



DIALOGIN LEIKKAUS

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelman opinnäytetyö
Äänen suuntautumisvaihtoehto
Kevät 2008
Marko Ventola

OPINNÄYTETIIVISTELMÄ

Osasto Taide ja Viestintä	Erikoistumisala Ääni
Tekijä Marko Ventola	
Työn nimi Dialogin leikkaus	
Lopputyön laji Kirjallinen	
Työn valmistumisaika 5.5.2008	Sivumäärä 86
<p>Tiivistelmä</p> <p>Tutkintotyö käsittelee dialogin leikkaamista elokuvissa ja TV-ohjelmissä. Dialogia pidetään usein itsestäänselvyytenä eikä sen tekemiseen vaadittavia teknisiä ja taiteellisia haasteita tunneta.</p> <p>Työ koostuu kahdesta osiosta. Aluksi esitellään dialogin leikkauksen tekniset vaatimukset. Toinen osio kartoittaa käytännön leikkaamistyön, työtavat, työkalut sekä yleisemmät ongelmakohdat. Tutkintotyössä sivutaan myös dialogin leikkaajan osuutta tarinan kertojana sekä taiteellisten ratkaisujen tekijänä.</p>	
Aineisto Kirjallisuus, haastattelut, Internet - lähteet	
Asiasanat Dialogi, ääni, dialogin editointi	
Säilytyspaikka	
Muita tietoja	

THESIS

SUMMARY

Department Media Programme	Area of specialisation Sound Design
Author Marko Ventola	
Title Dialogue editing	
Sort of Final Thesis (Written / Project / Portfolio) Written	
Date 5.5.2008	Number of pages 86
<p>Summary:</p> <p>This theses is about dialogue editing for TV and motion pictures. Dialogue editing is one of the least understood aspects of sound postproduction.</p> <p>This work includes two main paragraphs. The first main emphasis is more on the technical side. The thesis explains to the reader what technical devices are used in dialogue editing and how to get started with the process. After that it proceeds to explain about the actual editing, tools and dialogue editor's part in a storytelling process.</p>	
Material (e.g. audio / video tape, photographs, slides, paintings, statues...) Written literature, interviews, Internet	
Key words Dialogue editing, sound, dialogue	
Filing	
Other information	

SISÄLLYSLUETTELO

1. Johdanto	7
2. Dialogileikkauksen kehitys	9
2.1 Analoginen leikkaus	9
2.2 Kuvaformaatit	11
2.2.1 PAL (Phase alternating line)	11
2.2.2 Ruutumäärät ja niiden erot.....	11
3. Ääni osana tuotantoa	13
3.1 Kamera äänen tallentimena.....	13
3.2 Äänen tallennus kuvattaessa filmille tai HD:lle	14
3.3 Ottojen synkkaaminen.....	17
4. Äänitöihin valmistautuminen	19
4.1 Raakamateriaali	19
4.2 Apuäänet ja tehosteet	20
4.3 Rullajako.....	20
4.4 Äänen formaatit.....	21
4.5 Tiedostojen nimeäminen ja varmuuskopiot	22
5. Kuvan ja äänen suhde	23
5.1 Aikakoodi.....	23
5.2 Open Media Framework.....	23
5.3 Edit Decision List.....	25
6. Äänen ja kuvan synkkaaminen	28
6.1 Automaattinen synkkaus EDL:n avulla.....	28
6.2 Alkuperäisten tiedostojen synkkaus	29
6.3 Äänen muistiinpanot kentältä	30
6.4 Aikakoodi kuvaan poltettuna.....	31
7. Kohti äänitöitä	33
7.1 Kuuntelu	33
7.2 Vinku ja PIP	33
7.3 Äänen ja kuvan keskinäisen synkan testaaminen	35
8. Sessio	37

8.1 Nimeäminen	37
8.2 Rakenne	37
8.3 Raitajärjestys.....	38
8.4 Radiomikrofonit sessiossa.....	40
8.5 Filet ja viimeistely	41
9. Ääniryhmän rakenne	42
9.1 Äänisuunnittelija	43
9.2 Ääniassistentti tai -harjoittelija	43
9.3 Dialogileikkaaja	43
9.4 ADR, äänen jälkiäänitys	44
9.5 Foley	44
9.6 Musiikkimiksaaja	45
9.7 Miksaaja	45
10. Työn aikatauluttaminen	46
10.1 Dialogin leikkauksen aikatauluttaminen.....	46
10.2 Kuinka välttää ongelmat aikataulutuksessa.....	48
11. Työn aloittaminen.....	50
11.1 Tilan sointi eli ”pohjat”	50
11.2 Tilaäänien tekeminen.....	52
11.2.1 Strip Silence.....	52
11.2.2 Muut otot.....	53
11.2.3 Muutokset tilaäänessä	54
11.3 Häiriöäänien poisto tilaäänellä.....	55
12. Usean raidan parissa työskentely	56
12.1 Moniraitaäänityksen työstäminen	56
12.2 Kaksi mikrofoneraitaa	58
12.3 Kaksi mikrofonia, dialogin päällekkäisyys.....	59
12.4 Puomin ja radion käyttö kohtauksessa	60
13. Dialogin sijoittaminen äänikuvassa	63
13. 1 Dialogin syvyys ja perspektiivi	63
13.2 Dialogin siistiminen.....	64

13.3 Työkalut.....	66
13.3.1 Fadet.....	66
13.3.2 Analyzer.....	66
13.3.3 Kynätyökalu	66
13.3.4 Noice reduction.....	67
13.3. 5 Time Compression.....	67
14. Äänimateriaalin työstäminen.....	69
14.1 Eri ottojen käyttö.....	69
14.2 Näyttelijöiden päällekkäisyys dialogissa ja toiminnoissa	72
14.3 Radiomikrofonien napsut ja vaatteiden rahina.....	72
14.4 Dolly ja kraana.....	73
14.5 Tuotantoryhmän äänet	73
14.6 Puomittajan käsittelyäänet.....	74
14.7 Näyttelijöiden äänet.....	75
14.8 Tuulen korjaaminen.....	75
14.9 Särön korjaaminen	76
15. Production effects	77
16. Leikkaus muuttuu – uudelleen synkkaaminen.....	79
17. Adr, jälkiäänitys.....	80
18. Miksaukseen valmistautuminen	83
19. Dialogin miksaaminen.....	84
LÄHDELUETTELO	85
LIITTEET	86

1. Johdanto

Kirjallinen tutkintotyöni käsittelee elokuvan ja TV:n ohjelmien dialogin leikkausta. Dialogin leikkauksesta ja sen nykyaikaisista työtavoista ei ole olemassa kirjallisuutta suomeksi. Dialogia pidetään usein itsestäänselvyytenä eikä sen teknisiä ja taiteellisia haasteita ymmärretä.

Dialogin leikkaajalta vaaditaan runsaasti teknistä tietoutta ja ammattitaitoa. Hänen tulee hallita työssään sekä tekninen että taiteellinen tuottaminen. Dialogin leikkaajan tulee tuntea koko tuotantoryhmän rakenne ja yleisimmät tekniset käsitteet. Tämän lisäksi hänen tehtävänä on työstää tarinan kannalta parhaat repliikit, näyttelijöiden toiminnot ja tehosteet. Samalla hänen on kuljetettava tarinan sisältöä eteenpäin. Dialogin leikkaus alkaa siis jo kuvaustilanteessa.

Dialogia on useimmissa audiovisuaalisissa välineissä. Tutkielmassani keskityn elokuvan ja tv-draaman dialogin työstämiseen. Tutkimutekstissä olevaa termistöä ja teknisiä valmiuksia voi kuitenkin hyödyntää ja soveltaa kaikissa työprosesseissa, joiden osa dialogin leikkaus tai editointi on.

Tutkielmassani keskityn dialogin leikkaajan työssä vaadittaviin teknisiin sisältöihin sekä niihin työkaluihin, joita voi hyödyntää itse dialogin leikkaamisessa. Dialogin miksaus omana työprosessinaan on rajattu tutkielmasta pois. Työssä esitellään kuitenkin, mitä osioita dialogin leikkaaja voi jättää tehtäväksi miksaamisvaiheessa. Vaikka opinnäytetyö sisältää esimerkkejä niin suurista kuin pienistäkin tuotannoista, voi teknisiä ominaisuuksia, tekotapoja ja termistöä hyödyntää tuotannon suuruudesta riippumatta.

Analoginen leikkaus antaa pohjan tänä päivänä olemassa oleville työtavoille ja tekniikoille. Jotta dialogin leikkaaja ymmärtäisi tuotannon kulun, työssä esitellään analoginen leikkaus lyhyesti. Työtapoja on monia, eikä nauhapohjaisella materiaalilla työskentely ole mahdotonta. Tutkielman pääpaino on kuitenkin moniraitatallentimissa sekä työasemilla työskentelyssä. Tekstin yhteydessä

esiteltävät työasemat tai ohjelmistot eivät ole edellytys oikeaoppiselle dialogin leikkaamiselle tai työtavoille. Alalla on kuitenkin joitain standardeja sekä yleisiä ohjelmia, joita hyödynnetään työskentelyssä. Tästä syystä työssä esiintyy esimerkeissä usein Pro Tools, Avid tai FCP (Final Cut Pro). Tämä ei tarkoita että dialogia ei voisi työstää ilman kyseisiä ohjelmia. On paljon helpompi puhua Pro Toolsin työkaluista kuin luetella useita ohjelmia tai tekniikoita erikseen. Työntekijä voi etsiä vastaavat työkalut sekä tekniset ominaisuudet omista ohjelmistoistaan ja toteuttaa niillä tutkielmassa kerrotut esimerkit.

Opinnäytetyö on ensisijaisesti suunnattu minulle itselleni ja oman ammatillisen osaamisen kehittämiseen. Olen kiinnostunut dialogin leikkaamisesta siksi, että se on haastavaa ja kattaa kaikki elokuva- ja TV-äänien osa-alueet. Dialogileikkaajan tulee myös tuntea tuotantoprosessin kulku ja erilaisia teknisiä nimikkeitä kyetäkseen työskentelemään nykyaikaisessa tuotannossa. Lisäksi dialogin leikkauksella on merkittävä osuus tarinan kerronnassa sekä äänisuunnittelussa. Dialogin leikkauksen tutkimus kartuttaa osaamistani ja antaa minulle tulevaisuudessa huomattavasti paremmat lähtökohdat työskennellä ääniosaston tehtävissä. Vaikka olen kirjoittanut työn pääosin itselleni, voivat myös muut ääni- ja tuotantoalan parissa työskentelevät saada saada siitä itselleen uusia teknisiä valmiuksia ja näkökulmia. Tavoitteenani on ollut ymmärtää tärkeimpiä teknisiä ja taiteellisia tekotapoja sekä esitellä ne ymmärrettävästi työssäni. Mikäli olen saanut tuotua ne ymmärrettävästi esiin lukijalle, koen onnistuneeni työssäni.

2. Dialogileikkauksen kehitys

2.1 Analoginen leikkaus

Työssäni ei käsitellä äänen historiaa. On silti hyvä tietää muutamia perusteita analogisesta filmituotannosta, jotta voisi ymmärtää nykyaikaista työskentelyä. Analoginen leikkaus on luokiteltavissa niin kutsutusti moderniksi ajaksi. Tuotantotekniikat ovat toki muuttuneet, mutta lähtökohta työskentelyyn ja tuntemamme filmileikkaus pohjautuu tänäkin päivänä samaan tekniikkaan kuin 50-luvulla. Kentällä kuvattaessa käytetään 16 mm tai 35 mm filmiä ja lopullinen työkopio toteutetaan filmille. Mukaan on tullut vain digitaalisia apuvälineitä nopeuttamaan ja helpottamaan työtä sekä lisäämään taiteellisia mahdollisuuksia. Elokuvan modernia aikaa kuvastaa äänitallentimien (Nagra III¹) kehitys ja magneettiset nauhat, jotka ovat laadukkaampia sekä helpommin käsiteltävissä. Tallentimet ja ääniediteissä käytettävät magneettinauhat mahdollistivat ja loivat pohjan myös elokuvaäänien kehitykselle sekä tänä päivänä tunnetuille työtavoille. Tänä päivänä videokameroissa olevaa äänen tallennusmahdollisuutta ei filmikameroissa ole ollut. Tallentimet sekä magneettinauhat olivat merkittävä parannus äänenlaadun lisäksi keskinäisen synkan² kehitykselle elokuvateollisuudessa.

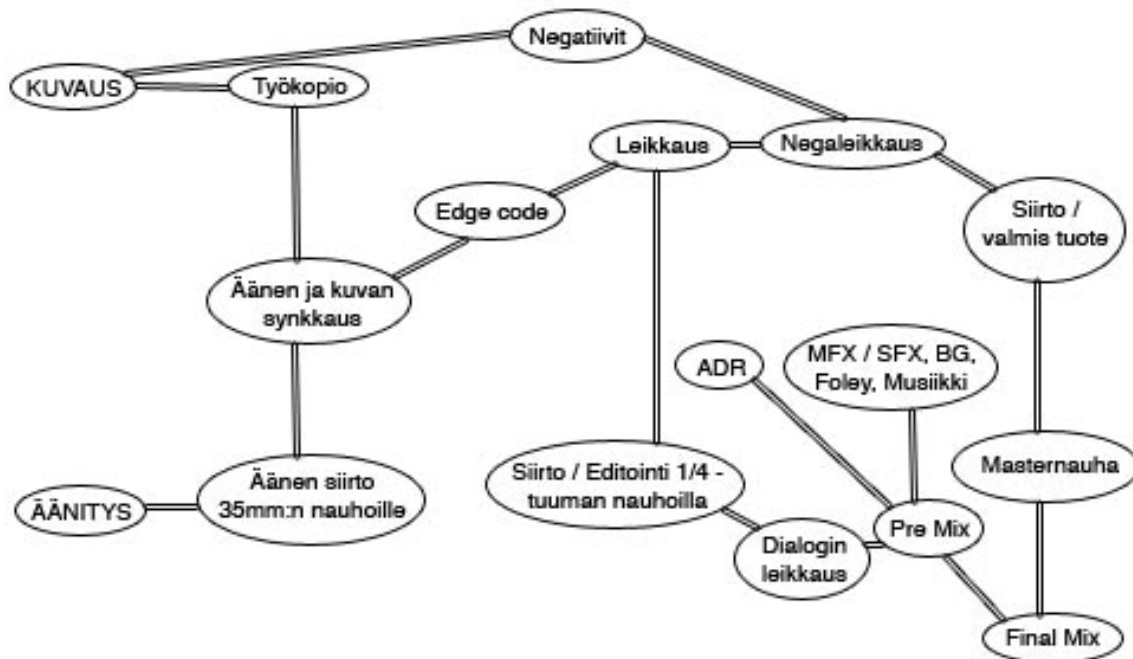
Kun elokuva on kuvattu filmille ja äänitetty esim. ¼ -tuuman nauhalle, tehdään siitä alkuperäinen negatiivi ja työkopio sekä myöhemmin valmiista työstä oma esityskopio levitystä varten. Jotta päästäisiin lopulliseen ja haluttuun tulokseen, on edessä kuitenkin vielä monenlaisia työvaiheita. Kuva analogisesta tuotantoprosessista (kuva 1) havainnollistaa nämä vaiheet sekä esittelee filmin kulun tarkemmin aina valmiiksi tuotteeksi.

¹ Nagra, analoginen ¼-tuuman nauhalle tallentava, kannettava äänen kenttätallennin.

² Sync, synkka = kuvassa näkyvät tapahtuvat tulevat samaan aikaan vastaavien äänien kanssa.

Kun kuvattu materiaali on kehitetty ja lähetetty leikkaamoon, on ääni siirrettävä otto otolta, muistiinpanoja hyödyntäen 35mm magneettinauhalle. Tämän jälkeen leikkaajan assistentti synkkaa otokset ja tarkistaa ne mahdollisten korjausten varalta. Kun ääni ja kuva ovat synkassa, voidaan nauhoihin laittaa koodi (edge-code³), josta synkka voidaan vielä tarvittaessa tarkistaa.

Synkan jälkeen kuva ja ääni toimitetaan Telecine-siirtoon, josta saadaan synkassa olevat rullat (rullajako⁴). Tämän jälkeen voidaan aloittaa nk. filmipöytäleikkaus, joka tapahtuu fyysisesti filmiä leikkaamalla.



Kuva 1. Kuva analogisesta tuotantoprosessista.

³ Edge code, filmin reunaan kirjoitettu aikakoodi.

⁴ Rullajako on 1000 – tai 2000 (n. 20 min) jalan pituisia filmikeloja. Jako tehdään, ettei kelan fyysinen koko kasva liian isoksi. Jos filmin ajallista mittaa haluttaisiin pidentää, tulisi filmiä ohentaa, mikä lisäisi merkittävästi sen riskiä katketa. Nykyinen rullajako on käytössä vielä tänäkin päivänä elokuvateattereissa. Tekniikan kehityksen myötä rullajasta ollaan kuitenkin tulevaisuudessa mahdollisesti luopumassa.

2.2 Kuvaformaatit

2.2.1 PAL⁵ (Phase alternating line)

PAL-tekniikka on käytössä useimmissa Euroopan maissa, myös Suomessa. Muita värien koodaustekniikoita ovat Pohjois-Amerikassa käytössä oleva NTSC sekä Ranskan SECAM, joka on rinnastettavissa PAL:n kanssa. Pohjois-Amerikoiden ja Euroopan ruutumäärät pohjautuvat eri sähköjännitteisiin. Pohjois-Amerikan 60Hz:n (NTSC) ja Euroopan 50 Hz:n (PAL) sähköjärjestelmä vaikuttaa suoraan pyörimisnopeuteen ja siten ruutujen määrään.

2.2.2 Ruutumäärät ja niiden erot⁶

Elokuvan tunnettu ruutumäärä on 24 fps, kun taas eurooppalaisissa videoissa ja tv-tuotannoissa käytetään 25 ruutua sekunnissa. Kotimaiset tuotannot toteutetaan pääsääntöisesti kuitenkin suoraan 25-ruutuisina, oli kyse filmille kuvattavasta elokuvasta tai digitaalisesta tv-tuotannosta. Tämä on yksinkertaisesti helpompaa ja säästää päänvaivaa tuotannon tekniseltä osalta. Mikäli ääniraita siirretään 25 fps:ta 24-ruutuiselle elokuvakankaalle, on ero n. 4%. Tämä hidastus on jo kuultavissa äänessä ja erityisesti matalat taajuudet vääristyvät. Tästä syystä ennen siirtoa on tehtävä äänen pitchaus⁷ (4%, 0,66 puolisävelaskelta). Kun kuvaääni siirretään tämän jälkeen, palautuu se hidastuksen myötä normaaliin muottiinsa.

⁵ <http://en.wikipedia.org/wiki/PAL>

⁶ Frame Rates:

-24 fps: Amerikkalainen filmi

-25 fps: Eurooppalainen filmi ja tv-tuotanto

-29.97 fps: Amerikkalainen (NTSC) televisiotuotanto

-30 fps: Amerikkalainen muu kuin tv-materiaali

Vastaavasti Amerikkalaiset elokuvat ovat Euroopassa 4% ajallisesti nopeampia. Musiikkivideoissa asia on havaittavissa eräänlaisina pieninä nykäisyinä, koska ensimmäinen ja viimeinen ruutu puolitetaan ja tuplataan täydentämään tšekäläiset normit, eli tarvittava 25. ruutu. Kuten kappaleen alussa mainitsin, tehdään kotimaiset filmille kuvattavat sarjat, elokuvat ja mainokset pääosin selkeyden vuoksi 25-ruutuisina. Tästä syystä pidän työni pohjana tuota sääntöä: 25 ruutua filmituotannoissa.

⁷ Pitch, äänen korkeuden muutos.

3. Ääni osana tuotantoa

3.1 Kamera äänen tallentimena

Tuotannon aikataulu, budjetti ja kerronnan tyyli vaikuttavat äänen tekniseen toteutukseen. Elokuvat ja suuremman budjetin omaavat sarjat äänitetään automaattisesti moniraitatallentimille tai Nagraalle. Dokumenteissa saatetaan käyttää ulkoisia tallentimia, mutta usein mm. synkan takia on ne helpompi äänittää suoraan kameran raidoille. Dokumenteissa tämä ei tuota ongelmaa äänenlaadun tai teknisen toteutuksen osalta. Päinvastoin, se on nopeaa ja helpompaa jälkitöiden osalta. Osa kotimaisista draama-sarjoista hyödyntää kuitenkin vielä kameraa nk. käyttöäänentallentamiseen. Tämä tarkoittaa sitä, että kameraan tallennettu ääniraita on sama, minkä äänen jälkikäsitteily viimeistelee lopullisen ohjelman ääneksi. Tähän saattaa vaikuttaa tuottajan antama budjetti tai tekninen ajattelumalli tuotannon läpiviemisestä. Kameran käyttö äänentallennukseen rajaa kuitenkin tuotannon tapaa toteuttaa ohjelman kuvaus teknisesti eikä se välttämättä sovi juuri draaman tekemiseen. Keskustele tuottajan, kuvaajan sekä jälkitöiden tekijöiden kanssa aiheesta sekä formaateista jo esituotantovaiheessa. Mikäli seuraavanlaiset ajatusmallit eivät sovellu tuotannon rajaamiseen kuvaustilanteessa, tulisi tuottajan kanssa keskustella äänentallennusformaatin ja ulkoisen tallentimen käytöstä.

