

Jesse Ollula

Äänisuunnittelijan rooli
elokuvatuotannossa
Äänisuunnittelijana lyhytelokuvassa

Opinnäytetyö

Viestintä

Maaliskuu 2016



KYAMK
University of Applied Sciences

Tekijä/Tekijät	Tutkinto	Aika
Jesse Ollula	Medianomi	Maaliskuu 2016
Opinnäytetyön nimi		38 sivua
Äänisuunnittelijan rooli elokuvatuotannossa Äänisuunnittelijana lyhytelokuvassa		
Toimeksiantaja		
-		
Ohjaaja		
Lehtori Jori Pölkki		
Tiivistelmä		
<p>Opinnäytetyö on tutkimus äänisuunnittelijan roolista elokuvassa ja lyhytelokuvassa. Äänisuunnittelijan roolia elokuvassa on tutkittu luetun kirjallisuuden, alan ammattilaisten kokemusten ja omakohtaisten kokemusten kautta. Äänisuunnittelijan rooli lyhytelokuvassa on pitkälti omakohtainen kokemus ja tutkimus sieltä saatuihin konkreettisiin kokemuksiin.</p> <p>Opinnäytetyö jakautuu vahvasti kolmeen vaiheeseen. Ensiksi käydään läpi äänisuunnittelijan toimenkuvaa yleisesti elokuvassa. Toisessa vaiheessa pureudutaan elokuvatuotannon kolmeen eri vaiheeseen. Ennakkotuotannon, kuvausvaiheen ja lopuksi jälkituotannon vaiheisiin äänisuunnittelijan roolissa. Kolmannessa vaiheessa käydään läpi omaa konkreettista kokemusta äänisuunnittelijan roolista lyhytelokuvassa. Kolmannessa vaiheessa käydään läpi jokainen tuotantovaiheen ja peilataan omaa kokemustani opittuun tietoon. Lopuksi pohditaan miten äänisuunnittelija voi kehittää itseään ammatissaan joka päiväisessä elämässä. Myös äänisuunnittelijan ja musiikin välistä yhteyttä ja sen tuomaa mahdollista lisäetua alalle pohditaan.</p> <p>Koska äänisuunnittelijan rooli vaihtelee tuotannosta riippuen, ei siitä voi myöskään kirjoittaa mustaa valkoiselle. Äänisuunnittelijan rooli poikkeaa myös maittain. Sillä saattaa olla Hollywoodin elokuvatuotannossa jopa kaksi täysin eri tarkoitusta. Opinnäytetyössä kerrotaan äänisuunnittelijan rooli suomalaisessa elokuvatuotannossa pääpiirteittäin, koska aihe on suhteellisen laaja.</p>		
Asiasanat		
Äänisuunnittelu, äänisuunnittelija, elokuvaääni, ääni		

Author (authors)	Degree	Time
Jesse Ollula	Bachelor of Culture and Arts	March 2016
Thesis Title		38 pages
Sound designer role in the film production Sound designer in a short film		
Commissioned by		
-		
Supervisor		
Jori Pölkki, Senior Lecturer		
Abstract		
<p>The thesis is a study on the role of sound designer in the film and a short film. Sound designer role in the film has been studied reading literature, professional experience in the field and personal experience. The role of sound designer in the short film is largely a personal experience and research gained from practical experience.</p> <p>The thesis strongly divided into three phases. First, go through the sound designer job description of the film in general. In the second phase the thesis dig into the three stage of production. Pre-production, production and finally post-production phases of the sound designer role. The third step is my own practical experience of the sound designer on the role of a short film. In the third step, I go through each stage of production and compare my own experience to learned knowledge. Finally, discusses how the sound designer can develop themselves professionally every day life. It also discusses the relationship between sound design and music, and it brings additional benefits.</p> <p>As the role of sound designer varies depending on the production process, it can not write black on white. The role of sound designer also differs from country to country. It may be a Hollywood film production up to two entirely different purpose. The thesis describes the role of sound designer in the Finnish film production in outline, because the topic is relatively large. However, it explains the different tasks, so that they become clear.</p>		
Keywords		
Sound designer, sound design, film sound, sound		

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	6
2	ÄÄNISUUNNITTELIJAN TOIMENKUVA.....	7
2.1	Vastuuhenkilö.....	7
2.2	Äänittäjä	8
2.3	Äänisuunnittelija	9
3	TUOTANNON ERI VAIHEET	10
3.1	Ennakkotuotanto	10
3.1.1	Tuotantoon saapuminen ja käsikirjoitus	10
3.1.2	Lokaatiot	12
3.1.3	Äänityskalusto	14
3.1.4	Haulikkomikrofonit	15
3.1.5	Nappi- ja muut mikrofonit.....	16
3.2	Kuvausvaihe.....	17
3.2.1	Ääniryhmän ensisijainen tavoite – dialogi.....	17
3.2.2	Ääniryhmän toinen ensisijainen tavoite – äänipohja, ambienssi ja niiden ero	19
3.3	Jälkituotanto	23
3.3.1	Diegeettinen/ei-diegeettinen- ja akusmaattinen/ei-akusmaattinen ääni	23
3.3.2	Jälkituotannon aloitus	24
3.3.3	Dialogileikkaus.....	26
3.3.4	Äänitehosteet ja niiden suunnittelu	28
3.3.5	Miksaus ja viimeistely	31
4	LYHYTELOKUVA: EGO.....	33
4.1	Ennakkotuotanto	33
4.2	Kuvaukset	33
4.3	Jälkituotanto	34
4.3.1	Jälkituotannon aloitus ja dialogileikkaus.....	34
4.3.2	Jälkituotannon lopetus ja loppusanat	35
5	LOPUKSI.....	36

1 JOHDANTO

Päätin tehdä opinnäytetyöni äänisuunnittelusta ja äänisuunnittelijan roolista elokuvatuotannossa ja lyhytelokuvassa, koska olin juuri saanut äänisuunnittelijan roolin luokan yhteisestä lyhytelokuvasta. Äänisuunnittelu on ollut omakohtainen suuntautumiseni viimeisen kahden vuoden ajan ja olenkin määrätietoisesti pyrkinyt kehittämään kyseisellä polulla. Tämä opinnäytetyö on osaltaan kehittänyt minua niin äänisuunnittelijana kuin elokuvan äänittäjänäkin.

Osaltaan kokemattomuuteni vuoksi opinnäytetyö on suhteellisen laaja alue tutkittavaksi. Tänä päivänä osaisin rajata aiheeni huomattavasti pienemmäksi. Mutta voinkin jo tässä vaiheessa todeta, että olen hyvin kiitollinen valittuani näin ison aiheen. Se on osaltaan ”pakottanut” minut tutkimaan valitsemani polkuni eri vaiheita tarkemmin, mikä vuorostaan on opettanut minua.

Kirjoitan yleisesti ottaen äänisuunnittelijasta elokuvatuotannossa ja lopuksi käyn läpi omakohtaisen kokemuksen äänisuunnittelijan roolista lyhytelokuvassa. Tämä sen takia, koska erikseen lyhytelokuvan tekoprosessiin ei juuri kirjallisuutta löydy. Lyhytelokuvassa toimintamallit ovat samanlaisia, mutta pienemmässä mittakaavassa. Kaikkia työvaiheita ei tarvitse välttämättä tehdä lyhytelokuvassa lainkaan, mutta toisaalta löytyy pitkiäkin elokuvia, jotka poikkeavat niin paljon perinteisestä elokuvasta, että ne eroavat perinteisistä toimintamalleista.

Kuten jo mainitsin aihepiirin olevan niin iso, etten aio tehdä sen syväluotavampaa analyysia kaikista vaiheista, joissa äänisuunnittelija on mukana. Käyn eri vaiheet vain pintapuolisesti läpi, mutta kuitenkin niin, että kunkin vaiheen työkuva käy ilmi. Äänisuunnittelijan rooli vaihtelee myös eri tuotannoissa. Toisessa produktiossa äänisuunnittelijan rooli on isompi kuin taas toisessa. Käyn läpi äänisuunnittelijan roolin tuotannon eri vaiheissa, joissa äänisuunnittelijalla on mahdollisuus olla mukana.

Lopuksi käyn läpi produktiivisen osuuden omalta osaltani. Kyseessä on VI12M-luokan yhteinen lyhytelokuva, jossa toimin pää-äänittäjänä ja äänisuunnittelijana. Tässä kohtaa tuon ilmi omia kokemuksia äänittäjänä ja äänisuunnittelijana olemisesta. Käyn läpi kyseisen produktion esituotannon, kuvaukset ja jälkituotannon.

2 ÄÄNISUUNNITTELIJAN TOIMENKUVA

2.1 Vastuuhenkilö

Olisiko vastuuhenkilöä saati koko ääniryhmää olemassakaan, ellei näyttelijä Al Jolson vuonna 1927 olisi lausunut lyhyttä repliikkiä elokuvassa *The Jazz Singer (Jazzlaulaja)*? Kyllä varmasti olisi, mutta kyseistä elokuvaa pidetään kokeilujen lopullisena läpimurtona (Kivi 2012, 9). Äänisuunnittelija on koko ääniryhmän esimies, joka on läheisesti vuorovaikutuksessa sekä tuottajan että ohjaajan kanssa. Suomessa elokuvan äänisuunnittelija toimii yleensä myös pää-äänittäjänä. Hollywoodin elokuvatuotannoissa ääniosaston vastuuhenkilö on usein nimensä mukaisesti *supervising sound editor*, eikä äänisuunnittelija, *sound designer*, niin kuin Suomessa. Tästäkin on tuotannollisia ja paikallisia eroja olemassa. Hollywoodissa äänisuunnittelijan titteliä kantava henkilö saatetaan palkata tuotantoon vain yhden kohtauksen takia, johon hän suunnittelee äänimaailman. (Purcell 2007, 43.)

Vastuuhenkilöt kantavat nimensä mukaisesti vastuuta ja tässä tapauksessa äänisuunnittelija kantaa vastuun äänestä ja äänitiimistä. Vastuuhenkilöitä tarvitaan isoissa kokonaisuuksissa, jotka muodostuvat pienemmistä ryhmistä ja niiden eri tehtävänimikkeistä. Elokuvatuotannossa saattaa olla useita kymmeniä ihmisiä ja koko tuotannon aikana luku nousee helposti yli sataan. Jokainen osa-alue on velvoitettu hoitamaan oman osuutensa kokonaisuudesta. Kommunikointi tapahtuu näin ollen helposti aina kulloisenkin ryhmän vastuuhenkilön kautta aina tuotannon pienempienkin roolien suorittajille.

Vastuuhenkilöt pitävät huolen myös siitä, että ryhmä pysyy annetussa aikataulussa ja että tiimin sisältä lähtevä työstetty materiaali on vaaditun mukaista. Jos jokin ylempi taho ei ole johonkin asiaan tyytyväinen, tulee vastuuhenkilö vastaamaan asiasta henkilökohtaisesti. Ja vuorostaan, jos ylempää on tullut esimerkiksi lupaus siitä, että äänen jälkitöihin on luvattu tietyn verran aikaa ja rahaa, tulee vastuuhenkilön pitää tiimensä ”oikeuksia” ja puolia. Pahimmassa tapauksessa esimerkiksi äänen loppumiksaus jää keskeneräiseksi, koska äänen loppumiksauskeeseen vuokrattu tila onkin jouduttu ajallisesti puolittamaan alkuperäisestä suunnitelmasta. On päätös ollut sitten tuottajan tai kenen muun tahansa, on äänisuunnittelija ainut, joka asiasta tulee kärsimään – onhan hänen nimensä lopputeksteissä äänisuunnittelijan kohdalla!

2.2 Äänittäjä

Äänittäminen on teknisin vaihe elokuvan tekemisen prosessia, ja kenttä-äänitys on teknisesti haastavaa. Sen osaaminen perustuu paitsi tekniseen osaamiseen, myös vahvasti tilanteenlukutaitoon, kykyyn etsiä luovia ratkaisuja äänittämisen kannalta epäsuotuisissa olosuhteissa. (Takala 2014, 144.)

