



TAMPEREEN  
AMMATTIKORKEAKOULU

# Äänisuunnittelu

Äänisuunnittelun eroavaisuuksien tarkastelu eri näytelmätyypeissä

Ville Kujala



Opinnäytetyö  
Toukokuu 2016  
Viestintä  
Digitaalinen ääni ja kaupallinen musiikki

## TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Viestintä  
Digitaalinen ääni ja kaupallinen musiikki

KUJALA, VILLE:  
Äänisuunnittelu  
Äänisuunnittelun eroavaisuuksien tarkastelu eri näytelmätyypeissä

Opinnäytetyö 41 sivua, joista liitteitä 9 sivua  
Syyskuu 2016

---

Opinnäytetyöni tarkoituksena oli tehdä äänisuunnittelu lasten- ja nuortennäytelmään Roope ja Juuli Kangasalan Pikkuteatterille. Työn mediaosa koostui videotaltioinnista Roope ja Juuli -näytelmän viimeisestä esityksestä Kangasalan Manttalitalolla. Äänisuunnittelua tehtäessä pohdittiin sitä, miten lasten- ja nuortennäytelmän äänisuunnittelu eroaa aikuistennäytelmän äänisuunnittelusta.

Kirjallisessa osassa kerrottiin äänisuunnittelun perusteista, kuinka äänisuunnittelija alkaa toteuttaa työtä, millaisia toimintatapoja työhön on ja millaisia välineitä äänisuunnittelija työssään tarvitsee. Työn kirjallisessa osassa pohdittiin myös sitä, kuinka lasten- ja nuortennäytelmän äänisuunnittelu eroaa aikuisten näytelmän äänisuunnittelusta ja millaisia yhtymäkohtia niissä on. Tutkittiin myös, kuinka musikaalin äänisuunnittelu eroaa puhenäytelmän äänisuunnittelusta.

Opinnäytetyötä tehdessä huomasin, että aikuisten- ja lastennäytelmän äänisuunnittelulla ei ole suurtakaan eroa. Eroavaisuudet äänisuunnitteluissa johtuvat näytelmien lajityypillisistä eroista. Musikaalin ja puhenäytelmän erot äänisuunnittelullisessa mielessä muodostuvat valmiista musiikkidramaturgiasta. Opinnäytetyötä varten valmistelin äänisuunnittelun Roope ja Juuli -näytelmään ohjaajan toiveiden pohjalta ja työskentelin äänimestarina esityksissä. Kaiken kaikkiaan esityksiä yleisölle oli yksitoista kappaletta.

## **ABSTRACT**

Tampere University of Applied Sciences  
Degree Programme in Media  
Digital Sound and Commercial Music

KUJALA, VILLE:  
Sound Design  
Analyzing the Differences in Various Types of Theater Plays

Bachelor's thesis 41 pages, appendices 9 pages  
September 2016

---

The objective of my thesis was to design the sound for a children and youth's theater play called Roope and Juuli for a Pikkuteatteri in Kangasala. The media part consisted of a video recording of the play Roope and Juuli play that took place in Kangasala Manttali. When designing, the differences between the child and youth's play and adults' play were observed.

The literal part of my thesis explained the basics of the sound design in general, how the designer starts working on a project and what kind of equipment he/she uses. This section also discussed the differences, as well the similarities, between the children and youth's play and an adults' play. The thesis also examined how the sound design of differs from the one in a dramatic play.

While completing my thesis I noticed that there is not much difference in the sound design between an adults' and children's play. The main difference comes from the genre of the play. Musical dramaturgy is a fundamental part of the musical, which makes it different from a dramatic play. For my thesis I designed the sound for the play Roope and Juuli, according to the director's. During the eleven shows I worked as the sound technician.

---

key words: sound design, theater, sound, music

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	7
2	ÄÄNISUUNNITTELU .....	8
2.1	Mitä on äänisuunnittelu? .....	8
2.2	Äänisuunnittelun historia.....	8
2.3	Äänisuunnittelun koulutuksen historia Suomessa .....	9
2.4	Äänen tehtävät teatterissa .....	10
2.4.1	Musiikki .....	10
2.4.2	Tehosteet.....	10
2.4.3	Äänen vahvistaminen.....	11
2.5	Teatterin äänihenkilökunta .....	11
2.5.1	Äänimestari.....	12
2.5.2	Äänimiehet.....	12
2.6	Äänisuunnittelu teatterissa.....	13
2.6.1	Äänisuunnitteluvaihe .....	13
2.6.2	Ääniefektien ja ääniympäristön valmistaminen.....	14
2.6.3	Äänisuunnittelijan tehtävät harjoituksissa .....	15
2.6.4	Äänisuunnittelijan tehtävät esityksissä .....	15
2.7	Äänisuunnittelijan tarvikkeet, laitteet ja työkalut.....	16
2.7.1	Työhuoneella.....	16
2.7.2	Teatterilla .....	17
3	ÄÄNISUUNNITTELUKSELLISET ERI NÄYTELMÄTYYPEISSÄ .....	19
3.1	Aikuisten näytelmä vs. Lasten näytelmä .....	19
3.1.1	Erot.....	19
3.1.2	Yhteneväisyydet.....	19
3.2	Musikaali vs. Puhenäytelmä .....	20
3.2.1	Harjoituskausi .....	20
3.2.2	esityskausi .....	21
4	ROOPE JA JUULI .....	22
4.1	Suunnitteluvaihe .....	22
4.1.1	Ohjaajan kanssa suuntalinjojen sopiminen .....	22
4.1.2	Käsikirjoitukseen tutustuminen .....	22
4.1.3	Ääniefektien valmistus.....	23
4.2	Laitteisto .....	24
4.2.1	Työhuoneella.....	24
4.2.2	Teatterissa .....	26
4.3	Harjoitukset .....	26
4.4	esitykset.....	27

4.5 Omat ajatukset Roope ja Juuli -näytelmäprojektista .....	28
5 POHDINTA .....	30
LÄHTEET.....	31
LIITTEET .....	32
Liite 1. Roope ja Juuli DVD-tallenne.....	32
Liite 2. Roope ja Juuli –äänitehosteet CD-levyllä.....	32
Liite 3. Haastattelu äänisuunnittelija Kalle Nytorp.....	32
Liite 4. Haastattelu äänisuunnittelija Jarkko Tuohimaa .....	32
Liite 5. Haastattelu ohjaaja Mika Eerola.....	32
Liite 6. Roope ja Juuli –näytelmän käsiohjelma .....	32
Liite 3. Haastattelu – Äänisuunnittelija Kalle Nytorp.....	33
Liite 4. Haastattelu äänisuunnittelija Jarkko Tuohimaa.....	37
Liite 5. Haastattelu ohjaaja Mika Eerola.....	39
Liite 6. Roope ja Juuli –näytelmän käsiohjelma .....	41

**ERITYISSANASTO**

Ambiensi	Äänellinen taustamatto
Ajoplari	Käsikirjoitus, johon on merkitty tekniikan ääni- tai valo-iskut
Bittisyvyys	Äänen ”resoluutio”. Bittimäärä vaikuttaa äänitteen dynamiikka-alueeseen, eli hiljaisten ja voimakkaiden äänien väliin eroon.
Esityksen ajo	Esityksen äänitehosteiden, tausta-ambienssien soitto ja usein myös esityksen miksaus.
Fader	Äänipöydän yksittäinen äänenvoimakkuuden säädin
Midi	Musical Instrument Digital Interface. Musiikkisoittimien ja tietokoneiden digitaalinen liitäntä ja protokolla, suunniteltu välittämään viestejä digitaalisten musiikkilaitteiden välillä.
Näytteenottotaajuus	Taajuus, joka ilmoittaa jatkuvasta analogisesta signaalista otettavien näytteiden määrän sekunnissa.
Plari	Näytelmän käsikirjoitus
Ääniefekti	Tehosteääni
Äänipöytä	Äänisignaalien miksaamiseen, reitittämiseen, muokkaamiseen ja efektoimiseen suunniteltu laite, jolla saa määriteltyä äänen oikea reititys

## 1 JOHDANTO

Tämä opinnäytetyöni käsittelee äänisuunnittelua. Selvitän äänisuunnittelun peruslähtökohtia, millaista työtä äänisuunnittelija tekee ja millaisia työvaiheita näytelmän äänityön valmisteluun kuuluu. Opinnäytetyöni tarkastelee myös sitä, mitä työtapoja äänisuunnittelija käyttää työnsä toteuttamiseen ja millainen on ohjaajan sekä äänisuunnittelijan välinen työnjako näytelmän äänien valmistelussa. Lisäksi tarkastellaan, millaisia teknisiä laitteita tai tarvikkeita äänisuunnittelija tarvitsee.

Opinnäytetyöni mediaosaksi ja esimerkkityöksi valitsin keväällä 2016 ensi-iltansa saaneen Ville Orttenvuoren käsikirjoittaman ja Mika Eerolan ohjaaman Roope ja Juuli -näytelmän, jota esitettiin Kangasalan Pikkuteatterin voimin Kangasalan Manttaalitalolla. Näytelmän työryhmään kuului yhteensä noin 20 ihmistä. Esityksiä näytelmällä oli 11 kappaletta, mutta yleisölle esitettäviä valmistelevia harjoituksia oli lisäksi muutama.

Käsittelen työn kirjallisessa osiossa vaihe vaiheelta äänisuunnittelun perusteita yleisesti haastattelujen pohjalta. Käyn kirjallisesti myös läpi perusteellisesti Roope ja Juuli -näytelmän äänisuunnittelun prosessin, johon sisältyy äänien valmistelu, harjoitusvaihe ja esityksiä.

Mediaosa on näytelmän viimeisestä esityksestä kotivideokameralla kuvattu taltiointi. Mediaosasta käyvät ilmi äänitehosteet, musiikilliset kohtausten taitokset ja tausta-ambientsit. Mediaosaan sisältyy myös äänite, joka sisältää kokonaisuudessaan näytelmän äänitehosteet.

## 2 ÄÄNISUUNNITTELU

### 2.1 Mitä on äänisuunnittelu?

Ääntä voidaan tuottaa monin eri tavoin ja usein äänisuunnittelussa puhuttaessa tarkoitetaan elektronisten, tietoteknisten ja sähköakustisten laitteiden avulla yleisölle valmistettua ääntä. Äänisuunnittelua voidaan kutsua teknologiataiteeksi, sillä siinä käytetyt tarvikkeet ja työkalut, ovat teknisiä laitteita. (Soidinsalo 2014, 12.) Äänisuunnittelija joko tekee ja toteuttaa äänisuunnitelman tai valvoo sen toteuttamista. Äänisuunnittelijat voidaan jakaa toimenkuvansa perusteella ainakin elokuva-, teatteri-, tapahtuma- ja arkkitehtuuri-äänisuunnittelijoihin. On myös äänisuunnittelijoita, joiden tehtäviin kuuluvat kaikki edellä mainitut. Äänisuunnittelija kuvittelee mielessään ja ohjaajan kanssa yhteistyönä, millaiselta ympäristö ja hahmot kuulostavat. Visuaalisen puolen suunnittelijat ja ohjaaja valmistavat äänisuunnittelijan kanssa yhteistyössä mahdollisimman ehjän kokonaisuuden siten, että eri osa-alueet sopivat toisiinsa mahdollisimman hyvin. (Nytorp 2016.)