- Ensinnäkin, tuotannon tulee olla hyvin kontrolloitu, eikä kameralle voida juurikaan antaa liikkumavaraa ellei käytössä ole langatonta yhteyttä.
- Kameran äänenlaatu ei ole tallentimiin verrattuna yhtä hyvä. Jos halutaan laadukas ääniraita ja dialogiin syvyyttä, ei kameran etuaste ole riittävä äänenlaadultaan.
- Puomittajien käsittelyäännet, radiomikrofonien toimivuus kohtauksessa ja miksaajan tekninen operointi saattavat vaikuttaa koko oton

äänenlaatuun. Pahimmassa tapauksessa esim. radiomikrofonin hetkittäinen napsaus saattaa pilata koko oton.

- Dialogin leikkaaja saattaa tarvita työssään kaikki kohtauksesta äänitetyt otot. Muuten hän joutuu tekemään työnsä vain ja ainoastaan leikkaajan valitseman ääniraidan mukaan eikä se välttämättä ole riittävä hyvän lopputuloksen saavuttamiseksi. Vastaavasti, jos leikkaaja joutuu toimittamaan äänen töihin koko kirjon äänen ottoja, vie se häneltä aikaa digitoinnin sekä nimeämisen takia. Äänentallentimelta tiedostojen siirto ja kaikkien ottojen käyttöön ottaminen tapahtuu vaivattomasti ja nopeasti.

Kuten edellä tuli ilmi tarjoaa nykyinen äänitystekniikka, moniraitatallentimet äänittäjille sekä äänen jälkikäsittelijöille enemmän liikkumavaraa ja paremman äänenlaadun. Lisäksi he saavat käyttöönsä kaikki otot, jotka on myös nimetty file- eli tiedostokohtaisesti. Assistentin puuttuminen ja pelko synkkaamisen kestosta tai pieni budjetti ei saisi olla syy kameran käyttämiseen tallentimena – etenkin, jos tuotannon tekninen toteutus johtaa jo kentällä kontrolloimattomaan äänenlaatuun. Kappaleessa ”Ottojen synkkaaminen” käydään lyhyesti läpi, kuinka tiedostojen synkkauksen tulisi tapahtua ulkoista tallentimelle äänitettäessä.

3.2 Äänen tallennus kuvattaessa filmille tai HD:lle

Kotimainen tuotanto, niin filmi, HD (High Definition) kuin videokin toteutetaan ja esitetään edellä mainitusta PAL- tekniikasta johtuen aina 25-frameisena. Näin tehdään myös elokuvat muutamia poikkeuksia lukuun ottamatta. Suomessa ei siis tarvitse huolehtia 24. ruudun järjestelmästä, vaikka se usein mielletään filmikuvauksen yhteyteen. Elokuvatuotannoissa kahden eri formaatin, filmin ja HD:n yhtäaikainen käyttö ei sekään ole kovin harvinaista. Uusimmista tuotannoista tällainen on esimerkiksi Käsky-elokuva. Syy kahden formaatin käyttöön löytyy valaisusta, mikä on hallittavampaa sisätiloissa sekä HD-kameraa

käytettäessä. Erityisesti edellä mainituissa tilanteista on selkeää niin ääniosaston kuin jälkitöidenkin kannalta käyttää 25. ruudun järjestelmää koko tuotannon ajan huolimatta siitä toteutetaanko kuvattava materiaali filmille HD:lle.

Ääniosaston on selkeämpi työskennellä, kun kentältä äänitettyä materiaalia ei tarvitse muuntaa eri kuvanopeuden mukaan. Äänittäjät voivat työskennellä filmin tai HD:n parissa seuraavasti:

- Kentällä voidaan äänittää moniraitaisena (25 fps, 24-bit, 48 kHz tai jopa 96kHz, BWF-tiedostoja). Tarkista kuvaeditin yhteensopivuus mm. 16 ja 24 bitraten osalta jo esituotantovaiheessa!
- Leikkaajalle tai tämän assistentille toimitetaan materiaali sekä muistiinpanot synkattavaksi työpäivän jälkeen. Materiaali voidaan synkata automaattisesti aikakoodin⁸ avulla. Tämä tapahtuu Avidissa tai FCP:ssä Merge files -toiminnon avulla. Ohjelma synkkaa kuva- ja äänitiedostot keskenään tiedostoissa mukana olevan aikakoodin mukaan. Tämän jälkeen niin kuva kuin äänikin on ohjelmassa yhden tiedoston alla. Fyysisesti kuva ja ääni löytyvät kuitenkin vielä omista kansioistaan. Mikäli synkkauksessa ilmenee ongelmia, on otot mahdollista synkata niistä löytyvän klaffin⁹ (kuva 2) avulla. Se on siis kuvauksissa otettava mukaan – varmuuden vuoksi!
- Digitaalisissa kuvausformaateissa voidaan synkka hoitaa free run -modena¹⁰, mikä on ääniosastolle kuvan synkkaamista ajatellen ehkä helpompi vaihtoehto. Aikakoodi jammataan¹¹ vähintään kaksi kertaa päivässä eikä kameran tai äänentallentimen välillä tarvita kaapelia.

⁸ Kameran ja äänitallentimen aikaa mittaava koodi.

⁹ Klaffi, elokuvan ominaisimpia tunnusmerkkejä. Puinen tai muovinen levy, jota lyödään ennen ottoa yhteen kuvan ja äänen keskenäisen synkan takaamisesti.

¹⁰ Free run, jatkuvasti juokseva kameran tai äänilaitteen aikakoodi. Numerointi pyörii, tallensi laite tai ei.

¹¹ ”Jammaus”, kaapelin tai lähettimen avulla kameran ja äänitallentimen juokseva aikakoodi synkataan, jotta niiden aikakoodi olisi molemmissa laitteissa ja materiaaleissa sama.

Kameran ja äänitallentimen aikakoodit siis juoksevat koko ajan ja jammauksen avulla ne pysyvät laitteissa samana kuvaustilanteessa.

- Filmille kuvattaessa kuvaussihteeri haluaa seurata kuinka paljon materiaalia kuluu kuvaustilanteessa. Tällaisessa tilanteessa käytetään rec run -modea¹². Äänen kannalta se tarkoittaa sitä, että aikakoodi pyörii tallentimessa silloin kun kamera kuvaa. Tähän tarvitaan fyysinen kaapeli tai langaton yhteys, joka lähettää ja vastaanottaa aikakoodia laitteiden välillä. Jos tallennin ei ole kytketty kameraan, sen aikakoodi ei pyöri ilman tätä.

Kuva 2. Filmille kuvattaessa voidaan äänen ja kuvan synkkaamiseen hyödyntää aikakoodiklaffia.



Kuva, Yewdall D., 2007

- Klaffin aikakoodi jammataan free run -modessa äänen tallentimen kanssa.
- Kun klaffia lyödään, pysähtyy aikakoodi hetkeksi, jolloin se näkyy myös kuvassa.

¹² Rec run, aikakoodi kasvaa tallennettaessa. Aikakoodi on sama kuin tallennetun materiaalin määrä. Jos äänittäjä käyttää kameras koodia, aikakoodi pyörii kun kamera laitetaan nauhoittamaan. Tällöin tarvitaan laitteiden (kamera, äänentallennin) välillä synkkakaapeli tai langaton yhteys, joka lähettää aikakoodia kamerasta.

- Leikkaamossa assistentti merkkää klaffin iskun kohtaan siinä näkyvän aikakoodin. Tämän jälkeen ohjelma luo kuvattuun klippiin juoksevan koodin.
- Tämän jälkeen ääni ja kuva omaavat saman aikakoodin ja ovat helposti synkattavissa keskenään.

Klaffia ei tulisi kuvaustilanteessa unohtaa. Siitä on hyötyä, mikäli aikakoodissa esiintyy katkoksia eli drop-out:eja tai synkkaaminen ei jostain syystä onnistu.

3.3 Ottojen synkkaaminen

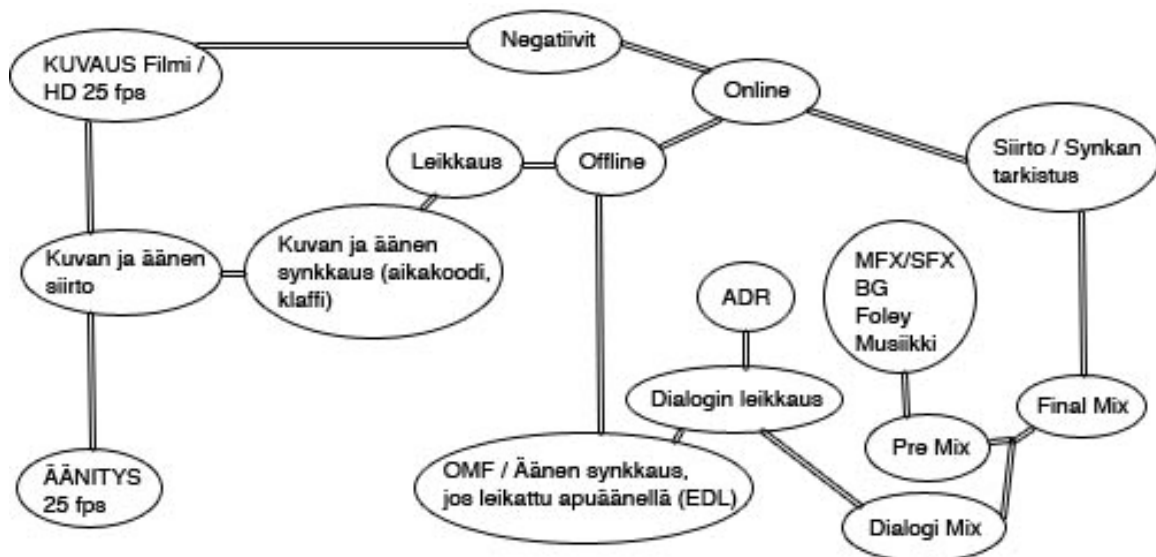
Kamerassa tulee olla apuääni sekä leikkaajaa varten että synkan varmistamiseksi. Äänittäjän tulee huomioida joitakin asioita. Hänen on myös tunnettava vaadittavat formaatit. Näiden huomioiden avulla automaattisen synkkaamisen tulisi tapahtua kivuttomasti, suurempaa vaivaa näkemättä. Jos jotain tapahtuu, voi turvautua klaffiin. Sitä tulee käyttää jokaisessa otossa.

Kuvan ja äänen synkkaaminen yksinkertaisimmillaan:

- Kamera ja tallennin hyödyntävät aikakoodia. Äänittäjä jammaa ne päivän aluksi ja vielä kerran keskellä työpäivää. Hän voi käyttää free-runia tai voi ottaa kamerasta rec-runin langattoman yhteyden avulla kuvaleikkaajan nauhanumeroinnin vuoksi.
- Leikkaaja tai tämän assistentti synkkaa edittiin toimitetut tiedostot: FCP, merge files -toiminto määrittää ja yhdistää synkattavan kuva- ja äänitiedoston aikakoodin mukaan. Nyt materiaali on synkassa. Jos tekniikka ei toimi kaikkien tiedostojen kohdalla, klaffi on aina synkkaajan back uppina.
- Leikkaaja leikkaa apuäänen kanssa ja äänen jälkikäsitteily synkkaa tiedostot; äänileikkaajalle tarvitaan EDL sekä esimerkiksi Titan-ohjelmisto, joka suorittaa synkkaamisen fileiden aikakoodia

hyödyntäen. Automaattinen synkkaus ei ole aivan yhtä vakaa kuin kuvaleikkaajan tekemä synkkaus heti leikkauksen alkuvaiheessa. Automaattisesta synkkaamisesta ja niiden ohjelmista kerrotaan lisää myöhemmin tässä tutkielmassa.

- Äänittäjän tulee käyttää kentällä äänen tallentamiseen BWF-tiedostoformaattia, joka sisältää aikakoodin ja tiedot otoista. Tästä kerrotaan lisää kappaleessa "Äänen formaatit".



Kuva 3. Kuva esittelee kotimaisen digitaalisen tuotannon kulun.

4. Äänitöihin valmistautuminen

4.1 Raakamateriaali

Raakamateriaalilla tarkoitetaan päivän kuvamateriaalia, joka on valmiina digitoitavaksi (siirrettäväksi). Budjettien pienentyessä on leikkaajan assistentti yksi katoavista voimavaroista. Jos sellainen tuotannosta löytyy, hän on erittäin tärkeä henkilö dialogin leikkaajan kannalta. Assistentin kanssa on syytä olla hyvissä väleissä, sillä tiukan paikan tullen hänen apunsa voi olla korvaamatonta. Assistentin (leikkaajan) kanssa on sovittava dialogileikkaajan kannalta erittäin tärkeitä asioista: äänitiedostoista, edit-listoista, OMF:sta, esikatselu- ja testipäivistä. OMF:a ja edit-listaa (EDL) käsitellään tässä työssä lähemmin myöhemmässä kappaleessa.

Ääniosaston materiaali annetaan leikkaamoon, jossa otot synkataan EDL-listan (Edit decision list) mukaan, aikakoodien avulla tai viime kädessä klaffia apuna käyttäen. Kaikki yksiköt eivät teknisesti kykene ottamaan vastaan äänen laadultaan parempaa 24 bit-ääntä. Vaikka käytössä olisi Avid tai FCP saattaa niiden versio tai päivitys vaikuttaa asiaan. Kaikki leikkaajat eivät myöskään halua toimia suuren kasetti-, raita- tai materiaalmäärän keskellä. Niinpä tässä vaiheessa jätetyt muistiinpanot ja raakamateriaali riittävät. Assistentti ja leikkaajat hallitsevat kyllä tehtävänsä, mutta muistutus tarvittavista materiaaleista ei ole pahitteeksi. Leikkaajat eivät välttämättä osaa ottaa huomioon kaikkia dialogin leikkaajalle tärkeitä tietoja. Siksi hänelle tai assistentille pitää kertoa, mitä heiltä halutaan takaisin. Näin vältytään epäselvyyksiltä tuotannon etenemisessä.

Miksi on hyvä tiedostaa, mitä tarvitaan leikkaajilta takaisin dialogin editointia varten? Leikkaajat pyrkivät tekemään äänen kannalta hyviä ja rakentavia ratkaisuja, mutta valitettavasti näin ei aina ole. Leikkaajat keskittyvät työssään rakentamaan tarinaa, eikä heidän kuuntelunsa tai tekninen lähestymisensä ääniraitaa kohtaan ole yleensä riittävä. He eivät myöskään tunne tarpeellisia

työkaluja, joita voi äänityössä hyödyntää. Äänen jälkikäsitteilyäkin joutuu usein tilanteisiin, joissa vasta kokeilun ja muiden ottojen läpikäymisellä pystyy antamaan varman vastauksen kohtausten luonteesta. Tämä on yksi syistä, miksi äänen irrot¹³ sekä erilaiset pohjat¹⁴ tulisi saada leikkaajalta.

HD-tuotannossa apuääni tulisi löytyä suoraan kameran raidoilta, mikä jo sekin saattaa riittää leikkaamolle. Mikäli leikkaus tapahtuu apuääntä käyttäen ei EDL:ää tai ottojen tiedostojen nimeämistä tulisi unohtaa. Dialogin leikkaaja työskentelee ja yhdistää kentältä saadut muistiinpanot myöhemmin omassa työvaiheessaan juuri näihin leikkaajan tekemiin tiedostonimiin.

4.2 Apuäänet ja tehosteet

Jos tuotannon budjetti sallii, tulisi leikkaamoon toimittaa heidän halutessaan leikkausta rytmittäviä SFX- (Sound effects – äänitehoste) tai irto-ääniä. Tällöin ne saadaan myöhempää äänityönvaihetta varten takaisin OMF:ssa oikein nimettynä sekä tarpeeksi hyvä laatusina. Mikäli tähän ei ole mahdollisuutta, leikkaajaa tulee informoida kaappaamaan materiaali tietyllä näytteenottotaajuudella sekä nimeämään ja tallentamaan tiedosto oikein. Todennäköisesti ohjaaja on mieltänyt sen jo leikkausvaiheessa oikeaksi ääneksi juuri halutulle paikalle. Jälkikäteen tiedoston etsiminen saattaa viedä turhaa aikaa tai sitä on jopa mahdoton löytää ja saada korvattua. Dialogileikkaajalle tehosteet ovat tärkeitä kohtausten rytmin ja tunnelman ymmärtämiseksi.

4.3 Rullajako

On kysessä sitten filmi- tai digitaalinen tuotanto, on jo tässä vaiheessa sovittava rullien pituudesta. Näin varmistetaan, että session koko ei kasva liian isoksi ja

¹³ Äänen irto-otto, ilman kuvaa äänitetty kohtausta tai repliikki.

¹⁴ Pohjaääni, ”pohjat”, kuvauspaikan huoneen tilaääni – tai taustalla kuuluvat äänet.

raskaaksi, eivätkä rullien vaihdot osu keskelle tärkeitä siirtymiä. Lisäksi on sovittava käytetäänkö 1. vai 2. OMF:a. Tämä riippuu siitä, kumpaa ohjelma tukee. OMF:n etu tiedostona on, että sen siirtäminen tapahtuu yhtenä ja omana tiedostona. Näin verkon tai dvd:n avulla ei tarvitse siirtää lukuisia yksittäisiä tiedostoja. Vaikka OMF on yksi ja oma tiedosto, tulee niitä rullajaon takia useampia. Niiden nimien tulee siksi vastata rullien jakoa ja tiedostonimiä. Tässä vaiheessa kannattaa muistuttaa myös vielä kerran editissä käytetyistä irtoäänistä sekä tehosteista. Niistä tulee saada dokumentit sekä tiedostot kentältä äänitetyn materiaalin lisäksi.

4.4 Äänen formaatit

Nykyisillä tallentimilla on mahdollisuus saavuttaa 96 kHz:n näytteenottotaajuus 24 bitin resoluutiolla. Alan tämän hetkinen standardi on kenttä-äänityksissä 24 bit ja 48kHz. Tämä kannattaa säilyttää kaikkien äänityövaiheiden läpi.

Kompromisseja ei pidä tehdä, vaikka leikkaamossa ei olisi mahdollista tehdä töitä kuin 16 bitin resoluutiolla. Käytetyn materiaalin voi aina paikata originaaleilla tiedostoilla ja siten päästä parhaaseen, ilmavaan lopputulokseen.

Broadcast waveformat file (BWF) on monikanavaäänitysten myötä muodostunut standardiformaatiksi. Sen etuna on äänen lisäksi mukana kulkeva metada, joka sisältää tietoja muun muassa kohtauksesta, otosta ja aikakoodista. BWF on kasvanut alan hallitsevaksi formaatiksi. Tiedostoa tarvitaan, kun synkataan kenttä-ääni leikattuun materiaaliin. Muita äänen formaatteja ovat muun muassa Digidesignin SDII ja Microsoftin .WAV. Monipuolisuutensa takia .BWF on kuitenkin tällä hetkellä yleisin äänen jälkitöissä käytössä olevista formaateista.

4.5 Tiedostojen nimeäminen ja varmuuskopiot

Varmuuskopiot eli back upsit ovat itsestäänselvyys, joita ei sovi missään tapauksessa unohtaa. Dialogin leikkauksessa äänifileiden määrä ei kasva samalla tavalla kuin ehkä muilla ääniosaston osa-alueilla. Työkalujen käyttö ohjelmassa tekee kuitenkin uusia tiedostoja ja ne tulisi varmuuskopioida päivittäin työn päätteeksi. Tämä on tärkeä toimenpide, sillä yksikössä tapahtuvista muutoksista ei voi olla varmuutta. Mikäli käytössä ei ole esim. Retrospectia, voi tiedostokansion kopioida dvd:lle tai toiselle kovalevyille. Uusien tiedostojen tunnistusta voi helpottaa värikoodeilla ja selkeällä määrittelyksellä, mihin ohjelma tallentaa uudet syntyvät audio-tiedostot. Sessio-tiedostojen varmuuskopiointia ei myöskään sovi unohtaa.

Kun tehdään mitä tahansa tiedostoja (varmuuskopioita, kansioita tai sessioita) on syytä muistaa selkeä nimeäminen. Tämä on dialogin leikkaajan yksi tärkeimmistä työtehtävistä. Yhtä oikeaa sääntöä nimeämiselle ei ole. Lähtökohtana voidaan pitää ajatusmallia, minkä mukaan kuka tahansa voi helposti lähestyä tiedostoja ja saada nopeasti käsityksen niiden sisällöstä. Tällöin työhygienia on kunnossa!

5. Kuvan ja äänen suhde

5.1 Aikakoodi

Aikakoodi on äänisignaalia, joka sijaitsee videon frameilla. Se kehitettiin alunperin nimenomaan videota varten. The Society of Motion Picture and Television Engineers (SMPTE) kehitti siitä myöhemmin alan standardin. Yleisesti ottaen aikakoodin siirto on hyvin yksinkertaista ja sen tulisi noudattaa työaseman master-koodia. Koodin tulisi siirtyä nauhalle automaattisesti kuvasiirron yhteydessä ja siten täsmätä yhteen master-koodin kanssa. Nauhalle aikakoodi voidaan nauhoittaa kahdella eri tapaa: LTC- (longitudunal timecode)¹⁵ tai VITC-aikakoodia¹⁶ käyttäen.

