

Äänimaailman ainekset ja tehtävät draamasarjassa

Tiia Antti-Roiko



Tekijä Tiia Antti-Roiko	
Koulutusohjelma Journalismin koulutusohjelma	
Raportin/Opinnäytetyön nimi Äänimaailman ainekset ja tehtävät draamasarjassa	Sivu- ja liitesivumäärä 50
<p>Opinnäytetyön lähtökohta perustuu omaan mielenkiintoon äänen parissa työskentelyä kohtaan. Lisäksi taustalla on omakohtainen kokemus tutkimuksen aiheeseen. Toimin ääniharjoittelijana Koukussa –draamasarjan toisella tuotantokaudella syksyllä 2017, minkä pohjalta tutkimus selvittää draamasarjan äänitoteutusta perusteellisemmin.</p> <p>Tämä opinnäyte vastaa kysymykseen, mitkä ovat draamasarjan äänimaailman ainekset ja tehtävät sekä miten se toteutetaan. Sen myötä opinnäytetyössä selvitetään, mitä työvaiheita ja –tehtäviä draamasarjan äänimaailman toteutukseen kuuluu ja kenen vastuulla ne ovat. Opinnäytetyö tutkii myös sitä, millaisista äänistä ja millä perusteella draamasarjan äänimaailma rakentuu juuri tietynlaiseksi äänelliseksi kokonaisuudeksi. Harjoitteluni myötä Koukussa 2 – tuotanto tuntui luontevalta esimerkiksi draamasarjan äänimaailman toteuttamisesta, jonka perusteella tutkimus on tehty.</p> <p>Opinnäytetyö on kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimus. Sen toteutuksessa on käytetty strukturoitua eli ennalta määriteltäviä haastattelurunkoa. Haastateltavana ovat olleet Koukussa 2 – tuotannon ohjaaja, äänisuunnittelija, säveltäjä, äänittäjä sekä kuvaleikkaaja. Kyseisten haastatteluiden perusteella opinnäytetyö käsittelee draamasarjan äänimaailman rakenteita ja toteutusta Analyysi –kappaleessa. Tämän myötä tutkimuksessa on hyödynnetty osittain myös omaa tietoa Koukussa 2 –tuotannon toteutuksesta. Tutkimuksen alun teoriaosuus puolestaan perustuu alan kirjallisuuteen, aiempiin tutkimuksiin, tietopaketteihin että julkaisuihin, jotka käsittelevät opinnäytetyön tutkimuskohteen sisältäviä osa-alueita. Johtopäätökset –osiossa kiteytetään analyysin tulokset. Opinnäytetyö on toteutettu kevään ja kesän 2018 aikana.</p> <p>Draamasarjan äänimaailma saa viitteitä käsikirjoituksesta ja sen teemoista sekä niiden herättämistä vaikutuksista, millainen äänimaailma voisi olla. Lopullinen äänimaailma muovautuu niiden sekä kuvausten äänitystyöhön, lokaatioihin sekä äänisuunnittelun kuvaperusteisen toteutuksen mukaisesti.</p> <p>Äänimaailman toteutus etenee tuotantovaiheiden mukaisesti. Esituotantovaiheessa määritellään äänityksen tavoitteet ja aikataulu. Kuvauksissa keskitytään äänen taltiointiin. Jälkituotantovaiheessa varsinaista äänitystä edeltää kuvaleikkaus, jonka myötä äänisuunnittelulle annetaan tilaa ja viitoitetaan sille sopivimpia mahdollisuuksia tarinan dramaturgian mukaan. Kuvaleikkauksen myötä seuraa draamasarjan musiikin säveltäminen. Lopuksi äänityö perustuu itse äänisuunnittelulle, jonka myötä rakentuu valmis äänimaailma draamasarjalle.</p> <p>Draamasarjan äänimaailmasta voidaan erotella ylipäätään äänimaailmasta muodostuvat osat, äänimaisema sekä äänikerronta. Äänimaisema kuvaa tarinan tapahtumien elämää ja ympäristöä äänen muodossa. Äänikerronta puolestaan kuvaa tapaa, jolla on haluttu kertoa draamasarjan tarina äänellisesti. Kumpaakin osatekijää viitoittaa itse käsikirjoituksen tarina ja sen teemat sekä valitut kuvauspaikat.</p> <p>Äänimaailman äänielementit koostuvat pääasiassa dialogista, äänipohjista, foley- ja muista tehosteista sekä musiikista. Draamasarjan seuraamisen kannalta kaikkein tärkein niistä on</p>	

dialogi.

Äänimaailman toteutus on jatkuvaa ryhmätyöskentelyä, jossa korostuu jokaisen siihen osallistuvan oma vastuualue, mutta siitä huolimatta yhteinen päämäärä. Näistä ohjaaja on päävastaava, jonka näkemysten mukaan toteutetaan draamasarjan äänimaailmassa kuultavat elementit sekä tiedetään sitä mukaa, millainen lopputulos pyritään saavuttamaan draamasarjan kuulostavuudelle.

Draamasarjan äänimaailma perustuu niin itse tarinaan, miten se halutaan esittää, ketkä tarinassa näyttelevät, millainen kokemus äänisuunnittelutyöryhmällä on ja millaiset ovat heidän tapansa työskennellä sekä mitkä ovat heidän näkemyksensä draamasarjan äänimaailmasta. Draamasarjojen äänimaailmat ovat kukin oma, sen juuri tietyllä tavalla ja tietyistä osista kuuluva yksilönsä.

Asiasanat

Draamasarja, televisiotuotanto, äänimaailma, äänisuunnittelu.