Äänimaailmaan kuuluu tausta-ambienssia, joka voi olla vaikkapa kaupungissa liikenteen meteliä. Maaseudulle sijoittuvassa kohtauksessa taustalla saattaisi olla esimerkiksi lintujen laulua, kärpästen ja hyönteisten ääniä sekä tuulen suhinaa. Ääniympäristöön saattaa liittyä ja kuulua myös piste-efektejä, joita äänisuunnittelija muokkaa tarkoitukseen sopiviksi. Piste-tehosteita saattavat olla vaikkapa peleissä räjähdykset tai näytelmässä ovikellon tai puhelimen sointi. Piste-tehosteet ovat usein lyhyitä äänitehosteita, joilla merkitään näytelmän kannalta merkittäviä tapahtumia tai luodaan tunnelmaa. (Eerola 2016.)

### 2.2 Äänisuunnittelun historia

Teatterissa näyttelijöiden ääni ja äänenkäyttö ovat suuri osa teatterillista ilmaisua. Pienilläkin äänenpainoilla voidaan tehdä tunnelmaan suuria muutoksia. Varsinaisen äänisuunnittelun historia on teatteritaitteessa verrattain lyhyt. Pisimmilläänkin äänisuunnittelun historiaa voidaan pitää vain muutaman vuosikymmenen mittaisena. (Soidinsalo 2014, 20.)



Äänen käytön historia esittävän taiteen yhteydessä on huomattavasti pidempi. Äänen, musiikin, puheen ja laulamisen sekä akustisesti erityisten paikkojen merkitys on ollut erittäin keskeinen erilaisissa rituaaleissa ja yhteisöllisissä tapatumissa jo ihmisen esihistoriasta lähtien. Kehittyvä teatterillinen ilmaisu hyödynsi taidokkaasti ja monipuolisesti äänen mahdollisuuksia ja erilaisia akustisia innovaatioita. (Soidinsalo 2014, 20.)

Vielä muutama vuosikymmen sitten, teattereissa äänien ja äänitehosteiden käyttö yksinkertaisempaa ja suoraviivaisempaa kuin nykyisin. Mikäli ohjaaja halusi, ennen esitystä saatettiin soittaa äänitteiltä musiikkia oikean tunnelman luomiseksi. Jossain tapauksissa jopa väliajalla soitettiin musiikkia. (Gillette 1997, 441.)

Äänitehosteiden lisääminen teatteriesityksiin laajensi teatterin äänellistä tulkintaa entisestään. Aikaisemmin teattereiden äänentoisto ja äänenkäsittely olivat täysin analogisia. Äänitehosteiden editoimiseen ja toistamiseen esityksissä käytettiin kelanauhureita. Aikaisemmin saatavilla olevista vaihtoehtoista olivat kelanauhurit nopeimmin käyttöön otettavia, luotettavimpia ja helppokäyttöisimpiä saatavilla olevia äänentoistolaitteita. Nykyaikaisessa äänisuunnittelussa koko äänen käsittely ja editointi ovat digitaalisia. Ääni nauhoitetaan tietokoneelle, ääntä käsitellään tietokoneella, ääni toistetaan digitaalimikserin kautta digitaalisiin päätevahvistimiin ja vasta niiden jälkeen ääni muuttuu analogiseksi kaiutinkaapelissa. Digitaalisuuden myötä kelanauhat ovat jääneet nykyaikaisessa teatterinäänityöskentelyssä historiaan. (Soidinsalo 2014, 20.)

### **2.3 Äänisuunnittelun koulutuksen historia Suomessa**

1970-luvulla Suomen teattereihin palkattavat ja niissä työskentelevät ääni- ja valomiehet olivat sähköasentajia ja sähköinsinöörejä, jotka työskentelivät ohjaajien ja muun taiteellisen henkilökunnan alaisuudessa. Äänisuunnittelua ei ajateltu taiteena, vaan enemmänkin teknisenä suoritteena. Yleisradioonkin saattoi päästä vielä 70-luvulla äänitarkkailijaksi kesäharjoitteluun sillä perusteella, että opiskeli teknistä alaa. (Soidinsalo 2014, 16.)

1980-luvulla Teatterikorkeakoulu alkoi järjestää täydennyskoulutusta valaistus- ja tehostemestareille. ”1980-luvulla suomalaisesta teatterikentästä oli noussut esiin valo- ja äänityöntekijöitä, jotka suhtautuivat työhönsä vähintään yhtä paljon ilmaisuina kuin teknisten

välineiden operointinakin.” (Soidinsalo 2014, 16.) 1986 Teatterikorkeakouluun perustettiin VÄS, eli valo- ja äänisuunnittelun laitos, joka mahdollisti akateemisen koulutuksen myös ääni- ja valosuunnittelijoille.

## **2.4 Äänen tehtävät teatterissa**

Äänellä on suuri merkitys teatterin kerronnassa. Äänen rooli taiteellisessa suunnittelussa ja toteutuksessa on kasvanut vuosikymmenten ja vuosisatojen saatossa. Aikaisemmin äänisuunnittelussa ei käytetty kuin taustamusiikkia ennen esitystä ja satunnaisia äänitehosteita esityksen aikana. Äänisuunnittelija vastaa kaikesta äänestä, mikä teatteriesitykseen ja teatterikokemukseen liittyy. Teatteriääni voidaan jakaa karkeasti kolmeen eri kategoriaan: musiikkiin, äänitehosteisiin ja äänen vahvistamiseen. (Gillette 1997, 441.)

### **2.4.1 Musiikki**

Musiikin käyttö ei-musikaalisissa näytelmäproduktioissa on aikaisemmin rajoittunut ennen esitystä, väliajalla ja esityksen jälkeen soivaan musiikkiin. Musiikilla luotiin yleisölle näytelmään sopiva tunnelma. Komedioihin liitetty musiikki oli iloista ja hilpeää, kun taas draamaan liitetty musiikki saattoi olla raskaampaa ja vakavampaa. Musiikki saattoi myös liittyä tiettyyn hahmoon tai kohtaukseen. (Gillette 1997, 441-442.)

### **2.4.2 Tehosteet**

Aikaisemmin tehosteet kuten ovikello, puhelimen sointi, koiran haukkuminen, lapsen itku tai oven narina olivat lähes ainoita äänisuunnittelullisia asioita näytelmissä. Ääneen ja äänisuunnitteluun liitettiin usein myös taustamusiikit ennen näytelmän alkua ja yleisölämpiössä. Äänitehosteet ovat yhä tärkeitä elementtejä äänisuunnittelijan työssä, mutta ne eivät ole enää ainoita. Äänen tehtävänä teatterissa on olla osaltaan luomassa mahdollisimman uskottavaa tunnelmaa valo- ja lavastesuunnittelun tueksi. Äänitehosteiden luonnissa työtävät ovat vuosien varrella muuttuneet digitaalisen työympäristön myötä merkittävästi. (Gillette 1997, 442.)

Äänisuunnittelija saattaa onnistua luomaan näytelmän ympärille niin aidon tunnelman, että se alkaa vaikuttaa katsojiin myös fyysisesti.

Esimerkiksi, Arizonan Yliopiston tuotannossa, Ted Tallyn Terra Nova, joka sijoittui Etelämantereelle. Ohjaaja halusi luoda vaikutelman, joka painotaisi kylmyyttä ja yksinäistä tyhjyyttä, jollaiseksi hän Etelämantereen mielsi. Äänisuunnittelijat Mark Ruch ja David Coffman käyttivät syntetisaattoria luodessaan todella tehokkaan tehosteen, jossa tuuli ulvoi yli tyhjien jäätyneiden alueiden. Tämä tehoste yhdistettiin Mark Ruchin alkupe räiseen sävellykseen ja äänitehostetta toistettiin vaihtelevilla äänenvoimakkuuksilla Etelämanner -kohtausten aikana. Tämä äänimaailma yhdistettynä kokovalkoiseen lavastukseen, ”kylmiin” valoihin ja talvivaatteisiin ja -tarvikkeisiin sai yleisössä aikaan sen, että yleisöllä oli niin kylmä, että ilmastointi oli säädettävä normaalia lämpimämmälle asetukselle tuotannon läpiviennin ajaksi. (Gillette 1997, 442.)

Gilletten kirjan kirjoittamisen aikaan syntetisaattoreita käytettiin äänisuunnittelussa harvemmin. Nykyään syntetisaattoreita, tietokoneen ääniohjelmistoja ja valmiita äänikirjas-toja käytetään lähes poikkeuksetta jokaisessa näytelmässä mahdollisimman autenttisen äänimaailman saavuttamiseksi, vaikka realismi ei välttämättä olisikaan äänisuunnittelun ensimmäinen lähtökohta.

### **2.4.3 Äänen vahvistaminen**

Äänisuunnitteluun kuuluu olennaisena osana myös näyttelijöiden äänen vahvistaminen. Johtui tarve sitten huonosta akustiikasta tai musikaalissa orkesterista, jonka yli näyttelijän repliikkien ja laulun on kuuluttava yleisöön selkeästi. (Gillette 1997, 442.) Äänen balanssin täytyy olla kuitenkin tasapainossa, sillä maksavalla yleisöllä on oikeus kuulla näyttelijöiden laulu ja puhe sekä äänitehosteet ja musiikki. Mikään ei saa kuulua liian voimakkaasti verrattuna muihin, eli äänen balanssi on myös teatteriäänessä ensiarvoisen tärkeää.

## **2.5 Teatterin äänihenkilökunta**

Teatterin tekniseen äänihenkilökuntaan kuuluu äänisuunnittelijan lisäksi useita muitakin henkilöitä. Äänisuunnittelija työskentelee ohjaajan, valosuunnittelijan, pukusuunnitteli-

jan ja koreografin rinnalla. Äänisuunnittelija tekee esityksen äänisuunnittelun ja halutesaan ajaa sen itse, mutta hän voi myös luovuttaa valmiin esityksen salin Äänimestarille. (Nytorp 2016.)

### **2.5.1 Äänimestari**

Teattereissa työskentelee äänimestari, jota aikaisemmin kutsuttiin myös tehostemestariksi. Äänimestarin työnkuva on vastata teattereiden äänijärjestelmien huollosta, pystytyksestä ja ylläpidosta. Äänijärjestelmän suuremmista muutoksista äänimestari keskustelee äänisuunnittelijoiden kanssa niin, että äänisuunnittelijan visio toteutuisi mahdollisimman yksityiskohtaisesti. Kesken esityskauden äänijärjestelmien muutokset pyritään tekemään minimaalisina ylimääräisen työn välttämiseksi. (Slaton 2011, 29-31.) Äänimestari saattaa vastata esitysten ajamisesta esityskauden aikana (Nytorp 2016).

### **2.5.2 Äänimiehet**

Lavalla teatterissa äänimestarin apuna työskentelee monitorimiksaaja, joka miksoi lavalla kuultavaa ääntä, eli näyttelijöiden haluamaa musiikkia, laulua tai muuta ääntä, yleensä näyttämön etureunassa sijaitseviin monitorikaiuttimiin. Ilman asianmukaista monitorointia näyttelijät, laulajat, tanssijat ja avustajat eivät osuisi iskuihinsa ja yleisö huomaisi laulusta, että jokin on pielessä. Ilman monitorikaiuttimia ainoa ääni orkesterista tulisi kaikuna yleisön kautta. (Slaton 2011, 42-43.)