5.2 Open Media Framework

Open Media Frameworkin eli OMF:n 1:n ja 2:n ero on kehityksessä. Uudemmassa versiossa on korjattu ja päivitetty tiedostoformaatin virheitä. Dialogin leikkaajan tulee tarkistaa oma ohjelmisto yhteensopivuuden osalta ja pyytää tarpeisiin sopiva tiedosto(t) (OMF-2) leikkaajalta. Tämä tulee tehdä hyvissä ajoin ennen oman työn aloittamista. Tiedoston saatua on sen toimivuus hyvä tarkistaa – näin vältetään ongelmilta ennen varsinaisen työn aloittamista.

Leikkaajan kanssa on hyvä sopia, toimitetaanko materiaali yhtenä tiedostona vai media ja data erillään. Pidemmässä ohjelmassa OMF on suositeltavaa jakaa pienempiin osiin. Näin liikuteltavan datan määrä pienentyy ja työ nopeutuu. Filmi tulee jakaa vähintään rullajaon mukaan, samaa voi pitää sääntönä HD-tuotannoissa. Pelkillä audio-tiedostoilla dialogin leikkaaja ei tee mitään. OMF:n tulee sisältää tietoja kohtauksista, kuvista ja oistoista. OMF:n äänitiedostoilla kyllä

¹⁵ LTC on elektronista pulssia, ja se nauhoitetaan ääniraidalle.

¹⁶ VITC nauhoitetaan vastaavasti taas suoraan videon freimien väliin.

pärjää, mutta työtä helpottaa huomattavasti tieto siitä, mitä kuvaa tai äänitiedostoa leikkaaja on kunkin tiedoston kohdalla käyttänyt: irtoa, toisen kohtausten ottoa, laaja- vai lähikuvaa. Tässä vaiheessa tulee tiedostojen nimeäminen viimeistään ilmi. Leikkaajan tai tämän assistentin olisi tullut suorittaa nimeäminen linjassa kentältä saatujen muistiinpanojen kanssa. Juuri näitä, tiedostoissa näkyviä kohtausten-, kuva- tai ottojen nimiä äänen jälkikäsitteily yhdistää kentältä saatuihin muistiinpanoihin. Dialogin leikkaaja voi korvata materiaalia toisesta otosta ilman kuvan ja äänen tiedoston informaatiota, mutta se on hidasta ja vaivalloista.

Leikkaajalta pitää pyytää OMF:sta mahdollisesti puuttuvat tiedot. Asiaa ei voi painoittaa liikaa. Ilman niitä dialogin leikkaus on tarpeettoman mutkikasta. Tässä on jälleen yksi syy lisää pitää huononakin päivänä välit kunnossa leikkaajien kanssa – leikkaaja voi tehdä dialogin leikkaajan työstä helppoa tai kovin vaikeaa.

Joissain tapauksissa OMF voi olla riittävä työkalu edetä työssä eteenpäin. Lähtökohtaisesti se on kuitenkin vain työkaluna seuraavaan vaiheeseen edettäessä. Aiemmin on käynyt ilmi, että leikkaamossa ei aina voida käyttää äänen osalta parasta tallennusformaattia. Mikäli työskennellään tällaisessa tuotannossa on aika ottaa alkuperäiset tiedostot sekä muistiinpanot esille ja asettaa saatu OMF sessiossa apuraidoille. OMF:sta ja sen parissa työskentelystä lisää kappaleessa ”Kuvan ja äänen suhde”.

Seuraava lista on hyvä ohjenuora leikkaajalle, joka ei osaa ottaa huomioon dialogileikkaajan tarpeita. Listan avulla leikkaajalta saa kaiken tarpeellisen tiedon ja datan, joiden avulla jatkaa työssä eteenpäin.

- OMF:n exportauksessa voi valita siirretäänkö audio, video vai molemmat tiedostot. Kaikki ääniraidat tulee muistaa valita OMF:n mukaan.
- Regioinen lisäksi niistä tulee ilmetä median tai tiedostojen nimet.

- Jopa yhden framen mittainen offline-klippi voi tuhota OMF:n. Ne tulee tuhota timelinelta (CMD + F).
- OMF 2.0. on äänelle yleisempi formaatti.
- Handlet tulee olla vähintään 150 framea.
- Formaattiksi AIFF ja sample sekä bit rate sovitun mukaisesti.
- Äänen tiedostoista tulee tuhota kaikki muut efektit paitsi fadet. Efektien poistamiseen voi käyttää EQ, Audio Suite ja AutoGain – työkaluja.
- Irto-ottoja ei tule unohtaa. Ne saattavat sijaita toisessa bin:ssä.

5.3 Edit Decision List

Edit Decision List eli EDL¹⁷ on lista, jonka avulla eri työasemien data pysyy synkassa yhdessä leikatun kuvan kanssa. Se siis mahdollistaa työskentelyn eri yksiköissä (kuva ja ääni) sekä sen avulla toteutetaan myös lopulliset esityskopiot. Leikkaaja työskentelee pääsääntöisesti kuvan mukaan, mutta ajattelee tarinan kannalta. Leikkauksessa tehtävät siirtymät tai rytmi on kuitenkin saatettu tehdä äänen avulla; repliikkejä leikattu rytmillisesti päällekkäin, on käytetty irto-ottoja tai osa dialogista on lisätty tai poistettu kohtauksen rytmin saavuttamiseksi. Tästä syystä dialogileikkaaja ei juurikaan tee pelkällä kovalistalla mitään. Dialogileikkaajalle tärkeää tietoa ovat kuvan leikkauskohdat aikajanalla, mutta myös kohtausten-, kuvien-, ja kuvakulmien sekä ottojen tiedot ja numeroinnit. Nimeämisen tulisi olla linjassa ja vastata kentältä saatuja muistiinpanoja. Filmimaailmassa leikkaaja voi saada tärkeää tietoa tarvittaessa filmin jalkanumeroista, mutta äänen editoijalle ne eivät välttämättä kerro paljoakaan. Dialogin leikkaajalle olennaista tietoa on, jos leikkaaja on käyttänyt kohtauksessa ääntä toisesta otosta tai irroista. Tämä on ehkä selkein tilanne, missä listan tärkeys tulee esiin. Työssäni esitellään myöhemmin dialogin työvaiheita, joissa listaa voi myös käyttää hyödyksi. Listan käyttämistä ei kannata vähätellä.

¹⁷ <http://www.edlmax.com/maxguide.html>

Alla on esimerkki Olet mitä syöt -ohjelman EDL-listasta. Listaan vaikuttavat leikkaajan antamat tiedot, joten ne eroavat toisistaan tapauskohtaisesti. Pääperiaate on kuitenkin kaikissa sama. Jokaisessa listassa tulee mainita kohta, kuvakoko sekä tieto siitä, mihin Omf:n tiedostoon sen voi yhdistää (eli sc20/t1 omf 20-1).

Edit event -numero (juokseva), V tai A riippuen onko kyseessä audio vai video, Cut, dissolve tms., aikakoodit ilmentävät raakamateriaalin ja leikkauksen in / out -pisteitä. EDL on hyvä apu työnteossa, mutta erityisesti pienemmissä tuotannoissa muistiinpanot saattavat olla nopeampi apuväline ottojen hakemisessa. EDL kuitenkin auttaa hahmottamaan juuri äänen kuljetuksia.

Olet mitä syöt -ohjelman EDL-lista:

TITLE: OMS EDL TEMP

FCM: NON-DROP FRAME

001 UNTITLED V C 10:35:25:15 10:35:26:12 01:00:00:00 01:00:00:22

* FROM CLIP NAME: ESPOO KYLTTI PAN.MOV

* COMMENT:

002 UNTITLED V C 10:35:26:12 10:35:27:02 01:00:00:22 01:00:01:12

* FROM CLIP NAME: ESPOO KYLTTI PAN.MOV

* COMMENT:

M2 UNTITLED 100.0 10:35:26:12

008 OMSEPS12 V C 16:42:34:05 16:42:34:05 01:00:07:08 01:00:07:08

008 OMSEPS60 V D 010 13:03:25:16 13:03:52:04 01:00:07:08 01:00:33:21

* EFFECT NAME: WIND BLUR CROSS

* FROM CLIP NAME: EPS1_SOHVALLA SYOLKNTALK-4 (1).MOV

* COMMENT:

* TO CLIP NAME: HELI HAAST-02.MOV

* CLIP FILTER: 1_COLOR CORRECTOR 3-WAY

FINAL CUT PRO REEL: OMS_EPS1 2801 D2 REPLACED BY: OMSEPS12
FINAL CUT PRO REEL: OMS_EPS6 0303 K1D1 REPLACED BY: OMSEPS60
009 OMSEPS60 AA C 13:03:25:21 13:03:52:04 01:00:07:13 01:00:33:21
* FROM CLIP NAME: HELI HAAST-02.MOV
* COMMENT:
* AUDIO LEVEL AT 13:03:25:21 IS +7,00 DB (REEL OMS_EPS6 A1)
* CLIP FILTER: GAIN
FINAL CUT PRO REEL: OMS_EPS6 0303 K1D1 REPLACED BY: OMSEPS60

6. Äänen ja kuvan synkkaaminen

6.1 Automaattinen synkkaus EDL:n avulla

Automaattisella synkkauksella voidaan korvata leikkaajan käyttämät äänifilet alkuperäisillä, 24-bittisillä äänillä. Myös alkuperäiset tiedostot voidaan ottaa käyttöön, mikäli leikkaaja on työskennellyt pelkän apuäänien avulla. Tämä tapahtuu EDL:n avulla. Ennen kuin synkkaamisen voi aloittaa, on syytä tietää muutamia asioita EDL:stä.

Listan tulee olla siisti eikä se saa sisältää ylimääräisiä aikakoodeja.

Leikkauspisteiden alku ja loppu eivät saa ylittää toisiaan tai synkkaus ei tule onnistumaan oikein. John Purcell (Purcell 2007, 65-67) neuvoo käyttämään Avidin EDL Managerin "Options"-valikkoa (www.digidesign.com), jonka avulla lista voidaan järjestää ja siistiä äänitöihin soveltuvaksi. Toimenpiteet ovat lyhyesti mainittuina seuraavat:

- EDL-format, CMX3600¹⁸
- Tarkista, että lista alkaa "event-1" ja käyttää LTC-aikakoodia
- Tee valinta klippien "comments ja clip-names" välillä riippuen omasta ohjelmistostasi
- Tärkeää on, että valitset kaikki 4 audiokanavaa
- Optimization, leikkaajan tekemiä teknisiä tietoja esimerkiksi kuvan feideistä ei tarvita, joten ne voi poistaa. Äänen osalta ne on kuitenkin hyvä ottaa mukaan – ne kertovat, mitä leikkaaja on ajatellut kohtauksen kulusta.

Nämä toimenpiteet tulisi suorittaa filmityössä jokaiselle rullalle tai digitaalisessa työskentelyssä sovitun jaon mukaan. Siistimisen taustalla on ainoastaan

¹⁸ CMX3600, alan formaatti, "standardi", minkä avulla käytettävä dataa voidaan liikuttaa työasemien välillä.

automaattisen synkkaamisen onnistuminen mahdollisimman hyvin. Tallenna lopuksi siistitty EDL .txt muotoon, sillä ohjelmat eivät tunnista Wordin (.doc) tiedostopäätettä.

Työskentely helpottuu huomattavasti, jos näet leikkaajan merkitsemät kohtaukset / kuvat / otot sessiosi regioneissa, jotka voit yhdistää omaan, äänen raakamateriaaliin. Pyydä leikkaajaa lisäämään tieto kommentteihin, näin saat tiedon selkeästi oman työasemasi regioneihin¹⁹.

6.2 Alkuperäisten tiedostojen synkkaus

Tässä tutkintotyössä keskityn audio-tiedostojen automaattisessa synkkaamisessa kovalevypohjaisiin tallentimiin, koska ne ovat monipuolisuutensa takia tänä päivänä ensisijainen vaihtoehto ääniryhmän työkaluksi. Pro Toolsilla työskennellessä tehtävään voi käyttää apuna esimerkiksi Titania²⁰.

- Kopioi tiedostot tallentimelta omiin kansioihin. Tee tämä rullien (filmille kuvatessa) tai päivien mukaan.
- Lataa EDL Titaniin. Ohjelma etsii fileet kansioista.
- Tämän jälkeen tiedosto yhdistetään aikakoodin mukaan. Ohjelma saattaa kysyä tarkempia tietoja esimerkiksi kohteiden nimistä, mutta tämän jälkeen ne ilmaantuvat suoraan ohjelman sessioon.

Automaattinen synkkaaminen on helppo ja nopea tapa saada audiomateriaali käyttöön täydellä resoluutiolla. Synkkaaminen nauhoilta on myös mahdollista, mutta hitaampaa ja vaikeampaa kuin kovalevypohjaisilta tallentimilta tehtäessä.

¹⁹ Kaikki ääniohjelmat eivät vielä tue toimintoa. Tästä syystä on hyvä tarkistaa ohjelman tuki OMF:n osalta.

²⁰ <http://www.synchroarts.com/>

Muita ohjelmia Titanin lisäksi: Postconform

Synkatessa ohjelman (Titan) tulisi synkata tiedostot tallentimen kaikilta raidoilta 1ch-4ch ja regioneihin tulisi ilmestyä näkyviin kentällä ottoihin liitetyt merkinnät sekä nimet. Tiedostojen tulisi asettua sessioon kasvavaan raitajärjestykseen. Tiedostojen automaattisen siirron jälkeen tulisi OMF importata samaan sessioon muun materiaalin alle. Sitä saatetaan tarvita, kun tarkistetaan muun muassa synkkaa tai leikkaajan tekemiä ratkaisuja.

6.3 Äänen muistiinpanot kentältä

Äänen muistiinpanot kentältä ovat dialogin leikkaajalle kultakaivos. Nämä auttavat läpi työn. Mitä paremmin ne on kentällä toteutettu, sitä hedelmällisempiä ne ovat läpi koko dialogin leikkauksen. Nykyiset kovalevytallentimet (Aaton / Cantar²¹, Sound Devices 744t²², Boom Recorder²³) mahdollistavat erittäin tarkan tiedostokohtaisen merkinnän. Tiedostoihin tehdyt merkinnät ovat osa työprosessia koko tuotannon ajan. Tiedoista pitäisi ilmetä muutamia tärkeitä merkintöjä. Oheisesta esimerkistä näkee, kuinka lukea ääniraporttia. Muutamat pienet ja selkeät merkintätavat osoittautuvat tärkeiksi erityisesti juuri dialogin leikkaajalle. Jos muistiinpanoja ei jostain syystä tässä vaiheessa ole saatavilla tulisi ne hankkia välittömästi.

²¹ <http://www.aaton.com/products/sound/cantar/index.php>

²² <http://www.sounddevices.com/products/744t.htm>

²³ <http://www.vosgames.nl/products/BoomRecorder/>

Sound Report						
TITLE _____	ROLL # _____	SHEET # _____	- OF - _____			
COMPANY _____	MACHINE _____	TAPE SPEED _____				
PROD. NO# _____	HEAD TONES _____	dB = _____		VU		
MIXER _____	SYNC _____					
BOOM _____	PRINT CIRCLED TAKES ONLY					
SCENE #	TAKE	PNO	LEFT CHANNEL	RIGHT CHANNEL	COMMENTS	TIME CODE
22	1	1	Puomi	Radio	YK, Autosta nousu, Jaska: Terve!	01:00:00:0
22	2	2	"	"	PLK, "	01:01:14:02
23	1	3	Puomi	R / Jaska	lto, Jaska: Terve!	01:02:44:10
						: : :

Kuva 4. Ääniraportti kaksiraitaiselle tallentimelle (Yedall D, 2007).

Kuvassa 4 oleva ääniraportti (Yewdall D., 2007) on kaksiraitaiselle tallentimelle. Nykyisissä moniraitatallentimissa kanavamerkintöjä tulee lisää sekä on myös huomioitava mm. näyttöäänottotaajuuksien merkitseminen. Aaton Cantar:ssa on myös mahdollista tulostaa tallentimeen tehdyt merkinnät suoraan .PDF – formaatissa, jolloin erillistä ääniraporttia ei välttämättä edes tarvit. Tällöin merkitään kanavakohtaisesti kullekin raidalle menevä materiaali sekä kirjataan kommentteihin tieto kuvauksen kulusta.

6.4 Aikakoodi kuvaan poltettuna

Dialogin leikkaaminen alkaa kuvan ja äänen synkasta. Kun on tarkistettu että OMF on synkassa kuvan kanssa, on syytä huolehtia aikakoodin näkymisestä läpi työprosessin. Mikäli leikkaaja ei ole polttanut aikakoodia kuvaan, se tulee tehdä itse. Toimenpide on tärkeä erityisesti sen takia, että session kasvaessa ja muuttuessa raskaammaksi saattaa synkka muuttua häilyväksi käsitteeksi. Aikakoodi tulee laittaa näkyville siten, että se ei peitä kuvaa tai muita näkyviä tietoja, joita leikkaajat ovat siihen lisänneet. Fyysiseltä kooltaan pienempi on aina parempi ja helpoiten sen saa sijoitettua kuvan yläreunaan. Tämä siitä syystä, että kuvan eri kulmista löytyy leikkaajan tekemiä aikakoodeja (feet, frames tai TCB). Jos polttaminen ei enää ole mahdollista, tulisi aikakoodi-synkan tulisi löytyä

suoraan nauhalta (S-Beta). Tällöin nauhurista kytketään character-mode päälle ja laite lukee siirrossa tehdyn master-koodin suoraan nauhalta. Nykyään kuvasta on enää olemassa nauhakopio korkeintaan varmuuden vuoksi ja useimmat työskentelevät kuva-tiedostolla (.MOV²⁴). Kuvatiedostolla työskennellessä voi synkan varmistamiseksi käyttää erillistä videokorttia tai nauhuria. Videokortti tai nauhuri käyttää esim. Virtual VTR²⁵-ohjelmistoa, joka lukee sisään tulevaa aikakoodia ja varmistaa, että kuva ja ääni pysyvät keskenään synkassa. Ohjelmistoa voi hyödyntää myös ADR:ssä ennakko/rytmi-sykähdysten osalta sekä otettavien kohtien paikantamisessa.

²⁴ Quick Time Movie

²⁵ www.virtualvtr.com

7. Kohti äänitöitä

7.1 Kuuntelu

Yleisesti ottaen dialogin leikkaajat tuntevat työpisteensä. Työskennelläänpä sitten omassa tilassa tai jonkun toisen työpisteessä on muutama perusasia huomioitava.

- Kyseessä on dialogi, joka on elokuvan, sarjan ja ohjelman tärkeimpiä osaluokkia. Olosuhteita ei tulisi vähätellä, vaan työskentelyn tulisi tapahtua parhaassa mahdollisessa ympäristössä.
- Signaalireitti tulisi pitää yksinkertaisena; välissä ei saisi olla prosessoreita, jotka saattavat vaikuttaa kuulovaikutelmaan. Ääni tulisi ajaa suoraan monitoreihin, jotka dialogin leikkauksessa ovat Left – Center – Right.
- Dialogin leikkaajan tulisi käyttää joka päivä samaa kuuntelutasoa. Tämän saa säädettyä vingun avulla. Mittaroinnin tason voi tarkistaa vertaamalla session ja studion mittareita. Sama kuuntelutaso varmistaa työjäljen tasaisuuden.

7.2 Vinku ja PIP

Vinku auttaa kalibroimaan kuuntelun ja mittarit. Vingun avulla varmistetaan kuuntelun taso ja saavutetaan jokaiselle työpäivälle samanlaiset studioolosuhteet. Kun työpäivä aloitetaan tällä toimenpiteellä, tiedetään että jatketaan siitä mihin viimeksi on jääty. Vinku myös auttaa, jos dialogin leikkaaja kokee kuulevansa kummia kesken työskentelyn. Jos monitoroinnissa aiheutuu erikoisuuksia, voi vingun sijoittaa sessiossa esim. Dial 1. tai X tms. raidalle ja siten tarkistaa mittaroinnin ja session tasot.

Jossain vaiheessa tulee myös vaihe, että keskeneräisyydestä huolimatta työtä halutaan katsoa tai näyttää muilla osastoilla. Mikäli dialogin leikkaaja ei tee tätä siirtoa itse, tulee bounssatulta raidalta löytyä kalibroitu ja oikeassa tasossa oleva vinku. Siten työ osataan esittää oikealla tasolla toisessa yksikössä eikä työjälkeä päästä turhaan arvostelemaan.

