhdistyneet kansakunnat.

Book of Eli. 2010. Ohjaus: Albert Hughes & Allen Hughes. Äänisuunnittelu: Eric A. Norris. Tuotantoyhtiöt: Alcon Entertainment, Silver Pictures. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

Contact. 1997. Ohjaus: Robert Zemeckis. Äänisuunnittelu: Randy Thom. Tuotantoyhtiö: Warner Bros. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

Dark Knight. 2008. Ohjaus: David Fincher. Äänisuunnittelu: Richard King. Musiikki: Hans Zimmer. Tuotantoyhtiöt: Legendary Pictures, Syncopy Films, Dc Comics. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

Dancer in the Dark. 2000. Ohjaus: Lars von Trier. Äänisuunnittelu: Per Streit. Musiikki: Björk. Tuotantoyhtiöt: Canal+, FilmFour, France 3 Cinéma. Tuotantomaa: Tanska.

The Fountain, 2006. Ohjaus: Darren Aronofsky. Äänisuunnittelu: Stephen Barden. Musiikki: Clint Mansell. Tuotantoyhtiöt: Warner Bros, Regency Enterprises, Protozoa Pictures. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

The Godfather. 1972. Ohjaus: Francis Ford Coppola. Äänimiksaus: Walter Murch. Tuotantoyhtiö: Paramount Pictures. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

Jurassic Park. 1993. Ohjaus: Steven Spielberg. Äänisuunnittelu: Gary Rydman

No country for old men. 2007. Ohjaus: Ethan Coen, Joel Cohen. Äänisuunnittelu: Graig Berkey. Musiikki: Carter Burwell

Retki. 2014. Ohjaus: Marjaana Auranen. Äänisuunnittelu ja sävellys: Samuli Welin

Videopelit

Infamous. 2009. Musiikki: Amon Tobin, James Dooley, Mel Wesson, Martin Tillman. Tuotantoyhtiö: Sucker Punch Productions. Julkaisija: Sony Computer Entertainment. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

LIITTEET

Liite 1: Haastateltavien esittelyt

PESSI LEVANTO

Pessi Levanto on Suomen eturivin elokuvasäveltäjiä. Hän on tehnyt scoremusiikin neljääntoista pitkään teatterielokuvaan ja noin kahteenkymmeneen viiteen lyhytelokuvaan ja dokumenttiin. Esimerkkeinä hänen töistään mainittakoon Kättilö (2015), Rölli ja kultainen avain (2013) sekä Sel8nne (20013). Lisäksi hän on tehnyt sovituksia ja kappaleita kymmenille levyille.

PEKKA KARJALAINEN

Yksi Meguru Film Soundin perustajista. Elokuvaohjaaja ja äänisuunnittelija, joka on tehnyt myös sävellystyötä. Äänisuunnittelun hän on tehnyt muun muassa elokuviin Lakeuden Kutsu (1999), Häjyt (1998) sekä Tulennielijä (1997), josta hän voitti Jussin. Karjalainen on toiminut myös tutkijakoulu Elomedian tutkijana Taideteollisessa korkeakoulussa.

KIRKA SAINIO

Kahdesti Jussi- palkittu äänisuunnittelija. Elokuvat olivat Paha Maa (2006) sekä Puhdistus (2013). Tämän kirjoitushetkellä (Marraskuu 2015) Kirka on luultavasti Antti Jokisen ohjaaman Pahan kukat-elokuvan kimpussa.

Liite 2: Haastattelukysymykset

- Minkälaisia erilaisia tarkoituseriä ääni ja musiikki palvelevat elokuvassa? Onko niiden välillä jotain eroja? Entä yhteneväisyyksiä?

- Millä tavoilla pyrit tekemään yhteistyötä säveltäjän kanssa esituotantovaiheessa?

- Millä keinoin säveltäjä ja äänisuunnittelija voivat tehdä yhteistyötä tuotannon aikana? Kerro jostain esimerkkiprojektista, jossa yhteistyö on mielestäsi toiminut.

- Onko koskaan sattunut eteen konfliktitilanteita säveltäjän kanssa?

- Millaiset käytännön mahdollisuudet säveltäjällä ja äänisuunnittelijalla on tehdä yhteistyötä suomalaisissa tuotannoissa noin yleisesti? Vai onko ihan projektikohtaista?

- Millainen olisi mielestäsi ideaaliyhteistyötilanne, jos tuotannon rajoitteista (ajallisista, rahallisista jne.) ei tarvitsisi välittää? Mitä suomalaisissa tuotannoissa voisi parantaa tällä saralla?

- Artikkelissa "Sound design and music - diluting the distinctions..." käsitellään äänen ja musiikin häilyviä rajapintoja sekä näiden kautta äänitiimin rooleja. Siinä heitellään

ajatuksia siitä, miten vanhat rooli- jaot (äänisuunnittelija, säveltäjä jne.) olisivat hä-
venemässä ja roolit muuttumassa joustavimmiksi. Millaisia ajatuksia artikkelin pohdin-
nat herättävät?