Lavalla näyttelijöiden kanssa työskentelee usein myös toinen äänimies, jonka vastuulla on huolehtia mikrofonien toiminnasta esitysten aikana. Äänimies varmistaa, että näyttelijöillä on oikeat mikrofonit valmiina ja langattomien mikrofonilähettimien akut ladattuna, kun he saapuvat ennen esitystä teatterille. Mikrofonien parissa työskentelevä äänimies huolehtii myös näytöksen aikana mikrofonien kunnosta. Äänimies vahtii, että mikäli esityksen aikana mikrofoneja hajoaa, hän käy vaihtamassa uuden mikrofonin näyttelijälle sillä hetkellä, kun näyttelijä on kulisseissa. (Slaton 1997, 36-37.) Kokemuksistani äänimiehenä voin sanoa, että mikrofonien vaihto tai huolto kesken esityksen on aina erikoistilanne. Työssä täytyy olla nopea ja tarkka, mutta myös työskennellä saumattomasti yhdessä näyttelijän kanssa.

## 2.6 Äänisuunnittelu teatterissa

Teattereissa on perinteisesti jaoteltu työtehtävät taiteellisiin ja teknisiin tehtäviin. Äänimiehet, näyttämömiehet ja valomiehet ovat teknisiä töitä. Ohjaaja, koreografi ja lavaste-suunnittelija puolestaan ovat taiteellisia töitä. Aikaisemmin äänisuunnittelija nähtiin teattereissa osana teknistä henkilökuntaa. Viime vuosina äänisuunnittelijasta on tullut osa taiteellista henkilökuntaa ohjaajan, valosuunnittelijan ja koreografian rinnalle. Koko työryhmä pitää tiiviisti yhtä koko projektin ajan ja pyrkii yhteiseen ja yhtenäiseen lopputulokseen. (Soidinsalo 2014, 12-13.)

Teatterissa äänisuunnittelijalla useita eri tehtäviä, jotka määräytyvät näytelmätyypin ja ohjaajan kanssa sovittujen suuntaviivojen mukaan. Äänimaailmalla on suuri tehtävä teatterikokemuksen ja näytelmän uskottavuuden luomisessa. (Nytorp 2016.) Äänisuunnittelija luo äänellisen taustamatton näytelmälle, joka voi olla esimerkiksi linnun laulua, tuulen huminaa, kaupungin liikenteen ääntä tai vaikka kaappikellon naksutusta tuvan nurkassa.

Musikaaleissa äänisuunnittelijan tehtäviin kuuluu äänitehosteiden lisäksi myös bändin miksausken viimeistely ja näyttämön ääniteknisen kaluston ohjelmointi. Laitteisto ohjelmoidaan ja viimeistellään siten, että äänihenkilöstö tai tarvittaessa äänisuunnittelija itse pystyy toistamaan esityksen mahdollisimman yksityiskohtaisesti jokaisessa esityksessä. (Nytorp 2016.) Musikaalin miksaus muistuttaa usein todella paljon tavallisen konserttiäänien miksaamista. Ainoa suuri ero on se, että laulajien ja näyttelijöiden dialogista ja laulettujen musiikkiesitysten lyriikoista täytyy saada mahdollisimman hyvin selvää.

### 2.6.1 Äänisuunnitteluvaihe

Näytelmän varsinainen äänisuunnitteluvaihe alkaa siitä, kun äänisuunnittelija lukee käsikirjoituksen, eli plarin, muutamaan kertaan. Äänisuunnittelija merkitsee ylös ajatuksia siitä, millaisia äänitehosteita ja musiikkia näytelmä kaipaisi. Musiikkia saatetaan näytelmässä käyttää luomaan tunnelmaa, herättämään mielikuvia tai kantamaan tunnelmaa kohtausten vaihtojen yli. (Nytorp 2016.)

Lukemisen jälkeen äänisuunnittelija keskustelee ohjaajan ja muun taiteellisen suunnitteluryhmän kanssa siitä, millaista äänimaailmaa näytelmän ympärille kehitetään. Taiteellinen työryhmä pitää usein kokouksia varmistuakseen siitä, että kaikki ovat oivaltaneet ohjaajan taiteellisen näkemyksen. (Nytorp 2016.)

### **2.6.2 Ääniefektien ja ääniympäristön valmistaminen**

Äänisuunnittelija etsii ja valmistaa sopivat äänitehosteet. Äänitehosteita suunnittelija löytää valmiista äänikirjastoista muokkaamalla tai yhdistelemällä, tai valmistamalla alusta asti itse äänittämällä sopivia äänilähteitä. Äänisuunnittelija saa käyttää vapaasti omaa mielikuvitustaan äänien käytössä, vaikka näytelmän äänien täytyy kuitenkin tukea ohjaajan näkemystä. (Tuohimaa 2016.)

Äänien muokkaukseen äänisuunnittelija käyttää samoja tietokoneohjelmia ja työmetodeita kuin studiotyöskentelyssäkin. Yleisimpiä ovat Avid Pro Tools ja Apple Logic. Useimmin äänet käsitellään valmiiksi tietokoneella. Ääniä saatetaan muokata taajuuskorjaimella, ja niihin voidaan lisätä kompressoria dynamiikan tasaamiseen tai erilaisia tila-kaikuja äänien sijoittamiseen tilaan. Äänisuunnittelijalla on päätettävänä suuri määrä teknisiä päätöksiä. Näyttelijöiden mahdollinen, instrumenttien mikrofonien sijoittelu, kaiutinjärjestelmä, monitorointi ja mahdolliset lavalle sijoitettavat tehostekaiuttimet. (Nytorp 2016.) Tehostekaiuttimien tarkoitus on sijoittaa ääni näyttämön syvyysuunnassa oikeaan kohtaan. Tehostekaiutin toimii hyvin esimerkiksi ovikellon tai koiran haukahduksen kanssa. Esimerkiksi, jos koira haukahtaa näyttämön pää-äänentoistosta, kuulostaa se tulevan huomattavasti lähempää, kuin sen tullessa lavan takana olevasta kaiuttimesta.

Ennen varsinaisen harjoitusvaiheen aloittamista, äänisuunnittelija ohjelmoi näyttämön äänipöytään ”cue-tilanteet”. Toisin sanoen hän käy kohtauksittain läpi, milloin kukin näyttelijä on lavalla. Kun näyttelijä on poissa näyttämöltä, hänen mikrofoninsa laitetaan pois päältä, ettei esitys häiriinny. (Nytorp 2016.) Nykyaikaisiin digitaalisiin äänipöytiin on mahdollista tallentaa useita erilaisia parametreja, kuten mikrofonin taajuuskorjaimen asetukset, kompression, efektoinnin ja reitityksen. Reitityksellä tarkoitetaan sitä, mistä ääni tulee ja mihin kaiuttimeen mikrofonin ääni menee. Teatteriesityksissä ja harjoituk-

sisä äänitehosteiden toistamiseen käytetään lähes poikkeuksetta Figure 53 Qlab -ohjelmaa. Digitaaliäänipöytä antaa komennon tietokoneelle, joka toistaa Qlabissa listalla seuraavana olevan äänitiedoston.

Vielä nykyäänkin käydään paljon keskustelua analogiäänen ja digitaaliäänen paremmuudesta. Äänenkäsittelyssä kaikki on lähes poikkeuksetta digitaalista, mutta moni äänisuunnittelija ja äänimiksaaja pitää analogisesta äänenväristä. Usein ääntä miksaattaessa ja työstäessä ääni kierrätetäänkin analogisten äänilaitteiden kautta kesken miksausken ja ennen lopullista miksausta. Näin ääneen saadaan analogista pehmeyttä ja korvalle miellyttäviä sävyjä. (Kirjavainen, Pensala & Von Zansen, 2013, 203.)

### **2.6.3 Äänisuunnittelijan tehtävät harjoituksissa**

Harjoituskausi kestää näytelmästä riippuen muutamasta kuukaudesta yli puoleen vuoteen. Äänisuunnittelija on kiinteästi mukana harjoituksissa ja esittelee työryhmälle jo aikaisessa vaiheessa omia ehdotuksiaan ja näkemyksiään äänestä.

Harjoituskausi alkaa lukuharjoituksilla. Lukuharjoitus on harjoitus, jossa koko työryhmä kokoontuu pöydän ääreen käsikirjoitusten kanssa. Näytelmä luetaan siten, että rooleihin valitut näyttelijät lukevat omat roolinsa. Tässä vaiheessa äänisuunnittelija esittelee usein lyhyesti suunnitelmansa ja ajatuksena näytelmän äänistä koko työryhmälle.

Harjoitusten aikana tehosteita ja käytettävää musiikkia työstetään ja kokeillaan erilaisten vaihtoehtojen toimivuutta ja päädytään lopulta esityksessä käytettävään materiaaliin. Äänisuunnittelija toimii usein harjoituksissa myös äänimestarina, eli ajaa tehosteet ja äänipöydän ja ohjelmoi muutokset ja Cue-tilanteet äänipöytään. (Nytorp 2016.)

### **2.6.4 Äänisuunnittelijan tehtävät esityksissä**

Ensi-illassa esitys on valmis ja sen jälkeen äänisuunnittelija ei yleensä tee enää muutoksia esityksen ääniin. Äänisuunnittelija saattaa luovuttaa valmiin työn näyttämön äänimestarille ajettavaksi tai ajaa itse, mikäli haluaa. Suomessa tilanne on usein se, että äänisuunnittelija itse myös ajaa esitykset. Usein äänisuunnittelijat työskentelevät teatterin äänimestareina muiden äänimiesten ja äänimestareiden kanssa. (Nytorp 2016.)

## 2.7 Äänisuunnittelijan tarvikkeet, laitteet ja työkalut

### 2.7.1 Työhuoneella

Äänisuunnittelijan työhuone on usein studion äänitarkkaamon kaltainen. Äänitarkkaamo on äänieristetty huone, jossa seinät ja katto ovat akustoitua. Akustoidussa äänitarkkaamossa ei yleensä ole melua aiheuttavia esineitä, kuten kelloa, jääkaappia tai kovaäänistä tietokonetta. (Soidinsalo 2014, 156-157.) Äänisuunnittelijan työhuoneen suunnittelussa ja hankinnassa tulee ottaa huomioon samanlaisia asioita, kuin minkä tahansa työhuoneen suunnittelussa. Ergonomiasta huolehtiminen on myös olennainen osa terveydestä ja hyvinvoinnista huolehtimista. (Lahtinen 2004, 111-112.)