Synkronoissa käytetty ”PIP” (pip, bleeb) juontaa juurensa analogisista laitteista jolloin sen avulla saatiin magneettinen ääniraita helposti synkattua kuvaan. Tämä oli tärkeää etenkin silloin, jos nauhoja liikuteltiin eri yksiköiden välillä. Tämän päivän yksiköissä pip:n asema on hieman muuttunut, mutta jos jotain ilmenee synkan osalta on se edelleen ensisijainen apuväline tarkistaa mahdollisia heittoa raitojen välillä. Tämä 1. framen mittainen pip tulee ehdottomasti tehdä jokaisen raidan alkuun, jotta voidaan helposti ja nopeasti tarkistaa, mikäli raitojen välillä ilmenee eroavaisuutta!²⁶

Aikakoodi saattaa hieman erota työstä riippuen. Alla on esimerkki siitä, kuinka vinku ja pip tulisi laittaa jos työskennellään filmirullien (rullajako) kanssa. Ohjelma alkaa ajasta 01:00:00:00 ja seuraava rulla 02:00:00:00. Nämä on tehtävä jokaisen session ja jaon eteen.

- 1 K referenssi, -18dB²⁷, TC 00:59:00:00, vinku 30 sek.
- 1 K referenssi, -18dB, TC 00:59:58:00, synk pip

²⁶ Pipin merkitys korostuu myös, jos kuvaformaatti ei tue aikakoodia kuin alussa (avi, QT).

Tietokoneiden masteraikakoodi saattaa myös heittää eri laitteiden välillä.

²⁷ dB, Desibelin lyhenne

7.3 Äänen ja kuvan keskinäisen synkan testaaminen

Kotimaisten tuotantojen tekninen toteutus on melko yksinkertainen alusta loppuun ja sellaisena se tulisi aina pitää. Mikäli kuvayksikkö on ottanut vastaan 24-bittistä ääntä, pääsee dialogin leikkaaja helpolla.

Synkkaa testatessa (sync, tahdistus, synkroni) tulisi äänieditistä löytyä OMF, EDL ja nauha (S-Beta) vaikka työskenneltäisiin kuvatiedoston kanssa.

Automaattinen tiedostojen siirto ei vaikuta synkan testaamiseen, sillä periaatteet ovat samat. Synkkaamisen tekemiseen on muutamia eri tapoja, erityisesti jos käytössä on erillinen ohjelma kuten Titan Autosync.

Tässä vaiheessa voi vielä unohtaa session raketeen. Synkan testaaminen ja sen asettaminen tehdään heti aluksi, ettei siihen tarvitsisi palata enää myöhemmin.

Tämä osio on jo dialogin leikkaajan työtä. Siksi olisi hyvä, että käytettävät tiedostot ja niiden toimivuus olisi testattu aiemmin. Tiedostot saattavat korruptoitua verkon yli siirrettäessä tai ne eivät vain aukea. Jos niitä ei ole testattu eikä leikkaaja ole tavoitettavissa, täytyy tässä vaiheessa palata aiempaan työvaiheeseen, mikä kuluttaa arvokasta editointiaikaa.

Aivan ensiksi tehdään kaikista ääniraidoista yksi tiedosto, esimerkiksi bounssaamalla (bounce, välimiksaus, jossa useasta äänitiedostosta tehdään yksi ohjelman tai rullan mittainen tiedosto). Tiedoston tulee olla session mittainen.

Näin saadaan nk. guide/testi -raitia, jonka avulla voidaan tarkistaa jos joku session äänitiedostoista on liikkunut työnteon aikana. Raidan tekemisen jälkeen voidaan tarkistaa synkka. Työnkuvan mukaan sekin on syytä pitää yksinkertaisena.

Työskennellänpä sitten videotiedostolla tai D-Betalla tulee nauhalla oleva ääni siirtää äänittämällä session yhdelle raidalle. Leikkaaja on jo mitä

todennäköisimmin lisännyt alkuun synkkapipin, mikä on erinomainen apu testaamiseen. Koko session äänitiedostojen synkan varmistamiseksi voidaan toimia myös seuraavalla tavalla. Pro Toolsista valitaan nudgeksi ¼ framea ja koko OMF aktivoidaan. Jos äänessä on leikkaajan tekemiä panorointeja, ne siirretään kuuntelun keskelle. Jos sessioon ei vielä ole tuotu toista OMF:a, se tehdään nyt. Toisen OMF:n avulla voi jatkossa tarkistaa leikkaajan tekemiä valintoja. Tämän jälkeen kuunnellaan session ja nauhan välistä synkkaa. Mikäli äänivaikutelma ikään kuin viheltää mutta ei ole aivan kohdallaan, koko materiaalia siirretään ¼ framea jompaan kumpaan suuntaan. Jos synkka tuntuu menevän huonommaksi, tulee sitä todennäköisesti korjata juuri vastakkaiseen suuntaan. Nauhallalla työskennellessä voidaan apuääni ohjata suoraan nauhurista kuunteluun, kopioimatta raitaa ensin sessioon.

Kuten edellä mainittiin voi synkkamiseen käyttää apuna esimerkiksi Titanin fix sync -toimintoa. Ohjelma tulkitsee apuraidan tiedostosta ja sen aaltomuodosta oletettua synkkaa. Mikäli se ei kuitenkaan auta pääsemään toivottuun lopputulokseen tai tiedostoissa esiintyy vaihevirheitä, tulee ne korjata yksitellen. Tämän voi suorittaa ajamalla apuraidan toiseen kanavaan ja OMF:n toiseen kanavaan. Testatessa synkkaa tällä tavalla tulee tiedostojen keskenäisen voimakkuuden olla tasoissa ennen raidan kuuntelua. Mikäli toistettavat äänet tuntuvat tulevan eri aikaan eri kaiuttimista voi olettaa niiden olevan väärässä synkassa toisiinsa nähden. OMF:n regioni tulee siirtää siten, että ääni siirtyy kuulokuvassa keskelle ja vaihevirheen vaikutelma katoaa. Silloin tiedostot ovat todennäköisesti synkassa.

8. Sessio

8.1 Nimeäminen

Alalla kaikilla työntekijöillä on omat työtapansa. Selkeys ja yksinkertaisuus on kuitenkin valttia. Dialogin leikkaajan tulisi muistaa, että toisinaan joku toinenkin henkilö voi joku joutua käymään sessiota läpi, vaikkapa sairastapauksen vuoksi. Siksi session tulisi noudattaa selkeää jäsenystä niin rakenteen kuin nimeämisenkin suhteen.

Yksinkertaisesta nimeämisestä selviävät työn vaiheet ja mitä kullakin hetkellä työtetään (Dial), mahdollinen rulla- tai työjako (reel tai r2, osio tai o4), kuvan versio (ver) ja oman leikkauksen (edit) työnnumero.

- Dial-r2-ver2-05
- Jos korvat ovat väsyneet pitkän päivän jälkeen, voi loppuun laittaa radikaaleja ratkaisuja tehdessä vielä esim. ...-05-ver2. Version voi tarkistaa seuraavana päivänä ja jatkaa siitä, mikäli tehdyt ratkaisut ovat olleet miellyttäviä.

Ymmärrettävän ja yhteinäisen nimeämisen avulla kuka tahansa dialogin leikkaajan lisäksi voi löytää tarvittavan session tai sessiot. Nimeämisen yhteydessä on vielä hyvä muistuttaa varmuusopioiden teosta keskellä työpäivää ja sen päätteeksi.

8.2 Rakenne

Session rakenne määräytyy aina tehtävän työn mukaan. Muutama ohjenuora on hyvä huomioida aina. Automaattisella synkkauksella ja OMF:lla työskennellessä on tärkeää ikävien yllätysten välttämiseksi lukita tiedostot. OMF:lla työskennellessä voi hyödyntää duplicate-toimintoa raitojen tuplauksessa. Mikäli session tiedostot on autosynkattu, tulisi OMF importata sessioon ja synkata se

muun materiaalin kanssa. Tämän jälkeen alkuperäinen ja oma työmateriaali tulisi siistiä panoroinneista tai muista leikkaajan toiminnoista. Toinen versio OMF:sta jätetään alkuperäisen kaltaiseksi, mikäli kohtauksesta halutaan tarkistaa leikkaajan tekemiä ratkaisuja. Toinen ja leikkaajan ratkaisujen tarkistusta varten tuotu OMF voidaan tässä kohtaa siistiä panoroinneista. Sitä ei myöskään tarvitse pitää esillä aktiivisena ja viemässä turhaa tilaa sessiosta. Sen voi ottaa esille, mikäli siitä haluaa tarkistaa leikkaajan tekemiä ratkaisuja.

Mikäli materiaalin sekaan on eksynyt mono-regioneiden tuplauksia, ne pitää tarkistaa. Regionit saattavat olla ääniaalloiltaan samankaltaisia, mutta eri voimakkuudella. Ennen testaamista niitä ei kuitenkaan tule poistaa sessiosta, sillä ne saattavat sisältää materiaalia, jota tarvitaan myöhemmin työn läpiviemiseen. Pro Toolsin raidoille laitetaan ohjelman oma EQ ja toisesta kytketään vaiheenkääntö päälle (phase reverse). Mikäli yhtä aikaa soitettavat äänet vaimentuvat tai vaihevirhe on kuultavissa, ovat ne todennäköisesti samaa materiaalia ja toisen tiedostoista voi poistaa sessiosta. Mikäli on mahdollista, että ne saattavat sisältää eri materiaalia ja ääni ei jostain syystä kuulosta vaihevirheiseltä, tulee molemmat tiedostot säästää myöhempää työvaihetta varten.

8.3 Raitajärjestys

Nyt on aika järjestää session raidat. Sen voi tehdä oman työtavan tai tuotannon mukaan. Sessiosta on oltava olemassa varmuuskopio, johon nojata hädän hetkellä. Siitä on mahdollisuus myös tarkistaa, miten leikkaaja on ajatellut kohtauksen kulun. Varmuuskopio on tehtävissä toisen OMF:n avulla.

Tallennukseen voi hyödyntää juoksevaa numerointia ja "save as -toimintoa". Jos tehdyt ratkaisut eivät toimi tai huomaa tehneensä ratkaisevan virheen, voi tämän toiminnon avulla helposti palata työssään vaiheen taaksepäin. Tallennus ja varmuuskopiot säästävät stressiltä ja pidentävät pinnaa.

Työssäni lähestyn raitajärjestystä kuvakoon mukaan. Tästä hyötyy mm. myöhemmin dialogin miksausuksessa, mutta lähtökohtaisesti tämä ajatus johtuu äänen hengittävydestä sekä kuvakoon vaihteluista, jotka ovat luontaisia äänellekin. Äänen syvyyttä ei tule pelätä, mikäli sen avulla laajatkin otot suinkin vain toimivat dialogin leikkauksessa. Aiheesta kerrotaan lisää myöhemmin tässä tutkielmassa. Alla on lyhyesti esiteltyä session raitajärjestys:

- Dial A – L tai 1 – 13 (Materiaali sijaitsee näillä raidoilla)
- Dial B 1, 2, 3 ... (Tyhjiä raitoja, näiden avulla voi työstää radioita, regioneita tai sijoittaa editoituja versioita fileistä)
- Radio A – D tai 1 – 4 (Radio – raita, tarvittaessa)
- Junk 1 – 4 (Tiedostoille, mitä ei haluta poistaa, mikäli niitä voidaan tarvita myöhemmin)
- MFX / SFX (PFX) Dialogi leikataan irti toiminnoista ja tehosteista. Näille raidoille sijoitetaan kohtauksessa olevat toiminta- ja tehosteäännet. Tämä siitä syystä, että ohjelman alkuperäinen kieli saatetaan jälkiäänittää. Kun tehosteet ovat omalla raidalla eivät ne jää puuttumaan, mikäli dialogiraita korvataan dupatulla raidalla. Tällaisessa tilanteessa asiakkaalle toimitetaan nk. M&E (music and effects) -raitia.
- ADR A – D (Dialogin jälkiäänitys sijoitetaan näille raidoille. Alkuperäisiä raitoja ei kuitenkin tuhota jälkiäänityksen tieltä vaan ne säilytetään ylemmillä raidoilla.)
- DIAL X, Y... (Toimivat esim. apuäänien raitoina ADR - raidoille.)

Edellä mainittu ohje antaa lähtökohdan ja tavan session rakentamiseen. Viime kädessä rakenne on kuitenkin tuotannosta (dokumentti, draama) ja työntekijästä kiinni. Alalla vallitsee kuitenkin joitain standardeja, ja mitä isommasta tai monikansallisemmasta tuotannosta on kyse sitä enemmän session rakennetta tulee kunnioittaa. Tämä helpottaa myös sitä, jos joku toinen joutuu jostain syystä käymään työtä läpi tai työstämään sitä. Pelkät Audio 1, Audio 2 eivät siis kerro yhtään mitään, mitä kohtauksen sisällä tapahtuu. Jos tuotannossa työskentelee

useampi kuin yksi äänen editoija tulee raitajärjestys ja nimeäminen päättää yhdessä äänisuunnittelijan kanssa. Keskustelua kollegoiden kanssa ei voi vähätellä tässäkään asiassa – tavoitteet ovat kaikilla yhteiset.

Samaa sessio-templatea (session raitajärjestys / pohja) voidaan käyttää myös muiden rullien äänimateriaalin järjestämiseen. Aikaa säästyy, kun sessiota ei tarvitse joka kerta erikseen rakentaa. Jaettujen osioiden tulee myös olla samanlaisia, jotta myöhemmin miksausvaiheessa raitamäärä ja järjestys pysyy yhteneväisenä²⁸. Mikäli ei työskennellä filmin kanssa niin silti vastaavanlainen jaottelu työssä ei ainakaan koidu tappioksi. Työssäni on käynyt aiemmin ilmi, että pienemmät sessiot ovat kevyempiä työasemalle. Myös tiedostojen tai sessioiden mahdollisen korruptoitumisen kannalta tämä jaottelu pienempiin osiin on suotavaa. Mikäli työasema kaatuu tai tiedostojen kanssa tulee ongelmia on pienemmän esim. 25-minuuttisen osion menettäminen vähemmän tuskallista sen sijaan, että menettäisi loppusuoralla olevan 50-minuuttisen ohjelman.

8.4 Radiomikrofonit sessiossa

Ensisijaisesti ja dialogin leikkaajan ihannetilanteessa voidaan kohtaus editoida pelkän puomiraidan avulla. Tähän tulee aina pyrkiä. On kuitenkin melko todennäköistä, että työssä joudutaan käyttämään apuna radiomikrofoneilla äänitettyä materiaalia. Myöhemmin työssäni käy ilmi, kuinka niitä leikataan tai työstetään. Sessioon ne voidaan sijoittaa suoraan joko omille raidoille tai hyödyntää niiden työstämiseen esimerkiksi ”Dial B tai Junk -raitoja”. Raitojen määrä, niiden numerointi, nimeäminen sekä sijoittelu riippuu siis paljon käytettävistä työtavoista. Lähtökohtaisesti radiomikrofoniraitoja ei kuitenkaan tarvitse pitää sessiossa näkyvillä ennen kuin niitä tarvitaan kohtauksen läpi viemiseen. Siten ne eivät sotke editointia ja vie turhaa tilaa.

²⁸ Dialogin raitajärjestystä voi verrata musiikkikappaleen miksaamiseen. Musiikkia miksatessa raitajärjestys on yhteneväinen eikä esim. kertosaakeessa raidat vaihda paikkaa keskenään.

8.5 Filet ja viimeistely

Jos leikkaamosta ei ole toimitettu ylimääräisiä ottoja, on syytä pyytää ne tai kopioida tallentimelta koneen kovalevylle omaan nimettyyn kansioon.

Varmuuskopioita ei tässäkään vaiheessa sovi unohtaa. Sessioon ei kovalevyltä tuotuja tiedostoja kuitenkaan tarvitse siirtää – tärkeintä on että nimeää ne saman käytännön mukaisesti kuin leikkaajan assistenttikin. Niiden tulisi noudattaa kentällä tehtyjä muistiinpanoja. Siten dialogin leikkaaja löytää ja osaa yhdistää tiedot helposti äänen muistiinpanoihin. Kansioiden nimeämiseen tulisi käyttää samaa periaatetta kuin muussakin materiaalissa: kenen tahansa tulisi kyetä tulkitsemaan tiedostoja.

Kun sessio on saatu synkattua, järjestettyä, siistittyä ja vinkujen tasot ovat kohdallaan, on vielä hieman rajattava omaa työtään. Dialogin leikkaajana on tehtävään työhön tullut jo kosketuspintaa, mutta sen syvintä olemusta ei voi vielä tuntea. Jos työssä on erikoisia kohtauksia tai taiteellisia näkemyksiä, tulee ohjaajalta tai äänisuunnittelijalta kysyä ja tarkistaa tärkeimmät siirtymät ja kohtauksen vaihdot. Ne voi merkitä ne Pro Toolsin markereita²⁹ apuna käyttäen. Haasteelliset siirtymät ja keskustelu ohjaajan kanssa helpottaa tehtävää työtä, sillä dialogileikkaaja pyrkii työssään 'huomaamattomuuteen'. Työn jäljen tulisi tuntua luonnolliselta, ei tehdyiltä. Jos materiaalista huomaa asioita, siinä on todennäköisesti virhe. Työhön kuuluu luonnollisesti myös iskutus ja siirtymät. Kohtausten vaihdot ovat siis työn kannalta erittäin oleellisia. Kun tiedostaa edellä mainitut asiat, on dialogin leikkaaja jo hyvillä vesillä tehtävän työn osalta. Kun tekniset seikat on kontrolloitu, materiaali on helposti käsiteltävissä ja kun tunnetaan työn rakenne, voidaan alkaa etsiä ohjelman syvintä olemusta ja tehdä dialogin leikkausta.

²⁹ Marker, Pro Toolsin merkki (ctr + 5), jonka avulla voi merkata rajattavia kohtia tai laittaa ylös muistiinpanoja. Markkerit on rajattu 200 kpl:seen.

9. Ääniryhmän rakenne

Ääniryhmän koko vaihtelee tuotannosta ja työtehtävästä riippuen (dokumentti, draama). Suurin ero on havaittavissa ulkomaisissa ja kotimaisissa elokuvatuotannoissa, mutta työskenneltäessä yksin tai osana isompaa ryhmää ovat pääperiaatteet kaikkialla samat. Siksi on hyvä ymmärtää eri työtehtävien osa-alueet, sillä ne kuvaavat myös äänen jälkitöiden eri vaiheita ja itse tekoprosessia. Erityisesti dialogin leikkaajalle on tärkeää tietää kenen kanssa olla vuorovaikutuksessa työprosessin aikana. Dialogi on ääniosaston tehtävistä se, joka ulottuu koko ääniosaston alueelle – ei vain esim. tehosteisiin tai musiikkiin. Oheinen kuva auttaa ymmärtämään ääniosasto eri tehtävien ymmärtämistä sekä selventää työnimikkeitä tämän työn myöhemmissä kappaleissa esiintyviä termejä ja sisältöä ajatellen.



Kuva 5 on Dracula -elokuvan kohtauksesta: mitä kukin ääniosaston jäsen siihen voisi työksensä tehdä. Kuvasta puuttuu koko ryhmän pomo eli äänisuunnittelija, musiikin tekijä ja lopullisesta miksausesta vastaavat henkilöt.

9.1 Äänisuunnittelija

Äänisuunnittelija on koko ryhmän pomo. Hänellä on vastuu elokuvan ääniraidasta, tehtävistä ratkaisuista sekä tarinan kuljetuksesta. Hän myös tekee ennakkotyön; työskentelee käsikirjoitusvaiheessa sekä tekee äänellisiä ratkaisuja tarinan kehityksen kannalta, valmistaa ja pitää yllä ääniosaston budjettia sekä usein palkkaa ääniryhmän ja jakaa ryhmän koosta riippuen työtehtävät tekijöiden kesken. Äänisuunnittelija joutuu siis seuraamaan koko tuotannon kehityksen alusta loppuun yhdessä tuottajan ja ohjaajan kanssa sekä tarjoaa tai tekee taiteelliset päätökset yhdessä heidän kanssaan.

Äänisuunnittelija sekoitetaan usein niin kutsuttuun Sound Designeriin, joka vastaa ulkomaisissa ja eritoten isommissa tuotannoissa yksittäisten äänien luomisesta sekä keksimisestä. Kotimaisissa tuotannoista tällaista roolia ei käytännössä ole.

9.2 Ääniassistentti tai -harjoittelija

Ääniassistentti tai -harjoittelija toimii tuotannoissa yleensä ilman palkkaa. Rooli on kuitenkin erityisen tärkeä, sillä yleensä harjoittelijan tehtäviin kuuluu materiaalin koneelle ajaminen ja kollegoiden oikeana kätenä toimiminen materiaalin siistimisen sekä tiedostojen ylläpidon suhteen. Assistentti tai harjoittelija on ammatillisesti nuori, mutta pitkissä projekteissa voi assistentin tuoreita korvia käyttää leikkaustyössä apuna.

9.3 Dialogileikkaaja

Dialogileikkaaja on vastuussa äänen siistimisestä, kohtausten siirtymistä, tarinan hengestä sekä synkasta. Hän tekee ratkaisut sekä käytettävistä että korvattavista otoista; yhteistyötä äänisuunnittelijan kanssa ei voi kuitenkaan vähätellä, sillä päätöksiä tehdessä kontakti pitää olla koko ajan olemassa. Dialogileikkaajan työ

tähtää eri vaiheineen kohti esimiksausta, toimi hän sitten yksin tai muutaman henkilön ryhmässä. Juuri dialogin leikkaajan vaiherikkaaseen työhön tutustumme tässä tutkintotyössä.

