



## **Äänisuunnittelun työprosessi animaatioissa Piggy Tales – Cake Duel ja Valvoja**

Tuukka Nikkilä

Opinnäytetyö  
Toukokuu 2015  
Viestintä  
Ääni

## TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Viestintä  
Äänisuunnittelu

Tuukka Nikkilä  
Äänisuunnittelun työprosessi animaatioissa Piggy Tales – Cake Duel ja Valvoja

Opinnäytetyö 30 sivua, joista liitteitä 2 sivua  
Toukokuu 2015

---

Opinnäytteessä vertaillaan kahden lyhyen animaatioelokuvan tuotantoprosessin eroja äänisuunnittelun näkökulmasta. Elokuvat tehtiin peräkkäin kevät-kesällä 2014, mutta hyvin erilaisissa työympäristöissä. Ensimmäisen äänisuunniteltiin yhden tekijän toimesta osana opintoja Aalto-yliopistossa ja myöhempi suuren ammattimaisen ääniryhmän yhtenä työntekijänä Rovio Animation Studioilla.

Elokuvia käsitellään käänteisessä järjestyksessä. Tällä pyritään näyttämään ensiksi, miten tarkkaan harkittu prosessi toimii ja vertailemaan ensimmäisessä elokuvassa olleita ongelmia johonkin standardiin.

Opinnäytetyössä pyritään selvittämään prosessien erilaisuutta ja niitä työtapoja, jotka vaikuttivat eniten äänelliseen lopputulokseen. Lisäksi etsitään myös sellaisia lainalaisuuksia, jotka auttavat mahdollisimman hyvän lopputuloksen saavuttamiseen mahdollisimman helposti. Opinnäyte sivuaa animaatioäänisuunnittelun lainalaisuuksia, mutta ne eivät ole pääasiallinen aihe. Opittua reflektoidaan kirjoittajan seuraavaan animaatioelokuvaan Novell, joka äänisuunniteltiin marras-joulukuussa 2014 Aalto-yliopistossa.

---

Äänisuunnittelu, animaatio, työprosessi, opiskelijatyö, ammattilaistyö

## ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Tampere University of Applied Sciences  
Media Programme  
Sound

Tuukka Nikkilä  
Sounddesigner's workflow in animations Piggy Tales – Cake Duel and Guardian

Bachelor's thesis 30 pages, appendices 2 pages  
May 2015

---

Thesis compares two short animation films' production process from the viewpoint of the sounddesigner. These films were made in the spring and summer of 2015 in very different work environments. The first film was done in Aalto University with a very minimal audio crew. The latter film on the other hand was designed as an employee of a professional sound crew in Rovio Animation Studios.

Films are reviewed in a reverse order to indicate first how a well-managed process works and to compare the first films problems to a certain standard.

Thesis tries to define the differences of the processes and those methods of work that influenced the most in to the audio of the film. It also tries to find such common laws that help to achieve the best possible result with minimum effort. Some common laws of animation sounddesign were discussed but these are not the main subjects of the thesis. In the end everything is reflected in to a new animation project *Novell* done in Aalto University in the end of 2014.

---

Sounddesign, animation, workflow, student production, professional production

## Sisällysluettelo

1. Aluksi	5
2. Opinnäytteeseen esimerkeiksi valitut elokuvat	6
3. Cake Duel	7
3.1 Aloitus ja sessio	8
3.2 Ohjaajan tapaaminen numero yksi	8
3.3 Synkronitehosteet	9
3.4 Pistetehosteet	11
3.5 Musiikin käyttö	12
3.6 Toinen tapaaminen ohjaajan kanssa	13
3.7 Valmiiksi saattaminen	14
4. Valvoja	15
4.1 Aloitus ja atmosfääri	15
4.2 Ensimmäinen tapaaminen ohjaajien kanssa	17
4.3 Synkronitehosteet	18
4.4 Pistetehosteet	19
4.5 Robotin äänet	20
4.6 Ei dialogia vai dialogia	22
4.7 Musiikkia vai ei	23
4.8. Valmiiksi saattaminen	24
5. Kehitysideoita, opittua ja Novell -elokuva	25
5.1 Opittu ja käytäntö	26
6. Liitteet	27
7. Lähteet	29

## 1. Aluksi

Elokuva-alalla kiertää lukuisia kuuluisia anekdootteja siitä, kuinka ääni on yli 50 prosenttia elokuvasta ja vähintään 90 prosenttia sen tunteesta. Vaikka väitteet ovat kiistanalaisia, mielestäni animaatioissa väitteet pätevät. Robin Beauchamp kehottaa kirjassaan *Designing Sound for Animation* katsomaan klassisia Warner Brothersin animaatioita ilman ääntä ja äänen kanssa. Ero on huomattava, sillä ääni auttaa tarinan ymmärtämisessä ja jopa katsojan visuaalisessa muistissa (2005, Focal Press, s.18). Samassa kirjassaan Beauchamp sanoo, että kokeneiden animaattoreiden mielestä ääni on jopa 70 prosenttia animaatioista (s.17). Ilman ääntä animaatioiden hahmot tuntuvat sieluttomilta (John Roesch, foley-artisti, *Leijonakuningas*, Foley Workshop, Aalto-yliopisto, 19.11.14).

Olen sitä mieltä, että kaikki tekniset ja workflow asiat on syytä saada mahdollisimman nopeasti ja hyvin hallintaan, jottei arvokasta jälkityöaikaa kulu niiden selvittämiseen. Tärkeintä on mielestäni keskittyä itse elokuvaan ja siihen, että sitä pystyy tukemaan mahdollisimman hyvin omalla taiteellisella panoksellaan. Tekniset ongelmat ja epäselvyys sen kanssa, mitä oikeasti pitäisi tehdä, syövät työtehokkuutta ja näkyvät usein lopputuloksessa kankaalla. Tämä on tärkeää varsinkin animaatioissa, jossa hahmojen sielu syntyy äänestä. Tekoprosessissani molemmissa elokuvissa pyrin pitämään tämän mielessäni ja päiväkirjamaisesti pidin yllä tavoitteiden onnistumista.

## 2. Opinnäytteeseen esimerkeiksi valitut elokuvat

Kesällä 2014 olin kuukauden ajan äänisuunnittelijana Rovio Animation Studioilla. Rovio Animation Studio on osa Rovio Entertainment Ltd. nimistä yritystä, joka tunnetaan muun muassa Angry Birds-tuoteperheestään. Rovio Animation Studio keskittyy videoiden tekemiseen Rovion tuotteista ja tekee muun muassa mainosvideoita sekä tuottaa useita eri animaatio-sarjoja Angry Birds teeman ympärillä. Näitä ovat muun muassa Angry Birds Toons, Piggy Tales ja Stella.

Itse äänisuunnittelin ja avustin työssäni näiden sarjojen luonnissa ja tein useita mainoksia. Työ oli nopeatempoista, mutta kokemiini tuotantoaikatauluihin verrattuna, aikaa oli enemmän ja riittävästi. Kuukauden työaikani ehdin tehdä useita lyhyitä projekteja. Mielestäni paras omista äänisuunnitteluistani oli kuitenkin Piggy Tales -sarjan jakso Cake Duel, jossa kaksi possua taistelevat palasesta täytekakkua.

Juuri ennen työkuukauttani Roviolla päädyin äänisuunnittelemaan Valvoja nimisen nukkeanimaation Aalto-yliopistossa osana maisterin opintojani. Valvoja oli neljän animaattorihjaajan vuoden mittainen työ, josta tuli seitsemänminuuttinen elokuva. Elokuvasa yksinäinen dementoitunut vanhus yrittää pärjätä kotonaan apunaan ainoastaan mykkä robotti.

Äänisuunnittelun rakentaminen Cake Dueliin ja Valvojaan päättyi hyvin samanlaiseen lopputulokseen. Molemmat hyödyntävät perinteistä animaatioäänikerrontaa, johon on lisätty vahva realismin ja tilallisuuden tuntu. Silti prosesseissa oli suuria eroja.

Valvojaan minulla oli kolme viikkoa työaikaa noin kuukauden aikana, siinä missä Cake Dueliin muutamia perättäisiä päiviä. Vaikka kesto Valvojassa on moninkertainen, oli työtahti Cake Duelissa kovempi. Roviolla valmiita minuutteja piti saada tehtyä huomattavasti enemmän päivässä. Silti koin, että minulla oli enemmän aikaa Cake Duelin tekemiseen kuin Valvojan.