Äänisuunnittelija tai kuvauksissa äänen vastuuhenkilönä toimiva tekee äänituskalustovuokrauksen. Jos kalustoa on liian vähän, on se jo ongelma siinänsä. Liika kalusto on samalla tavoin ongelmallista, koska jonkun täytyy myös kalustosta pitää huolta ja kuljettaa sitä. Vastuuhenkilön on tunnettava muun muassa eri tyyppiset mikrofonit hyvin, sillä niitä on tänä päivänä tarjolla useita. Mikrofoneilla on uniikki ”soundinsa”, äänen poimintakuvio (*pick-up pattern*) ja herkkyysasteet, jotka osaltaan määrittävät sen, mihin tarkoitukseen mikäkin mikrofoni soveltuu.

Kenttä-ääniryhmän koko elokuvatuotannossa on nykyisin 3-4 henkilöä, joiden tehtävät vaihtelevat tuotannon mukaan. Äänisuunnittelija on useimmiten päääänittäjä, jonka tehtävä on äänen tallennus. Hänellä on yksi tai kaksi assistenttia, jotka operoivat puomituksen ja radiomikrofonien asennuksen. Äänitiimin täydentää harjoittelija, jonka toimenkuva on roudaus ja akustointi. (Inninen 2013, 12.)

Äänittäjän tärkein tehtävä on saada tallennetuksi kohtauksen dialogi ja kunkin kuvauspaikan tiläänet (*room tone*). Lähestulkoon kaiken muun pystyy tekemään jälkikäteen jälkituotantovaiheessa. Äänittäjän tulee tietää kohtauksessa tallennettavan äänen tarkoitus tai lopullinen sijoitus. Yleensä niin sanotuista häiriöäänistä pyritään pääsemään eroon, mutta tietyissä tilanteissa niillekin on oma paikkansa kuva- tai äänikerronnassa. Lisäksi äänittäjän on tunnettava jälkituotannon käytössä olevat mahdollisuudet. (Miles 2015, 9, 88.)

Dialogin ja tiläänten lisäksi äänitiimi ottaa kuvauksien aikana erilaisia pistetehosteäänä. Näitä voivat olla muun muassa tiettyjen autojen käynnistysääni, autolla kaasuttaminen ja sen ovien sulkemis- ja aukeamisäänet. On oltava tarkkana eritoten erikoisempien autojen kanssa, että autosta lähtevät äänet todella ovat kyseisestä autosta, tai samanlaisesta. Pistetehosteita voivat olla myös askeleet lumessa tai vaikka tikan iskeytymisääni tiettyyn materiaaliin.

2.3 Äänisuunnittelija

Ensimmäistä kertaa äänisuunnittelijan nimike ilmestyi Hollywoodissa lopputeksteihin vuonna 1979, jolloin Walter Murch leikkasi ja teki äänisuunnittelun Francis Ford Coppolan elokuvaan *Ilmestyskirja. Nyt (Apocalypse Now 1979, USA)*. Samoihin aikoihin myös Ben Burt sai äänisuunnittelusta nimikkeen *American Graffiti*-elokuvan jatko-osan (*More American Graffiti 1979, USA*) lopputeksteissä. (Kolistaja 2009, 3-4.)

Äänisuunnittelijalla on rooli elokuvatuotannon jokaisessa vaiheessa, mutta hänet voi palkata missä vaiheessa tuotantoa tahansa. Ennakkosuunnitteluvaiheessa hänen tärkeimpiä tehtäviään ovat käsikirjoituksen pohjalta luonnosteltu äänisuunnitelma, lokaatioiden läpikäynti ja ääniryhmän sekä äänityskaluston valinta tarpeen mukaan. Kuvausvaiheessa äänisuunnittelija toimii yleensä pää-äänittäjänä, jonka tehtävä yleensä on äänen taltiointi. Jälkityövaiheessa hänen toimenkuvansa ovat organisoida erityyppiset jälkiäänitykset, joita on muun muassa äänitehosteet ja dialogi. Jälkityövaiheessa äänisuunnittelija mahdollisesti (riippuen av-tuotannosta) suunnittelee uusia äänikokonaisuuksia erilaisille äänille, tekee varsinaisen äänileikkauksen ja loppumiksauksen. (Innanen 5-6, 2013.)

Äänisuunnittelija on vastuussa elokuvaäänien taiteellisesta lopputuloksesta ja hänellä saattaa olla omantakeinen tyyli toteuttaa äänisuunnittelua. Elokuvan ääntä Hollywood-tuotannossa valmisteleekin usein kymmenien ääniammattilaisten joukko, jotka voivat joutua työskentelemään toisistaan tietämättä, ja näin ääniraidoille voi päätyä kymmeniä tai satoja tuhansia eri tehosteita (Takala 2014, 155).

Tomi Kolistaja (2009) pohtii opinnäytetyössään, *Elokuvan äänisuunnittelu nolabudjetilla*, oliko hänellä oikeutta käyttää äänisuunnittelijan nimikettä, kun hänet palkattiin tuotantoon vasta sen jälkituotantovaiheessa. Aivan kuten Kolistaja, myös minä pidän oleellisena sitä, että äänisuunnittelijan titteliin sisältyy sanan varsinaisessa merkityksessä sana suunnittelu. Mutta se saattaa olla ennakkosuunnittelua, kuvausvaiheessa siihen reagoimista tai äänikokonaisuuksien suunnittelua jälkityövaiheessa. Tämän lisäksi äänisuunnittelijan nimikkeellä työskentelevä henkilö tulee vastaamaan äänen lopullisesta taiteellisesta muodosta.

3 TUOTANNON ERI VAIHEET

Elokuvatuotanto jakautuu kolmeen päävaiheeseen. Ennakkotuotannossa elokuvalla kuvausvaiheeseen ja jälkituotantoon. Tässä luvussa käydään läpi jokaisen päävaiheen oleellisemmat asiat äänisuunnittelijan kannalta katsottuna.

3.1 Ennakkotuotanto

3.1.1 Tuotantoon saapuminen ja käsikirjoitus

Äänisuunnittelija saatetaan palkata tuotantoon oikeastaan missä tuotantovaiheessa tahansa, mutta yleensä se tapahtuu heti ennakkosuunnitteluvaiheessa. Elokuviin tai muihin av-projekteihin, joissa on pieni budjetti, saatetaan äänisuunnittelija palkata vasta kuvauksien jälkeenkin. Tällöin äänisuunnittelijan rooli muuttuu oleellisesti. Kyseisessä tilanteessa äänisuunnittelijalla ei ole ollut mahdollisuutta vaikuttaa jo tapahtuneisiin kuvauksiin. Äänisuunnittelijan rooli tulee jäämään äänen jälkikäsitteilyyn, sen leikkaamiseen ja tietysti siihen, minkä takia hänet on nimenomaan palkattu produktion nimikkeellä äänisuunnittelija, eli hän vastaa produktion taiteellisesta lopputuloksesta äänen osalta. Vaikka äänisuunnittelija olisi saapunut kesken tuotantoa produktion, tulisi hänen aloittaa äänisuunnittelijan rooli samalla tavalla kuin tuotannon ennakkosuunnitteluvaiheessa, eli käsikirjoituksesta (Sonnenschein 2001, 2).

Käsikirjoituksen tulisi olla ensimmäinen asia, jonka kautta äänisuunnittelija herättää elokuvan eloon sisällään, vaikka elokuva olisi jo kuvattu ja leikattakin (Sonnenchein 2001, 2). Liikkuvan kuvan vaikutus on niin suuri, ettei esimerkiksi raakaversioon nähtyään ole enää mahdollista palata käsikirjoitukseen ”avoimin mielin”. Tällä ”avoimin mielin” - termillä tarkoitan sitä, että jo nähdyn raakaversioon perusteella aivot ovat alkaneet täydentää sitä ympäröivää äänityhjiötä sen perusteella, mitä äänisuunnittelija on liikkuvassa kuvassa nähnyt. Tähän vaikuttaa olennaisesti lähes kaikki; värimaailma, ilmeet, esineet, ympäristö ja niin edelleen.

Yksi menettelytapa on tehdä käsikirjoituksen pohjalta ääniluonnos, joka ei toimisi vain apumuistiona ja hahmotelmana, vaan jota käytettäisiin orientoidusti työkaluna. Ohjaajalle ja äänisuunnittelijalle syntyy näin äänellinen kokemus

tulevasta elokuvasta, johon on mahdollista suhteuttaa tulevat kuvat, tarina, tarinan maailma (Takala 2014, 96). Tämän tyyppinen ratkaisu on varmasti yksi vaihtoehto ääniorientoituneelle ohjaajalle, muttei varmastikaan konservatiivisimmille yksilöille. Tässä mallissa äänisuunnittelijan rooli tietysti kasvaa ja osaltaan hän myös tulee vaikuttamaan lopullisen käsikirjoituksen muotoon.

Edellä mainittu esimerkki on ehkä ääripään esimerkki siitä, kuinka suureen rooliin äänisuunnittelija voi itsensä asettaa. Äänisuunnittelijan rooli riippuu siitä mitä ollaan tekemässä. Oli kyse sitten elokuvasta, dokumentista tai jostain muusta av-produktiosta, kyse on siitä minkä tyyppistä produktiota työstetään. Osa produktioista ei vaadi sen monimutkaisempaa tai sen taiteellisempaa äänisuunnittelua, kun taas toiset produktiot vaativat sen onnistumista ja joko kaatuvat tai toimivat sen myötä.

Kuva ja ääni eivät missään nimessä saa alkaa taistelemaan omasta paikastaan elokuvassa. Näiden kahden elementin on elettävä symbioosissa, pyhässä sovussa. Kummankin osaston on kysyttävä itseltään aina ennen jonkin asian ratkaisua ”tukeeko tämä ratkaisu sitä yhteistä päämäärää, joka on asetettu”? Mitä sitten tarkoitan tällä kuvan ja äänen symbioosilla? Sitä, että on surullista lukea ammattilaisten kirjoittamia kirjoja, joissa varoitetaan alan opiskelijoita ”siitä toisesta pahasta jengistä”. Esimerkki kirjallisuudessa törmäämäni vastakkainasetteluun löytyy Milesin (2015) kirjasta *Location Audio Simplified*, jossa Miles kertoo kuinka häntä on äänittäjänä kohdeltu kaltoin kuvauksissa ja kuinka ”kuvapuolen ihmiset” eivät ymmärrä äänen tärkeyttä.

Osa elokuvista tehdään alusta alkaen niin, että niiden lopullisessa versiossa käytetään lähes ainoastaan sataprosenttista ääntä (yhdessä kuvan kanssa tallennettu ääniraita). Näin tekivät muun muassa Dardenne-veljekset, joiden elokuvissa ei perinteisesti ole edes musiikkia. (Takala 2014, 145.) Itse ajattelen aina ”äänipää” edellä, eli kuinka asian voisi toteuttaa ääntä hyödyntämällä. Toisinaan toimivimmaksi ratkaisuksi osoittautuu hiljaisuus, tai se, että kohtausta vaatii nimenomaan kaiken huomion visuaaliselle voimalle, jolle ääni tekee tilaa.

Käsikirjoituksen pohjalta tehtävän ääniluonnoksen kanssa on varmasti monia toimintatapoja, mutta se, mikä äänisuunnittelijaa kiinnostaa siellä, on elokuvan avainsanat. Ne saattavat liittyä esineisiin, tunteisiin, ympäristöihin, siirtymiin

toimintaan jne. Ensimmäisellä käsikirjoituksen lukukerralla äänisuunnittelijan tulisi ”kuunnella” avainsanoja ja ideoita. (Sonnenchein 2001, 2.) Näistä kai- kista saattaa muodostua ääniteemoja, jos ne tukevat elokuvan yhteistä tavoit- letua lopputulosta. Ääniluonnoksen kanssa äänisuunnittelija voi antaa konk- reettista näyttöä äänisuunnitelmastaan muille ääniryhmän jäsenille, ja ohjaa- jan kanssa on näin mahdollista tehdä kokonaisvaltainen katsaus äänen suun- nitelmaan.

3.1.2 Lokaatiot

Lokaatiot, eli kuvauspaikat voi rajata kahteen pääryhmään: sisä- ja ulkokoh- tauksiin, eli interiööreihin (INT) ja exteriööreihin (EXT). Käsikirjoituksessa on aina merkitty kunkin kohtauksen otsikkoon joko INT tai EXT, riippuen siitä, kumman kategorian alaisuuteen kohtausta kuuluu. Sitten on jotain niiden välisiä kuvauspaikkoja, kuten auto. Tämä INT-EXT kategorian väliin vedettävä raja kulkee mielestäni siinä, että fyysisesti rakennetut talot, kartanot ja jopa laivat ovat interiöörejä ja kaikki muu menee kategoriaan EXT.