9.4 ADR, äänen jälkiäänitys

Kotimaisissa tuotannoissa äänen jälkiäänityksestä puhutaan ADR:nä, automatic dialogue replacement (Looping, englantilainen termi) tarkoittaa jälkikäteen studiossa korvattavia 100%.n dialogin kohtia tai paikkauksia. Syitä tähän tehtävään voi olla useita; kenttä-olosuhteet, tunnelma tai tarinan kerronnan oleellinen parantaminen. Dialogin leikkaaja toimii yhdessä ADR-osaston kanssa ja tekee päätökset uudelleen äänitettävistä oistoista. Dialogin leikkaaja saattaa myös joutua toteuttamaan ADR:n toteutuksen tuotannon koosta riippuen. Näin on useimmissa kotimaisissa tuotannoissa. Suuremmissa tuotannoissa ADR-osasto voi kuitenkin koostua seuraavista henkilöistä:

- ADR Supervisor, tekee päätöksen yhdessä ohjaajan, leikkaajan ja dialogin leikkaajan kanssa uudelleen tehtävistä oistoista. Buukkaa ja ohjaa näyttelijät.
- ADR Editor, toimii supervisorin alaisena ja synkkaa sekä äänittää tehtävät otot.
- ADR engineer, ohjaa näyttelijät paikoilleen ja tekee mahdolliseksi heidän suorituksen onnistumisen. ADR engineer tekee myös käytettävän mikrofoni tekniikan, suunnat ja etäisyydet kuvaan sopivaksi yhdessä dialogileikkaajan kanssa. (Purcell, 2007, 45.)

9.5 Foley

Foley on amatööripiireissä ehkä tunnetuin ääniosaston työtehtävä. Aikataulusta ja budjetista riippuen tarinan kerrontaa voidaan tehostaa lisäämällä tai

korvaamalla oleellisia näyttelijöiden toimintoja. Foleylla voidaan myös täyttää ääniraidan aukkoja (ADR:n läpikäyneitä kohtauksia), mikäli kentältä äänitetyt tehosteet ovat liian vaatimattomia kuvassa näkyvään toimintaa. Tärkeimpänä dialogin leikkauksen kannalta on se, että toimintoja voidaan paikata. Dialogin yhteydessä saattaa kuulua näyttelijän toiminnasta alku tai loppu. Foleyyn avulla tämä toiminto voidaan täydentää tai tehdä kokonaan, jolloin ääniraita ja vaikutelma toiminnasta pysyy jatkuvana sekä yhtenäisenä. Kuten ADR:ssa toimii foleyssakin sama periaate isoissa tuotannoissa osaston miehityksen osalta.

- Foley Supervisor, tekee päätökset korvattavista ostoista. Omaa myös taiteellisen otteen, miten kehittää tarinaa foleyyn avulla. Seuraa työvaiheen läpi tavoitellen lopullista miksausta.
- Foley walker ja recorder, tekevät äänitykset, äänen kuvan ja suunnat.
- Foley editor, siistii, synkkaa, efektoi ja esimiksaa äänitetyt foleyt miksausta varten. Näitä Suomessa ei ole käytössä.

9.6 Musiikkimiksaaja

Musiikkimiksaaja vastaa nimensä mukaisesti säveltäjän kanssa tehtävästä työstä, muusikoista, synkasta ja itse esimiksauksesta. Hän työskentelee myös tiiviisti ohjaajan kanssa. Musiikkimiksaajan työ yhdistyy kiinteästi kuvaan ja tarinaan.

9.7 Miksaaja

Miksaaja tekee elokuvan lopullisen miksausun yhdessä eri osastojen henkilöiden tai äänisuunnittelijan kanssa. Omaa hyvän teknisen ja taiteellisen näkemyksen sekä vuosien harjoittelun tuloksena teknisen osaamisen niin äänittämisestä kuin miksaamisestakin.

10. Työn aikatauluttaminen

John Purcell myöntää kirjassaan, että dialogin leikkaamiselle ei ole aina helppo määrittää aikataulua. Tuottaja saattaa kysyä kuinka kauan aikaa tarvitaan, mutta on todellisuudessa jo päättänyt työn aikataulun sekä budjetin. Minkälaisia huomioita dialogin leikkaajan tulisi tehdä saavuttaakseen mahdollisimman hyvä ja miellyttävä työprosessi lopputuloksesta puhumattakaan. (Purcell, Dialogue editing for motion pictures, 2007 s.91-100.)

Aikatauluttamisessa ammattitaito on valttia, eikä yllätyksiltä voi silti välttyä. Kuten kaikessa työssä, kaikilla on oma tapansa tehdä töitä. Kun kuitenkin hetkeksi pysähtyy miettimään työstettävää materiaalia, omia työtapoja, työn vaiheita ja tarvittaessa keskusteleen kollegan kanssa saa kasaan rungon, minkä mukaan voi tehdä itselleen aikataulun. Organisoinnin ja hyvän suunnitelman avulla työstä selviytyy helpommin. Kun tunnistaa olemassa olevat lähtökohdat voi tuottajalle perustella tarvitsemansa viikon lisäaikaa tai tehtävää on mahdoton toteuttaa – tuottaja antaa kolme työpäivää, sekin on jo jotain ja saattaa lopputuloksessa antaa raidalle niille kuuluvan lisämausteen, mikä tuo ammatillista kunnioitusta ja uusia työmahdollisuuksia.

10.1 Dialogin leikkauksen aikatauluttaminen

Koko leikkauson katsottava läpi hyvässä tai tutussa kuuntelussa. Jo tässä vaiheessa voi tehdä muistiinpanoja raakaraidoista, niiden heikkouksista, poistettavista äänistä, mahdollisesta ADR:n tarpeesta jne. Vertaa tulevaa työtä aikaisempien kanssa, jolloin karkea vertailupohja alkaa hahmottua. Tähän on hyvä nojata alkuvaiheessa. Jos dialogin leikkausta tekee ensimmäisen kerran, tulisi muistiin merkata asioita, jotka nousevat laadusta esiin ja ottaa ne esille kollegoiden kanssa. He osaavat auttaa arvioimaan, kuinka kauan työhön voi joutua käyttämään aikaa. Kollegoiden kanssa keskusteltaessa myös tarvittavat työkalut tulevat tutuiksi. Kun työ on edessä ja on aika aloittaa, sen voi jakaa

kalenterissa sekä itse työn tekemisen että myös muiden osastojen tai oman aikataulun mukaan. Järjestelmällisyys on valttia.

Erkka Varvio suosittelee haastattelussa jakamaan työn isompiin osiin seuraavaan tapaan:

- Siirrot, synkkaus, raitojen järjestäminen sekä siistiminen
- Suurin osuus, itse leikkaamista ja ottojen siistimistä sekä ääni-istuttamista muista otoista.
- ADR, sen valmistaminen, äänittäminen ja uudelleen testaaminen sekä miksaaminen tarinan etujen mukaiseksi.
- Viimeiset korjaukset ohjaajan toivomusten mukaan ja valmistautuminen miksauseseen.

Muiden osastojen aikataulu ja mahdollisia tapahtumia, jotka vaikuttavat työhösi.

- Kuva laitetaan 'lukkoon'.
- Ohjaaja on päättänyt kuitenkin muuttaa kohtausta. Saat lopullisen kuvan.
- Uusi OMF
- 1. Näyttelijän ADR
- 2. Näyttelijän ADR jne.
- Studion osalta muutoksia tms.
- Työ tarkistetaan ohjaajan kanssa läpi.
- Ohjaaja haluaa tarkistaa muutokset.
- Miksaus

Kun työssä ottaa huomioon edellisen kaltaisia seikkoja, näkee todellisen aikataulun. Ohjaaja saattaa äkkiä kuluttaa päivän tai kaksi käytettävästä työajasta. Näyttelijä 1. on ADR:ssa työn alkupuolella ja toinen vasta viikkoa myöhemmin. Jotta väliin jäävät päivät tulisi käytettyä tehokkaasti, on hyvä

organisoida koko dialogin leikkausprosessi. Edellisiä vinkkejä apuna käyttäen voi tehdä tarkemman, ja päiväkohtaisen aikataulun.

10.2 Kuinka välttää ongelmat aikataulutuksessa

Vaikka dialogin leikkaus olisi hyvin hallussa, saattaa eteen tulla ennalta huomaamattomia asioita. Raita ei herää henkiin halutulla tavalla tai upouusi kovalevy sanoo työsopimuksensa irti. Onneksi tämä ikävä takaisku on osattu ottaa ennakkosuunnittelussa huomioon ja se on vähennetty kokonaisaikataulusta varapäiviä varten. Työajasta riippuen niitä on hyvä olla yhdestä kolmeen – vähintään. Jos päiväkohtainen aikataulu ei tunnu hyvältä niin kokonaismitan ja päivittäisen tavoitteen voi laskea edellä mainittuja ohjeita apuna käyttäen. Tarkkaa minuuttiaikataulua ei tarvitse tehdä, mutta kokonaiskäsitys päiväkohtaisesta työtahdistista tulee olla tiedossa. Tehtävässä työssäsi voi olla vaikeita ja helppoja osuuksia – jonain päivänä voi jäädä muutaman minuutin jälkeen, mutta seuraavana saa menetetyn osuuden kiinni helpommin lähestyttävän materiaalin avulla.

Vielä muutama sana aikataulun tekemisestä. Jokainen työskentelee omien työtapojensa ja parhaalla näkemällään tavalla. Kuten edellä jo mainittiin voi eteen tulla aina jotain yllättävää. Kannattaa opetella tunnistamaan mahdolliset ongelmkohdat jo etukäteen. Esimerkiksi ADR voi viedä yllättävän paljon aikaa ja energiaa – etenkin, jos dialogin leikkaajana joudut suoriutumaan myös siitä. Hyvällä ennakkovalmistautumisella ja suunnittelulla voi kuitenkin välttää pahimpia sudenkuoppia. Hoida siis ainakin kaikki materiaali ennakkoon ja testaa EDLn ja OMF:n toimivuus.

Leikkaus saattaa muuttua kesken äänitöiden, mutta sen kanssa on vain opittava elämään. Yritä tunnistaa kohdat, joista työskentelyn voi aloittaa turvallisesti ja joihin leikkaaja ei välttämättä enää tule tekemään muutoksia. Aina näin ei ole, mutta hyvänä ohjeistuksena voi pitää työn jakamista osiin (rullajako). Aloittaa voi

ohjelman kaaren rauhallisista kohtauksista, esimerkiksi sisätiloista (interior). Ne muuttuvat harvemmin kuin ohjelman alku- tai loppuklimaksi, joita saatetaan leikata vielä tehokkuuden lisäämiseksi.

Vaikka ohjelman olisi nähnyt muutamaan kertaan, ei sen luonnetta voi tuntea. Se muodostuu työtä tehdessä. Alku ja loppu ovat aina tärkeimmät ja vaikeimmat. Niissä luodaan katsojalle vaikutelma ohjelman luonteesta ja ohjelman loppu jää katsojan kuulomuistiin. Loppukohtaus kiteyttää koko ohjelman ääniraidan – siinä ei saa epäonnistua. Sama pätee alkuun, joka edellä mainitulla tavalla kertoo katsojalle ääniraidan luonteen. Lopun virhettä ei saa enää anteeksi. Jos keskellä ohjelmaa on hieman epäröintiä, voi katsoja unohtaa sen hyvän lopun ansiosta.

Kun on päästy hyvään vauhtiin dialogin editoinnin osalta, leikkaus on tehty loppuun ja dialogiraidan syvin on tavoitettu, on aika leikata ohjelman alku ja loppu. Tässä vaiheessa niihin tuskin enää tulee muutoksia ja niihin on käytettävissä vielä reilusti aikaa. Vasta tämän jälkeen voi siirtyä ohjelman viimeisen kolmanneksen kimppuun, kun tietää saaneensa tärkeimmän osuuden hoidettua kunnialla.

Mikäli tämäkään ei riitä, pitää vain tehdä uusi aikataulu, tarttua toimeen ja pitää uudesta suunnitelmasta tiukasti kiinni.

11. Työn aloittaminen

Dialogin leikkaajan työ on teknillistaiteellinen. Alalla työskentelevän henkilön tulee omata laaja kirjo teknistä osaamista, mutta työskenneltävä niiden keinoin aina parhaan taiteellisen näkemyksen aikaansaamiseksi. Dialogin leikkauksessa tämä korostuu, kun ensimmäisen kerran käydään läpi työstettävää kohtausta. Dialogin leikkaajan tulisi löytää kohtausten työstämiseen parhaat työkalut, havaita epäkohdat uppoutumatta tarinaan liiaksi, mutta myös herätettävä esiin sen syvin ajatus. Kentällä äänitetystä kovaäänisestä kohtauksesta ei äänen jälkitöissäkään saada enää hiljaista, mutta mikäli tarina sitä vaatisi tulisi dialogin leikkaajan viimeistään tässä vaiheessa herätä asian tiimoilta. Juuri tämä on seikka, joka tekee dialogin leikkaajan työstä haastavaa. Kohtausta lähestyttäessä tulee se ensin teknisillä apuvälineillä siistiä, mutta samanaikaisesti ajatella mihin suuntaan tarinaan kuljettaa.

11.1 Tilan sointi eli ”pohjat”

Kuvauspaikan äänestä puhutaan joko tilaäänenä tai äänen jälkikäsittelijöiden kesken pohjana. Työssäni pyrin puhumaan tilaäänestä, koska se kuvastaa mielestäni paremmin kyseisen äänen ominaisuutta.

Dialogin leikkaajat ovat fanaattisia tilaääntä kohtaan. Miksi näin on, ja kuinka tilaääntä tai tarkemmin tilan sointia tulisi ymmärtää? Tilan sointi ja ääni on yksi dialogin leikkaajan tärkeimmistä työkaluista. Ilman sitä ei tarinaa ja näyttelijöiden repliikkejä voida editoida. Dialogin leikkauksessa tilan sointia (room tone, tilaääni) ei tule sekoittaa nk. back ground:in³⁰ tai sisätilan atmoihiin³¹. ”Dialogin leikkauksessa tilaääni kertoo kuvatun kohtausten paikan ja ilmapiirin. Tilaääni on

³⁰ Backgrounds, elokuvan tai sarjan ympäristön ääniä. Esim. kahvilassa ympärillä keskustelevat ihmiset.

³¹ Ambience ja atmosphere ”atmot” ja backgroundsit ovat samaa asiaa. Syvällisemmin selitettynä ambienssi on luotu tunnelma ympäröivästä tilasta.

hiljaisuutta, mikä jää jäljelle kun kohtauksesta poistetaan repliikit, toiminnot tai muut lokaatioon kuulumattomat äänet.” (Purcell, Dialogue editing for motion pictures, 2007). Tilan sointia voi verrata esimerkiksi siihen, millä tavoin kukin paikka tai huone 'hengittää'. Kohtauksen luonteen ja tunnelman osalta tilan sointi on yksi tärkeimmistä avaintekijöistä.

Tilääni on aina monoa eikä sitä tule sekoittaa kuvauspaikalta äänitettyyn stereo-atmoon. Sen käyttötarkoitus on eri ja kuuluu ambienssiääniin. Hyvästä dialogin leikkaajalle suunnatusta tiläännitteestä löytyy samat ominaisuudet kuin äänitetyistä kohtauksista. Oton äänentaso, sävy ja tilassa tapahtuva 'liikkuvuus' tulisi löytyä laadukkaasta tiläännestä.

Tilääni auttaa dialogin leikkaajaa luomaan uskottavan ja tasaisen tarinan läpi elokuvan. Yleensä kohtauksen sisällä ilmenevät ongelmat siirtymien osalta tulevat esiin juuri tiläänen muuttuessa. Toisaalta sen avulla tarinan ja dialogin uskottavuus saadaan tuotua katsojan koettavaksi.

- Tilääni luo siirtymien välille vaikutelman yhtenäisestä kohtauksesta.
- Tilääni helpottaa valintoja lähi- tai laajojen kuvien siirtymissä ja niiden tekemisessä.
- Täyttää tyhjiön, jos kohtauksesta joudutaan poistamaan dollyn, työryhmän tai näyttelijöistä johtuvia ei haluttuja ääniä.
- Mikäli kohtausta täydennetään ADR:n tai foleyn avulla voidaan tiläännellä rakentaa kohtaukseen luonnollisen kuuloinen jatkumo.

Usein äänittäjät tallentavat kohtauksesta tiläänen. Aina sitä ei kuitenkaan voi käyttää, jos muuttuvia tekijöitä on liikaa. Vaikka täydellinen hiljaisuus tilassa saavutettaisiinkin voi kuvaustilanteen ja tekniikan summa aiheuttaa tilan sointiin muutoksia. Tällaisia ovat valot, työryhmän ja näyttelijöiden tilassa oleminen tai pelkästään kamera ja kuvauksen eri suunnat. Siten dialogin leikkaaja joutuu

usein tilanteeseen, jossa tilääni pitää hankkia itse materiaalia ja tekniikoita hyödyntäen.

11.2 Tilaäänen tekeminen

Huoneen sointia ja tilääntä ei voi tehdä lyhyestä äänitiedostosta looppaamalla³². Myöskään samplerin avulla keinotekoisesti luotu pohja ei useasti tarjoa luonnollista ja tasaisesti etenevää ääniraitaa. Mikäli OMF:n handle³³ eivät ole riittävän pitkiä tai ne eivät tarjoa mahdollisuutta saavuttaa haluttua tasaista ääniraitaa on seuraavassa esitelty erilaisia tapoja tehdä käytettävissä olevasta materiaalista tilääntä tasaisin ääniraidan aikaansaamiseksi.

11.2.1 Strip Silence

Kuinka tehdä kohtaukseen tilan sointia strip silencen avulla? Aluksi on hyvä tehdä kopio käytettävästä otosta esim. työraidalle (work – track). Leikkaajan määrittämän handlen avulla äänen editoija voi vetää tiedoston alkua ja loppua pidemmäksi jolloin esiin tulee koko kohtauksen dialogi huolimatta siitä onko muita repliikkejä leikattu kuvana kohtaukseen. Ne eivät kuitenkaan ole oleellisia vaan tarkoituksena on ainoastaan saada lisää huoneen tilaa täyttämään äänileikkauksen tyhjiä saumoja. Tässä vaiheessa ohjelman strip silence – toiminto otetaan käyttöön ja määritetään halutut arvot siten, että otosta erotetaan muut, kuuluvat äänet hiljaisuudesta. Kun ne on leikattu irti on raidalla jäljellä enää huoneen hiljaisuutta regioneina. Strip silencen arvoja määritettäessä on syytä jättää etäisyyttä otossa näkyviin ääniin pre – attack ja post – release toiminnon avulla. Tämä siitä syystä, että kun raidalla näkyy enää muusta otosta poistettu tilääni ja ne on siirretty toistensa yhteyteen tulee leikkauskohtiin tehdä crossfadet. Mikäli tilääni on leikattu tiedostoista liian läheltä muuta materiaali

³² Looping, looppaus, yhden äänitiedoston peräkkäinen toistaminen peräjälkeen.

³³ Handle, leikkaaja määrittää, kuin paljon OMF:n äänitiedostoja voi sessiossa venyttää alusta tai lopusta niiden alkuperäiseen leikkaussaumaan nähden, esim. 5 – tai 10-sekuntia.

saattaisi ilman tätä huomiota crossfadet kohtiin ilmestyä napsuja tai muita siihen kuulumattomia ääniä. Tilaääntä tehdessä tulee regionin sisältää ainoastaan kyseiseen tarkoitukseen tehtyä huoneen sointia!

Kun tehdyt fadet ja tilääni kuulostaa tasaiselta ja luonnolliselta on se toteutettu onnistuneesti. Dialogin leikkaajan työssä fadet ovat oma osa-alueensa ja pääsääntönä tulisi muistaa, että kahta samaa tiedostoa ei tulisi toistaa hetkellisen tuplaantumisen takia päällekkäin. Tässä tapauksessa on kuitenkin ensisijaisen tärkeää, että siirtymät ovat luonnollisia kokonaisen tiedoston aikaan saamiseksi. Se, että kaksi tilaa soi päällekkäin ei ole ongelma, sillä tasaisen crossfaden ansiosta ne eivät nouse hetkellisesti kovemmiksi kuin yhden tilan soidessa. Fadeista, niiden käytöstä ja tekemisestä myöhemmin lisää työssäni. Ennen kuin tehdyn tilan voi ottaa käyttöön on työtehokkuuden parantamiseksi syytä bounssata tai consolidateta (tuplata) se. Näin siitä saadaan yksi kokonainen tiedosto ja on aika nimetä tiedosto yleisen periaatteen mukaisesti. Pelkkä Audio_1-1 ei kerro mitään vaan tiedoston nimeäminen tapahtuu esim. tiedoston käytön, kohtauksen, oton, roolin ja kuvakoon mukaan: "RT K25 Jaska LPK".

Kuten nimeäminen osoittaa tulee tilääntä tehdessä muistaa, että sointi muuttuu kuvakoon mukaan. Lähikuvan tilääntä ei siis tulisi sekoittaa laajaan kuvaan, jotta luonnollinen illuusio tarinan kerronnassa ei särkyisi.