### 3. Cake Duel

Roviolla tehty Cake Duel oli viimeisiä kokonaisia töitä, jotka äänisuunnittelin työkuukauteni aikana. Työaika animaatioon minulla oli muutama päivä. Työprosessi oli hyvin samankaltainen, kuten äänisuunnittelun työvaiheessa usein on. Kun sain videon, oli animointi tehty lähes kokonaan, ja dialogi äänitetty ja leikattu. Täten pääsin heti aloittamaan työt, eli äänisuunnittelemaan. Aluksi katsoin videon muutamaan kertaan, jonka jälkeen kävimme ohjaajan kanssa lävitse asioita pikaisesti. Tein parissa päivässä ensimmäisen version, jonka lähetin ohjaajalle. Saatuani ohjaajan kommentit tein toivotut muutokset, sain lopullisen musiikin ja lähetin version kommentoitavaksi ohjaajalle. Tämän jälkeen miksasin jakson kaikkiin tarvittaviin eri muotoihin ja lähetin miksaukset koostoon. Suurin ero tavalliseen oli Supervising Sound Editor Mika Niinimaan olemassa olo. Lähinnä tämä tarkoitti sitä, että noin kerran päivässä kävimme läpi, mitä olin siihen asti tehnyt ja keskustelimme tekemistäni ratkaisuksista ja ongelmista. Supervising Sound Editorin olemassa olo nopeutti tekemistä, koska hän osasi ohjata minua oikeaan suuntaan, eikä minun tarvinnut itse ratkaista uudelleen jo ratkaistuja ongelmia.

Äänisuunnittelullisesti jakson tekeminen oli mielenkiintoista. Mielestäni Cake Duelin äänisuunnittelussa oli kaksi suurta rajaavaa tekijää. Jakso oli osa sarjaa ja sarja taas osa suurempaa tuoteperhettä. Tuoteperhe määrittelee sen, että jaksossa esiintyvien hahmojen täytyi olla tietynlaisia kuvallisesti ja äänellisesti. Puhuttaessa Angry Birds maailman possuista tarkoitetaan tiettyä tunnistettavaa vihreää possua, joka röhkii, mutta myös nauraa, laulaa, viheltelee ja vinkuu. Vaikka Piggy Tales -sarja on äänellisesti vapaampi jaksokohtaisesti kuin muut studion sarjat, niin mielestäni jonkinlainen yhteinen linja oli jaksoihin jo muodostunut siinä vaiheessa, kun omiani tein. Liikkuessaan possut pitivät tietynlaista ääntä ja sarjan valkoisessa, dogvillemäisessä lavastuksessa kuului aina selkeä tilallisuus. Lisäksi huomasin, että tietyt äänet, kuten summerit ja tässäkin jaksossa kuuluva puun halkeamisen ääni toistuivat sarjassa hyvin samankaltaisena. Jakson äänisuunnittelu muistutti Lego-palikoilla rakentamista. Äänisuunnittelua yleensä taas voisi verrata saven muotoiluun, missä kaikki on auki ja materiaalista voi sen omat rajoitukset huomioon ottaen muotoilla mitä tahansa. Cake Duelissa rakennuspalikat olivat taas valmiina ja valittu ennen rakentamista, ja lopputuloksesta piti vain tehdä oman näköisensä.

### 3.1 Aloitus ja sessio

Työskentely ympäristössä, jossa tehdään useita projekteja alusta loppuun yhden työviikon aikana, täytyy olla mahdollisimman nopeaa. Tästä syystä käytin *Templateja*, eli sessiopohjia luodessani äänileikkausohjelman sessiota. Tähän sessiopohjaan olin valmiiksi luonut useita ryhmiä, jotka sisälsivät erilaisia raitoja. Aloituksessa yksi ryhmä sisälsi aina kolme audioraitaa, jotka summasin Aux-raidalle. Lisäksi kontrolloin ryhmän audioraitoja yhdellä VCA-raidalla. Näitä ryhmiä olivat aina vähintään dialogi, synkronitehosteet, mono- ja stereopistetehosteet, ambienssit ja musiikki. Usein saatoin myös käyttää muutamaa eri dialogiraitaa.

Jokaisen ryhmän summasin erilliselle Master Auxille, jonka taas ajoin audioraidalle ja vasta siitä ulos kuunteluun. Tämän idea oli siinä, että Master-ääniraitaa tehdessä audion summaaminen äänittämällä audioraidalle, on varmempi tapa säilyttää synkroni käyttämässäni äänileikkausohjelmassa kuin *Bouncaamalla* eli summaamalla ulostulosta. Lisäksi vain tällä tapaa pystyin korjaamaan varsinaista Master-ääniraitaa sen sijaan, että minun olisi täytynyt tehdä uusi.

Näiden lisäksi minulla oli kaksi erillistä, identtistä kaikuraitaa. Toinen oli dialogille ja toinen kaikille efekteille. Vaikka käytin tätä ominaisuutta ainoastaan silloin, kun tuotteesta tehtiin M&E –miksaus (music and effects), oli se sessiopohjassani valmiina kokoajan.

Jo ennen ohjaajan kanssa tehtävää ensimmäistä tapaamista siirsin leikatun dialogin omaan sessiooni ja valitsin kaiun, joka oli mielestäni sopiva tilaan. Sekä kaiku *Plug-in*, että sen asetus olivat sellaisia, mitä sarjassa oli käytetty vastaavassa tilassa aiemminkin. Lisäksi leikkasin paikalleen muutaman efektin, kuten käyttämäni ”tyhjän tilan huminan”, jota olin aiemmin käyttänyt toisessa tekemässäni jaksossa.

### 3.2 Ohjaajan tapaaminen numero yksi

Aiemmin mainitsemieni perusasioiden tekeminen auttoi siinä, että pääsin jaksoon sisään. Huomasin kaikki mahdolliset paikat hyödyntää elokuvaäänen mahdollisuuksia, kuten katseet ja *näyttelijäntyön*, kuvan ulkopuoliset tapahtumat, leikkauksen rytmin ja dialogin jättämän tilan. Olen huomannut, että itselleni paras tapa tutustua elokuvaan on leikkiä sillä. En osaa



äänisuunnitella elokuvaa paperilla, vaan minun on tutkittava sen muotoa ja kokeiltava eri asioita, jotta näkisin miten ne toimivat. Parhaiten tämä onnistuu katsomalla esimerkiksi kuvia kohtauksen sijaan tai yrittämällä tunkea elokuva niin täyteen ääntä kuin mahdollista nähdäkseni mihin kaikkialle sitä voin lopulta laittaa.

Cake Duelissa jo kaiun, dialogin ja ambienssin saaminen paikoilleen loksautti palaset jotenkin kohdilleen itselleni ja pystyin näkemään, mitä tarvittaisiin mihinkin kohtaan jaksoa. Tällä en tarkoita pelkästään ilmeisiä kuten toimintaa tai kakun taikaääntä, vaan myös pienempiä äänisuunnittelullisia elementtejä, kuten tilaa lopputekstien päällä tai possujen liikettä kuvan ulkopuolella.

Puhuimme ensimmäisessä tapaamisessa ohjaajan kanssa hyvin paljon possujen liikkeiden äänestä, mutta myös kakun merkityksestä jakson alussa. Itse keskityin vastaamaan enemmän ääniefekteistä, kun taas Supervising Sound Editor Niinimaa ja musiikintuottaja Douglas Heaton keskittyivät jakson musiikkiin.

### 3.3 Synkronitehosteet

Jaksossa tein synkronitehosteita eli *foleytä* aina hieman tipoittain muiden ääniefektien lomassa. Järkevin tapa tehdä synkronitehosteita oli äänittää ne omassa äänityöasemassa, eli *editissä*, käyttäen kuulokkeita monitorointiin. Täten pystyin tekemään kaiken itse. Vedin mikrofoni kiinni työasemani *ääni-interfaceen* ja mykistin kuuntelun kaiuttimista.

Tässä jaksossa en edes laittanut kuulokkeita päähäni muuta kuin signaalin tarkistamiseen, koska varsinaista *foley*-ääntä oli niin vähän ja lähes kaikki niistä olivat tuttuja. Pääasiassa synkronitehosteet käsittivät askeleet, joita vedin kaksi ottoa hahmoa kohti koko jakson läpi ja Angry Birds -koiranlelulla tehty squeak-ääni, joka kuuluu molemmilla kerroilla ensimmäisenä äänenä, kun possut menevät kuvan ulkopuolelle.

Synkronitehosteäänityksen jälkeen editoin molemmat possujen askeleet synkroniin ja lisäsin mukaan pistetehosteiden tuomaan lisää voimaa possujen askelääneen. Tarkalleen tämä tarkoitti sitä, että *foleynä* tein matalamman osuman hakkaamalla mallettia reiteeni ja tehosteesta lisäsin

hieman transienttia ääneen. Käyttämäni tehoste oli pingispallon pomppu pingispöydällä. Synkronoidessani *foleytä* ja siihen lisäämiä tehosteita huomasin mielenkiintoisen jutun. Walter Murchin kuuluisan teorian mukaan katsoja menettää tarpeen synkronille, jossain kahden ja kolmen samanlaisen ja samanaikaisen tapahtuman välillä. Teoriaa kutsutaan yleisesti kahden ja puolen laiksi. (<http://transom.org/2005/walter-murch-part-1/#part-2> katsottu 6.10.14). Toteutuakseen laki vaatii kuitenkin sen, että kaikki äänet ovat samantapaisia – Murchin mukaan niiden täytyy olla samalla spektrillä, esimerkiksi pistemäisiä efektejä.