Äänisuunnittelijan on tutustuttava elokuvan eri lokaatioihin ennen kuvauksia. Kukaan muu tuotantoon palkatuista henkilöistä ei ennakkosuunnitteluvai- heessa pohdi erikseen äänen käyttäytymistä suhteessa kuhunkin lokaatioon. Pahimmassa tapauksessa äänisuunnittelija saattaa jopa olla sitä mieltä, että lokaatio on niin haastava, ettei sieltä tulla saamaan yhtään kelvollista ääntä taltioitua.

Jossain tapauksessa saattaa käydä niin, että recce-kierroksella (recce= recon- naissance eli tiedustelu) kaikki näyttää äänen osalta hyvältä, mutta kun ku- vaukset alkavat, on lokaatioissa tai sen ympäristössä tapahtunut muutos. Ku- vauspaikan viereen on saattanut nousta vaikka pieni rakennustyömaa, josta lähtee paljon voimakkaita ääniä. Tällaisissa tilanteissa äänittäjän on oltava hy- vin valppaana. Vaikka hän olisi itse käynyt toteamassa lokaation hyväksi ja vapaaksi sen suuremmista häiriöäänistä, saattaa muutoksia aina tulla.

Äänisuunnittelijan tulee myös osata kuunnella eri lokaatioitten ongelmakohdat ja näin varautua kuvaustilanteessa niiden varalle. Sisätiloissa näitä saattaa

olla esimerkiksi liian kaikuisa paikka. Sitä varten kuvauspaikan ympärille saatetaan rakentaa eräänlainen muuri, joka koostuu jostain pehmeästä materiaalista, sellaisesta, joka ei heijasta ääntä, vaan ”kuolettaa” sitä. Se voi olla esimerkiksi matto. Mattoja käytetään myös lattioissa, jotta näyttelijöiden kengät, tai jalkapohjat eivät pitäisi ääntä kävellessä. Yleisiä häiriöäänilähteitä ovat myös seinäkellot, ilmaistointi, jääkaapit ja pakastimet. Ulkotiloissa ongelmallisia ääniä varsinkin kaupunkimiljöössä ovat tietysti itse kaupungin äänet, mutta myös kevyenliikenteen liikennevaloäänet, lentokoneet (jos lentoreitti on tarpeeksi matalalla kuvauspaikan yllä) ja jopa mopot, jotka kulkevat lähes missä tahansa (Innanen 2013, 4). Äänisuunnittelijoilla on eräänlainen ”check-lista” joko pään sisällä muistissa tai fyysisesti mukana, josta he tarkastavat yleisimmät häiriöäänet ja kutakin lokaatiota kuvaavien paikkojen ongelmallisuudet.

Lokaatioihin ennakkoon tutustuminen on siis ensisijaisen tärkeää. Muun muassa kahdesti Jussi-ehdokkuuden äänisuunnittelusta saanut Jari Innanen kertoo, että onnistuneen ennakkosuunnittelun osuus hyvästä kenttä-äänestä on jopa 80 % (Innanen 2013, 5).

Dean Miles (2015, 7) on kehittänyt toimintamallin kokemuksensa pohjalta, jota hyödyntämällä äänisuunnittelija voi ennalta ehkäistä ääniongelmia kuvaushetkellä missä tahansa av-produktiossa ja säästää arvokasta aikaa jälkituotannossa. Kyseessä on ”viisi askelta kuvauspaikan valintaan”.

1. Kuvatun materiaalin käyttöarvo/ tarkoitus
Kuinka arvokasta tulevan kohtauksen ääniraita tulee olemaan? Onko kyseessä kenties kuvituskuva (B-reel), haastattelukuvaus jonka äänipohjat tulee olla todella tasaisia vai kenties juonto (stand-up) torin laidalta, jossa äänitaustaa värittävä äänimiljöö tulee saada oman tilan kuvasta.
2. Varmista, että kuva ja ääni täsmää
Kun kamera kuvaa puistoa, saattaa sen toisella puolella olla ruuhkainen autotie, jonka äänet kantautuvat äänittäjän mikrofoniiin. Tällöin kuva ja ääni eivät täsmää. On eri asia olla kuvauspaikalla ja tiedostaa mitä kameran ympärillä on, kuin olla katsojana ja nähdä vain se, mitä kuvaaja on kuvannut, mutta kuulla ympäristön kaikki äänet. Esimerkiksi panorointi ruuhkaiselta autotieltä rauhaisan näköiseen puistoon, tekee kaiken ymmärrettäväksi.
3. Arvioi lokaation mahdolliset häiriöäänilähteet
Sulje silmäsi kuvauspaikalla ja kuuntele ympäristöä muutama minuutti. Haastattelukuvauksissa on otettava huomioon lähistöllä olevat tiet ja niitä mahdollisesti reitteinään käyttävät julkiset.

4. Arvioi lokaation taustaäänien laatu ja sen suhde pää-äänilähteeseen
Eri av-produktioissa taustojen (äänimiljö) käyttötarkoitus on eri ja sen vo-lyymi suhteessa pää-äänilähteeseen. Äänimiehen on tarkkailtava taustoja ennen kuvauksia ja tiedostettava jos se koostuu useammasta eri äänestä.
5. Ilmaise havaitsemistasi ongelmakohtista ajoissa vastuuhenkilölle
Ongelmakohtan havaittuaan, äänimiehen ei tulisi ensi töikseen mennä va-littamaan asiasta, vaan koittaa keksiä ratkaisu sen korjaamiseksi. Jos rat-kaisua ei löydy, on siitä kerrottava vastuuhenkilölle selvästi.

3.1.3 Äänityskalusto

Äänityskalusto valitaan kuvauspaikkojen mukaan. Tarkennettuna voisi sanoa, että itse kenttämikseri, tallennin (tai niiden yhdistelmä), kuulokkeet ja muu oheiskalusto pysyy lähes vakiona koko kuvausten ajan. Mikrofonivalinnat sen sijaan muuttuvat lokaatioiden mukaan. Mikrofonin valinta on yhtä tärkeää kuin sen sijoittaminenkin kuvaushetkellä (Viers 2008, 21). Myös se, miten mikro-foneja käyttää, vaikuttaa lopputulokseen. Esimerkiksi ulkokohtauksiin suunniteltu tuulisuoja (*windscreen*) käy myös sisätiloissa hyvin niin sanottuna pop-filtterinä, eli se ei päästä puheen mukana tuomia ”suhinoita” tallentimelle asti (Holman 2002, 85).

Mikrofonit voi jakaa kahteen yleisimpään ryhmään: dynaamisiin- ja konden-saattorimikrofoneihin. Dynaamiset ovat epäherkkiä, mutta kestäviä, kun taas kondensaattorimikrofonit ovat herkkiä, mutta ei niin kestäviä. Tämän lisäksi näiden mikrofonien ero ovat se, että kondensaattorimikrofonit tarvitsevat toimi-akseen yleensä +48 voltin lisäjännitteen. Elokuvapuolella käytössä on enim-mäkseen kondensaattorimikrofonit, sillä niiden herkkyyden takia ne ovat kyke-neväisiä taltioimaan dialogiaa pitkienkin välimatkojen päästä.

Mikrofoneilla on erilaisia suuntakuviota, joilla tarkoitetaan sitä, miten mikrofo-nit ”näkevät” (poimivat ääntä). Suuntakuviot aikaansaadaa rakenteellisesti ko-teloimalla kapseli tietyllä tavoin rei’itettyyn mikrofonirunkoon, jolloin äänen liik-kuessa ilmassa se joutuu kulkemaan eri pituisia matkoja päästäkseen kapse-lille. Näin saadaan ääni saapumaan mikrofonikapselille tietyllä tavoin vaiheis-tettuna suhteessa suuntaansa, jolloin tapahtuu sen akustinen kuolettuminen, eli sammuminen tai vaimentuminen. (Hiltunen 2013, 9.)

Äänisuunnittelija voi siis sen paremmin mikrofontia tuntematta analysoida sen rungon perusteella mikrofonin suuntakuvion ja sen ominaisuuden. Sillä mitä pidempi mikrofonin runko on ja mitä enemmän siinä on niin sanottuja ”purkaukkoja” (*cancellation port*), sitä kapeampi sen suuntakuvioiden on ja sitä enemmän se vaimentaa kapean suuntakuvion ulkopuolella olevia ääniä.

3.1.4 Haulikkomikrofonit

Edellä kuvailtu kapeasuuntainen ja vahvasti sivu- ja takaääniä vaimentava mikrofoni on haulikkomikrofoni. Haulikkomikrofonit on jaettu neljään ryhmään, joista ensimmäinen omaa haulikkomikrofoneista kaikkein leveimmän suuntakuvion ja ryhmän neljä mikrofoni vuorostaan kaikkein kiilamaisimman. Haulikkomikrofonien ryhmäjaottelu on seuraavanlainen: Ryhmä 1 (hyperkardioidimikrofoni), ryhmä 2 (lyhyt haulikkomikrofoni), ryhmä 3 (normaali haulikkomikrofoni) ja ryhmä 4 (haulikkomikrofoni). (Miles 2015, 92-95.)

Haulikkomikrofonit ovat nimenomaan elokuvateollisuudessa eniten käytetty mikrofonityyppi. Haulikkomikrofonin kapea suuntakuvioiden tuo äänittäjälle omat haasteensa. Ei riitä, että vain osoittaa puomin päässä olevan haulikon puhujaa kohti; on tiedettävä tarkasti kuinka pitkän matkan päästä mikrofoni on kykenevä ääniä poimimaan.

Kun etäisyys on todettu sopivaksi, on seuraavaksi päätettävä, millä strategialla äänityksen toteuttaa. Kiilamaisen kuvionsa takia haulikkomikrofonit poimivat äänen kovimmillaan, kun äänilähde on mikrofonin runkoon nähden kohtisuorassa. Tällöin puhutaan akselikohdistuksesta (*axis*). Sen huono puoli on se, että jos äänilähde liikkuu paljon, tai kääntelelee päätään, on äänityksen lopputuloksessa selvästi havaittavissa äänen voimakkuuden vaihtelua. Toisessa vaihtoehdossa äänittäjä kohdistaa mikrofoninsa äänilähteestä hieman ohi. Tällöin kyseessä on suuntakuviokohdistus (*lobby*). Kun kyseessä on ihminen, tarkoittaa se sitä, että silloin olisi puomitettava kohteen rintakehään. Näin kohteen liikkuminen ja pään kääntely ei aiheuta lopputuloksessa suuria äänen voimakkuuden vaihteluita.

Haulikkomikrofonit ovat ensisijaisesti käytössä ulkotiloissa, mutta niitä käytetään myös hyvin paljon erikoistehosteäänityksissä. Ryhmän 1 mikrofonit (hyperkardioidimikrofonit) ovat ensisijaisesti käytössä sisätiloissa, mutta esimerkiksi Dean Miles (2015, 93) kertoo kirjassaan *Location audio simplified*, ettei ymmärrä mistä termi ”vain sisätilaan” on tullut. Hän on käyttänyt hyperkardioidihaulikkomikrofoneja myös ulkotiloissa ja kertoo äänityksien olleen fantastisia.

3.1.5 Nappi- ja muut mikrofonit

Muita mikrofoneja joita elokuvateollisuudessa käytetään ovat muun muassa pallokuvioiset (*omnidirectional*) ja herttakuvioiset (*cardiod*) mikrofonit. Myöskin erityyppisiä stereomikrofoneja ja haulikkostereomikrofoneja on käytössä. (Viers 2008, 20.)

Pallokuvioiset mikrofonit ovat yleisimmin nappimikrofoneja (nappimikit), joita on sekä langallisia että langattomia. Niitä käytetään yleensä niin sanotulle ”puomimikille” varmistuksena, kun kohtauksessa on mukana dialogia. Nappimikkien etu on se, että ne ovat hyvin lähellä äänilähdettä (suu) ja näin ollen meluisissakin paikoissa nappimikki pystytään miksaamaan hyvin ”taustaäänivapaaksi”. Ne on suunniteltu nimenomaan puheäänien taltiointiin. Yksi syy niiden käyttöön voi myös olla esimerkiksi kuvaustilanne, jossa kamera pysyy staattisena paikoillaan ja sitä kohti kävelee kaksi ihmistä, jotka käyvät dialogia. Tällöin on lähes mahdotonta puomitaa henkilöitä, kun kuvakoko on kohtauksen alussa laaja.