11.2.2 Muut otot

Mikäli kohtauksessa olevista otoista ei vain yksinkertaisesti tunnu saavan oikeaa tai tarpeeksi pitkää pohjaa aikaiseksi on hyvä muistaa muut, mahdollisesti jopa käyttämättömät otot. Ne ovat useimmissa tapauksissa äänitetty ja toteutettu samasta suunnasta sekä periaatetta käyttäen kuin kuvaan leikattu kohta. Muistiinpanoja apuna käyttäen sekä edellä mainittua tekniikkaa hyödyntäen voi kohtauksen saada rakennettua tasaiseksi ja luonnolliseksi.

11.2.3 Muutokset tiläänessä

Tiläänessä tapahtuvia muutoksia ja materiaalista poimittavaa ääntä voi olla joskus vaikeasti saatavilla. Tällaisia tilanteita esiintyy erityisesti ulkokohtauksissa. Ulkona ongelmia aiheuttavat liikenteen melu, tuuli ja esim. linnut. Tällaisessa tapauksessa käytettävissä oleva materiaali voi olla ainoastaan muutamien sekuntien mittainen. Mikäli äänessä tapahtuu muutoksia kuten nousua tai laskua kannattaa se kopioida kahdeksi eri tiedostoksi sen sijaan, että siitä rajaisi keskeltä tasaisimman kohdan ja yrittäisi käyttää sitä aukkojen täyttämiseen. Mitä lyhyemmäksi tiedosto muuttuu kuuluu looppaus siitä huomattavasti helpommin kuin pitkästä regionista ja sitä vaikeampaa on huomaamattomia siirtymiä rakentaa. Kun on olemassa kaksi eri tiedostoa nousevasta äänitiedosta voi toisen kääntää ”reverse – toimintoa” käyttäen, siirtää tiedostot yhteen ja tehdä niiden väliin crossfaden. Näin käytettävän tiedoston pituus tuplaantuu eikä nousu yhtenäinen äänen nouseminen ja laskeminen kuulosta enää äänessä yhtä voimakkaasti. Mikäli näin tiedoston keskellä tapahtuisi voi sitä auttaa ja tasoittaa volumen kuminauhan (volume envelope) avulla. Tämän jälkeen tulee tiedosto konsolidateta edellisen kappaleen mukaisesti. Mikäli tehty äänitiedosto ei tämänkään jälkeen toimi halutulla tavalla eikä sisällä yksittäisiä pisteääniä voi siihen vielä hyödyntää pitch – toimintoa ja korottaa tai madaltaa kohtauksen muuhun materiaalin yhteen sopivaksi. Tehdyn tiedoston käytön kanssa tulee työskennellä harkiten. Tiedoston ajallisen pituuden sekä ominaispiirteen takia saattaa se liiallisessa käytössä ja korostua sekä siten tavoittaa katsojan kuulomuistin.

Sama tulee muistaa eq:ta käytettäessä. Mikäli tilääneen joutuu tekemään rankkoja muutoksia sen toimimiseksi yhteen muun materiaalin kanssa on suotavaa etsiä uusia tiedostoja kohtauksen läpiviemiseksi. Editoidessa saattaa tuntua, että äänet toimivat hyvin, mutta totuus saattaa paljastua miksausvaiheessa. Tästä syystä dialogin leikkaajan tulisi muistaa toimia

editointivaiheessa käytettävissä olevan materiaalin ehdoilla ainoastaan volume automaatioon turvautuen. Näin voi luottaa tekemäänsä materiaaliin ja miksausvaiheessa ilmenevät ongelmat ovat helpommin käsiteltävissä ja ikäviltä yllätyksiltä vältytään helpommin. Mikäli tilaäjän kanssa tulee ylitsepääsemättömiä ongelmia voi apua sekä korjaus tai paikkausehdotuksia pyytää muilta ääniosastoilta.

11.3 Häiriöäänien poisto tilaäjällä

Tilaääni on useimmiten ääniaalloiltaan hyvin samankaltaista läpi oton. Dialogin sanojen välissä saattaa esiintyä työssä aiemmin esiteltyjä työryhmästä, tekniikasta tai näyttelijöistä johtuvia häiriöääniä. Sen sijaan, että pieni yksittäinen häiriötekijä poistettaisiin useamman sekunnin pohjalla kannattaa zoomata lähelle ongelman ydintä. Ongelman kohdassa ääniaallossa on havaittavissa muutos muuhun materiaaliin nähden ja copy / paste -toiminnon avulla voi viallisen ääniaallon korvata läheisestä, samankaltaisesta ääniaallosta. Aivan vierestä tätä ei kuitenkaan kannata tehdä, sillä silloin ongelma saattaa vain korostua. Kuten aiemmasta kappaleesta on käynyt ilmi tulee tällaisessa tilanteessa muistaa jättää tilaa crossfadeja varten. Mikäli leikkauskohdat ovat liian tiukkoja, saattaa fadien yhteydessä ilmetä uusia, editoijan työstä johtuvia virheitä.

12. Usean raidan parissa työskentely

12.1 Moniraitaäänityksen työstäminen

Tänä päivänä on tavallista, että äänen jälkitöihin saapuu kentältä useampi raita. Tuotannosta ja tallentimen kanavien määrästä riippuu, kuinka paljon kentällä joudutaan miksaamaan mikrofoneja samalle raidalle. Lähtökohtaisesti puomit miksataan omille raidoille (1 – 2 ch), sillä ne ovat dialogin ensisijainen prioriteetti. Mikäli leikkaaja ei jostain syystä halua leikata kuvaa useamman ääniraidan kanssa, tehdään kentällä tätä varten tallentimen 1 -2 kanaville äänittäjän miksaama nk. mix raita. Lopullinen materiaali synkataan äänen jälkitöitä varten aiemmin työssäni esitetyn EDL:n avulla. Materiaali otetaan kuitenkin myös mikserin direct out:sta sellaisenaan ulos tallentimen kanaville 3-8. Omille raidoille äänitetty materiaali on ensisijainen äänen jälkikäsitteilylaitteen materiaalin lähde. Ei ole kuitenkaan täysin pois suljettu, että dialogin leikkaaja työstäisi suoraan mix track:a lopulliseen versioon ja käyttäisi muita raitoja ainoastaan paikkaamaan mix raidalla esiintyviä ongelmia. Tämä saattaa tulla eteen esim. tuotantoaikataulun ollessa kiireellinen.

Moniraitatallennuksen etuja ovat monipuolisemmat työskentelymahdollisuudet, kentällä tapahtuvien äänittäjän tai puomittajan virheiden minimointi ja tarinan hienovaraiseen ytimen sekä yksityiskohtien tarkempi työstäminen. Tämä on usein niin kenttä-äänittäjille kuin äänen jälkitöiden tekijällekkin huojentavaa, sillä siten virheet saadaan minimoitua. Äänitystilanteessa voimakkaat lokaatiot saattavat myös aiheuttaa ongelmia. Kuvauspaikan läheisyydessä kuuluva kaupungin melu, sireenit tai autot saattavat aiheuttaa ongelmia, jos ne kuuluvat laajassa otossa mutta eivät lähikuvaan leikatessa. Tällaisessa tilanteessa äänittäjä voi käyttää tilan äänittämiseen yhtä mikrofonia, joka tallentaa esim. auton ohiajon kokonaisuudessaan. Näin se on dialogin leikkaajan käytettävissä kokonaisuudessaan eikä äänikerrontaan tule katkonaisia alkuja tai loppuja tiläänestä.

Toisaalta tämä kasvattaa tiedostomäärää suuremmaksi, minkä läpikäynti lisää äänen editoijan työmäärää ja aikataulu saattaa aiheutua siten ongelmaksi. Suurempien ja yksityiskohtaisempien äänitiedostojen edessä dialogin leikkaaja saattaa myös kadottaa kohtauksen herkullisimman ja oleellisimman äänen keskipisteen. Mikäli kentältä on olemassa mix-raita, voi dialogin leikkaaja kuunnella sitä apunaan käyttäen äänittäjän näkemystä kohtauksen luonteesta. Raitamäärä ja tekotapa on kuitenkin hyvä selvittää jo tuotannon alkuvaiheessa äänisuunnittelijan tai tuottajan kanssa niin aikataulun kuin oikean työtavan osalta. Miksaajaa ei sovi myöskään unohtaa. Hänen kanssaan on hyvä selvittää, tekeekö dialogin leikkaaja päätöksen miksattavien raitojen osalta vai tapahtuuko valinta puomi- ja radioraitojen välillä vasta miksauksen yhteydessä. John Purcellin mukaan hän tekee valinnan mielellään itse. Mikäli aikataulu vain antaa myöden, tulisi molemmat versiot kuitenkin työstää kohtauksesta ja jättää toinen, todennäköisesti radioraita, miksaukseen varmuuden vuoksi.

Kuten aiemmin työssäni olen todennut, ei ammattitaitoista äänittäjää ja puomittajaa voi kuitenkaan korvata. Ihannetilanteessa niin laajat kuin lähikuvat, yhden roolihahmon tai ryhmän dialogi voi toimia monoäänityksenä taitavan kenttä-äänittäjän ja puomittajan käsissä. Tällöin dialogin leikkaajan ei tarvitse kuin siistiä raita ja siirtymät tiedostojen alusta ja lopusta.

Moniraitaäänitys on tänä päivänä alan standardi, vaikka osa halvemmista tuotannoista toteutetaan vielä stereoraidoille, mix-raidan tapaan (boom – left / radio right). Oli kyseessä sitten moniraita tai stereoäänitys, joutuu dialogin leikkaaja tekemään ratkaisun useamman raidan välillä. Oikeaa vastausta tai ratkaisua dialogin leikkaajan työtappoihin ei ole olemassa. Vasta lopputulos kertoo, kuinka hyvin dialogin leikkaajan ratkaisut toimivat osana tarinan kerrontaa. Helpoimmillaan dialogin leikkaaja työ voi olla hyvän puomiraidan tiedostojen alkujen, loppujen sekä häiriöiden poistamista crossfadien avulla.

Seuraavassa kappaleessa esittelen yleisempiä ongelmakohtia ja työtapoja, joita dialogin leikkaaja kohtaa useamman raidan parissa työskennellessä.

12.2 Kaksi mikrofonia

Mikäli puomilla ei ole headroomin³⁴ takia mahdollisuutta päästä tarpeeksi lähelle näyttelijää joutuu dialogin leikkaaja käyttämään kohtauksen tai oton läpiviemiseen radiomikrofonia. Tällaisessa tilanteessa päällekkäin soivat raidat saattaa kuulostaa varsin toimivilta. Näin ei kuitenkaan kannata tehdä. Purcellin (Dialogue editing for motion pictures, 2007, s.159-161) mukaan dialogin leikkaamisen ensimmäisenä sääntönä voidaan pitää yhden tilaäänen toistamista kerrallaan aina kun se on vain mahdollista. Kun toistaa useamman kuin yhden raidan kerrallaan kaksinkertaistuu pohja tai tilääni turhaan. Radiomikrofonien häiriöt tuplaantuvat ja näyttelijän replikoidessa tulee toiseen mikrofonin puhe vaiheisena³⁵ ja viiveellä.

Kun kunkin näyttelijän repliikit leikkaa irti omista dialogiraidoista saa puheeseen enemmän voimaa, selkeämmän artikulaation ja vähentää tilanääneen puoleen. Samalla mahdolliset rutinat tai häiriöäännet toisessa mikrofonissa eivät häiritse dialogia.

Crossfadeja tehtäessä on syytä muistaa, että ei tee niitä dialogin päälle. Ne tulisi tehdä aina dialogin väliin, ja vaikka siirtymän aikana tila soi tuplana ei se kuitenkaan poikkea äänen 100% voimakkuudesta ja siten jää huomaamattomaksi. Mikäli fadea ei saa jostain syystä tehtyä käytettävissä oleviin handleihin voi seuraavaksi yrittää peittää tiukan crossfaden aivan repliikin

³⁴ Headroom, näyttelijän pään yläpuolelle jäävä tyhjä kuva-ala.

³⁵ Saman äänen soidessa kahdesti sopivalla viiveellä on ns. viiveessä, jolloin saattaa esiintyä viheltävä efekti tai alkuperäisen äänen heikkeneminen.

alkuun. Kun se on aivan repliikin alussa tulisi sen peittyä dialogin alle ja siten kuulostaa luonnolliselta siirtymältä.

12.3 Kaksi mikrofonia, dialogin päällekkäisyys

Dialogin leikkaajan työ voi helpoimmillaan olla siirtymien ja häiriöäänien poistoa. Kuvan dialogille on ominaista tietty rytmi, joka eroaa hieman normaalista elämästä. Yleensä ihmiset puhuvat päällekkäin, mutta dialogissa näin harvemmin tapahtuu. Yleistä kuitenkin on, että puhetta rytmitetään toisen roolihenkilön keskeyttämällä ja silloin dialogissa saattaa esiintyä muutaman tavun mittainen päällekkäisyys. Mikäli tavu on tarpeeksi voimakas eikä huoneen tilääni tai materiaalin tuplautuminen kuulosta nousevan liikaa, voi tällaisessa tapauksessa leikata nopealla crossfadella repliikit ristiin. Mikäli kuitenkin crossfade aiheuttaa pohjan tuplaantumisen ja siten vie illuusion dialogista voi dialogiraidan korjata siirtämällä offline - repliikkiä³⁶ eteenpäin ja siten saavuttaa puheeseen saman painon ja vaikutelman kuin toinen roolihenkilö keskeyttäisi lauseen. Tämä toimenpide kuitenkin aiheuttaa seuraavia vaatimuksia:

- Mikrofonien tulee olla tarpeeksi kaukana toisistaan, että vältetään toisen repliikin vuotamiselta toisen repliikin alle.
- Dialogi ei voi näkyä kuvassa.

Jotta leikkaajan tekemä rytmi säilyisi on yleisempi tapa kuitenkin käyttää korvaavia ottoja. Korvaamalla dialogin tiedostojen alun ja lopun saadaan yleensä yhtenäinen ääniraita, minkä aikana ei tiläänen tai dialogin tuplaantuminen kuulu ja on siten paremmin hallittavissa niin miksausessa kuin kohtauksen tunnelman osalta.

³⁶ Offline – repliikki, kuvan ulkopuolelta tuleva dialogi.

12.4 Puomin ja radion käyttö kohtauksessa

Mikäli puomin ja radion soundi vain sallii, ei niiden ristiin editoimista tarvitse pelätä. Parhaimmassa tapauksessa ne toimivat huomaamattomasti yhteen, mutta kuten aikaisemmassa kappaleessa on todettu pätee niihin aivan samat säännöt fadien ja päällekkäisen toiston osalta. Mikäli puomin ja radion yhteen miksaamisessa ilmenee ongelmia on seuraavassa erilaisia vaihtoehtoja, kuinka saada toimimaan ne luonnollisen kuuloisina samassa kohtauksessa.

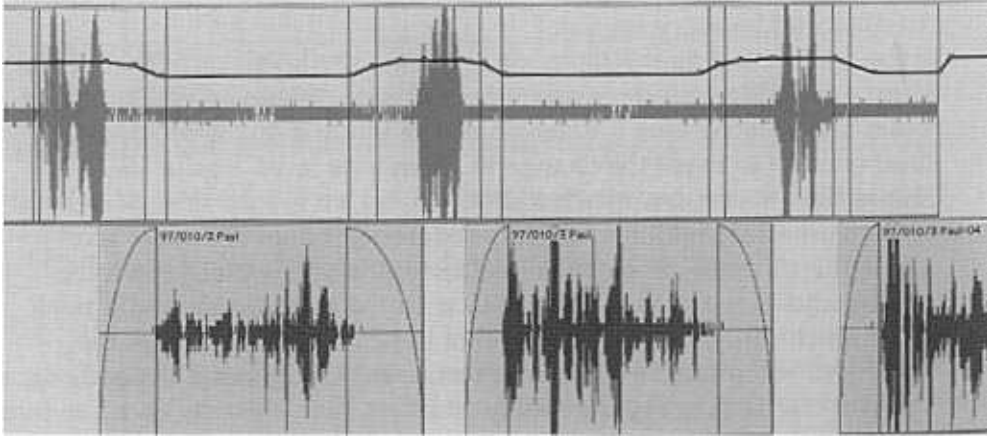
Mikäli kohtauksessa olevat raidat kuulostavat erilaiselta eivätkö ne miksaudu yhteen halutulla tavalla esim. erilaisen tiläänen takia huomaa katsojan korva tämän eroavaisuuden. Kohtaus menettää uskottavuuden ja katsojan huomiokyky häviää tarinasta. Tällainen eroavaisuus on yleistä puomin ja radioiden välillä, mutta samojen mikrofoniin yhteydessä saattaa sama ongelma tulla eteen.

Kohtauksen toimivuuden parantamiseksi tulee tehdä seuraavia toimenpiteitä:

- Puomiraidasta tulee editoita pois kaikki materiaali, mikä käytetään radiomikrofoneista (materiaalin voi säilyttää esim. junk tai work – raidoilla).
- Fadet tulee tehdä aivan repliikoiden alkuun siten, että fade nousee juuri ennen tiedostossa näkyvän dialogin alkua.
- Puomiraidasta tulee rakentaa tilääni työn aiemmassa kappaleessa kerrotun mukaisesti.
- Radiomikrofoniraidasta voi myös tehdä tiläänen, mutta sitä ei välttämättä aivan välittömästi tarvitse. Todennäköisesti sitä joutuu kuitenkin myös käyttämään.
- Miksaauksessa tilan vaikutelmaa lisätään ja voidaan myös tasoittaa kahden eroavan raidan välillä.

Mikäli raidat eivät toimi yhteen voi niiden alapuolella oleville raidoille rakentaa tehdystä niin puomin kuin radionkin tiläänenstä dialogi – tiedoston mittaisen

regionin. Tämä tehdään luonnollisesti ristiin eli puomin tilääni tukee radiomikrofonin dialogia ja vastaavasti radioista tehty tilääni soi samaan aikaan puomiraidan kanssa. Kohtaus saattaa joissakin tapauksissa toimia ainoastaan puomiraidasta tehdyllä tiläänellä, joka tukee radioista äänitettyä materiaalia. Näin radiomikrofoneista rakennettua tilaa ei välttämättä tarvita.



Kuva 6 (Purcell J., 2007, s.164).

Kuten edellä on kerrottu tulisi raidat editoida suoraan ristiin lisäämättä tilääntä. Kuvan 6 esimerkissä on kuitenkin jouduttu editoimaan puomi ja radiatoraita ristiin, joten radiolle on jouduttu rakentamaan puomiraidasta tilääni luonnollisuuden saamiseksi.

Kuten edellä on mainittu tulisi fadet rakentaa siten, että ne nousevat juuri ennen dialogin ensimmäisiä tavuja. Saman aikaisesta voi tilääntä laskea hieman volume automaation avulla jolloin tilavaikutelman tulisi kuulostaa luonnolliselta. Jotta pohjat ja tilääni eivät kasvaisi luonnottoman suuriksi voi tapauksesta riippuen tiläänen määrää lisätä käyttämällä tilanteesta äänitettyjä näyttelijöiden toimintoja. Ne auttavat useasti luomaan luonnollisen tilavaikutelman ja sisältävät kohtauksessa nähtävät toiminnot. Siten vältetään pohjan moninkertaistumiselta ja saadaan luotua radiomikrofoneihin luonnollinen tilavaikutelma.

Dialogin leikkaaja joutuu kuitenkin usein kohtaamaan toivottamalta tuntuvia hetkiä. Kohtaus vaikuttaa erittäin äänekkäältä eikä siitä tahdo saada mitään irti.

Tällaisessa tilanteessa ei voi muuta kuin toimia edellä annettujen ohjeiden mukaisesti ja toivoo, että miksausessa kohtauksesta saadaan tehtyä luonteeltaan mahdollisimman kevyt ja todentuntuinen. Mikäli otot sisältävät rankkoja pohjia tulee dialogi leikata irti toisistaan mahdollisimman voimakkaan ja selkeän artikulaation aikaansaamiseksi. Tämän jälkeen tehdään tilääni handlejen avulla ja ne liitetään edellä kerrotun mukaisesti ristiin alla oleville raidoille, jonka jälkeen volume automaation ja fadejen avulla tiedostojen ristiinmenot ja siirtymät yritetään saada mahdollisimman hiljaisiksi. Tämän on äänekkäässä kohtauksessa oikeastaan ainut mahdollinen tapa toimia tasaisen ääniraidan saavuttamiseksi, mikäli ADR:n mahdollisuutta ei ole tai tehosteäänillä ei saada raitaa toimimaan. Dialogin leikkaajan työpöydän tulee kohtauksen luonteesta huolimatta olla tasaista, jotta miksaus olisi mahdollista.

13. Dialogin sijoittaminen äänikuvassa

13. 1 Dialogin syvyys ja perspektiivi

Työssäni käsittelen dialogin perspektiiviä ja syvyyttä saman otsikon alla. Tapauksesta riippuen ne voitaisiin sijoittaa eri käsitteiden alle, mutta ne myös tukevat toisiaan. Yksinkertaisimmillaan kyse on roolihenkilöiden välisestä vuorovaikutuksesta sekä heidän suhteestaan katsojaan: kuka puhuu ja kenelle, kuinka roolihenkilöt vastaanottavat tekstin sisällön ja minkälaisena kokemus tuodaan katsojalle. Dialogin leikkaajan taiteellisesta näkemyksestä riippuu, kuinka lähelle katsojaa henkilöt tuodaan ja minkälaisen kuvan roolihenkilöiden välisestä suhteesta katsoja kohtauksessa saa.