En ole tästä täysin samaa mieltä. Jos kaksi possua hyppii ja miekkailee samanaikaisesti, täytyy näiden äänien olla synkronissa. Jos kolme possua hyppisi täysin samanaikaisesti, on yhden possun oltava synkronissa ja kahden edes osittain. Muuten tahdon itse huomata ajoittain jotain outoutta kuvassa. Perustavana voidaankin pitää teesiä: jotta ääni tuntuisi syntyvän animaatiohahmosta tai kuvasta, täytyy sen olla synkronissa.

Jaksossa possut pomppivat kokoajan hyvin saman kuuloisesti. Huomasin jakson lopulla, että jo etabloitu ääni pystyi olemaan hieman epäsynkronissa ja silti se tuntui tulevan possusta. Tämä päti paremmin kohdissa, jossa molemmat possut liikkuvat. Jos possuja oli yksi, kiinnittyi huomio paljon enemmän taas synkroniin. Tämä avasi mahdollisuuksia siihen, että ajoittain synkronia pystyi huijaamaan, jotta dialogille jäi enemmän tilaa. (Robin Beauchamp, *Designing Sound for Animation*. 2005, Focal Press, s. 82-83)

Minulla oli siis käytössäni enemmän rytmisiä mahdollisuuksia, joiden rajoja olisin halunnut tutkia pidemmälle, mutta rohkeuteni ei tähän riittänyt. Possujen liikkeissä on kuitenkin muutamia synkroniheittoja, jotka on tehty rytmisyys ja ilmaisu edellä. Nopeassa toiminnassa, jossa kaiken on tarkoitus olla sekavaa, menisin mielelläni rytmisyys edellä kuin pakottaisin itseni täyteen synkroniin.

### 3.4 Pistetehosteet

Lähes kaikki loput tehosteet leikkasin suoraan tunnetusta kaupallisesta äänikirjastosta, johon Roviolla oli käyttöoikeudet. Tehostekirjasto oli laajassa käytössä yrityksen ääniyksiköissä.

Vaikka suuri äänisuunnitellullinen asia sarjassa oli nimenomaan tehosteiden käyttö ja leikkaaminen, tuli siihen joka tuotannossa käytettyä hyvin vähän mietintäaikaa ja voimavaroja. Useimmiten olen sitä mieltä, että vaikka ensimmäinen idea on kliseisin, on se lähes aina myös paras. Paras siinä mielessä, että jos jokin ääni on klisee ja se tulee ensimmäisenä mieleen kaikilla tekijöillä, tulee se mieleen myös katsojilla. Mielestäni oli ilmiselvää, että jos possut miekkailevat sapaaroillaan, pitää äänen olla teräksen kilinää ja sapelin viuhunaa: miekkailun ääniä. Toinen vaihtoehto olisi ollut esimerkiksi kumihanskan sormien löysä läiske toisiaan vasten yhdistettynä ilmapallon venytyksestä syntyviin narinoihin ja erilaisiin kuohuviinipullon korkin poksautuksiin häntien jäykistyessä.

Vaikka jälkimmäinen olisi onnistuessaan ehkä ollut hauska, ei se mielestäni olisi sopinut jakson kaareen, näyttelijöiden suorituksiin ja sarjan luonteeseen. Jaksossa possut ovat täysillä mukana ja heidän live-roolipelaamisensa tapahtuu tarinassa ja kuvakerronnassa kohotetusti. Yhtä tärkeänä pidän kuitenkin sitä, että tätä katsoja ei odota kuulevansa. Totuttu ja tuttuus ovat mielestäni avainasioita. Epäilen, että kun kuulee äänen, jonka odottaa kuulevansa tai jonka tunnistaa selvästi, ei äänen prosessointiin tarvitse käyttää ylimääräistä aikaa. Lyhyessä jaksossa, jossa toiminta on nopeaa, on selkeys erittäin tärkeää. Jos ääniä on liikaa tai niiden lähdettä ei heti paikallista, on lopputulos sekava. Mielestäni sama asia voi syntyä myös silloin, kun ääni ei tunnu odotetulta. Jaksossa miekkailun äänet selkeyttivät tarinallisesti sen, mitä kohti koko jakson ajan oli pyritty. Kumihanskojen läiske taas olisi vienyt huomion itse ääneen, koska tätä ei kuvakerronnallisesti tuettu.

Kohdat, joissa possut poistuvat hetkeksi kuvista ja lopputekstien aikainen miekkailukohtaus, olivat mielestäni ehdottomia äänisuunnitellullisia herkutteluhetkiä. Tavoitteena oli luoda kohtaukseen lisää vauhtia ja vaarallisia tilanteita. Koska toiminta ei näkynyt kuvassa, rajoittavia tekijöitä oli vähän. Halusin, että toiminta tapahtuisi ikään kuin kauempaa. Kaikua ei juuri ole enempää, mutta tilallisuutta ja samalla selkeyttä on yritetty luoda poistamalla possujen äänet ja käyttämällä

ainoastaan niiden asioiden ääniä, joihin possut mennessään osuvat. Ensimmäisellä kerralla kuulemme vinkulelun ja pakoon kaakattaen säntäävän kanan ja toisella kertaa taas vinkulelun, kiljaisevan kissan, räjähdysten ja ilmavaivan. Äänet valitsin sen perusteella, että kissa oli sarjasta jo tuttu ja muut taas piirrosmaailmasta muuten helposti tunnistettavia. Nämä kohdat loivat jaksoon lisää vaihtelua, mutta pitivät hyvin yllä toiminnan tiiviin rytmin. Lisäksi ne olivat niin hauskoja, että hihittelin niille myös työpäivän jälkeen.

Lopussa taas pyrin kertaamaan tarinan kaaren lyhyesti. Possut vetävät miekkansa esiin, taistelevat, jokin puuasia hajoaa ja lopussa possut nauravat. Mielestäni jakso kaipasi jonkinlaista positiivista lopuketta. Alleviivausta siitä, että miekkailu oli enemmän possujen lapsellinen leikki kuin varsinainen tappelu kakusta.

### **3.5 Musiikin käyttö**

Musiikki oli pitkälti Niinimaan ja Heatonin ideoimaa. Sarjassa on tapana muokata jo olemassa olevaa sävellystä johonkin suuntaan, jotta se sopisi jakson teemaan. Jakson kaksintaistelu teemaa päätettiin vahvistaa keskiaikaisella fiiliksellä, joten kappaleen melodiaa soittava instrumentti vaihdettiin cembaloksi.

Vaikka jaksoissa pääasiassa musiikkia on vain alku- ja lopputeksteissä, kokeiltiin musiikkia myös jaksoon sisään. Musiikin haluttiin vahvistavan muutosta, joka possuille tapahtuu, ja ennakoivan tulevaa kaksintaistelua. En osaa sanoa, mikä cembalossa tekee kaksintaistelun tunnelman, mutta itselleni se ainakin tuli. Ehkä cembalo soittimena yhdistyi päässäni keskiaikaiseen ritariseikkailuun, mutta tähän ei taas toisaalta jaksossa ole mitään muuta viitettä. Silinterihattuiset possut muistuttavat enemmänkin 1800-luvun loppua ja revolveri kaksintaisteluita ja varsinainen miekkailukin on enemmän 1700-lukua. En osaa sanoa johtuiko tämä siitä, että tiesin jakson tarinan, vai siitä, että nämä kaikki asiat yhdistyivät päässäni jo ennen kaksintaistelua vahvasti siihen viittaavaksi asiaksi.

Heaton toimitti lyhyitä välisoittoja, joita laitoin eri kohtiin jaksoa. Yksi asia, mistä emme päässeet yhteisymmärrykseen meidän kolmen kesken, oli kakun ääni jakson alussa. Heti alussa äänen piti mielestäni olla samanhenkinen taikaääni kuin jaksoon lopulta päätyi. Kuitenkaan tämä ei

mielestäni toimi, koska kuvallisesti tilanne on hankala. Kakun pitää olla niin maaginen, että possut ovat valmiita kaksintaisteluun sen vuoksi, mutta tila tälle maagisuudelle on pieni. Maagisuuden äänen pitää kuulua heti, kun kakku näkyy, mutta kakun ollessa musiikillisia alkutekstejä seuraava kuva, tulee äänellisestä kokonaisuudesta ahdas ja tasa-arvoinen. Pieni tauko, kuten panorointi valkoisesta kakkuun olisi tehnyt hyvää äänisuunnittelulle.