Nappimikit pääsevät juuri edellä kuvaillussa tilanteessa loistamaan, sillä ne toimivat yleensä langattomasti. Tällöin nappimikki on yleensä piiloitettu näyttelijän rinnan seutuville, josta lähtee johto, joka päättyy yleensä näyttelijän housun vyötärölle sijaitsevaan lähettimeen. Tästä signaali jatkaa matkaansa langattomasti vastaanottimeen asetettua taajuutta pitkin. Vastaanottimesta lähtee johto, joka menee mikseriin ja sitä kautta tallentimeen (tai tallentavaan mikseriin).

Nappimikkien huonoja puolia ovat mahdolliset yhteyskatkokset, joita tietysti voi ilmetä vain langattomissa malleissa. Nappimikit eivät myöskään ole niin laadukkaita kuin muut kondensaattorimikrofonit ja niiden ääniperspektiivi on aina sama. Tämän kanssa on oltava tarkkana äänileikkaus- ja miksausvaiheessa, jotta ääniperspektiivi saadaan kuvan kanssa synkroniin.

Ääniperspektiivillä tarkoitetaan äänilähteen ja äänen kuvitellun tai todellisen kuuntelukohdan välistä etäisyyttä ja etäisyyksien mittakaavaa. Tämä pätee myös muihin äänilähteisiin, sillä on selvää, että ihmisen puhe, tai halkojen hakkaus kuulostaa erilaiselta joko muutaman metrin etäisyydeltä kuin muutama kymmenen metrin. Ääniperspektiivissä pysymisen ideana on tietysti mukauttaa eri äänilähteiden miksaus vastaamaan ihmiskorvan toimintaa ja sitä, miten se kuulee eri paikoissa ja eri etäisyyksiltä. (Pirilä & Kivi 2005, 86.)

Lisäksi on tiedettävä miten nappimikit käyttäytyvät erilaisten materiaalien kanssa piilomikityksessä. Huonoja vaatamateriaaleja on muun muassa keinokuitu, silkki ja nahka, kun taas hyviä ovat puuvilla ja luonnolliiset materiaalit. (Innanen 2013, 8.)

3.2 Kuvausvaihe

3.2.1 Ääniryhmän ensisijainen tavoite – dialogi

Tosielämässä kun käydään keskustelua toisen ihmisen kanssa, korvamme ikään kuin fokusoituu kanssakävijään ja ympärillämme olevat äänet jäävät mössömäiseksi massaksi. Mikrofoneilla ei ole tätä kykyä fokusoitua tiettyyn äänilähteeseen, tai dempata vähemmän merkittäviä ääniä pois (Miles 2015, 20). Elokuvan katsomis- ja kuulemiskokemuksessa dialogi on se, mitä olemme tottuneet seuraamaan. Tulkitsemme tarkasti sen antamia vihjeitä ihmisten välisistä suhteista, tulevista jännitteistä ja juonen kehityksestä. (Takala 2014, 156.)

Ihminen on tottunut elokuvaan jo reilun sadan vuoden ajan ja siitä on kehittynyt loistava vastaanottaja elokuvan tekijöille. Ihmisille on kehittynyt hyvä elokuvan taju, jota ei pidä aliarvioida. Sen takia käsikirjoittajien ja ohjaajien pitäisi

olla entistä ovelampia, mutta samalla kunnioittavampia katsojia kohtaan. Mikään ei ole sen häiritsevämpää kuin ilmiselvien asioiden ääneen sanominen. Yksi tällainen esimerkki on kohtaus, jossa kaksi ihmistä ovat talossa, joista toinen lähtee ovesta ulos. Tämän jälkeen ovikello soi ja toinen elokuvan hahmoista kävelee ovelle hämmästynyt ilme kasvoillaan, samalla toteavan ”jaa-has, mitähän se Kalle unohti”? Ja kun ovi aukeaa, ei sen toisella puolella olekaan ”Kalle”, vaan joku, jota toinen hahmoista ei todellakaan osannut arvata näkevän.

Esimerkkejä on paljon, mutta vielä törkeämpää on subtekstin ääneen sanominen. Subteksti on jonkin asian todellinen merkitys, joka hautuu sanojen ja toimintojen takana (Seger 2011, 3). Kun katsoja oivaltaa jotain, jota ei sanota ääneen, on se palkitsevaa katsojalle. Jos tämä oivaltamisen ilo viedään katsojalta pois tilanteessa, jossa elokuvan hahmo sanoo sen ääneen kenenkään sitä edes kuulematta, on se katsojan aliarvioimista.

Dialogi on puhetta ja puhe on universaalialia kommunikointia, jota ihminen on lajinaan kehittänyt ja erityisesti kehittänyt sitä kuunnellessaan. Ihmisen korva on kehittänyt niin, että se kuulee tietyn taajuuksisia ääniä. Ääniä jotka värähtelevät noin kaksikymmentä kertaa sekunnissa, aina ääniin, jotka värähtelevät kaksikymmentä tuhatta kertaa sekunnissa ja kaikkea tämän väliltä. On totta, ettei voida puhua enää kuulemisesta kun kyseessä on vaikka 19 500 Hz:n (hertsin) ääni, vaan se on pikemminkin aistimista. Ihmiskorva on eritoten herkästynyt puheen tuottamille taajuuksille, jotka ovat noin 2000- 5000 hertsiä (Pirilä & Kivi 2005, 61).

Kuvaustilanteessa äänittäjällä on hyvä olla mahdollisimman vähän mitään taajuuksia korostavat kuulokkeet käytössään. Kuulokkeet joiden taajuusvaste on 20hz – 20kHz (20 000hz), mahdollisimman lattealla, eli neutraalilla korostuksella, on ihanteellinen kenttä-äänitykseen soveltuva kuulokepari.

Dialogia äänittäessä tulisi aina ottaa huomioon paikat jotka kaikuvat. Koska jälkituotannossa kaikua on aina mahdollisuus lisätä ja samalla lisättyä kaikua poistaa, mutta jos itse kenttä-äänessä on jo kaikua mukana, ei sitä voi enää siitä poistaa. (Sonnenschein 2001, 39.) Samalla idealla toimii koko äänileikkaus ja sen suunnitelmallisuus. Kun dialogikohtauksia äänitetään, on muutoin koko kuvausympäristö mahdollisimman hiljaa. Tämä ei tarkoita sitä, etteikö

taustalla saisi kulkea esimerkiksi ekstroja (henkilöitä, jotka on ohjeistettu näkymään elokuvan taustalla), mutta taustalla kulkevien ihmisten on tarkoitus pysyä hiljaisina. Tämäkään ei ole totuus kaikista produktioista, sillä osa elokuvista käyttää yhtäläillä sataprosenttista ääntä lopullisessa versiossa ja eritoten pienen budjetin elokuvat näin tekevät. Mutta häiriöäänistä pyritään pääsemään eroon ja niitä saattaa lähteä myös elokuvaryhmästä, muun muassa itse puomittajasta (äänittäjästä).

Taitava ja kokenut puomittaja löytää otoksissa oman paikkansa eikä käy hyödytöntä ja aikaa vievää taistelua mikrofonin varjoista tai laajempien kuvakokojen aiheuttamista sijoitteluongelmista (Pirilä & Kivi 2010, 92). Aivan kuten äänittäjästä saattaa lähteä häiriöääniä äänen puolelle, saattaa hän olla häiriöksi myös kuvalle. Dialogikohtaukset ovat äänittäjälle kaikkein tärkein vaihe kuvauksissa. Osin myös sen tärkeyden takia, dialogi äänitetään sekä puomilla että nappimikillä. Joskus mikrofoni saatetaan piilottaa esimerkiksi silmälasien sangan taakse, tai hattuun.

3.2.2 Ääniryhmän toinen ensisijainen tavoite – äänipohja, ambienssi ja niiden ero

Toinen ensisijainen asia ääniryhmälle kuvauksissa on tilääntien (*room tone*) taltioiminen. Puhutaan myös ”pohjista” (äänipohja), koska englanninkielinen sana *room tone* saattaa sekoittaa ihmiset luulemaan sitä vain sisätilojen äänipohjiksi. Kun puhutaan tilääntien, pohjaäänistä, taustäänistä, ambiensseista tai atmoista, tuntuu jokaisella olevan niistä oma mielipide jota tulisi noudattaa. Itsekin menin hämilleen, kun eri lähteissä puhuttiin toista ja taas toisessa lähteessä puhuttiin jotain aivan muuta. Pidemmän tarkastelun jälkeen löysin selvän eroavaisuuden, jolla jaetaan nämä kahteen eri ryhmään ja joilla molemmilla on oma tehtävänsä.

Nämä kaksi ryhmää ovat mono (ryhmä A) ja stereo (ryhmä B). Monoäänitteet kuuluvat dialogileikkaajalle ja stereoäänitteet äänileikkaajalle. Ryhmän A äänit on tallennettu kuvauspaikalta ja ryhmän B jostain muualta, mahdollisesti sisältäen useita eri äänilähteitä.

Ryhmä A: tilaäänet tai pohjaäänet. Aion käyttää termiä ”pohjat”. Pohjat on jonkin tilan sen hetkinen vakioääni. Se voi olla interiööri, eksteriööri, auton sisätila, maaseudulla sijaitseva navetta tai lentokoneen kajuutta. Pohjilla tarkoitetaan sitä paikkaa missä kuvataan – lokaatiota. Kunkin lokaation pohjat muuttuvat jatkuvasti. Pohjat tarkoittavat siis huminaa, kaukaisia ääniä ja hiljaisuutta. Hiljaisuus elokuvassa ei tarkoita, että siinä kohtaa elokuvan ääniraidalla ei olisi mitään. Kun elokuva alkaa, alkaa myös sen ääniraita ja sen päättyessä myös ääniraita loppuu. Sen keskivaiheilla, tai missään muuallakaan sitä, ei ole yhden ainutta ”aukkoa”.

Näitä aukkoja kyllä ilmaantuu jälkituotannossa ja niitä varten on pohjat, jotka tallennetaan kussakin lokaatiossa. Eräs Hollywoodissa kuvaleikkaajana toimiva henkilö kertoo taitavimpien ohjaajien pitävän pienen hiljaisen tauon aina ennen kuin antaa näyttelijöille luvan toimia. Näin ollen dialogileikkaajalla on jopa jokaiseen ottoon oma pohja, sillä muutamankin sekunnin äänipohjasta saa sen kopioimalla, toistosuuntaa kääntämällä ja luuppaamalla aikaan vaikka minuutin pituisen äänipohjan. Tätä ei kuitenkaan suositella, ellei muutaman sekunnin pohja ole hyvin tasainen.

Mietitään hypoteettisen elokuvan kohtausta, jossa olemme liikkeessä olevassa junassa. Junan vaunussa on kaksi elokuvassa seurattua henkilöä ja joukko muita ventovieraita. Kun kamera käy ja tarkoituksena on kuvata dialogikohtausta, tarkoittaa se sitä, että kaikki muut junan vaunussa olijat ovat hiljaa. Heidät saatetaan laittaa taustalle suitaan availemaan, ikään kuin kävisivät keskustelua keskenään. Juna on useinmiten pysähdyksissä, jos kuvakomposiitiot tämän sallivat. Siinä tapauksessa näyttelijöitä saatetaan pyytää liikkeettömään ikään kuin juna olisi liikkeessä. Ja kun kamera käy, ovat äänessä vain katsojan seuraamat henkilöt. Ja kun heidän välinen keskustelunsa on äänen jälkikäsitteilyssä, se leikataan kokonaisuudeksi, josta muodostuu ”reikäinen”. Tämä ”reikäisyys” voi johtua siitä, että kohtauksessa on pieniä taukoja, kun kukaan ei puhu. Lopuksi koko kohtaukselle asetetaan pohjat, jotka saavat kohtauksen tuntumaan yhtenevältä ja samassa ajassa kuvatulta. Tämä on siis pohjien tarkoitus. Se ei ole pohjaääni, joka luo kohtaukseen tunnelman tai sen ilmapiirin, vaan se nitoo dialogiraidat saumattomasti yhteen kaiken sen muun ”hälinän” alla, jota kohtaukseen vielä tulee.