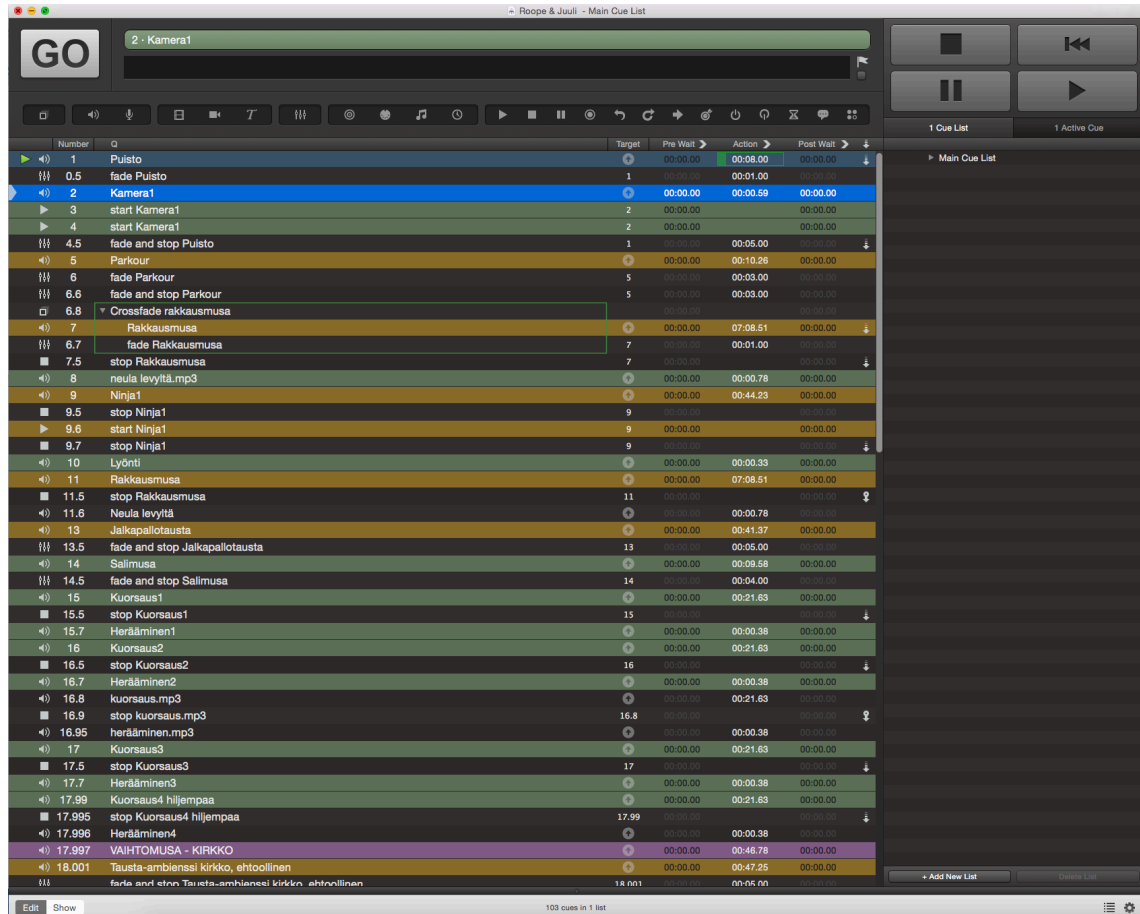
Työhuoneella äänisuunnittelija käyttää tietokonetta pääasiallisena työkalunaan. Tietokoneella etsitään tietoja ajan äänimaailmasta ja etsitään sopivia äänitehosteita ja musiikkeja näytelmään. Äänisuunnittelijalla saattaa olla apunaan myös ulkoisia kaikulaitteita, syntetisaattoreita, midikoskettimistoja ja –ohjaimia. Äänien kuuntelemiseen ja miksaamiseen äänisuunnittelija käyttää useimmin studioissakin käytössä olevia tarkkailukaiuttimia, eli studiomonitoreja tai lähikenttämonitoreja.

Lähikenttämonitoreiden perusajatuksena on se, että niiden toistama kaistanleveys olisi lähellä ihmisen kuuloaluetta, eli noin kahdestakymmenestä hertsistä kahteenkymmeneen kilohertsiin. Kaiuttimien tulisi tuottaa tarpeeksi äänenpainetta miksauskeeseen, mutta ilman säröä ja häiriöääniä. (Newell 2012, 549.) Lähikenttämonitorien valinta on todella subjektiivinen asia ja aikaisemmin lähes poikkeuksetta jokaisesta studiosta löytyivät Yamaha NS10 –monitorit. Suomessa useat studiot ja miksaajat pitävät Iisalmelaisista Genelec –merkkisistä lähikenttämonitoreista, kun taas itse olen mieltynyt saksalaisiin Adam –merkkisiin kaiuttimiin. Eri valmistajien lähikenttämonitoreilla on omat luonteen piirteensä ja oma mieltymys selviää vain kuuntelemalla ja vertailemalla eri monitoreja keskenään.

Lopuksi, kun äänitehosteet ja musiikit on valittu ja muokattu halutun mittaisiksi, tehdään Qlab-sessio. Figure 53 Qlab on tietokoneohjelma, joka pystyy toistamaan äänitiedostoja,



videotiedostoja ja lähettämään valoille dmx-käskyjä. Sitä voidaan ohjata mikserin tai erillisen ohjaimen midi-komennoilla. Qlabiin asetetaan äänitiedostot haluttuun järjestykseen ja valitaan sopiva pituus. Alkamis- ja loppumisajankohta voidaan määrittellä etukäteen. Vaihtoehtoisesti ne voidaan ilmoittaa koneelle oikealla alkamishetkellä painamalla väilyntiä tai mikseristä midi-komentoa lähettävää nappia.



KUVA 1. Figure 53 Qlab 3 ja Roope ja Juuli –esitys-tiedosto (Kuva: Ville Kujala 2016)

## 2.7.2 Teatterilla

Teatterilla äänisuunnittelijalla on päätyökalunaan äänipöytä, joka nykyisin on lähes poikkeuksetta digitaalinen. Äänipöytään tallennetaan kaikki mahdollinen tarvittava informaatio esityksen kulkuun liittyen. Tähän liittyvät esimerkiksi näyttelijöiden mikrofonien asetukset, tietokoneelta tulevien äänien ääni-asetukset, tietokoneen ohjaamiseen tarvittavat komennot ja tärkeimpänä cue-listojen tekeminen. Cue-lista on kohtauslista, johon on tallennettu, milloin näyttelijä on lavalla (eli onko mikrofoni auki), äänitehosteiden alkamiskohdat ja muut esityksen esittämisen kannalta olennaiset asiat. Näin salin äänimestarin

tai mahdollisen sijaisen ei tarvitse tietää mitään tarkempaa, kuin seurata vain ”ajoplarista” milloin painaa äänipöydästä seuraavan kohtauksen ääniasetukset valmiiksi. (Slaton 2011, 32-36.)

### **3 ÄÄNISUUNNITTELLISET ERI NÄYTELMÄTYYPEISSÄ**

#### **3.1 Aikuisten näytelmä vs. Lasten näytelmä**

##### **3.1.1 Erot**

Äänisuunnittelulliset erot eri näytelmätyyppien välillä eivät välttämättä ole niin suuria kuin saattaisi kuvitella. Suurempi ero näytelmien äänisuunnittelussa on enemmänkin sillä, mitä tyyliä näytelmä edustaa. Lastennäytelmissä tehosteet ja musiikit ovat usein karikatyyrisempiä kuin aikuisten näytelmissä. Lastennäytelmissä äänet voivat usein olla myös leikkimielisempiä ja mielikuvituksellisempia, kuin aikuisten näytelmissä. (Eerola 2016.)

Aikuisten näytelmissä äänimaailma on usein dramaattisempaa ja yhtäkkisillä kovilla äänillä saatetaan saada elokuvamaisia tunnelmia aikaan. Esimerkiksi aseiden laukeaminen näytelmässä tarpeeksi kovalla äänenvoimakkuudella saa ihmisen aistit heräämään ja keskittymään alitajuisesti seuraavaan kohtaukseen entistä tarkemmin.

Lapsille äänellä tarjotaan enemmän oivalluksia, kuin uusia näkökulmia äänellä. Aikuisten näytelmissä äänet tarjoavat usein vaihtoehdoisen näkökulman näytelmän tilanteisiin. Lastennäytelmissä tällainen ei yleensä ole tarpeen. Äänenpaineen käytössä on myös huomioitava pienten katsojien herkätkorvat. (Nytorp, 2016.)

##### **3.1.2 Yhteneväisyydet**

Äänisuunnittelussa kohdeyleisöä enemmän saattaa merkitä se, millainen tyyli näytelmässä on. Jos näytelmän tyyli on hyvin sarjakuvamainen tai leikittelevä, saatetaan esimerkiksi käyttää vanhoista Batmaneistakin tuttuja lyöntiäänä korostamaan iskujen voimakkuutta. Sarjakuvamaisia ja leikitteleviä näytelmiä saatetaan suunnata hyvin niin lapsille kuin aikuisillekin, ja aihepiirit vain eroavat toisistaan. (Nytorp 2016.)

### 3.2 Musikaali vs. Puhenäytelmä

Äänitehosteiden kannalta ei ole merkitystä, työstääkö puhenäytelmää vai musikaalia. Musiikissa ero käy ilmi nopeasti, sillä musiikkidramaturgia on sävelletty musikaaliin valmiiksi. Musikaaleissa harvoin käytetään muuta, kuin elävän orkesterin soittamaa musiikkia (Nytorp 2016). Musikaalien ja puhenäytelmän ero äänisuunnitelmaa tehtäessä on se, että musikaalia suunnitellessa ei tarvitse miettiä musiikkidramaturgiaa. Musikaalin suunnittelu keskittyy enemmän teknisiin ja äänentoistollisiin asioihin. (Tuohimaa 2016.)

Musikaali ja puhenäytelmä eroavat toisistaan myös harjoitus- ja esityskaudella. Musikaalin harjoituksissa keskitytään huomattavasti puhenäytelmää enemmän teknisiin asioihin ja yksityiskohtiin. Näyttelijöiden ja tanssijoiden mikrofoniin lisäksi äänisuunnittelijan vastuulla on huolehtia bändin monitoroinnista, ja että soittimille on sopivat mikrofonit. Musikaaleissa yksi tärkeimmistä päämääristä on esittää yleisölle mahdollisimman tasalaatuisia esityksiä joka ilta. (Nytorp 2016.)

#### 3.2.1 Harjoituskausi

Tampereen työväen teatterissa työskentelin äänimiehenä kolmessa musikaalissa. Musikaaleissa työskentelyn aikana minulle hahmottui missä järjestyksessä ja millä aikataululla musikaalin äänitekniset ratkaisut valmistetaan. Teatterin äänitekninen henkilökunta pystyttää yhdessä tarvittavat kaiuttimet, eli monitorikaiuttimet ja tehostekaiuttimet, lavalle. Lavastaja on valinnut orkesterille paikan, joka saattaa sijaita lavalla. Usein orkesterille on järjestetty oma syvennys. Ääniteknikot pystyttävät mikrofonit soittimille, järjestävät bändille monitorikaiuttimet tai muun monitorointijärjestelmän. Orkesterin ja erityisesti kappellimestarin täytyy seurata tarkasti lavan tapahtumia, jotta näytelmä etenee oikeassa rytmisä.

Mikäli näytelmän ensi-ilta on syksyllä, näyttelijät harjoittelevat ohjaajan kanssa jo keväällä muiden esitysten ohessa. Orkesteri liittyy harjoituksiin alkusyksystä. Kun bändi on asettunut aloilleen, alkaa äänentasojen kohdilleen asettaminen. Orkesteri harjoittelee kappaleita ja äänisuunnittelija tallentaa digitaalisen äänipöydän muistiin jokaisen kappaleen soitinten äänenvoimakkuudet, mahdolliset tärkeät melodiasoitimet tai soolosoitimet. Mikäli kappaleissa on sooloja, niille merkitään omat iskunsa ajopariin.

Musikaaleissa myös korostuu lavamonitoroinnin merkitys. Teattereissa, kuten konserteisakin, on monitorimiksaaja, jonka tehtävänä on miksata esiintyjälle musiikin, tämän oman laulun ja muiden esiintyjien laulun oikeaan suhteeseen. Harjoituskaudella näyttelijät esittävät monitorimiksaajalle toiveita, mitä he haluaisivat kuulla monitorikaiuttimesta. Musikaaleissa ja musiikinäytelmissä usein dialogin, eli vuorosanojen, aikana monitorikaiuttimet ovat mykistettynä.