Silti kohta toimii mielestäni parhaiten näin. Kokeilimme kyseistä kohtausta myös musiikilla, mutta lopputulos ei mielestämme ollut paras mahdollinen. Kohtauksen yli mentäessä niin sanotusti musiikista musiikkiin tuntui kokonaisuus vielä ahtaammalta.

### **3.6 Toinen tapaaminen ohjaajan kanssa**

Saatuani kaikki äänet valmiiksi, lähetin ohjaajalle ensimmäisen version. Kätevin tapa tähän oli *bouncata* jakso suoraan videoksi äänileikkausohjelmassa ja lähettää työryhmälle latauslinkki. Kommentit versioon olivat lyhyet: ”dialogi ja efektit hyvät”. Musiikkiin ohjaaja halusi muutoksia, mutta nekin olivat sovituksellisia huomioita.

Päädyin ylimääräisellä ajalla parantamaan pieniä asioita ja miettimään kokonaisuutta ja äänisuunnittelua. Tärkeimpänä pidin kysymystä miksi. Miksi jaksosta tuli tällainen kuin siitä tuli ja miksi sitä keuhuttiin jo tässä vaiheessa näin paljon ja myöhemmin vielä lisää? Paljon myöhemmin purin äänisuunnittelua teorioihin. Michel Chionin teoriaan visuaalisesta ja akusmaattisista alueista elokuvakerronnassa (Audio-vision, 1994, Columbia University Press, s. 91) ääntä löytyy joka osaluokalle. Pääosa äänestä on visuaalista ja diegeettistä (elokuvan maailmasta tulevaa), kuten possujen pomppiminen, miekkailu ja dialogi. Akusmaattiseen ja diegeettiseen taas osuvat kaikki ne äänet, kun possut ovat poissa kuvasta ja jyräävät kanan ja kissan. Ei-diegeettiseen (elokuvan maailman ulkopuoliseen) alueeseen kuuluu taas musiikki ja rajatapauksena maagisen kakun ääni. Jos taas vertaan äänisuunnittelua omaan teoriaani, jonka esittelin Aalto-yliopiston kandidaatin työssäni Huomioitavuuden teoria ja atmosfääri (2014), huomataan mielenkiintoisempi seikka. Kaikki äänet jakaantuvat kolmeen ensimmäiseen kategoriaan lukuun ottamatta lähes kuulumatonta ambienssia. Huomioitavuuden kategoriat ovat: dialogi, tärkeimmän toiminta (seurattavien asioiden päästämä ääni), ei-diegeettiset äänet, muiden toiminta (ei seurattavien substantiivien päästämät äänet) ja ambienssit. Näistä kaksi viimeistä muodostavat paikan äänen -

atmosfäärin. Jaksossa kaikki äänet ovat possujen dialogia, possujen toiminnanääntä tai ei-diegeettistä, kuten kakun ääni ja musiikki. Valinta on mielenkiintoinen, koska toisessa jaksossani käytin paljonkin atmosfääriä, kuten salissa röhkiviä possuja ja erilaisia kaukaisia hissikoneen ääniä.

Mielestäni valinta äänen käyttöön vain näissä kategorioissa antoi tilaa nopealle ja intensiiviselle toiminnalle. Atmosfäärin käyttö olisi voinut helposti sekoittaa ja vähentää äänisuunnittelussa olevaa selkeyttä. Mielestäni jakson hauskuus syntyi tiivistä rytmistä ja siitä, että maailma elää kuvan ulkopuolella, vaikka se näennäisesti onkin tyhjä.

### 3.7 Valmiiksi saattaminen

Jaksosta toimitettiin useita eri versioita ja varasinkin miksaukseen kokonaisen päivän. Miksauksista tehtiin aina useita erilaisia *Masterversioita*. Versiot olivat kaikki stereoita ja *LUFS* tai *LKFS* mittaroituja, ja ne sovitettiin televisioon ja internettiin. Tein miksaukset hyvin samalla metodilla kuin kaikki televisio- ja internettyöni. Miksasin raakamateriaalista mahdollisimman lähelle olevan version käyttäen sopivaa kuunteluvoimakkuutta. Televisioon menevään materiaaliin se on yleensä noin 9dB hiljempaa kuin tilassa oleva elokuvateatterikuuntelutaso ja internettiin vielä tästä 9dB hiljempaa. Tämän jälkeen summaan ääniraidat stereomiksaukseksi. Miksauksessa pyrin nostamaan noin 3dB kaikkea yli 1kHz, jotta se kompensoisi televisioiden ja tietokoneiden huonoja kaiuttimia. Tämän jälkeen laitan *limitterin* katon yleensä noin 3dB hiljaisemmalle kuin kukin *LUFS* tai *LKFS* spesifikaatio sanoisi varsinaiseksi *Peak*-tasoksi. Tämä johtuu siitä, että huhujen mukaan lähetyspään *limiter* käy kiinni 3dB ennen varsinaista *Peak*-tasoa. Kun saan lopputuloksen tarpeeksi lähelle, käytän vielä erillistä ohjelmaa, joka korjaa miksauksen tarkalleen tiettyyn tasoon. Tämän jälkeen lähetän äänen koostajalle.

Jakso oli kiitelty Roviolla ja sain työstäni paljon hyvää palautetta. Itse pidän sitä onnistuneimpana työnäni tuona ajanjaksona.

## 4. Valvoja

Jos Cake Duel oli kaikin tavoin hallittu prosessi, niin Valvoja ei sitä ollut. Valvoja oli ensimmäinen animaationi ja neljän ohjaajan esikoisohjaus. Ohjaajat tekivät itse kaiken muun paitsi äänisuunnittelun ja musiikin.

Valvojaa vaivasi todella useat opiskelijaelokuvien ongelmat. Aikataulut venyivät, päätöksiä ei osattu tehdä ja tietyt alan vakiot olivat vahvasti hukassa. Nämä tekivät prosessista paikoitellen tuskaisen ja venyttivät sitä tarpeettoman paljon. Opiskelijaelokuvaksi Valvoja oli kuitenkin yllättävän kivuton, koska ryhmä itsessään toimi hyvin, eikä kenelläkään ollut suurta näyttämisenhalua. Luulen, vuoden mittainen työskentely oli hionut ohjaajien välisen ryhmädynamiikan ja tähän kelkkaan oli yllättävän helppo lähteä mukaan. Lopputulokseltaan elokuva on oma suosikkini ja mielestäni ehkä paras äänisuunnitteluni.

Päädyin mukaan Valvojaan, kun ryhmä haki koulun sosiaalisen median ryhmässä elokuvalleen äänisuunnittelijaa. Satuun pitämään elokuvan aiheesta ilman, että ajattelin lähteä elokuvaan mukaan. Yllättäen minua kysyttiin äänisuunnittelijaksi. Koska en osaa vielä sanoa ei, niin lupauduin tehtävään.

### 4.1 Aloitus ja atmosfäärit

Kun ensimmäinen leikkausversio tuli minulle, oli se vielä vahvasti kesken. Elokuvaa ei oltu varsinaisesti leikattu vaan kaikki kuvat olivat peräkkäin ja osa kuvista oli vielä kuvakäsikirjoituksesta leikattuja hahmotelmia. Elokuva oli kuitenkin pitkälti leikattu kamerassa ja suunnitelmat olivat niin hyvät, ettei lopullinen elokuva muuttunut ihan kamalasti leikkauksessa. Nähtyäni, kuinka pitkällä elokuva oli jo ensimmäisessä versiossa, uskalsin aloittaa sen äänisuunnittelun saman tien.

Loin ensimmäiseksi session hyvin samalla tavalla, kuten Cake Duelissa. Koska tiesin, että elokuvaa leikataan vielä, en halunnut keskittyä näpertelyyn, jonka saisin synkronisoida uudestaan jokaiseen leikkausversioon, vaan päätin aloittaa atmosfääriin luomisesta. Rakensin elokuvaan peräti kolme erillistä ambienssiryhmää, joissa kahdessa oli mono- ja stereoambientsseja, joiden panoroinnin

pidin hyvin staattisena koko elokuvan ajan. Näiden tehtävänä oli luoda pohja kaikelle. Äänet olivat erilaisia hiljaisia huonepohjia, jotka panoroin keskikanava painotteisesti luodakseni pienen tilan. Tilan pienuus sopi Mummon ja Robotin yksinäiseen maailmaan, jossa he ovat näennäisesti eristyksissä muusta maailmasta. Pienuudella loin myös kontrastia lopulle, jossa Mummon kiivetessä majakassa maailma tuntuisi isommalta ja vaikuttavammalta. Tällöin halusin, että ambienssit leviävät takakanaviin, ne ovat kovemmalla ja niitä on enemmän.