Tämän jälkeen kyseiseen kohtaukseen asetetaan muiden ihmisten wallat (puheen sorina), foleyt ja lopuksi junan oma ääni, joka siitä lähtee kun se on liikkeessä. Kaikki nämä eri äänielementit äänitetään erikseen niin, että äänipohja olisi mahdollisimman puhdas muista äänistä.

Ryhmä B: äänimiljö. Äänimiljö on ehkä kuvaavin termi tälle ryhmälle. Puhutaan siis ambiensseistä tai atmoista (atmosfääri). Aion käyttää termiä ambienssi, koska olen siihen itse tottunut. Jos aloitetaan siitä, mitä ambienssi tai atmosfääri tarkoittaa sivistyssanakirjan mukaan: Molemmille sanoille löytyy yhdistävä tekijä – tunnelma ja ilmapiiri. Tämän takia äänimiljö on hyvä yhdistävä termi koko ryhmälle.

Ambientit ovat siis koko kohtauksen luomaa tunnelmaa tarkoittava termi. Se saattaa olla yksistään äänitallenne New Yorkin Time Squarelta, lokkien ja meren tuottaman äänen paikalliskuvaus satamasta tai jo edellä mainitun junakohtauksen ääneitallenne liikkeellä ajavasta junasta. Nämä tallenteet ovat lähes poikkeuksetta stereotallenteita. Ambienssit tulisi aina taltioida stereona, jotta niihin tallentuu luonnollinen ”elo” (Viers 2008, 211).

Ambienssien tehtävänä on myös luoda tunnelma kohtaukselle, vahvistaa illuusiota ja olla koko kohtauksen kivijalkana. Siinä missä pohjat toimivat dialogille kenttänä, mistä dialogi voi alkaa ja loppua mistä kohtaa tahansa, toimii ambienssi koko kohtaukselle samanlaisena kenttänä. Tällöin kohtaukseen voi lisätä ääniefektejä ja pisteääniä ja mitä tahansa äänielementtejä, koska sillä on olemassa pohja, joka nitoo koko kohtauksen saumattomasti yhteen.

Sitten on joitakin näitten kahden välisiä olomuotoja. Kaupungilla kuvattaessa, jos takana on iso tuotanto, saattaa kuvattavan paikan tie olla suljettuna yleiseltä liikenteeltä. Tällöin äänittäjien pahin ongelma eli ohi ajavat autot eivät häiritse ottoja. Tässäkin tapauksessa taustalla mölyää liikenne ja sieltä kantautuvat äänet. Tällaisen lokaation pohjat kuulostavat enemmän tai vähemmän ambienteiltä, olematta sellaisia kuitenkaan.

Tällaisen kohtauksen dialogiraidat eivät pakosti nitoudu toisiinsa täysin pehmeästi, mutta kyseisessä tilanteessa pohjien häiröääniä ei aiotakaan poistamaan sieltä. Niiden poistaminen saattaa viedä paljon aikaa, jotta löytää parhaat asetukset, missä itse puhetaajuudet eivät ”vaurioidu”. Tällainen kohtaus

saa lopputuotoksessa kuitenkin ”hallitun” ambienssin, eli erikseen äänitetyn kaupunkimiljöön, joka osaltaan jättää alleen pohjien häiriöäänet.

Vaikka keskellä kaupunkia kuvatun dialogikohtauksen pohjat muistuttavatkin enemmän ambiensseja kuin pohjia, on niiden käyttötarkoitus täysin eri. Amerikkalainen äänisuunnittelijoiden koulukunta määrittelee ääniympäristön enemmänkin kunkin paikan psykologiseksi kuin fysiologiseksi atmosfääriksi (Pirilä & Kivi 2005, 39).

Jopa interiörissä kuvattaessa, pohjaäänet saattavat muuttua jopa huoneen sisällä. Etenkin haastattelukuvauksissa, joiden lopputuloksiin ei lisätä mitään muita ääniä, kuin olemassa oleva haastattelu. Tällöin on ensisijaisen tärkeää ottaa tilaäänet heti haastattelun jälkeen, jotta ”äänensävy” (*tone*) on mahdollisimman samanlainen, mitä haastattelun ”alla” oleva äänipohja (Miles 2015, 38). Eksteriööreissä on selvää, että jokainen paikka on uniikki, koska siellä vallitseva ääniympäristö rakentuu joko täysin orgaanisista (luonnonäänistä), synteettisistä (koneellisista) tai niiden hybridiäänistä. Aina, kun kyseessä on orgaanisia ääniä, on ääniympäristön summana uniikki äänimiljö.

Käytetään ääriesimerkkinä luontoa ja tarkemmin sanottuna laajan sekametsän keskiötä. Seesteisenäkin päivänä, kun havupuiden oksisto ei pidä ”meteliä”, on ympäristö täynnä orgaanisia ääniä. Jos tällaisessa ympäristössä aiotaan kuvata ja äänen jälkityövaiheessa käytössä ei ole kyseisen paikan pohjia, voi lähes varmuudella sanoa, että kohtauksesta ei tule sujuva. Kun leikkausvaiheessa ylitämme skarvin (leikkauskohdan), äänipohja muuttuu ja se rikkoo illuusion. Vaikkakin skarvia kuinka yrittää äänihännillä pehmentää, saa leikkaaja huomata kuinka luonto muuttaa muotoaan. Ambienssit ovat siis tässäkin erittäin tärkeässä asemassa. Tällaisessa kohtauksessa ambienssit koostuisivat varmasti yhdestä pitkästä äänipohjasta, jonka päälle lisättäisiin elokuvan tunnelmaa ja sanomaa lisääviä symbolisia lyhyempiä ääniä.

3.3 Jälkituotanto

3.3.1 Diegeettinen/ei-diegeettinen- ja akusmaattinen/ei-akusmaattinen ääni

Äänellä ja sen sijoittelulla on oma merkityksensä elokuvassa. Ääni jakautuu elokuvassa kolmeen pääryhmään; dialogiin, tehosteisiin ja musiikkiin. Äänisuunnittelijan on tiedostettava näitten pääryhmien paikka elokuvassa. Mikä ääni kuuluu elokuvan sisäisessä maailmassa muillekin, mikä vain päähenkilölle ja mikä on hänen päänsisäistä tunnemyllerrystä? Näitä ääniä on mietittävä; miten ne ”sijoitetaan” elokuvaan ja miten äänen eri tasoja aletaan rakentamaan. Aivan kuten kuvaleikkaajan on tiedettävä jatkuvasti, mitä katsoja tietää elokuvan tarinasta missäkin kohtaa elokuvaa. Mitä elokuvamaailman henkilöt tietävät toisistaan ja mitä paljastetaan elokuvamaailman hahmoille ja itse katsojille, jonka summana on se, että kuka tietää ja mitä?

Diegeettinen ääni tarkoittaa sitä, että äänilähde on elokuvamaailman sisältä tuleva ääni. Nämä elokuvamaailman sisällä olevat diegeettiset äänet ovat joko objektiivisia tai subjektiivisia. Objektiivisen äänen voivat kuulla kaikki hahmot, kun taas subjektiivinen ääni voi olla esimerkiksi jonkin hahmon päänsisäistä pohdintaa; tämä ääni kuuluu vain tälle hahmolle sekä katsojille, mutta muut eivät sitä voi kuulla (Koikkalainen 2011, 7-8). Nämä diegeettiset äänet voidaan jakaa vielä kahteen alaryhmään: kuvan sisällä (*on screen*) tai kuvan ulkopuolisiin (*off screen*) ääniin (Sonnenschein 2001, 153). Esimerkiksi kuvan sisällä oleva diegeettinen äänilähde voi olla kuvassa taustalla soittava orkesteri, päällä oleva radio tai meren pauhu. ”Offina” olevia diegeettisiä ääniä voi olla esimerkiksi päällä oleva radio, joka ei näy kuvissa tai salaman ääni.

”Offi”- äänet voidaan jakaa vielä kahteen ryhmään, joko aktiivisiin tai passiivisiin. Aktiivisena ne herättävät kysymyksen: mikä tuo ääni on? Mistä se tulee? Mitä tapahtuu? Tämä on ääni, johon reagoidaan ja jonka tarkoituksena on herättää mielenkiinto ja uteliaisuus sitä kohtaan. Passiivisena ”offit” ovat taustalla luomassa tunnelmaa ja vahvistamassa illuusiota, eikä niihin ole tarkoitus erikseen tarttua. (Sonnenschein 2001, 152.)

Ei-diegeettinen ääni voi olla mikä tahansa, mitä elokuvamaailman hahmo ei voi kuulla. Yleisimpiä esimerkkejä ovat kertojan puhe (*voice over*) ja elokuvamusiikki.

Ranskalainen säveltäjä Pierre Scaeffler (s.1910); kehitti termin akusmaattinen ääni, jolla hän tarkoittaa ääntä, jonka lähde emme näe. Elokuvan puolelle termin toi Michel Chion. Alun alkujaan termi ”*Akusmatiko*” juontaa juurensa aina antiikin kreikkaan asti ja tarkemmin sanottuna filosofi Pythagorakseen, joka kehitti menetelmän, jossa hän uskoi opetuksensa olevan tehokkaampaa, jos hänen oppilaansa eivät näe häntä (Wikipedia).

Akusmaattinen (*acousmatic*) ja ei-akusmaattinen (*de-acousmatic*) ääni ovat ikään kuin edellämainitut diegeettiset äänet, joko kuvan ulkopuolisina tai sen sisäpuolisena äänilähteinä. Kaikki kuvan ulkoiset äänet (*off screen*) ovat siis akusmaattisia ääniä, eli ääniä joiden aiheuttajaa emme näe. Näitä voi olla esimerkiksi juurikin radio. Vaikka näkisimmekin radion, äänen alkuperäistä lähdeä emme näe. Toinen esimerkki akusmaattisesta äänestä voi olla vaikka moottorivene. Jos näemme elokuvassa henkilön soutuveneessä ja kauempaa kuulemme saapuvan moottoriveneen, on se silloin akusmaattinen ääni.

Jos taas edellä kuvailtu moottorivene tulisi lopuksi kuviin, muuttuisi sen rooli silloin akusmaattisesta ei-akusmaattiseksi. Aivan kuten diegeettisen ja ei-diegeettisen äänen kanssa voi leikitellä ja asettaa elokuvaan useampia äänitasoja, voi näin myös tehdä akusmaattisen ja ei-akusmaattisen äänen kanssa. Ei-akusmaattisesta äänestä käytetään myös termiä deakusmaatio, joka on siis visualisoitu ääni, jonka lähde ja aiheuttaja ovat nähtävissä, eli se on siis ”on screen”- ääni (Koikkalainen 2011, 9).

3.3.2 Jälkituotannon aloitus

Äänileikkauksesta vastaavalla ei välttämättä tarvitse olla äänittäjän tai muusiikon koulutusta, mutta eri äänielementtien selektiivinen tunnistaminen ja niiden ilmaisullisten erityispiirteitten tunteminen olisi suotavaa myös oman kokemuksen pohjalta. Tämä voisi helpottaa torjumaan kotimaisten elokuvien helmasynniksi pesiytynyttä dialogin kuulumattomuutta. (Pirilä & Kivi 2008, 93.)

Jälkituotanto saattaa alkaa jo ennen kuin tuotanto kronologisesti pääsee siihen pisteeseen. Jälkituotanto alkaa siitä, kun kuvausvaihe päättyy. Ensimmäisenä vuoronsa saa kuvaleikkaus. Äänen puolesta jälkituotantovaihe voi alkaa

jo kuvausten aikana, tai yhdessä kuvaleikkauksen aikaan siten, että äänisuunnittelijalla on listattu erilaisia äänitehosteita, joita pitäisi luoda elokuvan eri kohtauksiin. Lisäksi pienempiä, yksittäisiä ääniä on mahdollista käydä äänittämässä ennen varsinaista jälkituotantoa.

Kun kuvaleikkaus on suoritettu ja on aika aloittaa konkreettinen työ elokuvan ääniraitojen parissa, on palattava ensin sinne, mistä koko työ alkoikin, eli käsikirjoitukseen, mutta nyt kuvan muodossa. Näin Sonnenchein (2001) opastaa kirjassaan, ja samalla tavalla kuin käsikirjoituksen kanssa, ensimmäinen katselukerta on tärkeä. Ensimmäinen katselukerta pitäisi suorittaa mahdollisimman häiriöttömässä tilassa niin, ettei itse äänisuunnittelijakaan häiritse itseään.