Musikaalit ovat työläämpiä koko työryhmälle, sillä yllättävät tekniset ongelmat eivät ole lainkaan epätavallisia. Näyttelijöiden tai orkesterin mikrofoneihin saattaa tulla äkillisiä ongelmia. Teattereissa käytettävät laitteet ovat äärimmäisen laadukkaita, mutta siitäkin huolimatta langattomien mikrofoniin lähettimien ja langattomien mikrofoniin vastaanottimien ongelmat eivät ole epätavallisia.

### **3.2.2 Esityskausi**

Äänimiehenä musikaaleissa huomasi, että musikaalit vaativat tekniseltä henkilökunnalta tarkkaa työskentelyä. Kahden peräkkäisen näytöksen täytyy olla mahdollisimman identtiset, että yleisö saisi täyden vastineen rahoilleen. Mikrofonien asettelu ja monitorikaiuttimien pystytys täytyi toistua tismalleen samanlaisena näytöksestä toiseen. Puhenäytelmässä valmistavaa työtä on paljon, mutta työmäärä on moninkertainen musikaaleissa.

## 4 ROOPE JA JUULI

### 4.1 Suunnitteluvaihe

Ohjaaja Mika Eerola kysyi minua tekemään äänisuunnittelua tulevaan koko perheen näytelmään, jonka tyyli ei kuitenkaan olisi aivan pienimmille lapsille suunnattua. Sain luettavaksi käsikirjoituksen, johon merkitsin ylös muutamia selkeitä äänitehostepaikkoja, musiikkipaikkoja ja muita ehdotuksia. Äänisuunnittelullisesti merkittävä seikka oli se, että näytelmässä ei käytettäisi minkäänlaisia mikrofoneja näyttelijöillä. Äänitehosteet ja taustäänät tulisi upottaa niin lavasteisiin, niin että näyttelijöiden dialogi olisi kuitenkin mahdollisimman hyvin kuultavissa.

#### 4.1.1 Ohjaajan kanssa suuntalinjojen sopiminen

Sovin ohjaajan kanssa palaverin ja kävimme yhdessä käsikirjoituksen läpi kohtauskohtaukselta. Hänen ensimmäinen ajatuksensa näytelmästä oli, että tyylin tulisi olla irrotteleva ja humoristinen. Näytelmän äänimaailma saisi sisältää jopa sarjakuvallisia piirteitä. Aluksi puhuimme tunnelmasta. Halusimme molemmat luoda kohtauksiin sopivaa tunnelmaa taustamusiikeilla. Esimerkiksi kohtauksissa, joissa haluttiin alleviivata Roopen ja Juulin rakastumista ja helliä tunteita, halusin käyttää George Michaelin Careless whisper-kappaletta. Careless Whisper on samaan aikaan herkkä ja tunteellinen, mutta sisältää myös humoristisia piirteitä ilmiselvyytensä takia.

#### 4.1.2 Käsikirjoitukseen tutustuminen

Palaverin jälkeen kävin läpi käsikirjoituksen useaan kertaan. Kävin mielessäni läpi kohtauksia, kuinka ne voisivat tapahtua ja miltä ne saattaisivat toteutettuna kuulostaa. Kirjoitin itselleni ylös, mitä kohtauksista tuli mieleeni ja aloin hahmotella pohjaa näytelmän äänisuunnittelulle. Tein itselleni muistiinpanot taulukkolaskentaohjelmaan kohtauksittain. Merkitsin ylös kaikki mahdolliset äänelliset taustamatot, eli ambienssit, äänitehosteet ja musiikit, joita näytelmässä saatettaisiin kaivata. Listaa seuraten oli helppo alkaa pohtimaan eri äänitehosteiden kohtia näytelmässä ja järjestää ne Qlab -ohjelmaan esityksen etenemisjärjestykseen.

### 4.1.3 Ääniefektien valmistus

Aloitin koko äänisuunnittelun teknisen osan tekemällä Apple Logic Pro X -ohjelmaan master-session, johon liittäisin kaikki näytelmään tulevat äänet. Kaikki äänitiedostot toin tiedostoon ilman kaikua tai kompressointia. Bittisyvyydeksi eli resoluutioksi valitsin 24-bittiiä ja näytteenottotaajuudeksi 48 kilohertsiä, joita käytetään lähes kaikessa nykyaikaisessa miksaus- ja äänityöskentelyssä, kuten myös dvd- ja televisioäänessä (Salo 2004, 8.)

Ensin kävin läpi taustääniä, koska mielestäni ne luovat kehyksen sille, millaisia äänitehosteita tarvitsen. Puistoambienssi esiintyy näytelmässä usein ja se on kokoelma useasta erilaisesta äänitehosteesta. Puistoambienssissa yhdistyy lyhyitä otoksia eri lintujen lauluista ja tuulen huminasta. Tämän ambienssin yksi tärkeimmistä käyttötarkoituksista on olla tuomassa vihreän valon lisäksi ulkona olemisen tuntua. Erityistä huomiota kiinnitin siihen, että lintujen laulu ei kuuluisi liian kovaa ja häiritsisi siten näytelmän dialogia.

Tupa-ambienssissa käytin ainoastaan yhtä äänitehostetta eli kaappikellon naksutusta. Poistin taajuuskorjainta hyväksikäyttäen diskanttitaajuuksia, että ambienssi kuulostaisi uneliaammalta, eikä kellon naksutus olisi liian aggressiivista. Kaappikellon naksutus loi hitaan ja rauhallisen tunnelman kohtauksen loppuun, jossa Juulin vanhemmat jäivät paikolleen katsomaan tyhjyyteen pöydän ääressä.

Kaikki näytelmässä käytettävät musiikkikappaleet ovat leikattuja ja pieniä osia kokonaisista kappaleista. Pyrin löytämään mahdollisimman hyvälaatuiset lähdetiedostot, että huonolaatuisesta äänestä ei tulisi äänentoiston kanssa ongelmia häiriöäänien muodossa. Ainoan poikkeuksen äänenlaadussa teki 60-luvun Batmanin teemamusiikki, joka oli äänenlaadultaan muita huonompi ja lisäsi näytelmän supersankarihahmojen kotikutoista vaikutelmaa.

Näytelmässä käyttämäni äänitehosteet olivat vaihtelevia äänenlaadultaan. Jotkin tehosteista oli valmiiksi lyhyitä, mutta joitain äänitehosteita leikkasin pidemmistä kokonaisuuksista. Esimerkiksi kohtaukseen, jossa Roopen narkolepsiaa sairastava äiti nukahtelee ja heräilee useaan otteeseen, en löytänyt kohtaukseen sopivaa valmista heräämisääntä, joten valmistin sellaisen itse. Koko kohtauksessa käytin muutamaa erilaista kuorsausäänitehostetta ja leikkasin heräämisäänen keskeltä kuorsausta. Kuorsauksen keskeltä leikattu herääminen kuulosti mielestäni riittävän aidolta, että se sopi näytelmän tunnelmaan todella hyvin.

## **4.2 Laitteisto**

### **4.2.1 Työhuoneella**

Työstin äänet kotona, omassa työhuoneessani. Työkaluina minulla oli Apple iMac -tietokone, Behringer X32 Compact -digitaalimikseri ja Adam A7X -studiomonitorit. Ohjelmistona käytin Apple Logic Pro X -äänityöasemaa ja Figure 53 Qlab 3 -tehosteajo-ohjelmaa. Äänitehosteiden ja musiikin etsimiseen käytin iTunes Store -digitaalista musiikki-kauppaa, ääniefektilevyjä, YouTube -videosivustoa ja freesound.org -tehostesivustoa. Muutamia äänitehosteita äänitin itse.

Juulin pyylevälle isälle tein oman teemamusiikin. Halusin musiikin korostavan lihavan miehen hidasta kävelyä ja hankalaa liikkumista. Teemamusiikin valmistamiseen käytin Clavia Nord Electro 3 -kosketinsoittimen midi-ominaisuuksia ja Apple Logic Pro -ohjelman soitinkirjastoa. Kaikki näytelmässä kuultavat äänitehosteet ja musiikit käsiteltiin Logic Pron taajuuskorjaimilla ja dynamiikkaprosessoreilla.

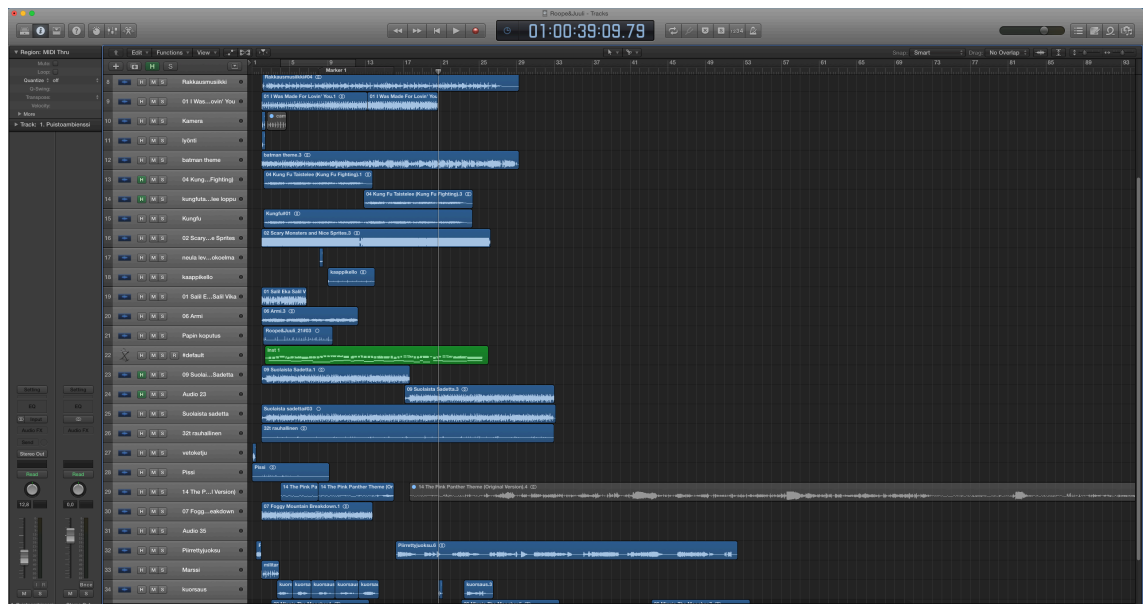
Käyttämäni taajuuskorjaimet olivat täysparametrisia ja äänityöaseman sisäisiä. Taajuuskorjaimella leikatessa tai korostaessa pyrin käyttämään mahdollisimman pientä Q-arvoa eli mahdollisimman leveää kaistaa. Leveän kaistan valitsin yksinkertaisesta syystä, että en halunnut tehdä liian tietokonemaisia ja kirurgisia leikkauksia ääniin (Laaksonen 2006, 323). Taajuuskorjaimen käytössä pyrin säilyttämään äänien luonnollisen soinnin ja sävyt. Tavoitteeni olikin koko näytelmän äänissä se, että saisin ne kuulostamaan mahdollisimman aidoilta ja luonnollisilta.