Kolmannen ryhmän omistin sellaisille äänille, joita käsittelisin kuvan mukaan, mutta jotka olivat kuitenkin pääasiassa atmosfäärejä. Näitä olivat muun muassa kello, jääkaappi, muutamat tuulet ikkunasta ja pesukone. Miksasin äänet jokaiseen kuvaan erikseen ja yritin panoroida niitä sen mukaan, miten ne huoneessa luonnollisesti sijaitsisivat. Panoroin kuitenkin vain sivuille ja erittäin varovasti. En halunnut minkään äänen hyppivän ympäri salia, koska pelkäsin sen tuntuvan sekavalta ja vievän pois huoneen pienuudesta. Pyrin esittelemään kaikki äänet siten, että ne kuuluivat hieman ennen kuin niiden lähde näkyi, yleensä yhtä kuvaa aikaisemmin. Tämän jälkeen hiljensin niitä ja toin esille vain tarvittaessa.

Atmosfäärien rakentaminen kahteen eri kerrokseen oman huomioitavuuden teoriani mukaan (ambienssit ja muiden toiminta), on mielestäni ehdottomasti paras tapa luoda niitä. Atmosfäärit yhdistyvät kuvaan vielä paremmin, jos muiden toiminta vielä välillä muuttuu tärkeimmän toiminnaksi. Kun ääni kulkee Chionin visuaalisen ja akusmaattisen alueiden välillä kohtausten sisällä tuntuu kuin se todella muodostuisi osaksi elokuvan maailmaa.

Atmosfäärit säilyivät aikalailta muuttumattomina koko leikkauksen läpi, joskin jouduin synkronoimaan ja *komformoimaan* niitä muutaman kerran ja hieman muuttelemaan kuvien mukaan tapahtuvaa miksausta. Ambiansseilla ja muiden toiminnalla aloittaminen on mielestäni aina järkevämpää elokuvassa kuin esimerkiksi pikkutarkka dialogileikkaus tai efektien rakentaminen. Ambiansseilla edes saa jotakin ääntä koko. Niillä on myös helppo asettaa kohtausten yleinen moodi kuvan ja tarinan mukaan.



## 4.2 Ensimmäinen tapaaminen ohjaajien kanssa

Kun olin saanut atmosfäärit paikoilleen, kävivät kaikki ohjaajat äänileikkaamossani ja keskustelimme elokuvan äänellisestä luonteesta. Kummallista kyllä, kukaan ei juuri sanonut mitään sen suhteen, millainen äänimaailman pitäisi olla. Ainoastaan yksi ohjaaja oli sitä mieltä, että robotin pitäisi kuulostaa oikealta metriseltä robotilta, eikä peltilelulta.

Itse koin, että äänisuunnittelussa pitäisi keskittyä vahvasti oleelliseen. Vain merkityksellisten äänten pitäisi kuulua selvästi ja muut äänet pitäisi joko vaimentaa tai poistaa. Halusin keskittyä vahvaan fokusointiin äänikerronnassa. Jokaisella äänellä piti olla tarinan kerronnallinen merkitys. Vaikka en päässyt tai edes tähdännytkään täysin Jacques Tatin *Enoni on toista maata* (1958) -tyyppiseen kerrontaan, onnistuin mielestäni aika hyvin. Parhaiten tämä kuuluu elokuvan alussa toisen kohtauksen ensimmäisen kolmen kuvan aikana. Ensimmäinen kuva tuvassa sisällä panoroi Robotin päästä tämän jalan kautta keinutuoliin ja siitä lopulta Mummon naamaan. Rakensin äänimaailman niin, että kuulemme selkeimmin sen, mitä näemme. Robotin pään kohdalla se oli hänestä soiva radio, jalan kohdalla Robotin vaikeroiva nitinä, Mummon puikkojen kohdalla niiden kalke ja lopulta hänen käden liikkeensä ja silmälasien kilina. Seuraava kuva on laaja ja saamme yleiskuvan asunnosta. Voimakkaimpana uutena elementtinä esitellään jääkaappi. Jääkaapin olemassaolo piti istuttaa elokuvaan, koska seuraavan kerran siellä käydään kuvan ulkopuolella. Asia, joka ei olisi edes jollain tavalla piirtynyt katsojien mieleen, olisi voinut tuntua vieraalta. Tärkeää oli tietysti, ettei jääkaappi kuulu vain yhdessä kuvassa, vaan sen olemassa olosta piti muistuttaa pitämällä se kuuluvissa kokoajan. Tärkeää kuitenkin oli se, että ääni ja kuva yhdistyivät jossakin vaiheessa katsojan mielissä. Kohtauksen kolmas kuva taas on lähikuva kellosta, jossa aika kuluu hyppien mummon aina keinuessa kellon eteen. Äänellinen keskittyminen kelloon oli helppoa, mutta ajan kulumisen kuvaaminen hankalampaa. Päädyin vain viitteelliseen hieman sävelkorkeudeltaan korkeampaan tik-ääneen, kun minuutit hyppivät.

Haluaisin sanoa, että tässä vaiheessa sovimme, että emme käytä musiikkia elokuvassa. Näin ainakin ajattelin asian olevan ja suunnittelin äänityön siten, ettei musiikille paljoa jää tilaa. Ohjaajille asia ei kuitenkaan sopimastamme välittynyt yhtä ehdottomana, joka johti myöhemmin ongelmiin. Siinä vaiheessa, kun suurin osa äänistä oli jo paikallaan, ilmoittivat ohjaajat yhtäkkiä palkanneensa säveltäjän. Itselleni tämä oli tässä vaiheessa yllätys, jota en todellakaan kaivannut,

koska äänistä oli tulossa mielestäni sellaisenaan vähintäänkin hyvät. Musiikkia varten olisin joutunut tekemään kompromisseja äänien tilan pienentyessä ajallisesti ja taajuuskaistallisesti.

Verrattuna kaikkiin muihin kokemuksiini äänisuunnittelusta koen aina vain enemmän ja enemmän tärkeäksi, että viimeistään jo leikkauksen aikana selkeästi sovitaan, mitä ääniraidalle tulee. On äänisuunnittelijan vastuu viedä elokuva siihen suuntaan, mihin ohjaaja sen haluaa menevän ja ohjaajan vastuu taas on pitäytyä valitsemissaan linjoissa. Asioiden loputon muuttaminen ja auki jättäminen johtaa epäselvään lopputulokseen ja suureen aikataululliseen paineeseen.

### 4.3 Synkronitehosteet

Valvojan synkronitehosteiden tekeminen oli harvinaisen kivulias prosessi, jonka aikana jouduin useasti miettimään työtehokkuutta. Ensimmäiset synkronitehostekokeilut teimme perinteisesti siten, että toinen äänitti tarkkaamossa ja toinen yritti kolistella kuvan tahdissa äänityshuoneen puolella. Vaikka en olekaan mikään *foleyartisti*, oli tekeminen nopeahkoa. Ongelmaksi muodostui kuitenkin se, että se ei ollut tarpeeksi nopeaa ja kontrollin säilyttäminen elokuvassa, jossa synkronitehosteilla tehtäisiin lähes kaikki, oli vaikeaa. Suuri ero normaaliin oli se, että en itse äänittänyt. Äänittäessä pystyy paljon nopeammin sanomaan, onko jokin synkronitehoste sopiva vai ei. Tämän kontrollin menettäminen äänisuunnittelijana huolestutti minua. Jos taas äänitin itse, oli assistentti vaikea saada tekemään ääniä niin kuin halusin.

Seuraavaksi kokeilin samaa metodia, jota myöhemmin käytin Roviolla. Toin mikrofonin äänileikkausyksikköni ja äänitin ja tein synkronitehosteet yksin. Tekniikan hyötyjä olivat mielestäni se, että kontrolli oli parempi ja pystyin tekemään nopeammin valmiita minuutteja. Ideoin, äänitin ja leikkasin aina yhden tehosteen kerrallaan. Tapa oli hyvä ja sitä käyttäisin jatkossakin, mutta sen ongelmana oli meluisa leikkaamo ja pieni tila. Tästä syystä hiljaiset äänet, kuten vaatteet ja tilaa vaativat asiat, kuten askeleet olivat hankalimpia. Päädyin siksi tekemään toisenkin äänityskerran ensimmäiseksi kokeilemallani metodilla, jossa teimme loput puuttuvat äänet paitsi robotin askeleet.