Nykyisen TV:n kehityksen myötä dialogista on valitettavasti kadonnut osa sen syvyydestä; tällä voidaan tarkoittaa myös dynamiikan vaihtelua. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että se tulisi toteuttaa perspektiivin ehdoilla³⁷. Dialogi voi olla erittäin tiukasti kompressoitua ja silti luonnollisen kuuloista. Tämä vaatii ammattitaitoa ja yhteistyötä koko ääniosaston toimesta. Dialogin dynamiikan vaihtelut ja sijoittuminen lopullisessa ääniraidassa kuuluvat lähinnä miksauskeen, joten työssäni tulen ainoastaan sivuamaan sitä.

Dialogin leikkaajalla on käytössään lukuisia työkaluja dialogin työstämistä varten. Niitä tulisi kuitenkin käyttää harkiten. Dialogin leikkaajan työ voi kaikkine hienouksineen olla yksinkertaista ja pienten sekä lukuisten asioiden hienon hienoa siistimistä. Näin saavutetaan usein paras mahdollinen lopputulos. Esim. EQ:n ja kompressoinnin käyttöä kuten myös panorointia tulisi dialogin leikkaamisessa välttää. Ne kuuluvat vasta lopulliseen miksauskeen.

Kenttä-äänittäjän tulisi huolehtia, että jokainen kuvakoko toimii oloissa myös äänen osalta. Dialogin leikkaajan ratkaistavana on, halutaanko leikata kuvan

³⁷ Esimerkkejä : Band of brothers, Amelie, Seven

mukaan vai vaatiiko kohtaaus tai tarina henkilön tuomista lähemmäs katsojaa. Sama voidaan toteuttaa toisessa suunnassa, tarinan sisällä. Leikkauksella voidaan kertoa, mitkä ovat roolihenkilöiden keskinäiset suhteet: onko toinen henkilö lähempänä toista, mikä heidän keskinäinen kuulovaikutelmansa on, kuunteleeko toinen käytävää dialogia vai onko tämä kenties omissa ajatuksissaan. Kuvakoon vaihtelua ei tulisi pelätä, se on luonnollinen osa tarinan kerrontaa.

Dialogin leikkauksessa syvyyteen voidaan vaikuttaa kohtauksen luonteen osalta. Mikäli kyseessä on hiljainen ja rauhallinen kohtaaus tulisi dialogi tehdä tässä vaiheessa tunnelmaltaan hiljaiseksi ja rauhalliseksi. Mikäli kohtaaus sisältää toimintaa tulee dialogi saada muusta massasta esiin dynamiikan vaikutelman luomiseksi menettämättä sen luonnollisuutta. Lopullinen tunnelma dialogiin saadaan viimeistään miksausvaiheessa. Dialogin leikkaajan tulisi saavuttaa se kuitenkin jo leikkauksenvaiheessa olemassa olevan materiaalin ja volume envelopen sekä työssä esiteltyjen työkalujen avulla.

13.2 Dialogin siistiminen

Dialogia voidaan parantaa esimiksauksessa, mutta mikäli se on dialogin leikkaajan jäljiltä edelleen rauhaton ja täynnä ei toivottuja ääniä, voi sen myös sellaiseksi olettaa jäävän. Joissakin tapauksissa dialogin leikkaajalle vaikea kohtaaus voi hieman helpottua, jos se on suunniteltu äänekkääksi ja täyteen tehosteita. Tällaisessa tilanteessa dialogista menetetään osa sen tehosta, mutta tarinan kerronnan kannalta se saadaan vielä toimivaksi. Kohtausten kulussa tulisi kuitenkin pyrkiä mahdollisimman tasaiseen ja hiljaiseen lopputulokseen suuremman hallittavuuden aikaansaamiseksi. Voihan olla, että kentällä mahdottomat yllä lentävät lentokoneet tai autot ovat sattuneet juuri tarinan romanttisimman oton ylle ja äänisuunnittelija haluaisi tarinankerronnan olevan rauhallisimmillaan juuri kyseisessä kohtauksessa. Vaikka dialogin leikkaaja voi pahimman hädän hetkellä turvautua ADR:n apuun kuuluu dialogin siistimiseen

paljon muitakin, huomaamattomampia ääniä, mitkä eivät saa häiritä tarinan luonnetta. Katsojalle tällaiset äänet vaikuttavat alitajuisesti tarinan katsomiseen ja ovat siksi dialogin leikkaajan arkipäivää.

Tällaisten haittaäänien löytäminen ei ole helppoa; se erottaa yleensä kokeneen dialogin leikkaajan aloittelijasta. Kokenutkin dialogin leikkaaja saattaa joskus joutua huomaamaan, että tarina on imenyt mukanaan ja tuorein korvin paikalle tuleva assistentti ihmettelee, miksi tämä ei ole poistanut otossa kuuluvaa valon tai dollyn ääntä. Kokemus on kuitenkin valttia ja apuna, kun dialogista kaivetaan sen hienointa olemista esiin. Työvaihe ei kuitenkaan tässä vaiheessa sallitse tarinaan syventymistä.

Dialogin leikkaaja joutuu myös arvioimaan haitallisen äänen laadun budjetin ja aikataulun mukaan. Miten kauan kohdan työstämiseen menee, ja kuinka oleellinen se on kullakin hetkellä kohtauksen tai muun tarinan kannalta. Draamassa ei ole mitään aitoa, oli elokuva tai sarja tehdään se tarinan ehdoilla. Dialogin editoijan ei tulisi syyttää kenttä-äänittäjää haitallisen kovasta askeleesta kesken oton tai perustella näyttelijän epämiellyttävää tavutusta sen luonnollisuudella. Ainoa todellisuus draamassa on tarinan kerronnassa ja se tulee toteuttaa sen ehdoilla. Keskipisteen tulisi olla tarinan kannalta puhtaassa dialogissa, ei esim. näyttelijän liikkeissä – ne eivät kuulu dialogiin. Dialogin leikkaajalla on aina mahdollisuus paikata pahimpia aukkoja esim. foley – tai tehosteryhmää apunaan käyttäen, mutta entä jos sen voisi tehdä toisesta otosta irrottamalla. Siten toiminto tai tehoste voisi olla kuvalle luonnollisempi ja toinen ääniosasto saattaisi käyttää sitä jopa suoraan lopullisessa raidassa. Ihmisen korva tottuu kuulemaansa ja siten dialogin leikkaajalta saattaa mennä ohi oleellisia, tarinan kannalta oleellisesti haitallisia ääniä. Tällaista voi ehkäistä käyttämällä samaa monitorointitasoa läpi työn sekä tuntemalla yleisemmät haittatekijät. Haittaäänistä sekä niiden korjaamisesta lisää myöhemmin työssäni.

13.3 Työkalut

Dialogin leikkaajan työhön kuuluu muutamia perustyökaluja. Yleisempiä käyttötarkoituksia ovat: harmoonisten äänien suodattaminen (ekvalisointi), napsujen,-, vaatteiden tai pienen särön poisto (de-crackle-, de-click - plugarit) sekä suhinan tai kohinan poistaminen (EQ, Noise Reduction).

Myöhemmin työssäni on yleisempiä esimerkkejä tilanteista ja työkaluista, joita dialogin leikkaaja voi työssään hyödyntää.

13.3.1 Fadet

Fadien tulee olla tasaisia eivätkä ne saa kuulua, jotta tarinan jatkuvuutta ei menetetä. Faden pituus on aina tapauskohtainen, mutta yleisesti ottaen pitkä on aina parempi. Faden käytössä tasaisuus on usein valttia, mutta laskevan ja nousevan faden merkitys saattaa tulla esiin materiaalissa, jossa muuten ilmenisi vaihevirheitä. Fadien merkitystä tarinan kerronnassa ei sovi myöskään unohtaa, sillä niiden tulisi myötäillä kuvaa eikä myöskään häivytyks ole huono asia; yksi käytetyimpiä keinoja tarinan kerronnassa. Pitkällä fadella häivytetty kohtauksen loppu on hyvin yleinen tapa tarinan niin kuva- kuin äänikerronnassakin.

13.3.2 Analyzer

Hyvä työkalu kohinaa tai jatkuvaa äänilähdettä poistettaessa on analyzer. Rajaamalla tyhjän, ainoastaan tasaisen äänipohjan otosta, saa tietoa häiriön taajuuksista. Tiedot on hyvä ottaa ylös myöhempää työskentelyä ja taajuuksien poistoa varten. Analysoinnin jälkeen näitä haitallisia taajuuksia poistetaan EQ:n ja Noise Reductionin avulla.

13.3.3 Kynätyökalu

Kynätyökalu eli pencil tool on erimainen apu lyhyiden napsujen tai klikkausten poistamiseen. Tällaisia ovat esimerkiksi sähköstä johtuvat tai radiomikrofonien aiheuttamat digitaaliset räpsyt. Työkalun käytössä on tärkeää muistaa

työskennellä mahdollisimman lähellä työstettävää aluetta. Kuten muistakin työkaluista, aiheutuu kynätyökalusta tiedostoon pysyviä muutoksia. Siksi sen käytössä tulisi muistaa tehdä tiedostosta uusi versio ja nimetä se. Kynän käyttäminen saattaa tehdä usein ihmeitä napsujen osalta. Kun zoomaa lähelle kuultavaa napsua voi sen huomata korostuvan muusta ääniaallosta. Ääniaalto ei ole tasainen, vaan siinä voi olla selkeä piikki tai vain pieni häivähdyks ja erottuvuus muusta äänimateriaalista. Piirtämällä kynällä ääniaalto oletetun muotoiseksi saa häivytettyä ikävän äänen materiaalista. Liian pitkäkestoisia ääniä ei kuitenkaan tulisi tällä yrittää poistaa. Silloin saattaa kuulua erikoisia korostuksia alataajuuksien osalta. Kun tiedosto on työstetty onnistuneesti kynätyökalulla, tulee se vielä konsolidateta tai bounssata ja nimetä yleisen käytännön mukaan.

13.3.4 Noice reduction

Useimmilta valmistajilta löytyy äänen korjaukseen tarkoitettuja plugareita. Niillä tiedostosta otetaan näyte, minkä avulla voidaan poistaa otosta haitallisia ja toistuvia ääniä; äänessä kuuluvia selkeitä taustahälyjä tämän avulla ei kuitenkaan voi poistaa. Plugareiden kohdalla tulee kuitenkin olla tarkkana liian rankkojen prosessointien, synkan sekä dialogin erottelun osalta. Dialogista ei saa menettää sen erottelevuutta ja plugarin kohdalla tulisi miettiä, mitkä taajuudet ovat dialogin toimivuuden takia oleellisia ja voiko niitä korjata kyseisellä menetelmällä.

Plugaria käytettäessä tulee myös muistaa sen tekevän uusia tiedostoja. Sen yhteydessä tulee muokattavasta tiedostosta tehdä kopio ja säilyttää linjan mukainen nimeäminen.

13.3. 5 Time Compression

Dialogin tärkeä työkalua muiden ottojen synkkaamiseksi on tiedostojen hidastamiseen ja nopeuttamiseen tarkoitettu "time compression -työkalu". Sen

avulla tiedostojen pituuteen voi vaikuttaa analogisen uudelleensamplayksen tapaan alkuperäisen tiedoston korkeuteen vaikuttamatta. Ainoastaan tiedoston nopeus muuttuu.

Plugaria käytettäessä tulee olla tarkkana missä kohtaa sanaa tai sanoja sitä käyttää. Dialogin leikkaajan tulisi myös kuunnella puheen sointia suhteessa synkkaan. Vaikka rytmi ja synkka olisi työskentelyn jälkeen kohdallaan voi puheesta menetetty sointi vaikuttaa katsojan kokemukseen tarinan luonnollisesta jatkumisesta. Sääntönä voidaan pitää alle 10% tehtäviä muutoksia.

14. Äänimateriaalin työstäminen

Vähemmän on enemmän. Mikäli työnteossa eteen tulee materiaalia, mikä tuntuu toivottomalta saada toimimaan on työssäni esitelty muutamia ratkaisuja tuloksen parantamiseksi. Dialogin leikkaajan tulisi kuitenkin muistaa lopettaa ajoissa. Eräänlaisena sääntönä voidaan pitää kohtauksessa muokattavan tiedoston paranemista tulisi sen muokkaaminen myös lopettaa siihen; tai ainakin edetä työssä eteenpäin ja palata siihen myöhemmin. Mikäli tekee radikaaleja ratkaisuja saattaa dialogin leikkaaja tehdä ne materiaalin kustannuksella ja siten kadottaa dialogista osan sen hengittävydestä sekä voimasta. Miksausvaiheessa voidaan usein vielä parantaa vaikeita ottoja, mutta ei kyetä enää palauttamaan editoidessa tehtyjä virheitä. Miksaajan kanssa tulee myös keskustella etukäteen, kuinka paljon tämä toivoo muokkausta ongelmallisten tilanteiden osalta jo dialogin leikkaus – vaiheessa. Mikäli alkuperäinen ja dialogin leikkauksessa tehdyt muutokset ovat miksaajan käsillä voi tälle kertoa, mitä kohtauksessa on haluttu hakea, ja kuinka sitä toivottaisiin voivan parantaa. Useimmissa tapauksissa miksaajalta löytyy parempia keinoja materiaalin saamiseksi toimimaan lopullisella dialogiraidalla.

14.1 Eri ottojen käyttö

Työssäni keskityn kovalevytallentimiin niiden yleisyyden takia. Tuotannoissa, joissa äänitetään vielä Dat:lle tai Nagralle muistiinpanot kentältä ja siitä näkyvät dialogin muutokset vieläkin tärkeämmässä asemassa. Pääperiaatteet ovat kuitenkin samat, sillä molemmissa tapauksissa muistiinpanot ovat ensisijaisen tärkeitä, kun dialogia korvataan muista otoista.

Kovalevytallentimen etuna on nopea ja yksityiskohtainen tiedostojen haku suoraan työaseman kansioista. Korvaavaa ottoa haettaessa on muutamia asioita, jotka huomioimalla saa nopeasti karsittua turhia ottoja oleellisten

joukosta. Esimerkiksi ääniraportti auttaa oikean oton etsinnässä. Seuraavat koskevat otoksia, joissa korvattava sana tai lause on lähikuvassa:

- Laajakuvan oton voi todennäköisesti unohtaa. Se ei mitä todennäköisimmin tule istumaan tiukkaan lähikuvaan.
- Samoin voi mahdollisesti unohtaa toisen roolihenkilön suunnan, sillä vaikka se olisi äänitetty näyttelijän kanssa saattaa sen intesiteetti erota roolihahmon muusta suorituksesta. Joissakin tapauksissa apulaisohjaaja on myös saattanut lukea tekstin.
- Mahdollisen dolly-kuvan voi myös aluksi jättää väliin, sillä se ei välttämättä ole yhtä laadukas kuin muut otot ja siinä saattaa olla työryhmän tai tekniikan ääniä. Näin ei kuitenkaan aina ole.
- Ensimmäinen, mihin kannattaa kiinnittää huomio on samasta suunnasta ja henkilöstä tehty lähikuva tai nk. two shot. Lähikuva on mitä todennäköisimmin oikea tunnelmaltaan sekä mikin suunnalta. Mikäli korvattavassa otossa on sama rytmi ja haittaääni jokaisessa otossa niin seuraavaksi lähimpänä ja vielä varmasti toimivana vaihtoehtona voi kuunnella edellä mainitun two shotin. Näitä ottoja kuunnellessa voi jo tässä vaiheessa rajata halutun oton ongelmat. Onko se koko otto vai muutamia sanoja sieltä täältä? Korvattava repliikki voidaan rakentaa esim. kahdesta tai kolmesta eri otosta.

Kun on rajannut käytettävät mahdollisuudet, ne tuodaan sessioon ja siirretään työraidoille. Korvattava otto tai siinä olevat sanat on hyvä merkata markerin avulla. Sen lisäksi että kuulee otton näkee siinä olevat korjattavat kohdat. Raidoille tuoduista ostoista voi myös siistiä tässä vaiheessa kaiken turhan, mukaan lukien tiedostot joissa kuuluu intonaatio, sävy tai näyttelijän suorituksesta eroava tulkinta. Niitä ei kuitenkaan välttämättä tarvitse poistaa kokonaan vaan mute-toimintoa hyödyntämällä ne säilyvät, mikäli niistä tarvitaan myöhemmin sanoja tai tavuja avuksi. Jo tässä vaiheessa on hyvä muistaa, että kaikki alkuperäinen materiaali tulee säilyttää synkassa eikä niitä tule poistaa

raidoilta. Vaikka oton tai sanojen korvaaminen onnistuisikin, saattaa ohjaaja tai äänisuunnittelija haluta palata alkuperäiseen kohtaukseen myöhemmin.

Kun otoista on siistitty kaikki epäoleellinen, on aika synkata ne. Synkkaamisessa auttaa, kun kuuntelee ja katsoo ääniaallosta konsonantteja. Konsonantit auttavat rytmittämään puhetta ja antavat sanoille iskevyyden. Rytmien lisäksi otoista näkee suoraan niiden pituuden. Mikäli näyttelijät eivät ole toistaneet repliikkejä mekaanisesti, ovat ne yleensä hieman eri mittaisia. Repliikin mitan näkee suoraan ääniaallon kuvasta ja niitä voi myös verrata kuuntelemalla. Kun vielä jakaa korvattavan oton muutamaan eri osiin työ helpottuu. Kuuntelemalla ja vertailemalla lyhyempiä osia löytyy myös vaihtoehdot parhaiten toimivat vaihtoehdot helpommin. Kokeneet dialogin leikkaajat suosittelevat käyttämään ottojen korvaamisessa enimmäkseen korvia. Näytöllä olevat äänimuodot helpottavat työtä tiettyyn pisteeseen asti, mutta lopullinen valinta tulisi tapahtua kuuntelemalla alkuperäistä sekä korvaavia ottoja vuoronperään. Näin löydetään tunnelmaltaan mahdollisimman samankaltainen tiedosto.

Kun parhaimmat otot on etsitty, voi dialogin leikkaaja alkaa leikata yksittäisiä sanoja, tavuja tai jopa sanan keskeltä paremman oton aikaansaamiseksi. Suuntaviivoina voi pitää konsonantteja, jotka antavat kovuudellaan puheeseen rytmin. Tärkeintä on kuitenkin kuunnella puheen sointia ja kuinka se muuttuu. Useammasta tavusta leikattu sana tai lause saattaa alkaa soinniltaan kuulostaa erikoiselta. Sama pätee, kun käytetään työkaluna time compression -plugaria, minkä avulla sanojen pituutta voidaan muuttaa pidemmäksi tai lyhyemmäksi ilman äänen korkeuden muunnosta. Sitä voi käyttää työkaluna useamman tavun kohdalla, mutta synkan ja repliikin samankaltaisen soinnin takia tulisi uutta ottoa verrata jatkuvasti alkuperäisen kanssa. Plugineja tai työkaluja käytettäessä on myös syytä muistaa, että ne tekevät uusia tiedostoja. Nimeämistä ei siis tule unohtaa.

14.2 Näyttelijöiden päällekkäisyys dialogissa ja toiminnoissa

Mikäli kohtauksessa ilmenee dialogissa päällekkäisyyksiä voi niihin hyödyntää edellä esitettyä työtapaa. Aina sekään ei tuo ratkaisua, joten kohtaus on siinä tapauksessa vain leikattava parasta mahdollista tiedostoa käyttäen ja lähetettävä ADR – osaston paikattavaksi. Yleensä selkein ja vähiten toisen roolihenkilön päällekkäistä repliikkiä sisältävä otto löytyy radiomikrofoneista.

Toiminnot ovat myös osa dialogin leikkaajan työtä. Mikäli niissä ilmenee ikäviä ottoja tai ne kuulostavat epäluonnollisilta, kohtauksessa tulisi tilalle etsiä muita ottoja apuna käyttäen parempi. Siten saatetaan välttyä turhalta työltä jälkitöissä ja korvaava otto saattaa päätyä lopulliselle ääniraidalle.

14.3 Radiomikrofonien napsut ja vaatteiden rahina

Radiomikrofonien lyhyet räpsyt tai napsut ovat yleensä helposti kuultavissa ja nähtävissä ääniaallon muodossa. Ne saadaan yleensä poistettua melko vaivattomasti käyttämällä kynätyökäluä tai rakentamalla sanojen väliin tilääntä. Mikäli nekään eivät tuo toivottua tulosta, tulee turvautua kentältä äänitettyihin muihin ottoihin. Työkaluja käytettäessä tulee muistaa tehdä kopiot muokattavista tiedostoista.

Radiomikrofoneissa esiintyviä rahinoita tulisi ennakoida hyvällä mikrofoni tekniikalla jo äänitysvaiheessa, sillä niiden poistaminen on jälkityövaiheessa käytännössä mahdotonta. Mikäli rahinaa kuitenkin ilmenee, kuuluu se yleensä korkeina häiritseviksi. Dialogin editoijana ei niille kuitenkaan enää voi tehdä radikaaleja muutoksia ja ensisijainen apu rahinoiden poistamiseen löytyy jälleen kerran muistiinpanoista ja kohtauksesta äänitettyistä muista ottoista.