Itse äänittämistäni äänitehosteista paras esimerkki on Juulin kodin oven koputus. Tässä kohtauksessa Juulin koko perhe on näyttämöllä ja hieman humalainen Pappi tulee tervehtimään puhuakseen järkeä Juulin isälle. Koputuksen äänitin asunnossani mikittämällä vessan oven Rode NT1A -kondensaattorimikrofonilla, josta ääni meni Behringer X32 Compact -äänipöydän mikrofoniasteeseen, ja sieltä muokkaamattomana USB-kaapelella pitkin Apple Logic Pro X -ohjelmaan. NT1A on suurikalvoinen kondensaattorimikrofoni, jonka valitsin koska halusin poimia kaikki pienetkin yksityiskohdat oven kolkuttamisesta. Suurikalvoinen kondensaattorimikrofoni poimii kohteesta hyvin matalat taajuuudet, mutta kuitenkin ei korkeiden narinoiden ja muiden korkeampien äänten kustannuksella (Mäkelä 2002, 92). Logic Pro -ohjelmassa lisäsin voimakkaan kompression koputukseen, jotta koputukset olisivat mahdollisimman teräviä ja napakoita. Äänen kompressoimiseen käytiin Logic Pro -ohjelman sisäistä kompressio-efektiä Classic VCA -asetuksella.



KUVA 2. Logic Pro X kompressori -ikkuna (Kuva: Ville Kujala 2016)



KUVA 3. Logic Pro X –näkyvä Roope ja Juuli -äänisuunnittelun loppuvaiheessa (Kuva: Ville Kujala 2016)

## 4.2.2 Teatterissa

Tavoitteenani oli päästä esittämään esitykset digitaalisella äänipöydällä, sillä äänien hallinta olisi helpompaa ja äänitehostekohtaiset äänenvoimakkuudet voitaisiin tallentaa mikseriin. Ennen harjoitusten alkua kuulin, että näytelmässä ei käytettäisi mikrofoneja lainkaan, joten laskin vaatimustasoani ja päätin, että mikä tahansa mikseri kävisi tarkoitukseen hyvin.

Lasten- ja nuortennäytelmää Roope ja Juuli esitettiin Kangasalan Pikkuteatterilla. Pikkuteatterilla on kiinteä äänentoisto, joka on HK Audion valmistama Elias -äänentoistojärjestelmä. Äänipöytänä Pikkuteatterilla on Behringer Xenyx -mikseri. Äänitehosteiden soittamiseen käytin omaa kannettavaa Apple Macbook Pro – tietokonettani. Äänitehosteiden soittamiseen käytin Figure 53 Qlab 3 -ohjelmaa.

## 4.3 Harjoitukset

Näytelmän harjoituksiin osallistuin vasta muutamaa viikkoa ennen ensi-iltaa. Ensimmäisenä kuuntelin äänentoistoa tutuilla musiikkikappaleilla ja säädin äänentoiston kuulostamaan omiin korviini mahdollisimman miellyttävältä. Äänentoiston säätämiseen käytän

aina muutamaa tuttua musiikkikappaletta, joista tiedän, miltä niiden pitäisi kuulostaa. Säättämiseen käytän yleensä Stigin Häsleri ja Kuha. -yhtyeen Intervallit -kappaletta.

Äänentoiston säätämisen jälkeen esittelin miltei valmiit äänitehosteet ohjaajalle ja näyttelijöille. Keskustelimme parannusehdotuksista ja lähdimme käymään koko näytelmää hitaasti läpi tehosteiden kanssa. Merkitsin omaan ajoplatariini iskujen kohdat, missä taustaaänet alkavat tai loppuvat, missä vaihtomusiikki alkaa ja missä kohtaa äänitehoste alkaa. Ohjaajan kanssa keskustelimme harjoituksen jälkeen, mistä hän äänisuunnittelussani piti ja mistä ei pitänyt.

Seuraaviin harjoituksiin olin tehnyt toivotut parannukset ja näytelmää päästiinkin jo menemään eteenpäin huomattavasti sujuvammin. Näyttelijät totuttelivat äänien kanssa näyttelemiseen, mutta jo kolmansissa harjoituksissa näyttelijät olivat tottuneet niihin. Tein vielä pieniä hienosäätöjä taustaaänten pituuksille, ääniefektien voimakkuuksille ja ajoplatariin.

Ennen ensi-iltaa vierailimme näytelmäryhmän kanssa Riihimäen Spotti lastenteatteripäivillä. Esitimme lähes valmiin Roopen ja Juulin pienelle yleisölle ja raadille. Raatiin kuului lapsia ja teatterialan ammattilaisia. Raati piti esityksestä ja kehui sitä valmiiksi. Yleisön ja raadin palaute nosti ehdottomasti näyttelijöiden luottoa näytelmään ja itseni luottoa siihen, että äänet sopivat näytelmään ja eivät ole liian irtonaisia suhteutettuna muuhun esitykseen.

#### **4.4 Esitykset**

Esitykset ajoin kaikki itse. Olisi ollut mahdollista luovuttaa ajaminen jollekin muulle, mutta tulin nopeasti siihen tulokseen, että saan näytelmän kuulostamaan siltä kuin alun perin olen sen tarkoittanut kuulostavan. Tein esitysten kuluessa pieniä muutoksia äänien pituuksiin ja äänenvoimakkuuksiin sekä poistin turhia vaihtomusiikkeja ja äänitehosteita. Esityksen äänten runko pysyi kuitenkin samana alusta loppuun. Näytelmää esitettiin yhteensä yksitoista kertaa ja esitys hioutui loppua kohden todella hyväksi ja napakaksi.

#### 4.5 Omat ajatukset Roope ja Juuli -näytelmäprojektista

Roope ja Juuli oli ensimmäinen äänisuunnitteluni ja olen tyytyväinen sen onnistumisesta. Jälkeenpäin tietenkin löytää korjattavaa monestakin asiasta, mutta kokonaisuutena se oli mielestäni ehjä.

Lasten- ja nuortennäytelmä oli mielestäni mielenkiintoinen projekti. Pääsin tutustumaan näytelmärajityyppiin, joka oli erittäin salliva äänen leikittelyn kanssa. Minulla oli mahdollisuus käyttää kaikki hassuimmat mieleeni intuitiolla juolahtavat musiikkipätkät luomaan tietynlaista tunnelmaa kohtaukseen. Hyvä esimerkki mieleeni ensimmäisenä juolahtaneesta musiikista oli Mustan Barbaarin Salil eka salil vika -kappaletta, joka omasta mielestäni johdatti yleisön kohtaukseen, jossa Roopen isä tekee voimailuliikkeitä perheen kotona.

Erytisen ylpeä olen taistelukohtauksesta, jossa taustalla soi Frederikin Kung-Fu Taistelee. Frederikin Kung-Fu Taistelee oli mielestäni sopiva tunnelmanluoja hieman vaivaantuneeseen ja kömpelöön taistelukohtaukseen. Jos olisin valinnut kohtaukseen ennalta-arvattavampaa ja tunnistamattomampaa itämaisiiin taistelulajeihin viittaavaa musiikkia, olisi yleisöltä saanut jäädä huomaamatta tietty tahallinen viittaus tunnelmaan. Samasta syystä käytin vanhaa 60-luvun Batmanin tunnusmusiikkia uudempien ja massiivisempien supersankarimusiikkien sijaan.

Näytelmän haastavin osa oli jo ennen ensi-iltaa tapahtunut teatterivierailu Riihimäelle lähes valmiin näytelmän kanssa. Suuria vaikeuksia tuotti vieras tila, jossa oli todella alas suunnattu äänentoisto. Itse istuin teknisessä tarkkaamossa parvella, josta ei ollut suoraa kuulo- tai näköyhteyttä kaiuttimiin. Edes teatterivierailulla emme käyttäneet mikrofoneja, joten näyttelijöiden puhevoimakkuuden, äänitehosteiden ja musiikin äänenvoimakkuuden sovittaminen keskenään oli todella haastavaa. Saamastani palautteesta päätin, että onnistuin kuitenkin hyvin.

Äänisuunnittelusta sain kehuja erityisesti nuorilta katsojilta. Ennen ensi-iltaa mietin sitä, kuinka juurikin nuoret katsojat ottaisivat kappaleet, joita eivät välttämättä tunnistaisi. Vanhempia kappaleita olivat esimerkiksi Frederikin Kung-fu Taistelee, George Michaelin Careless whisper tai edes Kissin I was made for lovin' you. Palaute kuitenkin oli niin hyvää, että totesin pelkoni turhaksi. Sain usean näyttelijän perheeltä kuulla, että juurikin

Frederikin musiikki ja keho lyönti-tehoste olivat naurattaneet nuorisoa vielä seuraavanaakin päivänä.

Mikäli tekisin uudelleen äänisuunnittelun tähän kyseiseen näytelmään, tekisin useitakin asioita eri tavalla. Aloittaisin ajatusprosessin huomattavasti aikaisemmin, sillä ennen harjoitusten alkamista minulle tuli odottamattomia kiireitä, joten en päässyt kaikkiin haluamiini harjoituksiin paikalle. Näyttelijät kuuluivat äänet vasta noin viikkoa ennen ensi-iltaa ja vielä siinäkin vaiheessa ääniin tuli todella radikaaleja muutoksia.

Yksittäisistä äänistä eniten mieltäni jäi kaihtamaan Kissin I was made for lovin' you - yhteislaulun kitaratausta. Kohtauksen muoto muuttui lähes jokaisissa harjoituksissa, enkä lopulta ollut tietoinen siitä, kuinka kohtausta tulisi lopulta menemään. En ollut tietoinen kitarataustan äänityksestä, ennen kuin se ohi. Olisin halunnut tehdä laadukkaamman äänitteen omassa kotistudiossani jolloin kitaran sointi, vire, äänen sävyt ja soiton dynamiikka olisivat olleet enemmän hallinnassa.

## 5 POHDINTA

Opinnäytetyötäni tehdessä huomasin, miten vähän eroavaisuuksia lasten- ja aikuistennäytelmien äänisuunnitteluilla on. Suurimmat erot syntyvät näytelmän lajityypistä ja tyylijästä. Musikaalin ja puhenäytelmän suurin eroavaisuus äänisuunnittelullisesti on musiikkidramaturgia. Musikaalissa musiikkidramaturgia on valmiiksi kirjoitettu ja äänisuunnittelijan vastuulle jää huolehtia musikaalin teknisestä toteutuksesta yhdessä teatterin muun ääniteknisen henkilökunnan kanssa.

Opinnäytetyöni tavoitteena oli hankkia kokemusta äänisuunnittelusta ja erityisesti perustietämystä siitä, millainen on kokeneempien äänisuunnittelijoiden prosessi näytelmän äänisuunnittelua tehdessä. Opin paljon uusia näkökulmia siitä, kuinka näytelmää tulisi alkaa työstää alusta alkaen, ja kuinka suuri rooli ohjaajalla ja muulla taiteellisella työryhmällä on alusta asti äänienkin suunnittelussa. Opinnäytetyön tekeminen oli erittäin palkitsevaa, sillä äänisuunnittelijoiden ja ohjaajan haastatteluista sain paljon uusia työkaluja ja näkökulmia tuleviin äänitöihini teatteriäänen parissa. Tulevaisuudessa tarkoitukseni on työlistyä äänisuunnittelun, teatteriäänen ja konserttiäänentoiston välimaastoon. Opinnäytetyöstäni sain hyviä vinkkejä ja näkökulmia myöskin työllistymistä silmällä pitäen.

**LÄHTEET**

Slaton, S. 2011. Mixing a musical. Broadway Theatrical Sound Techniques. Elsevier Inc.

Aro E. & Viljanen M. (toim) 2011. Korville piirretyt kuvat. Like.