Robotin askeleet, kaularangan *vokalisaatiovinkunan* ja muutamat kitinät teimme äärimmäisessä kiireessä yhdellä äänityskerralla äänittäen lähinnä useita puolihyviä ottoja ja erilaisia irtoja:

synkronitehosteita muistinvaraisen synkronin mukaan. Prosessi oli tässä vaiheessa hyvin lopussa ja minulla ei ollut aavistustakaan siitä, miltä robotin pitäisi kuulostaa. Niinpä teimme paljon ääniä, joista lopulta leikkasin kokonaisuuden kasaan.

Tärkeimpänä ääniä tehdessä, olivat ne sitten synkroni- tai pistetehosteita, pidin materiaalin tuntua. Puun piti kuulostaa puulta ja metallin metallilta. Keittiössä Mummon keittäessä kahvia tämä onnistui mielestäni parhaiten. Pannun kansi todella kuulostaa pannun kannelta ja eroaa selvästi siitä, kun kattila vedetään levyltä. Valinnoissa pyrin painottamaan sitä, että kuvan ääntä pitävät asiat olisivat mahdollisimman lähellä oikeita vastineitaan. Vaikka animaatioissa äänet voivat olla mitä vain, niin äänellisen totuudenmukaisuuden välttäminen olisi mielestäni muuttanut elokuvan luonnetta liian kepeäksi ja epätodelliseksi. Realistisilla valinnoilla pyrin muuttamaan Mummon ja Robotin elämän lähemmäksi todellisuutta. Tšekkiläisen Pat ja Mat -animaatiosarjan niin sanottu kevennetty realismi olisi muuttanut elokuvaa hyvin erilaiseen suuntaan, mutta sekin olisi saattanut sopia. Kuitenkin tärkeää oli säilyttää juuri tämä hienovarainen naturalistinen vire, joka mielestäni kuvasta löytyi.

#### **4.4 Pistetehosteet**

Jonkinlaisen alitajuisen valinnan pistetehosteiden suhteen tein heti projektin alussa, kun päätin, että en leikkaa ääniä omista kirjastoistani tai koulun äänityksistä, vaan käytän pääasiassa tunnettuja ostokirjastoja. En osannut tuolloin sanoa tarkalleen miksi, mutta halusin tässäkin projektissa painottaa tuttuutta ja selkeyttä. Motivaationi oli, että katsojia helpottaa, jos mukana on tunnistettavia ääniä.

Mietin tätä ensi kerran kokiessani Ben Burttin äänisuunnittelemaa Wall-E -elokuvaa (2008). Huomasin elokuvassa itseäni ärsyttävän tuulitehosteen. Sellaisen korkealta ulisevan tuulen, jollaista ei koskaan kuule, ellei ole sisätiloissa, jossa on kova veto. Elokuvan suomenkielisen DVD:n lisämateriaaleissa on kuitenkin dokumentti, jossa Burtt keskustelee tekemistään valinnoista ([http://youtu.be/TSf8Er2gV\\_Q](http://youtu.be/TSf8Er2gV_Q) ja <http://youtu.be/eySh8FOUphM> katsottu 25.11.14). Burtt painottaa dokumentissa Disneyn pitkää perinnettä animaatioäänisuunnittelussa. Varhaisella Disneyllä oli tietynlainen äänikirjasto tehtynä musikaalisista äänistä, jotka liittyivät johonkin tiettyyn kuvalliseen tapahtumaan. Esimerkiksi lautasten lyöminen yhteen oli törmäys tai kolari

jonkun kanssa. Äänet olivat tietysti toimivia ja hallittavia sen aikaisissa äänitysolosuhteissa, mutta perinteen jatkuminen tähän päivään asti on mielenkiintoista.

Luulen, että asia selittyy nimenomaan tuttuudella. Selkeys ja ymmärrettävyys auttavat hyväksymään outojakin asioita ja äänet, joista tajuaa heti, mitä ne ovat helpottavat epäluonnollisen asian (animaatio) katsomista. *Liveaction* kuva metsästä ja täysin samanlainen animaatio metsästä ei mielestäni välttämättä toimi samalla äänisuunnittelulla. Kova ja kohinamainen lehtipuutuuli voi toimia *Liveaction* kuvassa, mutta tyylliteltyyn animaatioon se ei välttämättä istu. Itse kaipaisin selkeämpää äänisuunnittelua: lehtien osumista toisiinsa. En osaa sanoa, miksi kaipaen tätä ja onko kyse vain minusta itsestäni, mutta oman äänisuunnitteluni perustan mieluiten juuri tähän.

Päädyin lopulta käyttämään samaa vinkuvaa tuulta, kun Mummo kiipeää ylös majakkaan.

#### **4.5 Robotin äänet**

Robotti oli valehtelematta yksi hankalimpia äänisuunnittelullisia ongelmia, joita minulla on ollut ikinä. Alkuperäinen suunnitelmani oli, että Robotissa olisi mahdollisimman paljon erilaisia ääniä yhdistettynä yhdeksi, mutta kokonaisuuden pitäisi olla kuitenkin pieni ja yksinkertainen. Parhaiten tämä onnistui mielestäni, kun Robotti sylkee paperiviestejä suustaan. Kyseinen yksi tai kaksi ääntä koostuvat kuudesta tai seitsemästä eri äänestä. Leikkasin tehostekirjastosta ensiksi vanhan matriisitulostimen tulostamisen äänen ja jaoin sen kahteen osaan: kelkan liikkeisiin ja paperin sylkemiseen. Lappuviestin alkuun ja loppuun lisäsin kelkan äänen ja tähän väliin paperin sylkemisen. Näin sain perusrhythmin äänelle. Tämän jälkeen äänitin synkronitehosteina aivan loppuun pienen paperin taittumisen ja lisäsin tulostukseen mukaan mekaanista vispilää ja leluauton moottoria. Tämä äänikokonaisuus mielestäni toimi. Lähtökohtana tässä oli Ben Burttilta lainattu metodi, jossa hän aina yrittää ensiksi miettiä, kuinka ääni tässä epäluonnollisessa asiassa oikeasti syntyisi, jos se olisi todellinen (Vincent LoBrutto, *Sound-on-Film*, 1994, Praeger Publishers, s.142). Lapun sylkeminen oli mielestäni rauhallista lukuun ottamatta robotin hajoamista ja kohtausta elokuvan puolivälissä, jossa Robotti yrittää paniikissa lapuilla viestiä lampusta. Paniikkia luodakseni käytin mekaanista vispilää ja leluauton moottoria nopeammilla kierrosluvuilla.

Täysin tyytyväinen en kuitenkaan sylkyäneen ollut Robotin hajotessa ja sylkiessään viimeisiään viestejään. Äänistäni ei irronnut tarpeeksi emootiota kohtaukseen. Lähtökohtaisesti olin sitä mieltä, että Robotin hajoaminen oli jo ilman ääniä liian tunteikas hetki suhteessa Mummon seuraavaan reaktioon. Katsoja suhtautuu Robotin kuolemaan kuin se olisi lemmikkieläimen poismeno, mutta Mummo reagoi asiaan, kuten mihin tahansa kodinkoneen laukeamiseen. Tästä syystä päätin painottaa asiaa niin, että hetki Robotin saatua lääkepurkin päähänsä oli itse asiassa hauska ja vasta tämän jälkeinen hetki Robotin sylkiessä ja Mummon kumartuessa tätä tutkimaan, surullinen. Halusin luoda ihmetyksen Robotin kohtalosta, enkä kiinnittää huomiota Mummon toimintaan. Mielestäni tämä onnistui todella hyvin. Lisäksi tunnelman muutos hauskaasta surulliseen ja siitä lopulta jännitykseen Mummon lähtiessä kohti yläkertaa oli toimiva.

Mielestäni myös nopea tunnelmasta toiseen siirtyminen auttaa pitämään asiat kevyempänä kuin ne ovatkaan. Eräs ääriesimerkki tästä on mielestäni Bambin äidin kuolema elokuvassa Bambi (1942). Kuolema on hetken aikaa hyvin surullinen ja pelottava, mutta nopea siirtyminen seuraavaan kevääseen, jossa Bambi on kasvanut aikuiseksi, auttaa unohtamaan asian. Informaatiotulva ei anna tilaa omille ajatuksille.

Kohta mihin en kuitenkaan ollut tyytyväinen oli Robotin äänet varsinaisen kuoleman hetkellä. Ne jäivät mielestäni turhan vähäeleisiksi ja olisivat kaivanneet hieman rajumpaa lopputulosta. En kuitenkaan osaa sanoa onko tämä hienoinen vesittyneisyys kuitenkin hyvä juttu. Enkä sitä, että olisiko dramatiikan korostaminen äänellä vienyt pois tilanteen koomisuudesta?