Kivi ja Pirilä kiteyttävät kirjasarjan *Elävä kuva – elävä ääni* (2008) toisessa osassa ”leikkaus”, napakasti äänen rakenteen ja muodon jatkuvuudelle seuraavat reunaehdot:

1. Merkittävin kriteeri on kuvan ja äänen vastaavuus, jollei ole toisin sanottu.
2. Tyyllilajin määrittelee käsikirjoituksen pohjalta tehty äänisuunnitelma.
3. Äänielementtien määrän ja lajin määrittelee valittu tyyli.
4. Äänen sommitteluun kuuluu äänielementtien välisen hierarkian, volyymin, dynamiikan, taajuusvasteen, perspektiivin ja akustisen vasteen lisäksi sujuvuuden ja jatkuvuuden vaaliminen äänisuunnitelman mukaisesti.
5. Lopullisen sommittelun määrittelee ohjaajan ja äänisuunnittelijan tai miksaajan näkemys kuvan ja äänen vastaavuudesta.

Tomi Kolistaja pohtii omassa opinnäytetyössään *Elokuvan äänisuunnittelu nol-labudjetilla* (2009) kuinka äänialan henkilöt voivat Pohjois-Amerikassa erikoistua tiettyihin osa-alueisiin. Hän löytää ratkaisun siitä, että Pohjois-Amerikassa tuotetaan niin paljon enemmän elokuvia ja muita av-projekteja, että siellä se on sen takia mahdollista. Jokaisesta elokuvasta ei synny taistelua sen osalta, kuka siihen pääsee äänisuunnittelijaksi ja kuinka hän voi tehdä kaikki, mitä äänen jälkituotantoon vain kuuluu, jotta saadaan kustannukset mahdollisimman alhaisiksi. Kolistaja mainitsee työssään, ettei näe mahdollisena sitä, että Suomessa äänisuunnittelija toimisi sekä elokuvan että teatterin puolella, tai vaikka museon näyttelyn äänimaailman suunnittelijana.

Olen Kolistajan kanssa samaa mieltä siitä, että kun laskut on saatava maksettua, niin ei ole mahdollisuutta valita töitään sen perusteella minkä sisältö kiinnostaa ja minkä ei. Tai esimerkiksi jos teatterin puolelta tulisi työtarjous jonkun tutun tutun kautta, olisi vastaus myönteinen lähes varmasti. Kolistaja päättää pohdintansa mielestäni kiteyttävästi niin, että juuri tämä toimintamalli on syy/ mahdollisuus siihen, ettei Suomessa ole mahdollisuutta erikoistua esimerkiksi dialogileikkaajaksi. Mahdollisuus se voi olla sen takia, kun Suomessa joutuu tekemään erilaisia projekteja erilaisissa tuotannoissa, tuo se lisää luovuutta ja osaamista elokuva-alalle, jota on mahdollisuus jakaa muiden kanssa ja näin ala saattaa saada uusia innovaatioita.

3.3.3 Dialogileikkaus

John Purcell aloittaa kirjansa *Dialogue editing for motion pictures* (2007) lauseella: *Dialogileikkaus on yksi vähiten ymmärretyistä työvaiheista liikkuvan kuvan äänen jälkituotannossa.* Hän kertoo kuinka ihmisillä yleensä on jonkin näköinen ymmärrys ja tieto siitä, mitä äänen jälkituotannon muut prosessit etenevät ja mitä siellä tehdään; näitä ovat muun muassa foley-tehosteäänitys ja loppumiksaus. Kun hän kertoo elättäneensä itsensä dialogileikkaajana, on yleisin kysymys hänelle: *Tarkoittaako se sitä, että poistat kirosanoja?* Suomessa ei uskoakseni ole erikseen dialogileikkaajia kuten Hollywoodin ja koko Pohjois-Amerikan isoimmissa tuotannoissa.

Kun elokuvan kuvaleikkauksen ääniprojekti (OMF, AAF.. äänitiedostokokonaisuuden siirto kuvaleikkausohjelmasta äänileikkausohjelmaan) saapuu äänen jälkikäsitteily-yksikköön, on ensimmäiseksi tarkistettava kuvan ja äänen olevan synkronissa. Sessio on tällä hetkellä kaikkein yksinkertaisimmassa muodossaan. Tämän jälkeen se käy yhä raskaammaksi ja vaikeammin hallittavaksi suureksi kokonaisuudeksi, josta voi olla mahdoton löytää juuri tiettyjä äänitiedostoja, jotka ovat epäsynkronissa. (Purcell 2007, 102.)

Dialogileikkauksesta vastaavalla on vastuullaan kaikki elokuvan lopputuotoksessa kuultava puheääni ja sen puhtaus. Äänittäjä on saattanut kentällä äänittäessään tehdä virheitä ja näin äänitteeseen on tallentunut häiriöääniä enemmän tai vähemmän. Häiriöääniltä ei koskaan voi täysin välttyä, ellei elokuvan

dialogeja äänitetä jälkeensä studiossa (*ADR – automated dialogue replacement*).

Dialogileikkauksessa etsitään parhaat kentällä äänitetyt otokset, jotka eivät välttämättä ole lainkaan sama otto, mikä kuvassa näkyy. Se saattaa olla jopa harjoituksissa otettu äänite. Dialogileikkaajan tehtävänä on myös kuunnella, että artikulointi on sujuvaa. Esimerkiksi yksi lause elokuvan kohtauksessa, saattaa olla rakennettu jopa kolmesta eri otosta. Eri otosta rakennettu lausekokonaisuus saattaa olla vaikea rakentaa, sillä sama lause kahteen kertaan sanottuna kuulostaa äkisti erilaiselta riippuen näyttelijän hengityksestä, kehon liikkeistä ja artikuloinnista. Ongelmana ovat myös näyttelijöiden puhevirheet, jotka rikkovat lauseen intonaatiota, eli yleensä lauseen loppua kohti laskevaa melodiakulkua. Tällöin jos näyttelijä ei korjaa koko lausetta, vaan vain sanan, jonka hän sanoi ensiksi väärin, painottaa hän usein väärin sanottua sanaa voimakkaammin. (Äänipää 2006.) Tällöin ongelmaksi muodostuu kyseisen oton lauseen käyttäminen loppuversiossa, tai minkään sanan käyttö, koska lauseen painotus on eri kuin muissa, puhtaissa otossa. Helppoja leikkauspaikkoja yhdestä otosta toiseen on erityisesti k, g, p, d, t ja d, koska ne sulkevat äänen kulun, eli niiden aluksi on aina tyhjä kohta (Äänipää 2006).

Dialogileikkauksenvaiheessa puherraidoilta poistetaan kaikki ylimääräinen ääni. Näitä ovat muun muassa dollysta ja kamerasta lähteneet nitinat, elokuvaryhmästä lähteneet äänet, näyttelijöiden vatsan väänneet, kaikki, joka on muuta kuin puhetta (Purcell 2007, 1). Joskus on tilanteita kun tarpeeksi hyviä otoksia ei yksin kertaisesti löydy. Silloin on mietittävä alkaako ”likaisen raidan” putsamiseen, johon uskoo menevän useita tunteja, vai ottaako kyseisen kohtauksen dialogin ADR:änä. Jos kyseinen näyttelijä, tai näyttelijät, ovat jo muussakin tapauksessa tulossa jälkiäänityksiin, on silloin helpompi ottaa jälkiäänityksenä kyseinen otto. Jälkiäänityksiä saattaa myös tulla sen takia, että jokin näyttelijöistä on sairastunut kuvausten aikana, eikä häneltä lähde ääntä. Silloin kohtaukset näytellään normaalisti, mutta mahdollinen dialogi äänitetään jälkeensä ADR:änä.

Elokuvan kohtaus saattaa rakentua kahden ihmisen välisestä dialogista. Syystä tai toisesta se on saatettu kuvata niin, etteivät kohtauksen hahmot ole edes olleet vastatusten samassa tilassa. Tällöin dialogi on kuvattu kahdessa eri paikassa. Dialogileikkaajan vastuuseen kuuluu myös edellä mainitunlaisten

kohtausten ”jatkuvuuden” tuntu. Eli hänen on tehtävä kaikkensa, jotta kohtaus kuulostaa siltä, kuin se oltaisiin kuvattu samassa tilassa.

Tällaiset kohtaukset ovat hyviä esimerkkejä siitä, miksi pohjaäännet, tai tilaäännet ovat todella tärkeitä. Pohjaäännet, lyhennettynä pohjat, nitovat dialogikohtaukset saumattomasti yhteen. Ne täyttävät kaikki ne äänityhjiöt dialogiraidoilla joita myös ”kuopiksi” ja ”rei’iksi” kutsutaan. Pohjat ovat yksi tärkeimmistä työkaluista dialogileikkaajalle, eikä ilman niitä ole mahdollista leikata dialogia. (Purcell 2007, 147.) Kun äänittäjä on saanut hyvät pohjat talteen, on leikkattu dialogikohtaus helppo parsia kasaan. Tämän jälkeen, kun kohtauksella on pohjat ja dialogi, ja kun se on esimiksattu, alkaa dialogileikkaajan työ olla lopussa. Seuraavaksi on vuorossa foley-äännten (synkronitehosteet) listaus. Jokaista askelta ja vaatteesta lähtevää kahinaa ei jälkiäänitetä, vaan ainoastaan niissä kohdissa elokuvaa, kun niillä on jokin erityinen merkitys, tai kun niiden puutteen voi häiritsevästi havaita. Foley-artistille lähetetään lista tarvittavista äänistä, jotka valmistuessaan tulevat takaisin esi-miksattuna, valmiina kokonaisuuteen liitettäväksi.

3.3.4 Äänitehosteet ja niiden suunnittelu

Tehosteäännet voidaan jaotella ilmaisullisen luonteensa ja esiintymistapansa perusteella neljään alalajiin (Pirilä & Kivi 2005, 94-96): äänipohjat ja ambienssit, joiden perustehtävä on joko kohtauksen jatkuvuuden muodostaminen ja/ tai luoda halutunlaista tunnelmaa. On olemassa pistetehosteita, jotka ovat pistemäisiä ja lyhytkestoisia, ihmisten ja esineiden tuottamia ääniä. Sitten ovat foleyt eli synkronitehosteet, jotka äänitetään kuvaan synkronoituna, joita ovat muun muassa askeleet. Erikoistehosteita puolestaan on mahdotonta löytää tai äänittää luonnostaan. Erikoistehosteet suunnitellaan ja äänitetään jopa useita kymmeniä äänilähteitä käyttäen. Ne saattavat olla esimerkiksi kamera-ajo seinän läpi, laseraseen ammuntaaäni tai polkupyörän törmäys tiiliseinään. Näiden lisäksi Ric Viers kirjoittaa kirjassaan *The Sound Effects Bible* (2008) viidennestä alalajista: elektroniset- ja tuotannolliset äänet. Näitä ovat ainakin radiossa ja televisiossa usein käytetyt graafisten elementtien tulo ja meno (tulipallo-efekti), sekä elektroniset äänilähteet, muun muassa koskettimet. (Viers 2008, 6.)

Käsikirjoituksen luoma tarina ja sen täydellinen ymmärtäminen kaikkine koukuineen, subteksteineen, juonen käännteineen ja hahmojen välisine suhteineen on äänisuunnittelijan ymmärrettävä, kun hän työstää äänileikkausta. Tämän syväluotaavan analyysin pohjalta äänileikkaus voi vasta tukea elokuvaa osaltaan (Sonnenschein 2001, 174). Äänisuunnittelija ei saa miettiä miltä jokin ääni kuulostaa yksinään, irrallisena äänenä niin, että se tekisi itsessään vaikutuksen. Ääniraidan on tuettava kokonaisuutta ja täydennettävä sitä siltä osin, että se tukee halutunlaista lopputulosta. Se saattaa tarkoittaa joissain kohdauksissa yksipuolista tuulenvireääntä ja taas toisessa äänielementtien monitasoista taidonnäytettä. Elokuvan genre, sen tyyli ja haluttu yleistunnelma sanelee osaltaan hyvin pitkälle sen, millainen elokuvan ääniraidasta tulee. On sanomattakin selvää, että scifi- ja draamaelokuvien ääniraitojen välillä on selvä eroavaisuus (Yewdall 2007, 320).