Soidinsalo, H.(toim) 2014. Ääneen ajateltua. Kirjoituksia äänestä, esityksestä ja niiden kohtaamisista. Teak

Gillette, J.Michael. 1997. Theatrical Design and Production. An Introduction to Scene Design and Consturcion, Lighting, Sound, Costume and Makeup. Mayfield Publishing Company Mountain View.

Kirjavainen, S., Pensala, M. & Von Zansen, K., (toim) 2013. Konnia ja huligaaneja. Gaudemus

Salo, M. 2004. Tietokoneavusteinen musiikki. Spinoza

Laaksonen, J. 2006. Äänityön kivijalka. Riffi-julkaisut.

Newell, P. 2012. Recording Studio Design. 3. painos. Elsevier Inc.

Mäkelä, J. P. 2002. Kotistudio. Musiikki purkkiin omin avuin. Like.

Lahtinen, T. (toim) 2004. PC-kotistudio. Käyttäjän käsikirja. IT Press

Nytorp, K. Äänisuunnittelija. 2016. Haastattelu 19.4.2016. Haastattelija Kujala, V. Tampere.

Tuohimaa, J. Äänisuunnittelija. 2016. Haastattelu 20.4.2016. Haastattelija Kujala, V. Tampere.

Eerola, M. Ohjaaja. 2016. Haastattelu 17.4.2016. Haastattelija Kujala, V. Tampere.

Omat kokemukset äänimiehenä Tampereen työväen teatterissa 2014-2016

## **LIITTEET**

Liite 1. Roope ja Juuli DVD-tallenne

Liite 2. Roope ja Juuli –äänitehosteet CD-levyllä

Liite 3. Haastattelu äänisuunnittelija Kalle Nytorp

Liite 4. Haastattelu äänisuunnittelija Jarkko Tuohimaa

Liite 5. Haastattelu ohjaaja Mika Eerola

Liite 6. Roope ja Juuli –näytelmän käsiohjelma



**1. Millainen ”filosofia” ja suhtautuminen sinulla on näytelmän ääniin?**

Aika hankalalla / monitulkintaisella kysymyksellä aloitat :) Itse näen / kuulen näytelmän äänet osana taiteellista kokonaisuutta. Äänten pitäisi tarjota katsojalle sellaista lisäarvoa, jota muilla näytelmän keinoilla ei ole mahdollisuutta tarjota. Äänten täytyy kuitenkin tukea näyttelijän ja ohjaajan työtä ja näkemystä, eikä olla oma irrallinen osa kokonaisuutta.

**2. Mikä on mielestäsi äänisuunnittelussa tärkeintä näytelmän kannalta?**

Tärkeintä äänissä on, että ne ovat selkeästi perusteltuja näytelmän kokonaisuuden kannalta. Niiden pitää noudattaa näytelmän kanssa samaa taiteellista linjaa ja olla aina tasoltaan laadukkaita.

**3. Millaisiin asioihin kiinnität äänisuunnittelussa erityisesti huomiota?**

Siihen, että äänet muodostavat yhtenäisen kokonaisuuden ja antavat jokaiselle katsojille taustasta ja kokemuksesta riippumatta mahdollisuuden oivalluksiin ja vaihtoehtoisiin näkökulmiin.

**4. Mikä on ”ensimmäinen vaihe” äänisuunnittelussa, kun saat uuden näytelmän työn alle.**

Ensimmäiseksi luen ”plarin” ja merkitsen sinne ajatukseni tarvittavista tehosteista ja musiikista (toimintaan, vaihtoihin ja tunnelmaan liittyen) keskustellakseni seuraavassa vaiheessa ajatuksistani ohjaajan ja muun suunnitteluryhmän kanssa.

**5. Miten lastennäytelmien ja ”aikuisten” näytelmien äänisuunnittelu eroaa?**

Lastennäytelmissä tehosteet ja musiikit ovat usein karikatyyrisempiä, kuin aikuisten näytelmissä. Lastennäytelmissä äänet voivat usein olla myös leikkimielisempiä ja mielikuivuksellisempia, kuin aikuisten näytelmissä. Esimerkiksi puhelimen ei tarvitse soida tyyppillisen puhelimen äänellä, vaan voi esimerkiksi soida variksen äänellä ja joskus kissan

2(4)

naunnalla soittajasta riippuen. Lapsille tarjotaan enemmän oivalluksia, kuin uusia näkökulmia äänellä. Aikuistennäytelmissä äänet tarjoavat usein vaihtoehtoisen näkökulman näytelmän tilanteisiin. Lastennäytelmissä tällainen ei yleensä ole tarpeen. Äänenpaineen käytössä on myös huomioitava pienten katsojien herkät korvat.

## **6. Millaisia vaiheita äänisuunnittelussa on?**

Ensimmäinen vaihe on "plarin" lukeminen ja äänellisten tarpeiden kartoittaminen. Tarpeet tarkoittavat äänitehosteita, musiikkia ja teknisiä ratkaisuja. Tässä vaiheessa yritän myös löytää jo tyyllillisen linjan ja äänten kokonaiskaaren.

Sen jälkeen keskustelen ajatuksistani ohjaajan ja muun suunnitteluryhmän kanssa. Tässä vaiheessa yleensä äänten perustyyli ja näkökulma varmistuvat.

Seuraavaksi ohjelmoin pohjan ja cue-tilanteet näyttämön äänipöytään "plarin" ja suunnitelman pohjalta. Tässä vaiheessa tekniset ratkaisut (mahdollinen mikitys, kaiutinjärjestelmä, monitorointi ja mahdolliset lavalle sijoitettavat "piste kaiuttimet") ovat selvillä.

Seuraavassa vaiheessa alan kerätä aineistoa tehosteita ja musiikkia varten. Haen oikean tyyllisiä musiikkivaihtoehtoja ja työstän niitä tilanteisiin sopiviksi. Etsin tehostekirjastoista sopivia paloja ja tuotan niitä tarvittaessa myös itse. Editoin tehosteita valmiiksi kokonaisuuksiksi näytelmään.

Harjoituskauden aloittaa lukuharjoitus, jossa näytelmä luetaan pöydän ääressä rooleihin valittujen näyttelijöiden voimin. Tässä vaiheessa äänisuunnittelija esittelee lyhyesti suunnitelmansa koko työryhmälle.

Harjoitusten aikana tehosteita ja käytettävää musiikkia työstetään ja kokeillaan erilaisten vaihtoehtojen toimivuutta ja päädytään lopulta esityksessä käytettävään materiaaliin. Äänisuunnittelija toimii usein harjoituksissa myös äänimestarina, eli ajaa tehosteet ja äänipöydän ja ohjelmoi muutokset ja cue-tilanteet äänipöytään.

Ensi-iltaan mennessä äänen kokonaisuus on valmis ja äänisuunnittelija voi luovuttaa valmiin työn näyttämön mestarin ajettavaksi tuleviin esityksiin tai ajaa ne itse.

3(4)

## **7. Miten lähdet työstämään äänisuunnittelua näytelmään?**

Äänisuunnittelun lähtökohta on tekstiin ja ohjaajan visioon tutustuminen. Niiden pohjalta koitan löytää äänelle sopivan näkökulman näytelmään teemaan ja tyyliin. Tämän näkökulman pyrin ylläpitämään kaikessa valitsemassani tehoste ja musiikkimateriaalissa. Esimerkiksi näytelmässä Kainon Laulu valitsin perusajatuksiksi vanhan kotimaisen elokuvan tyylin. Tämän pohjalta valitsin kohtauksiin sopivan musiikin. Kyseisessä näytelmässä ei ollut juuri lainkaan lavasteita, joten tehosteiden perusajatus oli äänellinen lavastaminen. Tilat ja siirtymät toteutettiin äänitehosteilla lavastevaihtojen sijaan.

## **8. Miten musikaalin ja puhenäytelmän työstö toisistaan?**

Tehostetyön kannalta eroa ei ole.

Musiikin suhteen ero on tietenkin siinä, että musiikkidramaturgia on musikaaliin valmiiksi sävelletty. Musikaalissa harvemmin käytetään muuta, kuin orkesterin livenä soittamaa musiikkia.

Tekninen työstäminen on mittasuhteiltaan musikaalissa huomattavasti laajempaa ja monimutkaisempaa. Puhenäytelmään tarvitaan usein vain PA-järjestelmä, joka toistaa tehosteet ja äänite-musiikin. Tähän riittää tilasta riippuen kevytkin PA-järjestelmä. Poikkeuksena tästä tietenkin puhenäytelmät, joissa näyttelijät ovat mikitetty. Tällöin tekninen työ on puhenäytelmässäkin suhteellisen vaativa.

Musikaalissa äänijärjestelmän täytyy olla riittävän hyvin suunniteltu ja viritetty toistamaan live-musiikki, laulu ja tehosteet tasaisesti koko katsomolle. Lisäksi tarvitaan kattavat monitorit näyttämöllä laulaville näyttelijöille, kuorolle ja tanssijoille. Backline ja monitorit bändille. Kaiken tämän suunnittelu on äänisuunnittelijan työtä.

Äänisuunnittelijan tehtävänä on myös kokonaisuuden miksaaminen ja esityksissä käytettävän ääni kaluston ohjelmointi, siten että talon äänihenkilöstö tai hän itse pystyy toistamaan esityksen mahdollisimman tasalaatuisesti jokaisessa esityksessä.

9. Onko koskaan tullut tilannetta, että itse lähtee tekemään liian ”korkealentoista” äänimaisemaa ja ohjaaja joutuu sitten rauhoittelemaan? Vai onko useammin niin, että ohjaaja joutuu pyytämään suurempaa?

4(4)

En muista, että ohjaaja olisi koskaan pyytänyt suurempaa maisemaa, kuin olen ajatellut. Toisin päinkään ei ole käynyt. Sen sijaan olen joskus joutunut pidättelemään itseäni, kun äänimaailmat ovat alkaneet elää omaa näytelmästä irrallista elämää. Tämä ei ole lainkaan harvinaista, mutta tässä auttaa se, että työstäessään palauttaa tasaisin välein mieleen alkuperäisen perusajatuksen ja valitun linjan äänisuunnittelussa.

#### **10. Tuleeko ohjaajien kanssa usein erimielisyyksiä/näkemyseroja?**

Erimielisyyksiä tulee harvoin. Useimmat ohjaajat antavat suunnittelijan kokeilla ideoita vapaasti, vaikka eivät keskustelun perusteella olisikaan vakuuttuneita ajatuksen toimivuudesta. Kun ohjaaja ja suunnittelija toteuttavat samaa visiota, joka lopulta on kuitenkin ohjaajan näkemys teoksesta, ei tällaisia yhteentörmäyksiä pääse syntymään. Suunnittelijan on tärkeää muistaa, ettei äänisuunnittelun ole tarkoitus palvella hänen omia ambitiesiänsä, vaan tukea ohjaajan visiota. Näkemyseroja yksityiskohdista ja yksittäisten tehosteiden sisällöistä syntyy joskus useinkin, mutta ne ovat osa taiteellista prosessia, jossa yhtä ainoaa oikeaa vastausta ei ole olemassa. Näissä tapauksissa äänisuunnittelijan tehtävä on kuunnella ja tulkita ohjaajan näkemystä mahdollisimman hyvin.