Yksi hankalimmista, mutta mielestäni parhaiten onnistuneista äänistä, oli Robotin *vokalisaatio*. Tarinassa Robotti pystyy viestimään ainoastaan tulostamallaan lapuilla. Minkäänlaista puhetta Robotista ei tule, ellei oteta huomioon Robotin sisäisestä radiosta kuuluvaa puheohjelmaa. Tärkeää mielestäni kuitenkin oli antaa Robotille jonkinasteinen ääni, joka kertoo päähenkilömme tunnetilasta ja inhimillistä sinistä peltilaatikkoa. Mahdollisia ratkaisuja tähän ongelmaa miettiessäni huomasin, että Robotin pää on kokoajan jonkinlaisessa liikkeessä. Tästä heräsi ajatus, että kaularangan ääni voisi etsimäni *vokalisaatio*. Onnekseni satuin löytämään esineen, joka tähän sopi. Esineessä oli helppo hallittavuus, sen materiaali sopi Robotin kaularankaan ja pystyin tuottamaan sillä erilaisia ääniä, jotka muistuttivat koiran vinkunaa. Esine itse oli jonkinlainen vanha ja ruosteinen perunapuserin.

Äänitin viimeisenä synkronitehostepäivänä koko elokuvan läpi pätkissä neljästä viiteen kertaan luoden erilaisia ääniä perunapusertimellani. Nämä äänet leikkasin sopivaksi kokonaisuudeksi. Lopputulos muistutti elokuvan nähneiden ihmisten mukaan heidän ärsyttävää nuorta kissaansa tai muuta vastaavaa eläintä, joka seurasi heitä joka paikkaan. Näiden kommenttien jälkeen päädyin vielä kertaalleen harventamaan määrää, jolloin Robotti vinkuu ja laskemaan vinkaisujen tasoja. En halunnut katsomiskokemuksen olevan ärsyttävä ja olin hyvin varovainen robotin äänien suhteen.

Ääni, mihin olin erityisen tyytymätön, oli Robotin askel. Se jäi mielestäni ohueksi ja vaisuksi. Käytin askeleen teossa vain kahta ääntä: sähköpianon pedaalia, jolla astelin puulattian päällä olevalla matolla, ja käsiporan tyyppisen laitteen erästä niveltä, jossa pieni kierrejousi yhdistyi lukkiutuvaan hammasrattaaseen. Ensimmäisellä loin askeleen ”klonk” -äänen, jonka jälkeen jalan noustessa kuului aina pieni naksaisu ja jälkimmäisellä kolinan ja kiristyvän jousen nousevalla äänellä Robotin polven rakenteen. Jälkeenpäin ajateltuna ääni olisi mielestäni kaivannut vielä tuekseen jonkin servon ja selkeämmän eron sen välillä, kun Robotti astuu lattialta matolle.

#### 4.6 Ei dialogia vai dialogia

Yksi, mistä emme päässeet sopimukseen oikein missään vaiheessa oli se, että tarvitaanko dialogia vai ei. Varsinaisia sanoja ei tarvittu eikä niitä edes saanut käyttää, mutta Mummon vokalisaation tarve oli mielestäni ilmeinen. Elokuvassa on muutamia kuvia, joissa Mummo selkeästi mumisee, ynisee ja huokailee. Ohjaajat eivät yhtä lukuun ottamatta halunneet käyttää *vokalisaatioita* Mummon hahmolle, mutta itse taas koin ne välttämättömiksi. Luonnollisen *vokalisaation* tekeminen osoittautui kuitenkin hankalaksi. Koska meillä ei ollut varaa ammattinäyttelijään, näytteli yksi ohjaaja roolin itse. Tämä johti äänityksiin, jotka eivät istuneet Mummon suuhun millään, vaan tuntuivat erittäin irtonaisilta. Ensimmäinen mielikuva oli, että joku ulkopuolinen huokailee samanaikaisesti Mummon kanssa. Lopputulosta olisi ehkä saanut lähemmäksi miksaamalla, mutta loppujen lopuksi täytyy myöntää, että näyttelijän valinta oli väärä. Ohjaaja, vaikka olikin samaa sukupuolta, oli väärän ikäinen ja kokemattomuus ääninäyttelyssä kuului.

Jälkeenpäin ajateltua vain yksi tuotantoryhmän ulkopuolinen katsoja sanoi elokuvan tekovaiheessa, että Mummo kaipasi *vokalisaatiota*, ja huokausten jäätyä pois lopullisesta

elokuvasta ei kukaan ole siitä minulle sanonut. Itseäni harmittaa kuitenkin se, että Mummo tuntuu jääneen hieman etäiseksi. Mummon vaatteiden kahinan olemattomuus ja hengityksen puute luovat olon, että tarkastelemme häntä kokoajan etäältä.

#### 4.7 Musiikkia vai ei

Kun leikkauksen ensimmäinen raakaversio oli valmistumassa, kävimme elokuvan läpi kaikkien ohjaajien kanssa muutamaan otteeseen. Mielestäni tällöin sovimme, ettei elokuva luultavasti tarvitsisi musiikkia. Myönnän, että tein virheen ajatellessani, että luultavasti tarkoittaa samaa kuin ehdottomasti. Asia jäi auki ohjaajien puolelta, mutta itse tuudittauduin, ettei musiikkia elokuvaan olisi tulossa.

Muutaman äänityöviikon jälkeen olikin shokki, kun sain sähköpostissa tiedon, että elokuvalla oli säveltäjä. Säveltäjän tuleminen mukaan vaiheessa, jossa ensi-iltaan on noin kolme viikkoa, on erittäin huono asia. Vaikka itse olin tietoinen elokuvasta noin paria kuukautta ennen *deadlinea*, ei minullakaan ollut tarpeeksi aikaa päästä elokuvaan itseensä sisään. Jos ohjaajat olisivat vaatineet enemmän tietynlaista ilmaisua tai minulla ei olisi ollut mahdollisuutta vaikuttaa myös leikkaukseen ja toimia pääasiassa yksin, olisi lopputulos ollut epäonnistunut. Nyt kun säveltäjä tuli mukaan tässä vaiheessa, ilmeni juuri tällainen ongelma. Jyrki Rahkonen käyttää tästä esimerkkiä, jossa norsu hyppää kylpyveteen. Jos norsu tulee ammeeseen liian myöhään, lentää kaikki vesi laitojen yli (Äänisuunnittelun menetöt kurssi, Aalto-yliopisto, 21.-22.11.14).

Yritimme ohjaajien kanssa heti alusta lähtien valita tarkasti ne paikat, johonka musiikkia tulee. Lisäksi puhuimme hyvin tarkasti soittimista, halutuista äänialoista ja jopa tyylistä kuinka soittimien pitäisi soittaa. Pyrimme kuitenkin välttämään liiallista rajoittamista, koska nopeasti olisimme tappaneet säveltäjän luovuuden.

Saatuamme lopullisen musiikkiraidan olivat ongelmat kuitenkin selvät. Ääni ja musiikki eivät olleet samasta maailmasta tai elokuvasta. Siinä, missä omaa äänisuunnitteluani luonnehtisin sanoilla epätavallinen ja herkkä, oli musiikki lähinnä konventionaalista ja kepeää. Musiikki, vaikka sinänsä toimivaa, vei elokuvan ihan erilaiseen suuntaan kuin olimme ajatelleet. Lisää ongelmia muodosti se, että säveltäjän kokemus elokuväsäveltämisestä oli vähäistä, joten kappaleet eivät istuneet

leikkaukseen. Muutokset kappaleen rakenteissa eivät osuneet päähenkilön toimintaan ja liikkeisiin, vaan kappaleet tuntuivat etenevän lähinnä omilla ehdoillaan.

Tilanne oli hankala, koska minun piti vakuuttaa neljä esikoistyötään tekevää ohjaajaa siitä, että musiikki ei ollut tarpeeksi hyvää elokuvan kannalta, vaikka se muuten oli laadukasta. Punnittuani asiaa puoli päivää, sanoin ohjaajille suoraan, että musiikki on hyvää ja ääni on hyvää, mutta yhdessä ne eivät sitä ole. Totesin olevani valmis menemään kumpi tahansa edellä, mutta molempien käyttö sellaisenaan toisi sekavan ja harkitsemattoman kuuloisien lopputuloksen. Onnekseni ohjaajat ymmärsivät tämän.

Keskustelimme asiasta muutaman kerran ja teimme hieman koekatseluita, jonka jälkeen ehdotin, että käyttäisimme musiikkia mahdollisimman vähän. Päädyimme käyttämään ainoastaan kappaletta portaikossa ja lopputekstikappaletta, joka oli alun perin kirjoitettu silityskohtaukseen. Molempia jouduin leikkaamaan, jotta ne sopisivat paremmin kuvaan. Lopputekstikappaletta pidennettiin, mutta portaikkokappale meni lähes täysin uusiksi. Lisäksi päädyin kaiuttamalla etäännyttämään kappaletta, jotta se sopisi tekemääni äänikuvaan. Muut kappaleet, joita oli noin viisi, jätettiin käyttämättä.