Waves:lla on kuitenkin muutama plugari, joilla ongelmakohtaa pystyy hieman auttamaan. DeClick ja DeCrackle ovat plugareita, mitkä on suunniteltu vanhan audiomateriaalin restaurointiin ja niiden avulla rahinaa ja rätinöitä voi saada siistimmiksi. Tällaisten plugareiden kanssa toimiessa tulisi muistaa tehdä kopio alkuperäisestä tiedostosta sekä edetä pikkuhiljaa. Rankoilla arvoilla harvemmin päästään hyvään lopputulokseen. Kun siistii tiedostoa aste asteelta haluttu ja toivottu lopputulos saavutetaan usein paremmin kuin muokkaamalla ääntä rankasti. Näin vältytään dialogin liiallisesta editoinnista ja luonnollinen ääniala säilytetään puheessa.

14.4 Dolly ja kraana

Hyvällä kuvauspaikan järjestyksellä voidaan vähentää dollysta ja kraanasta lähteviä ääniä. Pahimmillaan koko oton aikana saattaa kuitenkin esiintyä kolahduksia, askelia tai radan kirkunaa, mikä on haaste dialogin leikkaajalle. Ennen kuin kohtauksen siirtää ADR -osaston paikattavaksi voi hyödyntää äänien siistimiseen työssä esiteltyjä tekniikoita; kohtauksesta äänitettyjä muita ottoja, tiläääntä tai kynätyökälyä. Väistämättä kamera-ajosta aiheutuu kuitenkin dialogin leikkaajalle haasteita, mitkä tulee tunnistaa ja ennakoita aikataulutuksessa.

14.5 Tuotantoryhmän äänet

Tuotantoryhmän äänet saattavat aluksi kadota muun kohtauksen varjoon. Kun kuuntelee työstettävää materiaalia tarkemmin, voi siitä löytää epäluonnollisia asioita: kuiskauksia, askelia, kellon piippauksia tms. Tällaiset ei-toivotut äänet eivät kuulu tarinaan ja niistä tulee päästä eroon.

Kohtauksessa, jossa näyttelijät kävelevät ja kamera seuraa heitä, voi olettaa olevan jotain erikoista. Askeleet kuulostavat luonnolliselta, mutta niitä on ehkä

liikaa. Tällaisen asian ehkäisemiseen pitäisi puuttua jo kentällä, mutta mikäli näin ei ole tehty, on otot siistittävä ja korjattava dialogin leikkaajan toimesta. Editissä tähän ei ole montaa vaihtoehtoa. Jos vielä tässä vaiheessa unohdetaan kohtauksen siirtäminen ADR-osaston huoleksi, voi dialogin leikkaaja käydä muita kohtauksesta tehtyjä ottoja läpi tai tarkastella kohtauksen dialogia askelten osalta ja yrittää täyttää siinä olevat aukot puhtaammalla materiaalilla.

Tekniset laitteet ja tänä päivänä langattomat puomit työllistävät dialogin leikkaajaa. Sähkön tai valojen äänet saattavat kuulua kohtauksessa. Niiden siistimiseen voi hyödyntää taajuusanalysointia sekä eq:ta tai Noise Reductonia. Tällaiset äänet saattavat sijaita koko taajuusalueella, mutta niitä ei tulisi poistaa liian rankasti vaan vähitellen: Pienet arvot plugareissa ovat usein parempia kuin rankat muutokset. Taajuusanalysoinnin avulla voi etsiä ongelman ydintä ja eq:lla poistaa äänen kerrannaisia koko taajuuskaistalta. Kokemus tuo myös oman osansa työn tekemiseen. Esim. joidenkin valojen kohdalla haitalliset taajuudet toistuvat usein vakioina ja saattavat löytyä kaistan korkeimmilta taajuuksilta.

Langattomat aiheuttavat yllättävän paljon napsuja tai pudotuksia äänityksiin. Vastaavia ongelmia saattaa esiintyä kaapeleista tai ammattitaitoisesta puomittajasta huolimatta. Ääniä voi olla aluksi vaikea tunnistaa, mutta kun löytää niitä kohtauksesta oppii ne tunnistamaan melko nopeasti. Siten niiden korjaaminen myös nopeutuu ja dialogin laatu paranee huomattavasti. Tällaisten ongelmien korjaamiseen on Pro Toolsin kynätyökalu erinomainen apu eikä aina tarvitse välttämättä alkaa käymään läpi kohtauksen muita ottoja.

14.6 Puomittajan käsittelyäänet

Puomittajan käsittelyäänet ovat usein taajuudeltaan matalia. Kuten muitakin, pysyviä muutoksia tehtäessä tulee käsittelyääniä poistettaessa tehdä kopio

työstettävästä materiaalista. Käsittelyäniä voi poistaa alapäänleikkurilla³⁸, noin 80Hz:n paikkeilta. Mikäli muista ostoista ei löydy sopivaa ratkaisua käsittelyänen poistamiseen tulisi highpass – suodattimen käyttö suorittaa vasta miksausvaiheessa. Tämä siitä syystä, että välttään ikäviltä yllätyksiltä, mitä editissä työskennellessä ei voi kuulla.

14.7 Näyttelijöiden äänet

Dialogin leikkaajan tulee toimia näyttelijöiden toimintojen suhteen samalla tavoin kuin dialogin osalta. Mikäli toiminto tai näyttelijälle luonnollinen maiskutus ei toimi kohtauksessa, se tulee korvata toisella. Äänikerronnan on oltava niin luontevaa ta tunnuttava katsojasta toimivalta. Mikäli tarinan kannalta epäoleellisia näyttelijän maiskautuksia tai hengenvetoja kuuluu kuvan ulkopuolelta, pitää arvioida niiden tarpeellisuutta. Mikäli taas näyttelijän suorituksessa kuvassa näkyy suun liike tai toiminto, joka tuntuu äänen osalta jäävän tyhjäksi, pitää siihen kehittää luonnollisen kuuloinen ääni muista ostoista etsimällä. Mikäli kohtauksesta äänitetyistä muista ostoista löytyy näyttelijän toiminnalle luonnollisempi ja perustellumpi vaihtoehto, on dialogin leikkaajan tehtävä parantaa sen avulla kohtauksen luonnetta. Ääniraitaa kehitettäessä on muistettava työskennellä tarinan ehdoilla, eikä esimerkiksi ihmisen luonnollisten äänien mukaan.

14.8 Tuulen korjaaminen

Kentällä pyritään työskentelemään tuulta vastaan ja mahdollisimman puhtaan äänen aikaansaamiseksi. Aina kenttä-äänittäjä ei välttämättä huomaa tuulen voimakkuutta ja tulos ilmenee vasta jälkityövaiheessa.

³⁸ Highpass filter, suodattaa määritetyn arvon alapuolella olevat taajuudet ja siten vain yläpuolella olevat arvot kuuluvat.

Mikäli äänityksissä on huomaamatta päässyt tuulta läpi äänitettävään materiaaliin, voi dialogin editoija aloittaa sen siistimisen alataajuuksilta. Tähän voi käyttää samaa tekniikkaa kuin puomin käsittelyäniin, mutta hieman alemmaa. Tuulen ongelmana on sen sijoittuminen useampaan taajuus kerrannaiseen – tuulen ääntä on toisin sanoen koko oton äänialalla.

Tuulen osalta on kuitenkin hyvä huomioida, että aina siistiminen ei tuota parasta lopputulosta – siihen tulisi kuitenkin aluksi pyrkiä. Tuulen käsittely voi kuulostaa dialogin leikkaajan editissä toimivalta ratkaisulta, mutta ei aina ole paras mahdollinen lopputulos isossa miksaamossa. Kun säästää alkuperäisen tiedoston miksausta varten ja vertaa sitä muokattuun voi huomata, että muokkaamaton versio on vielä luonnollinen ja ilmavampi sekä siten oikea vaihtoehto kohtauksen kannalta. Dialogin leikkaajan toimenkuvan huomioon ottaen tulisi aina pyrkiä mahdollisimman siistiin lopputulokseen. Tämä äänien hallittavuuden vuoksi, jälkikäteen tehty stereotuuli on usein parempi kuin dialogiraidalla ja kuvaustilanteesta äänitetty. Tämä on kuitenkin aina tapauskohtausta, ja ratkaisut tulisi tehdä tarinan luonnollisen vaikutelman mukaan.

14.9 Särön korjaaminen

Säröä ei voi korjata. Edellä mainituilla DeCrackle ja DeClick –plugineilla voi kuitenkin hieman yrittää palauttaa informaatiota. Kun katsoo säröytynyttä ääniaaltoa huomaa siitä, että dynamiikka puuttuu lähes kokonaan. Kun rajaa plugarin treshold–arvon mahdollisimman ylös ja tekee tämän molemmilla työkaluilla useaan kertaan, saa äänestä irti materiaalia, jossa äänen ymmärrettävyyttä on tallella. Työkalu vaatii, että informaatio on jollain tasolla kuunneltavaa. Treshold arvon ja plugarin avulla tiedoston ymmärrettävää informaatiota saa puhdistettua ja tuotua esiin. Ei kuitenkaan palautettua kokonaan.

15. Production effects

Kohtauksen toiminnot tulee irrottaa muusta materiaalista. Tämä antaa miksauselle paremman hallittavuuden ja elokuvissa tämä on pakollista mahdollisen duppauksen takia. Raitaa ilman dialogia kutsutaan M&E-raidaksi (music and effects). Aiemmin on tullut ilmi, että dialogin leikkaajan vastuualueeseen kuuluu dialogin lisäksi yhtäläillä toimintojen leikkaaminen ja niiden kehittäminen tarinan osalta. Ikävät maiskautukset tai epäluonnolliset toiminnot tulisi korvata tarinan kannalta paremmilla.

Kuinka yksittäisiä ääniä tai toimintoja tulisi työstää? Mikäli kohtauksessa on iskuääni tai toiminto tulee se siirtää omalle raidalle sekä leikata kuuluvan äänen alusta; usein jyrkkä siirtymä pohjan ja leikattavan äänen edestä on toimiva. Tämä ei kuitenkaan vielä riitä, jos miksausessa halutaankin korvata ääni jälkikäteen tehdyllä. Tällaisessa tapauksessa pohjassa tulee dialogin osalta tyhjä kohta ja jatkuvuus on dialogin leikkauksen tärkein osa-alue. Dialogin leikkaajan tulee tällaisen tilanteen varalle rakentaa äänen mittainen huonepohja sekä tehdä myös tämän siirtymä luonnolliseksi ja jatkuvaksi. Näin miksaaja voi halutessaan käyttää äänen kohdalla esim. foley - tai tehosteryhmän tekemää ääntä.

Production effects eli PFX-raidasta on dialogin leikkaajalle suunnattomasti apua dialogin leikkauksessa. Tältä raidalta löytyy usein myös leikkaajan sinne laittamia ääniä. Ne antavat rytmiä dialogille ja niiden avulla dialogi leikkaaja kykenee rytmin avulla peittämään dialogissa kuuluvia ongelmakohtia. Leikkaajan laittamiin ääniin voi suhtautua samalla tavoin kuin muuhun dialogin leikkaajan työstämään materiaaliin. Niiden laadusta ja nimeämisestä on työssä kerrottu aiemmin. Pienemmissä tuotannoissa dialogin leikkaaja voi myös rakentaa itse pohjia ja tehosteääniä minkä avulla kohtauksesta tulee luonnollisempi sekä auttaa omaa työtään vaikeiden ylimenojen tai siirtymien luomiseen. Isommissa tuotannoissa voi muilta ääniosastoilta pyytää apua leikkaajan tekemien tai dialogin leikkaajan

tarvitsemien äänien tekemiseen. Kuinka muut ääniosastot tietävät, miten auttaa dialogin leikkaaja tai mitä ääniä tulisi korvata? Tätä varten tulee muille ääniosastoille tehdä dialogista nk. apuääni. Sen osalta on tärkeää, että kaikki dialogin leikkaajan haluamat raidat tulevat mukaan. Tulee olla tarkkana, että mikään tiedosto ei ole väärällä raidalla, mutella tai raidoilla ei ole päätynyt materiaalia jota sinne ei ole haluttu tulevan.

- Alkuun laitetaan referenssi - vinku sekä synkka pip. Pip tulee myös laittaa loppuun.
- Raidoilla ei saa olla materiaalia jota siitä ei haluta kuuluvan.
- Valitaan koko bounssattava alue.
- Dialogin leikkaus on monoa. Bounssauksen voi suorittaa mielummin monoksi kuin stereoksi. Siten se ei hämmennä muuta ääniosastoa.
- Oikea tiedostotyyppi ja sample-rate on myös hyvä huomioida.
- Nimeämistä ei sovi unohtaa. Tiedosto tulee sijoittaa sille tarkoitettuun kansioon ja tiedostonimestä tulee ilmetä, mistä on kyse ja miten pitkällä työ on. Esim. Dial R3, ver 4
- Bounssausta tulee tarkkailla koko sen teon ajan. Viimeistään tässä vaiheessa huomaa, jos tärkeä repliikki on unohtunut mutelle tai ei toivottua materiaalia on eksynyt joukkoon.
- Siirretään tiedosto muulle ääniosastolle käytettäväksi. Asiasta on hyvä informoida kollegoita.

16. Leikkaus muuttuu – uudelleen synkkaaminen

17. Adr, jälkiäänitys

Koska ADR on aivan oma tekninen osa-alueensa, käyn työssäni läpi ainoastaan sen yleisimmät pääkohdat³⁹. Tuotannon koosta riippuen joutuu dialogin leikkaaja joskus tekemään koko ADR-prosessin, joten on hyvä tietää muutamia peruslähtökohtia sen tekemiseen.

On tilanteita, joissa kohtaus täytyy jälkiäänittää. Näitä ovat epäonnistunut mikrofoni tekniikka kentällä, liian laajat kuvakulmat tai kohtaukselle epäluonnolliset ja kovat pohjat. Myös repliikkien vaihtaminen tarinan etenemisen kannalta saattaa tulla joskus eteen.

Jälkiäänityksen osalta hyvä huomioida valmistautuminen. Ennen studioon menoa tulee jälkiäänityksistä tehdä samanlaiset muistiinpanot kuin kenttä-äänityksistä. Niistä tulee ilmetä henkilö, korvattava repliikki sekä alkua- ja loppupaikka. Alkuperäisen kohtauksen siistimistä ei myöskään tule unohtaa. Se antaa näyttelijälle kuvan tarinan luonteesta ja sitä myös verrataan tehtävään ottoon. Äänisuunnittelijan kanssa on hyvä sopia jo ennen äänityksiä käytettävistä toiminnoista ja tehosteista. Jäävätkö nämä dialogin leikkaajan istutettaviksi alkuperäisestä materiaalista huonepohjan lisäksi vai tekevätkö muut ääniosastot vaadittavat täydennykset ääniraitaan?

³⁹ Alan kirjallisuutta aiheesta: David Yewdall, Practical Art Of Motion Picture Sound ja John Purcell, Dialogue Editing For Motion Picture

ADR Script for Sir Ian McKellen

Production: Return of the King

Producers: Peter Jackson & Barrie M. Osborne



CUE NAME	TIME	DIALOGUE
Scene Number	433	Source Movie m3 r02 v21
433GF300	In Time 02:14:05:06 Out Time 02:14:07:11	V/O: Yes it is the tree of the King <i>Yes it is the White Tree of Gondor.</i> <i>Listen.</i>
433GF301	In Time 02:14:08:06 Out Time 02:14:15:03	V/O: Lord Denethor is not the King.. He's a steward only.. a caretaker of the throne
433GF302	In Time 02:14:15:21 Out Time 02:14:17:09	Now listen carefully...
433GF303	In Time 02:14:17:09 Out Time 02:14:19:11	Lord Denethor is Boromir's father

Kuva 7. <http://www.mckellen.com/images/docs/xlotradr/006.jpg>

Itse tekoprosessissa tulee huomioida käytännöllinen raitajärjestys, tiedostojen nimeäminen, muistiinpanot sekä mikrofoniteknikka. Kuvakoot tulee huomioida äänitettäessä. Isommissa tuotannoissa mikrofonien asettamiseen on omat henkilöt kuten myös äänittämiseen, mutta dialogin leikkaajalla on oma käsitys asiasta.

Jokaisella näyttelijällä on oma toiveensa, kuinka toteuttaa dialogin jälkiäänitys. Yleisesti tapana on kuitenkin tehdä paikattavan dialogin alkuun pipit rytmittäen paikattavan repliikin alkua. Tämä soitetaan näyttelijän kuultavaksi muutamaan otteeseen, minkä jälkeen alkuperäinen repliikki laitetaan mutelle ja näyttelijä toistaa repliikkinsä. Dialogin jälkiäänityksen tekemiseen on omia ohjelmia, esim. Virtual VTR, josta löytyy ominaisuudet muistiinpanojen, aikakoodisiirtymien ja rytmipippien osalta. Näyttelijöille on myös hyvä tehdä omat ADR-listansa, joista selviävät repliikit ja aikakoodit.

Jälkiäänitystä tehtäessä tulisi huomioida näyttelijän ilmaisu ja verrata äänitettyä ottoa alkuperäiseen. Uudelleen äänitetystä repliikistä tulisi kohtauksen ottojen korvaamisen tapaan kuunnella iskuja, konsonantteja sekä vokaaleja. Siirtämällä äänitetyn repliikin alkuperäisen alle ja jakamalla sen pienempiin osiin dialogin leikkaaja näkee käytettävät otot ja voi vielä sen lisäksi hyödyntää työssä

esiteltyjä työkaluja synkan ja hengittävyuden parantamiseksi. Kun jälkiäänitettävät repliikit on onnistuneesti saatu äänitettyä, voi turhat tiedostot tuhota, nimetä käytettävät otot ja tehdä niistä muistiinpanot sekä varmuuskopiot ja palata oman työpisteensä ääreen synkkaamaan sekä rakentamaan vaadittavan huonepohjan niiden tueksi.

18. Miksauseseen valmistautuminen

Kun dialogin leikkaaja kokee tehneensä kaikkensa on aika valmistautua miksauseseen. Dialogimiksausksen ensisijaisena tarkoituksena on antaa raidoille niiden ansaitsema viimeinen silaus ja tarinan luonnollisuuden viimeistely. Ennen kuin ottaa kovalevyn kainaloon ja lähtee miksaamoon, on hyvä tarkistaa muutama perusasia sessioiden osalta.

- Session tai sessioiden tulisi olla synkassa.
- Tiedostoista tulisi ottaa varmuuskopiot ja tarkistaa, että kaikki vaadittava materiaali tulee miksaamoon mukaan.
- Sessioiden raitajärjestyksen tulisi täsmätä. Se helpottaa miksausta. Musiikki miksausessa instrumentit on järjestetty omille raidoilleen miksaamisen helpottamiseksi. Sama pätee dialogin miksaamiseen.
- Sessioiden alusta tulisi löytyä referenssivinku sekä alku- ja loppupip.
- Mikäli sessioissa on kentältä äänitettyjä uniikkeja tai hienoja tehosteita, ne kopioidaan itselle omaan kirjastoon. Koskaan ei voi tietää milloin tarvitsee toisessa työtehtävässä auton moottoria tietystä automerkistä vaikkapa 1920-luvulta.
- Varmuuskopioita ei ole ikinä liikaa ja tässä vaiheessa voi toimittaa toisen version esim. DVD-levyllä tuottajan tallelokeroon säilöttäväksi.
- Oma palkka on hyvä tarkistaa. Dialogin leikkaajan hallussa oleva materiaali takaa, että työstä saa sovitun korvauksen.
- Muistiinpanot dialogin tiedostoista ja raitajärjestyksestä. Tämä erityisesti, jos dialogin leikkaaja ei itse osallistu miksauseseen. Sääntönä tulisi kuitenkin pitää, että dialogin leikkaaja olisi aina mukana dialogin esimiksausessa.

19. Dialogin miksaaminen

LUETTELO

Kirjallisuus:

John Purcell, 2007. *Dialogue editing for motion picture*.

David Yewdall, 2007. *Practical art of motion picture sound, 3rd edition*.

Tomlinson Holman, 1997. *Sound for film and television*.

Opinnäytetyöt:

Jussi Honka, 2007. *Elokuvan miksaaminen*. Tampereen ammattikorkeakoulu. Viestinnän osaston opinnäytetyö.

Jenni Saaristo, 2005. *Muista posti!* Tampereen ammattikorkeakoulu. Viestinnän osaston opinnäytetyö.

WWW – Sivustoja:

PAL, From Wikipedia, the free encyclopedia, *Saatavilla www – muodossa:*

<http://en.wikipedia.org/wiki/PAL>

Brooks Harris □ Second Edition - June 1995, Guide to EDL

Management □ Cleaning, Tracing, and EDL Compatibilities, *Saatavilla www – muodossa:*

<http://www.edlmax.com/maxguide.html>

Quicktime Non Linear VTR Software, *Saatavilla www – muodossa:*

<http://www.virtualvtr.com/>

Haastattelut:

Erkka Varvio, 2008, Kuvan ja äänen suhde sekä dialogin leikkauksen aikatauluttaminen

LIITTEET