**1. Millainen ”filosofia” ja suhtautuminen sinulla on näytelmän ääniin**

Äänikerronta on jatkumo ja sen tulee olla looginen ja tukea teosta koko ajan. Tämä ei tarkoita, että tulee tehostaa, joka hetki näytelmästä. Äänikerronnan tulee rytmittää näytelmää. Eikä koskaan puuduttaa katsojaa.

**2. Mikä on mielestäsi äänisuunnittelussa tärkeintä näytelmän kannalta?**

Tärkeintä tietenkin on, että äänikerronta istuu tarinaan ja näytelmän tyyliin.

**3. Millaisiin asioihin kiinnität äänisuunnittelussa erityisesti huomiota?**

Äänikerronnan tulee olla jatkumo josta muodostuu kokonaisuus.

**4. Mikä on ”ensimmäinen vaihe” äänisuunnittelussa, kun saat uuden näytelmän työn alle.**

Luen tekstin.

**5. Miten lastennäytelmien ja ”aikuisten” näytelmien äänisuunnittelu eroaa?**

Ei oikeastaan työllisesti mitenkään. Ainut, että lastennäytelmässä voi kerronnallisesti voi olla monesti naiivimpi. (Tämäkin on hieman huono yleistys).

**6. Millaisia vaiheita äänisuunnittelussa on?**

Suunnitteluvaihe ennen harjoituksia:

- Ensin luodaan spontaanit ideat tekstin pohjalta.
- Keskustellaan ohjaajan kanssa, että ideat toimivat yhteen.

- Harjoitusvaihe jossa esisuunnittelu sovelletaan muiden näkemyksiin ja luodaan uusia ideoita näyttelijätyön pohjalta.
- 2 viimeistä harjoitusviikkoa muokataan lopulliset ideat ajettavaan muotoon ja hylätään harjoituksissa huonoksi huomautetut ideat pois.

### **7. Miten lähdet työstämään äänisuunnittelua näytelmään?**

Monesti tulee googlattua videoita ja musiikkia ja etsittyä muuta taustaa teoksen tekijöistä tai teemoista, jota käsitellään.

### **8. Miten musikaalin ja puhenäytelmän työstö toisistaan?**

Selkein ero on ettei musikaalissa tarvitse suuremmin miettiä musiikkidramaturgiaa. Musikaalin suunnittelu on selkeästi enemmän teknistä ja äänentoistollista.

9. Onko koskaan tullut tilannetta, että itse lähtee tekemään liian ”korkealentoista” äänimaisemaa ja ohjaaja joutuu sitten rauhoittelemaan? Vai onko useammin niin, että ohjaaja joutuu pyytämään suurempaa?

Äänisuunnittelu perustuu aina äänisuunnittelijan ja ohjaajan yhteiseen näkemykseen. Äänen täytyy aina tukea teosta ja ohjaajan näkemystä eikä kulkea omia teitään.

10. Tuleeko ohjaajien kanssa usein erimielisyyksiä/näkemyseroja?

Vaikka äänisuunnittelu on oman taiteellisen näkemyksen toteuttamista, sen tulee kuitenkin aina olla ohjaajan näkemystä tukevaa.

**1. Millainen filosofia tai suhtautuminen sinulla on äänien suhteen? Eli mikä on mielestäsi äänen rooli näytelmässä?**

Oikeastaan se filosofiahan lähtee kokonaisuutena siitä, että valon ja äänen rooli näytelmässä on olla tukemassa näyttelijän työtä, tai tukemassa sitä tarinailmaisua. Eli toisin sanoen näytelmä, kun se on hyvin rakennettu, niin se toimii, vaikka ei olisi ääntä, ei olisi valoa, mutta kun ne lisätään siihen, ne nostavat toki sen näytelmän eri tasolle. Eli oma suhtautuminen ääneen näytelmässä on nimenomaan se, että se on tukemassa tarinaa, tukemassa näyttelijää. Teatterissa, ääni ei saa omasta mielestä olla pääosassa, tai sortua sellaiseen liialliseen kikkailuun.

**2. Mites lastennäytelmän ja ns. Aikuisten näytelmä, onko niissä eroa äänen roolissa.**

No totta kai, kun kohdeyleisö on nuorempaa, niin se äänimaailma on täysin erilaista ja se on ”paksummalla tussilla piirrettyä”. Äänen kanssa voi kokeilla mennä enemmän laidasta laitaan ja se voi olla raikkaampaa ja sellaista nopeampaa. Äänisuunnittelu eroaa myös kohdeyleisön- ja tyylilajiin mukaan. Tyylilaji vielä enemmän vaikuttaa siihen äänimaailmaan, kun sitten tämä kohdeyleisö.

**3. Millaisiin asioihin kiinnität äänisuunnittelussa huomiota ohjaajana tai näytelmän katsojana? Millaiset jutut ärsyttävät tai mihin kiinnität huomiota.**

No siis, se että jos tapahtuu tämä niin sanottu ”Rose is Rose” -efekti, eli äänisuunnittelu on turhan alleviivaavaa, liikaa yksityhteen. Replikkitasolla ja valosuunnittelussa voi olla enemmänkin sitä ”kappas kun aurinko paistaa” ja laitamme keltaisen valon sinne paistamaan. Äänisuunnittelussakin voi olla sitä samaa esimerkki, että kuuntelepa, minkälainen norsulauma tuolta on tulossa.

Se ei ole pelkästään äänisuunnittelijan vika, vaan se on myös käsikirjoittajan vika, yhtä lailla ja etenkin ohjaajan vika, se että ei osaa leikata sitä sieltä pois. Ja sitten toinen tärkeä

asia äänisuunnittelussa on nimenomaan se, että äänet rytmittävät sitä näytelmää, ja että se rytmittää myös sitä näyttelijän tekemistä. Sillä jos näyttelijä ja äänimaailma eivät ole kohdanneet toisiaan, eli eivät ole synkronoituja keskenään, niin se hyppää sieltä aika ikävällä tavalla silmille. Kuitenkin ääni on kuitenkin niin voimakas elementti, että sen tuoma sanoma sinne ja nimenomaan rytmi, mitä se tuo siihen näytelmään, ja jos näyttelijä tekee sitä rytmiä vastaan, tai ei kuule sitä rytmiä niin katsoja kyllä valitettavasti kuulee ja näkee sen.

**4. Kun lähdet äänisuunnittelijan kanssa työstämään näytelmää, niin mistä asioista haluat, että olette samalla viivalla/kartalla?**

No, ensimmäiseksi tärkein määrittävä tekijä näytelmässä on se tyyli, se mitä siinä halutaan sanoa ja se ilmaisukieli siinä, eli onko se kieli poskella vähän sallivaa, vai onko se joku tiukka epookki, jolloin musiikit pitää olla siltä aikakaudelta, soitettu sen aikakauden soittimilla, vai onko se tästä välistä vai ihan jostain muualta. Eli se ensimmäinen on se, että puhutaan siitä tekstistä, että millä tavalla tätä lähdetään tekemään ja hakemaan, ja mitkä ovat ne asiat mitä me halutaan korostaa ja nostaa sieltä. Se voi olla ”synkkyys”, se voi olla ”ilo” tai se voi olla joku tunne, yksinäisyys tai joku muu. Silloin näiden kaikkien valintojen äänissä tulisi tukea tätä valittua linjaa, valittua tyyliä. Tyyli voi olla, vaikka sarjakuva, jolloin siellä on Batmanin ”pjoingit” ja muut vastaavat ovat sallittuja ja jopa toivottavia.

**5. Miten sinun näkemyksesi mukaan musikaali ja puhenäytelmän äänisuunnittelu eroaa toisistaan ohjaajan kannalta?**

Itse en ole yhtään musikaalia ohjannut tai tehnyt, mutta olen näyttämöllä ollut musikaalissa näyttelijänä mukana. Onhan se totta kai, kun sinulla on partituurit ja muut että, siinä on siellä jo olemassa se kivijalka, niin kylähän se määrittää jo sen tyylin tai sen musiikillisen kielen suunnan, että mihin siinä pitää mennä tai pyrkiä. Harvoinpa on esimerkiksi MacGyverin tunnaria kuultu Viulunsoittaja katolla –näytelmässä, että kyllähän niin kuin silloin näytelmän tekstin mukana tulee jonkinlainen partituuri, niin kyllähän se sitoo jo näytelmän suuntaa.



## Liite 6. Roope ja Juuli –näytelmän käsiohjelma



**LUMIKKI**  
ja seitsemän kääpiötä

Kesällä 2016  
Kangasalan kesäteatterissa  
Lumikki ja seitsemän kääpiötä  
2.-10.7. Tervetuloa!

**En minä  
et sinä  
vaan ME**

**KS**  
KANGASALA

**TERÄ**  
www.leikkaus-ompelo.fi

Näyttelijöinä Kangasalan Pikkuteatterin 13-16-vuotiaat

# Roope ja Juuli



KANGASALAN  
PIKKUTEATTERI

Pikkuteatterin yritys- ja yhteisökummit:

Movendos Oy, Tampere  
Ryhmä Kauppinen, Iisalmi  
Admides Oy, Jyväskylä  
Kangasalan Sanomat, Kangasala  
Ravintola Paakari, Kangasala  
Mansen Timantisaha Oy, Kangasala

Kummijäsenyydellä voit tukea lasten ja nuorten teatteritoimintaa.  
Myös yritys- ja yhteisökummit ovat tervetulleita!

 [www.kangasalanpikkuteatteri.fi](http://www.kangasalanpikkuteatteri.fi)  
Manttaalitalo Manttaalikuja 7, 36200 Kangasala

KUVA1. Kansilehti ja takakansi



Juuli:  
Sanni Hohtari

Lea:  
Noora Lahtinen

Sampo:  
Urho Juhani Karppila

Suruna:  
Pinja Viitanen

Tiina:  
Riina Katajisto

Jonna:  
Ulriikka Kallioniemi



Pastori:  
Sakarias Koivisto

Käsikirjoitus: Ville Orttenvuori  
Ohjaus: Mika Eerola  
Apulaisohjaus: Sari Anttila  
Puvustus: Heidi Jaakkola  
Lavastussuunnittelu:  
Jukka Lampinen ja työryhmä  
Äänet: Ville Kujala  
Laulun opetus: Jyri Tuomainen  
Valot: Joni Valkama  
Maskeeraus: Riina Suikkonen  
Graafinen suunnittelu: Taika Jaakkola

 ahden suvun välillä vallitsee  
suoraomainen sotatila, eikä  
tora anna sovulle sijaa. Lempi laittaa lusikkansa  
soppaan, kun Roope ja Juuli rakastuvat toisiinsa.  
Kaksikko etsii hanaakasti apua tilanteeseen,  
eikä aio luovuttaa. Pikkuteatteri tarttuu  
ikäväliseen kiellettyyn rakkauden tarinaan huimassa  
säätelämästä. Esittäjinä Pikkuteatterin  
13-16-vuotiaat nuoret.

**Esitykset**

ke 30.3. klo 19  
pe 1.4. klo 10  
su 3.4. klo 16 ja 19  
ti 5.4. klo 10 ja 13  
ke 6.4. klo 19  
la 9.4. klo 16 ja 19  
su 10.4. klo 16 ja 19



Jutta:  
Aino Pihlapuro, Miila Lymi

Loretta:  
Mette Paloniemi

Eino:  
Joona Niemela

Nikke:  
Joona Niemela

Joni:  
Miila Lymi

Toni:  
Riina Katajisto

Lissu:  
Inari Heinonen

Barbi:  
Jonna Lehto



© Taika Jaakkola

KUVA2. Sisälehdet