Äänisuunnittelijalla on jälkituotantovaiheessa erinomainen mahdollisuus tuoda esiin elokuvan sisältöön ja dramaturgiaan liittyviä näkemyksiä, ohjaajat kun eivät yleensä ole ääni-ilmaisun ammattilaisia (Pirilä & Kivi 2010, 97-99). Elokuvan ääniraidalle suunnitelluista äänistä monet ovat kuvassa ”näkyvissä” vain sekunnin kaksi. Niiden eteen on saatettu tehdä töitä jopa päivä ja useimmiten äänen ollessa onnistunut, ei katsoja sille uhraa ajatuksiaan sen enempää. Jos taas äänestä on tullut ei-niin-onnistunut, saattaa se saada kritiikkiä osakseen. Äänisuunnittelija, ja koko äänitiimi, tekee hyvin paljon niin sanottua näkymätöntä työtä, jonka katsoja olettaa olevan itsestään selvyys.

Jos ja kun äänisuunnittelija alkaa suunnittelemaan uusia ääniä, esimerkiksi autokolaria varten, miksi hän tekee sen? Miksi hän ei mene ja äänitä sitä todellisuudessa? Varmasti autokolareita, tai autojen törmäyksiä on äänitetty ja käytettykin, mutta todellisesta törmäyksestä syntyvä ääni ei ole niin dynaaminen kuin törmäysääni, joka suunnitellaan ja äänitetään eri äänistä. Dynaamisuudella on hyvin suuri merkitys sille, että ääni alkaa ”elämään”. Sitä ei voi valmiiseen, luonnostaan kuultuun, ääneen lisätä. Luonnostaan äänitetty ääni on yksi kokonaisuus eikä sen osakokonaisuuksiin pysty vaikuttamaan, joten näin ollen ei myöskään sen dynaamisuuteen.

Luonnostaan äänitetty törmäysääni ei siis ole hallittu äänikokonaisuus, joten siinä on varmasti häiriöääniä. Törmäysääntä äänitettäessä jokaisen äänityksen tausta pyritään pitämään niin puhtaana muista äänistä kuin mahdollista

aivan kuten dialoginkin kanssa. Kun puhtaista, häiriöäänistä vapaista äänistä, aletaan kokoamaan äänikokonaisuutta, on lopputuloksena täysin hallittu äänikokonaisuus, joka palvelee sen kuvasynkronia paremmin kuin samaan aikaan äänitetty ääni. Jos taas emme ole äänikokonaisuuteen tyytyväisiä, voimme muuttaa sitä oman mielemme mukaan, juuri niin kuin parhaaksi näemme. Suunnitellulla äänellä, joka koostuu useista pienemmistä äänielementeistä, ei siis ole välttämättä mitään tekemistä sen visuaalisen objektin kanssa, johon katsoja sen yhdistää (Sonnenschein 2001, 190).

Äänikokonaisuuksia suunniteltaessa, äänisuunnittelijan täytyy ”nähdä pidemmälle” kuin muut. Mielessä on oltava juuri oikea ”resepti”, jonka avulla päästään haluttuun lopputulokseen. Äänisuunnittelijalla täytyy olla kyky yhdistellä eri ääniä päässään, jotta on mahdollista rakentaa yhä suurempia ja vaativampia äänikokonaisuuksia. Se ei kuitenkaan tarkoita sitä, että jokaisesta äänestä pitäisi tehdä mahdollisimman monimutkainen toteuttaa, vaikka sekin mahdollista on.

Itse toteutin viime kesänä (2015) työharjoittelun yhteydessä televisiomainokseen äänen, joka lähtee suurehkosta valonheittimestä, joka syttyy suureen avonaiseen saliin. Kyseessä oli hauskojen kotivideoitten mainos, jossa mainostettiin kyseisen ohjelman uutta tuotantokautta. Äänilähteitä tämän äänen toteuttamiseen oli paksu kirja, jonka kaadoin pöydälle, jotta saisin mataliin taajuksiin perustan. Matalien ja keskitaajuuksien välille äänitin vitriinin lasioven sulkeutumisaänen. Keskitaajuuksille sytyttimen äänen, jota hidastin ja korkeille taajuuksille äänitin kahden keraamisen tassin yhteen osumisesta lähtevän äänen ja helistimen helistysäänen. Kaikkien näiden äänien pohjana oli kaiku, jonka olin kääntänyt väärinpäin, joka toimi ennakkokaikuna ennen varsinaista heittimen ”syttymisääntä”. Ääniä manipuloimalla tuotin mielestäni äänen, joka toimii hyvin kyseisessä lopputuloksessa. Itse asiassa ääntä käytettiin lopulta myös kyseisen valonheittimen sammutusaänenä. Jos mietimme todellista valonheitintä ja siitä lähtevää ääntä, on se lähes kuulumaton. On hyvin yllättävää, että katsoja hyväksyy lähes kaiken, minkä hän kuulee jonkin asian yhteydessä, vaikka tosielämässä kyseisestä asiasta ei lähtisikään läheskään yhtä dramaattinen ääni kuin elokuvissa. (Sonnenschein 2001, 35.)

3.3.5 Miksaus ja viimeistely

Eräs äänimikssauksen kiehtovia puolia on minulle se, mitä teemme ääntenvalikoimalle – mitä ääniä päätämme korostaa, kuinka luomme tilallisen tunnelman noiden äänten ympärille, mitä päätämme poistaa – vastaa hyvin paljon sitä, mitä kuvaaja tekee valolle. Korostamalla kasvojen pintoja, sitten tummentuen taustan ja tehden sen hieman epätarkaksi, sitten valaisten sormuksen, joka on pöydällä, ja jota muuten et näkisi kuvaaja ohjaa silmää maalarin tapaan, korostaen tiettyjä asioita ja häivyttäen toisia. (Ondaatje 2002, 116.)

Kuten mainittua, elokuvan ääniraita muodostuu tehosteista, dialogista, musiikista ja hiljaisuudesta. Miksaus tarkoittaa työvaiheena näiden äänien tahdistamista ajallisesti toisiinsa ja niiden keskinäisten voimakkuuksien ja taajuuksien suhteiden määrittämistä (Äänipää 2006). Viers (2008) kiteyttää tämän kohdan elokuvan prosessia hyvin sanomalla, että tämä on se kohta, jolloin kaikki tarvittavat värit on hankittu. Enää ei tarvitse kuin maalata, jotta taideteos olisi valmis.

Miksauksessa on tiedettävä tarkalleen, mikä elementti on milloinkin pääosassa. Milloin scoremusiikki (elokuvaan sävelletty musiikki) nousee taustalta ja ottaa osan huomiosta ja milloin se lasketaan takaisin taustalle. Sanonta *Kill your darlings*, on myös hyvin vahvasti läsnä miksausvaiheessa. On osattava luopua hyvistäkin ideoista, jos ne eivät yksinkertaisesti istu kuvaan, sen lopullisessa versiossa muitten äänien kanssa. Ääniä muokattaessa ja miksattaessa tulee pohtia mitä ja miksi ”näytämme” katsojalle nämä äänet ja mitä ne heille viestittävät. Tärkeintä jälkituotannossa ja miksausvaiheessa on saada äänet kuulostamaan siltä kuin ne tulisivat elokuvamaailman sisältä (Wyatt & Amyes 2005, 233).

Elokuvassa tyypillinen kohta sisältää muutaman ihmisen, heidän välisen dialogin ja toiminnan. Toiminta saattaa olla astioiden tiskaus, autolla ajaminen tai vaikka diskossa tanssiminen. Myös äänellisesti kohtaukset rakentuvat lähes aina tietyistä elementeistä, joita ovat dialogi, ambienssit ja äänitehosteet. Lisäksi kohtauksia saattaa säestää musiikki. Ääni- ja pistetehosteet miksataan ääniperspektiiviä vastaavaksi ja musiikki, joko diegeettisenä tai ei-diegeettisenä, miksataan niin, ettei se ole kilpaileva elementti dialogin kanssa. Myöskään ambiensseista ei tule tehdä kilpailevaa elementtiä, vaan dialogin tulisi

aina olla ylempänä, mitä ambienssit (Miles 2015, 19). Tämä ei tarkoita, että ambienssit olisivat toissijaisia. Ne ovat erittäin hyödyllisiä ja ne saattavat olla jopa päähuomion kohteena (Viers 2008, 209). Sama pätee myös musiikkiin.

Tv-miksauksessa pyritään ääniraidan dynamiikka pitämään suhteellisen pienenä, eli kompressoimaan sitä, ettei katsojan tarvitse olla jatkuvasti kaukosäätimen kanssa säätämässä äänenvoimakkuutta. Elokuvamiksauksessa kyse on oikean balanssin löytämisestä. Isompien elokuvien kanssa tehdäänkin loppumiksaus eri jakelukanaville (Innanen 2013, 11).

Erilaisista tutkimuksista on myös hyötyä, kun ollaan miksauksen parissa, jossa ääntä miksataan eri tasoisina suhteutettuna kuvaan ja toisiin ääniin sekä musiikkiin. On muun muassa on tutkittu, että aivojemme eri osat käsittelevät konkreettisen viestin ja eri osat emotionaalisen sisällön. Kumpikin pystyy käsittelemään kahdesta kolmeen asiaa samanaikaisesti. (Honka 2006, 49.) Tämän takia myös pisteääniä usein leikataan niin, etteivät ne ole puheen kanssa samaan aikaan kuuluvissa. Esimerkiksi aseiden latausääni, joka toimii myös huomioäänenä kuvassa, ”näytetään” usein silloin, kun kuvassa ei ole dialogia. Jos tämän tyyppinen ääni on samanaikaisesti kuvassa dialogin kanssa, täytyy sitä muokata huomattavasti, jottei se häiritsisi katsojan keskittymistä kuulla dialogia. Kun taas kohtauksissa, joissa esitellään ympäristöä, kiinnittyy ympäristöääniin kaikki katsojan huomio. Tällöin kuvan ja äänen yhdenaikaisen kokemuksen pitäisi korvata muita aistejamme, muun muassa haju ja kosketusaistit. Jos tässä aiotaan onnistua, on äänet miksattava onnistuneesti kuvan kanssa niin, että kirkkaana soljuvan puron voi aistia edessämme ja hyytävän tuulen tuntoa nahoissamme. Kuva ja ääni on tuotettu erilaisten tuotantoprosessien kautta ja elokuvateatterissa ne – edelleen eri teknisiä medioita käyttäen – yhdistyvät yhdeksi. Syntyy *synkreesi* – Chionin nimitys kuvan ja äänen yhdistetylle kokemiselle, jossa yksi plus yksi on enemmän kuin kaksi. (Chion 1994, 182.)

4 LYHYTELOKUVA: EGO

4.1 Ennakkotuotanto

Ego oli luokkamme yhteinen lyhytelokuvahanke, jossa toimin pää-äänittäjänä ja äänisuunnittelijana. Se kertoo miehestä, joka on töissä juorulehden toimituksessa. Eräänä iltana hän löytää itsensä hyvin epämääräisestä paikasta, keskeltä jonkinlaista rituaalia, johon hän oli joutunut seurattuaan suomenruotsalaista kohujulkista.

Egon ennakkotuotanto oli osaltani käsikirjoituksen pohjalta luonnosteltava ääniluonnos, äänityslaitteiden valinta ja niiden toimintavarmistus. Käsikirjoitustiimi ei ollut saanut käsikirjoitusta täysin valmiiksi siihen mennessä, kun liityin tiimin tapaamisiin. Se oli oikeastaan hyvä asia, sillä se antoi minulle mahdollisuuden vaikuttaa käsikirjoituksen lopulliseen muotoon. Suurimmat asiat, joihin pääsin vaikuttamaan, olivat elokuvan siirtymäkohdat.

Elokuvassa oli yksi kohtaus, joka kuvattiin suuressa ja avonaisessa toimistotilassa. Minua huoletti tilan kaiku, jota lähdin eliminoimaan matoilla. Saimme Lindström Group:n Hollolasta sponsoroimaan meitä ja sieltä sain kymmenkunta mattoa lainaksi. Mattoja asettelin lattialle, jotteivät näyttelijöiden askeleet sekottaisi dialogiaa ikävillä pisteäänillä. Rakensin toimistoon kuvauspaikan ympärille myös ”muurin” matoista, jotta tilakaiku häviäisi mahdollisimman paljon. Näissä asioissa onnistuin ja se oli hyvin palkitsevaa!