Mielestäni musiikkia olisi voinut käyttää hieman tehokkaammin kuin sitä nyt käytettiin, mutta tällä aikataululla minun olisi pitänyt tehdä se itse.

#### **4.8. Valmiiksi saattaminen**

Loppumiksaus keskittyi lähinnä siihen, että säädimme musiikkia viimeisen kerran. Lisäksi ohjaajille tuli mieleen asioita, joita he olisivat elokuvassa halunneet kuulla, mutta eivät olleet tajunneet pyytää. Onnekseni kuitenkin minun ei tarvinnut näitä asioita alkaa tehdä, vaan ohjaajat itse totesivat, että nyt on jo liian myöhäistä. Silti ohjaajat olivat erittäin kiitollisia elokuvan ääniraidasta. Elokuva sai hyvän vastaanoton ensi-illassaan ja koulussamme se palkittiin dekaaninstipendillä ainoana työnä sinä vuonna Aallon ARTS-osastolta.

Elokuvasta tehtiin 5.1 ääniraitainen DCP ja promootiokäyttöön tarkoitettu R128 stereomiksaus, jolla elokuvaa on esitelty festivaaleille.



## 5. Kehitysideoita, opittua ja Novell -elokuva

Suhteessa valittuun tyyliin ja tarpeisiin, mitkä molemmissa elokuvissa olivat esillä, annettu aikamäärä oli mielestäni riittävä. Piggy Talesin toteutunut työaika eri versioineen oli noin 2,5 päivää, eli 40 sekuntia valmista per päivä ja miksaus. Tähän aikaan on tietysti lisättävä erilaiset palaverit ja miettimisaika silloin, kun en ollut jakson äärellä, vaan tein jotain muuta tai toista projektia. Työ olisi ollut mahdollista tehdä nopeammin, mutta tällöin varmuus lopputuloksen laadusta olisi heikentynyt. Oma työtapani on yleensä sellainen, että teen alustavan äänisuunnittelun rungon hyvinkin nopeasti, mutta tarvitsen aikaa sen kulmien hiomiseen. Tämä tarkoittaa sitä, että tässä tapauksessa päivän työn jälkeen olisi teos ollut hyvin samanlainen ja miksattu kuin lopullinenkin versio, mutta tiettyjä avainääniä olisi jäänyt pois. Näitä ovat esimerkiksi kuvan ulkopuolella tapahtuva toiminta, joka taas mielestäni on se, joka jaksosta tekee erikoisen. Lisäksi musiikki ei olisi ollut noin tarkkaan harkittua, vaan se olisi ollut enemmänkin roiskaisu johonkin suuntaan.

Valvojassa ”valmista per työpäivä” oli huomattavasti vähemmän, mutta aikaa tuhraantui uusien leikkausversioiden tutkimiseen ja jo tehdyn äänen synkronointiin ja muokkaukseen. Lisäksi valmiita ratkaisumalleja ei ollut, vaan kaikki piti tässä vaiheessa luoda yrityksen ja erehdyksen kautta. Tämä johtui siitä, että kyseessä oli ensimmäinen animaationi ja elokuva, jota kukaan ei ollut tehnyt aikaisemmin, eikä esimerkiksi jatko-osa. Lisäksi henkilökohtainen tavoitteeni luoda hieman erilainen, realistisempi ääniraita elokuvaan lisäsi työn määrää.

Suurin ongelma ajan vähyyden kanssa oli kuitenkin mielestäni jatkuva epävarmuus. Muuttuvat leikkausversiot, säveltäjän palkkaaminen ja päätöskyvyn ajoittainen puutteellisuus sekoittivat omaa työtäni. Ainoastaan ohjaajien kyky oppia omista virheistään ja heidän halunsa kuunnella myös muita työryhmäläisiä oli suurelta osin syynä siinä, että elokuvasta tuli hyvä ja se valmistui ajallaan. Epävarmuus kuitenkin söi tehokkuutta ja motivaatiota ajoittain. Vaikka Valvojasta tuli mielestäni erittäin hyvä, olisi se mahdollisesti voinut olla vielä parempi ilman säätöjä.

## 5.1 Opittu ja käytäntö

Tällä hetkellä äänisuunnittelen animaatioelokuvaa Novell, joka kertoo nuoren tytön ja tämän kahden hevosen viimeisestä matkasta. Animaatio on yhden Valvoja elokuvan ohjaajan ohjaama. Tyyllisesti animaatio on hyvin erilainen kuin nukkeanimaatio Valvoja. Novell on toteutettu piirroksin vesiväritaustalle ja sen tyyli on hyvin eteerinen ja viipyilevä. Äänisuunnittelullinen lähtökohtani elokuvaan on hyvin Sergei Eisenstein -omainen, sillä pyrin välttämään synkronin käyttöä. Mielestäni äänen piti lisätä elokuvaan tunnetta hyvin pelkistetyin keinoin ja luoda tila, missä elokuva itsessään tapahtuu, koska vesivärimaalaukset antoivat siihen vain viitteitä.

Välttääksemme ongelmia, joita musiikissa ja ohjeistuksessa Valvojassa oli, pyrimme ohjaajan kanssa huomioimaan äänen tarpeet kaikissa elokuvan vaiheissa. Keskustelimme äänellisestä maisemasta käsikirjoituksen pohjalta, ja kävimme muutaman kerran lävitse jo piirrettyjä kuvia ja keskustelimme äänen kuvallisista tarpeista ja mahdollisuuksista. Leikkausvaiheessa olin myös vahvasti mukana ja otimme jo tässä vaiheessa äänen mukaan. Tein äänisuunnittelua ensimmäiseen leikkausversioon ja annoin kommentteja sen perusteella, mitkä mielestäni olivat avainkuvia ja miten kuvien kestoja pitäisi muuttaa. Teimme myös elokuvan *musiikkispottauksen* ja päätimme, että elokuva tehdään ilman säveltäjää, mutta tarvittaessa ”nojoin syntikkaan”. Tämä termi on tuottajan vakiintunut termi sille, että äänisuunnittelija luo musiikinomaisia äänimaisemia elokuvaan.

Prosessimme oli hallitumpi ja paremmin mietitty koko tuotannon kannalta. Omassa työssäni hyödyin myös Valvojan aikana oppimistani työtavoista. Tärkeänä pidän sitä, että asiat suunnitellaan mahdollisimman hyvin, ja että jo alusta lähtien kaikki tietävät, mitä ovat tekemässä. Vaikka muutoksia Novell -elokuvan prosessin aikana on tullut, eivät ne suuremmin ole vaikuttaneet äänisuunnitteluun tai elokuvaan itseensä. Muutokset ovat olleet lähinnä aikataulullisia, eivätkä sisällöllisiä.

## 6. Liitteet

Piggy Tales – Cake Duel



(Angry Birds™ & © 2009 – 2014 Rovio Entertainment Ltd. All Rights Reserved)

Valvoja



(© Aalto-yliopisto 2014)

Novell



(© Aalto-yliopisto 2014)

## 7. Lähteet

### Kurssit

Jyrki Rahkonen, Äänisuunnittelun menetöt kurssi, Aalto-yliopisto, 21.-22.11.14

John Roesch, Foley-artisti, Foley Workshop, Aalto-yliopisto, 19.11.14

### Kirjalliset lähteet

Michel Chion, Audio-vision, 1994, Columbia University Press

Robin Beauchamp, Designing Sound for Animation. 2005, Focal Press

Vincent LoBrutto, Sound-on-Film, 1994, Praeger Publishers

Tuukka Nikkilä, Huomioitavuuden teoria ja ambienssi –kandidaatintutkinnon lopputyö, 2014, Aalto-yliopisto

### Web-lähteet

<http://transom.org/2005/walter-murch-part-1/#part-2>

[http://youtu.be/Tsf8Er2gV\\_Q](http://youtu.be/Tsf8Er2gV_Q)

<http://youtu.be/eySh8FOUphM>

### Elokuvat

Bambi, Walt Disney Productions, 1942

Wall-E, Walt Disney Pictures & Pixar Animation Studios, 2008

Pat ja Mat, Krátký Film Praha & aiF Studio, 1976

Enoni on toista maata, Alter Films, 1958

Rovio Entertainment LTD. yritystä koskevat tiedot ovat todettu salassapitosopimuksen mukaisiksi. Tarkastajina toimivat yrityksen edustajat Ville Lepistö ja Janos Honkonen. Käyttöoikeus kuvaan Cake Duel -jaksosta on saatu Janos Honkoselta.

Käyttöoikeus kuviin Valvoja ja Novell -elokuvista on saatu animaattori Inka Matilaiselta Aalto-yliopistosta.