4.2 Kuvaukset

Kuvauksiin minun lisäksi tuli toinen äänittäjä. Äänitys tapahtui yhdellä puomilla ja kahdella langattomalla nappimikrofonilla. Ulkokohtauksiin puomin päähän asensimme haulikkomikrofonin ja sisäkuvauksiin vuorostaan kardioidimikrofonin. Langattomat mikrofonit sain lainaksi ulkoisesti, mutta niiden vanhuus ja laaduttomuus ilmeni harmittavasti jälkituotannossa. Nappimikrofonit olisi täytynyt testata ennen kuvauksia, mutta aikani siihen ei riittänyt, kun sain nappimikit vasta ensimmäisen kuvauspäivän aamuna käyttööni.

Elokuva sisälsi sekä sisä- että ulkokohtauksia. Yksi ulkokohtaus kuvattiin Kouvolan teatterin edustalla. En ollut tietoinen millainen paikka on kyseessä,

koska reccen aikana kyseinen kohtaaminen oli vielä suunnitteilla aivan toiseen paikkaan. Teatterin edusta osottautui hyvin meluisaksi paikaksi, sillä sen vieressä oli hyvin vilkas autotie. Olisin ehdottomasti pyrkinyt vaikuttamaan kuvauspaikkaan, jos olisin tiennyt millainen paikka on kyseessä. Mutta kuten todettua, olisi minun pitänyt olla tarkempi ennakkotuotantovaiheessa.

Yksi asia, minkä uskon monen äänittäjän oppivan kantapäähän kautta, on patteiden kuluminen kenttämikserissä ulkona pakkasessa. Jo ensimmäisenä päivänä runnerin (henkilö, joka hoitaa juoksevia asioita) oli lähdettävä ostamaan äänittäjien kenttämiksereihin varaparistoja. Ensimmäisen päivän alkukankeudesta huolimatta kuvaukset sujuivat muuten hyvin.

4.3 Jälkituotanto

4.3.1 Jälkituotannon aloitus ja dialogileikkaus

Elokuvan kuvaleikkaus ei sujunut ongelmitta. Lopulta, jo valmiiksi kiireiseen aikatauluun, kuvaleikkaus valmistui noin kaksi viikkoa myöhässä ja sitä oli lopulta leikannut kolme eri henkilöä. Kun itse sain ensimmäisen leikkaajan jäljiltä projektin käsiini, oli siinä ääniraidat järjestyksessä, eriteltynä apuääni, puomiääni ja nappimikkiääni. Kun kuvaleikkaus toisen kerran saapui käsiini kahta viikkoa ja kahta leikkaajaa kokeneempana, oli lähtökohta minun kannaltani lähes katastrofaalinen. Kaikki äänet olivat sekaisin aikajanalla ja osittain aikajanalla ei ollut ääntä lainkaan. Laskin tähän ääniraitojen uudelleen järjestämiseen minulta kuluneen lähes kymmenen tuntia aikaa. Tämä oli ennen kaikkea todella hyvä asia oppimisen kannalta, josta infosin kaikkia kolmea leikkaajaa.

Alkukatastrofin jälkeen pääsin dialogileikkauksen pariin. Kouvolan teatterin edustalla kuvatun kohtauksen taustametelin sain peitettyä ”hallitulla”, jälkepäin äänitetyllä autotiemetelillä, vaikkakin nappimikit osaltaan oli miksattu jo kuvausvaiheessa niin, ettei ne päästäneet läpi juurikaan autien meteliä.

Dialogikohtauksissa huomasin konkreettisesti puomitus-strategian vaikutuksen puomittamalla suoraan äänilähteeseen (*axis*) tai hieman sen ohi (*lobby*). Suoraan äänilähteeseen puomitettut otokset olivat hyvin epätasaisia osittain.

Hieman äänilähteestä ohi puomitetut otokset olivat taas paljon vakaampia kokonaisuuksia. Teoriassa olin tämän tiennyt, mutta vasta nyt koin sen konkreettisesti, mikä oli myös todella opettavainen kokemus.

Dialogileikkausta vaikeuttivat myös tietyn näyttelijän jatkuva sekoaminen vuorosanoissaan. Osittain se oli jopa tahallista, ikään kuin hän olisi improvisoinut niitä paremmiksi, tai omaan suuhun sopivimmaksi. Ohjaajamme puuttui tähän aika ajoin, mutta liian lepsusti. Hänkään ei varmasti tiennyt mikä ongelma vuorosanojen jatkuvasta vaihtelusta koituu jälkituotantoon, kuin en minäkään sitä osannut silloin ajatella. Tämäkin tuli opittua kantapäähän kautta, mutta olen hyvin iloinen, että näin kävi.

4.3.2 Jälkituotannon lopetus ja loppusanat

Foleyäänityksen hoitivat pääasiassa muut kuin minä, lukuunottamatta muutamaa ääntä. Jälkiäänitykselle olisi myös ollut tarvetta, mutta näyttelijöiden kaukainen sijainti suhteessa kouluumme poisti sen mahdollisuuden. Itse jäin kaipaamaan hiljaisten kohtien ”hengittämättömyyttä”, eli sitä, kun päänäyttelijästämme ei kuulunut hengittämisiä. Se olisi osaltaan korostanut hiljaisuutta, mutta myös tuonut kuvan ja näyttelijän eloon.

Elokuva ei lopulta antanut paljoakaan mahdollisuuksia leikitellä ja rakentaa suuria äänikokonaisuuksia. Tai elokuvan olisi voinut viimeistellä eri tavalla, mutta ohjaaja ei halunnut sen enempää hurjastella, vaan tahtoi enemmänkin pitää menon minimalistisena. Itse jäin kaipaamaan elokuvan tiettyihin kohtauksiin enemmän aikaa, joka olisi osaltaan lisännyt kohtauksiin piinaavuutta, mutta ennen kaikkea jäin kaipaamaan elokuvaan loppuratkaisua.

Elokuva saattaa olla vaikeasti ymmärrettävä, koska ajassa hypitään sekä menneisyyden että nykyhetken välillä. Ehdotin tähän ratkaisuksi äänellistä elementtiä, joka ei saanut kannatusta. Ja kuten mainittua, odotin kuvallista loppuratkaisua elokuvalla, joka olisi kuvallisesti paketoanut elokuvan. Nyt se jää ikään kuin auki katsojille, joille pyrin tuomaan lopetuksen äänen avulla. Lopuksi voinkin sanoa, että elokuvaprojekti oli hyvin opettavainen.

5 LOPUKSI

Äänisuunnittelijan tulee olla utelias ympäröivää maailmaa, siellä vellovia äänimassoja ja yksittäisiä ääniä kohtaan. Mitä enemmän elämänsä aikana maailmaa kulkee korvat ”höröllä” niin, että erikoisten ja mielenkiintoa herättävien äänten äänet rekisteröi ”sisäiseen äänipankkiin”, sitä enemmän on ideoita ja ratkaisuja äänisuunnittelijan roolissa. Koska kaikkia kuultuja ääniä ei voi tallentaa ja siirtää tietokoneen fyysiseen äänipankkiin, on maailmalla kuljettava jo mainittu ”sisäinen äänipankki” auki. Olen huomannut pysähtyväni automaattisesti jonkin hyvin erikoisen tai muuten vain mielenkiintoisen äänen kuultuani. Sitten yritän paikantaa äänilähteen ja lopuksi pilkkoa vielä kuullun äänen pienempiin osiin, eli pyrin hahmottamaan mistä osakokonaisuuksista kyseinen ääni koostuu.

Toisaalta itse koen olevani hyvä äänisuunnittelijan alku juurikin siitä syystä, että olen harrastanut musiikkia niin kuuntelumielessä kuin soittajanakin. Soittamisen puolelta on tullut tutuksi monta ääntä manipuloivaa veketinta, joita osaa hyödyntää elokuvapuolella. Biisien luominen on osaltaan vaikuttanut siihen, että pystyy ”näkemään” jo pidemmälle, aina lopulliseen versioon saakka. Ja jos on vahva visio asiasta kuin asiasta, puuttuu enää oikeitten palikoiden haaliminen ja kokoaminen, joka on myös taito.

Loppujen lopuksi sain äänisuunnittelijan roolista elokuvatuotannossa paljon selville. Oli virkistävää lukea äänipuolen perusteita ja näin palauttaa itselleenkin mieleen miksi juuri jotkin asiat tehdään kuten ne tehdään. Ja kuten on todettu, ettei äänisuunnittelijalla ole jokaisessa produktiossa töitä ennakkotuotannosta alkaen, on ne hyvä pitää mielessä ja olla selvillä kaikesta tuotannon pienimmistäkin vaiheista, missä ääni kulkee kohti lopullista muotoaan.

Elokuvasta riippuen äänisuunnittelija tekee hyvin paljon niin sanottua näkymä-
töntä työtä. Onnistunutta äänityötä ei yleensä juurikaan noteerata, käsittipä se sitten taitavasti ja oivaltavasti rakennettuja äänitaustoja, saati erinomaisen selektiivistä etualan ilmaisua. Epäonnistumiset kyllä huomioidaan, onhan kuuloaistimme äärimmäisen herkkä. (Pirilä & Kivi 2005, 65.)

LÄHTEET

Chion, M. 1994. Audio-Vison. Sound on screen. New York: Columbia University Press.

Hiltunen, I. 2013. Haulikkomikrofoneista ENG-televisiotyössä: Havaitseeko kuulija mikrofonin hintaa? Opinnäytetyö. Tampereen ammattikorkeakoulu. Kulttuuriala. Elokuvan ja television koulutusohjelma.

Holman, T. 2002. Sound for film and television. Florida: Focal Press.

Honka, J. 2006. Elokuvan miksaaminen. Opinnäytetyö. Tampereen ammattikorkeakoulu, kulttuuriala, viestinnän koulutusohjelma.

Innanen, J. 2013. Elokuvaäänikurssi. Muistiinpano. Sivutoimisen opettajan kurssi 2013 Kymenlaakson ammattikorkeakoulussa.

Kivi, E. 2012. Kuinka kuvat puhuvat. Elokuvaäänen pidempi oppimäärä. Helsinki: Books on Demand.

Koikkalainen, L. 2011. Kuvan ulkopuolinen äänimaailma: Näkökulmia diegeettiseen offscreen-ääneen. Opinnäytetyö. Metropolia ammattikorkeakoulu. Kulttuuriala. Elokuva ja televisio.

Koivumäki, A. 2006. Elokuvaäänen jälkikäsitely. Äänipää 2006. Saatavissa: http://www.aanipaa.tamk.fi/eloku_3.htm [viitattu 9.3.2016].

Kolistaja, T. 2009. Elokuvan äänisuunnittelu nollabudjetilla. Esimerkkinä *korkein oikeus*. Opinnäytetyö. Metropolia ammattikorkeakoulu. Kulttuuriala. Audiovisuaalinen mediatuotanto.

Miles, D. 2015. Location audio simplified. Capturing your audio... and your audience. Florida: cRC Press

Ondaatje, M. 2004. The conversations: Walter Murch and the art of editing film. Alfred A. Knopf: Lontoo.

Pirilä, K. & Kivi, E. 2005. Otos. Elävä kuva – elävä ääni: osa 1. Jyväskylä: Like.

Pirilä, K & Kivi, E. 2008. Leikkaus. Elävä kuva – elävä ääni: osa 2. Keuruu: Like.

Pirilä, K & Kivi, E. 2010. Teos. Elävä kuva – elävä ääni: osa 3. Keuruu: Like.

Purcell, J. 2007. Dialogue editing for motion pictures. A guide to the invisible art. Massachusetts: Focal Press.

Sonnenschein, D. 2001. Sound design: The expressive power of music, voice and sound effects in cinema. Kalifornia: Michael Wiese Productions

Takala, P. 2014. Äänen tunto. Helsinki: Aalto-yliopiston julkaisusarja.

Viers, R. 2008. The sound effects bible. How to create and record Hollywood style sound effects. Kalifornia: Michael Wiese Productions.

Wyatt, H & Amyes, T. 2005. Audio post production for television and film. An introduction to technology and techniques. Florida: Focal Press.

Yewdall, D. L. 2007. Practical art of motion picture sound. Florida: Focal Press.