Sisällys

1	Johdanto.....	1
2	Tietoperusta	3
2.1	Koukussa 2	3
2.1.1	Draamasarja	4
2.2	Äänimaailma	5
2.3	Äänimaisema	6
2.4	Äänikerronta.....	7
2.5	Äänikerronnan elementit.....	8
2.5.1	Puhe.....	8
2.5.2	Tehosteet.....	9
2.5.3	Musiikki	11
2.5.4	Hiljaisuus.....	12
2.6	Äänisuunnittelun vaiheista	13
3	Metodi.....	16
3.1	Haastateltavien esittely	16
4	Analyysi.....	19
4.1	Esituotantovaihe	19
4.1.1	Johtopäätökset esituotantovaiheesta	23
4.2	Kuvaukset	24
4.2.1	Johtopäätökset kuvausvaiheesta.....	26
4.3	Jälkituotantovaihe	27
4.3.1	Tienraivaamista äänisuunnittelulle – Äänisuunnittelun merkitys Koukussa 2 –sarjan kuvaleikkauksessa	28
4.3.2	Vetisiä, mutta toivoa murskaavia soundeja – Musiikki & sävellystyö Koukussa 2 –tuotannossa.....	31
4.3.3	Äänisuunnittelija viimeistelijänä – Koukussa 2 –sarjan äänisuunnittelun toteutus	34
4.3.4	Johtopäätökset jälkituotantovaiheesta	37
5	Johtopäätökset.....	39
6	Keskustelu.....	44
	Lähteet	47

1 Johdanto

Äänimaailma on hyvin mielenkiintoinen. Se voi kertoa jotain, mihin kuva ei pysty. Äänet tuovat mukanaan mieleen erilaisia asioita, muistoja, ajatuksia. Ääni on aisteista se, joka saa oman sydämeni sykkimään, nostaa ihokarvani pystyyn niin elämässä, musiikissa – mutta myös tarinankerronnassa, kuten elokuvissa ja televisiosarjoissa.

Alun perin kiinnostus äänen tuottamiseen sai alkunsa videonleikkausten yhteydessä, medianomiopintojeni parissa journalismin koulutusohjelman alla. Oma osaamiseni on ulottunut Adobe Premieren käytössä itse videon leikkaamiseen ja siten sen kuvaan keskittävään työhön. Leikkaustyössä ääni on kuitenkin aina jäänyt toissijalle: muutamat äänen säätöön liittyvien ominaisuuksien hallitseminen kuvaleikkauksessa ei takaa äänen täydellistä editoimista.

Oma kokemukseni on, että journalismin koulutusohjelma ei tarjoa tarpeeksi tietoa äänenkäytön mahdollisuuksista, vaikka opiskelija olisikin kiinnostunut tästä tavasta tuottaa erilaisia juttuja tai esityksiä. On ymmärrettävää, että kun journalismi on pääaineena, opiskelu keskittyy pääasiassa tekstin tuottamiseen monipuolisesti eri kanavien kautta ja niille kuuluvien tyylien mukaisesti. Siitä huolimatta olisi hienoa, jos perusasioiden opettaminen sisällyttäisi tietoa myös äänen käytön mahdollisuuksista eri medioissa, etenkin tämän päivän hyvin alati muuttuvaan mediakenttään peilaten.

Syksyllä 2017 harjoittelupaikkaa etsiessäni päätin kuitenkin, että innokkuus ja kiinnostus saisivat nousta sen hetkisen osaamisen edelle: pääsin Moskito Television Oy:n rekrytoimana ääniharjoittelijaksi Koukussa –draamasarjan toisen kauden tuotantoon. Tällöin pääsin tutustumaan kädestä pitäen, millaista on äänityöskentely draamasarjassa ja millaista ylipäätään äänityksen toteutus kentällä on.

Opin harjoitteluni aikana paljon, mutta koin, että vielä jäi paljon epätietoisuutta äänimaailman luomisessa Koukussa –sarjassa. Olin valmistautunut itse tulevaan työhöni lukemalla käsikirjoituksia ja jatkoin tapaa myös kuvausjakson aikana. Tällöin pääasiassa tehtävänäni oli keskittyä siihen, ketä kohtauksessa olisi, miten kohtauksen tapahtumat etenevät ja sitä mukaa miettiä tulevaa mikitystyötä. Itse työskentelyn aikana ääniryhmämme koostui minun lisäksi äänittäjästä ja puomittajasta. Kuitenkin kaikki jo tehty työ, ennalta suunnittelu sekä mitä tapahtuisi kuvausten jälkeen oli itselleni vielä epäselvää. Näin kimmoke äänimaailman toteutukseen syttyi ja sitä haluan tällä työllä ylläpitää ja jatkaa.

Tämä opinnäyte vastaa kysymykseen, mitkä ovat draamasarjan äänimaailman ainekset ja tehtävät sekä miten se toteutetaan. Sen myötä opinnäytetyö selvittää, mitä työvaiheita ja –tehtäviä draamasarjan äänimaailman toteutukseen kuuluu ja kenen vastuulla ne ovat. Opinnäyte tutkii myös sitä, millaisista äänistä ja millä perusteilla draamasarjan äänimaailma rakentuu juuri tietynlaiseksi äänelliseksi kokonaisuudeksi.

Työn tavoitteena on löytää vastaukset peilaamalla äänimaailman toteutustapaa Koukussa 2 –sarjan tuotannon kautta. Koska itsellä on omakohtainen kosketuspinta aiheeseen harjoittelun kautta, tuntui kyseisen draamasarjan käyttäminen esimerkkinä luontevalta.

Tietoperusta esittelee, mistä Koukussa –draamasarjassa on kyse sekä millainen luonne sarjan juonella on. Lisäksi se selvittää, mikä draamasarja ylipäättään televisioesityksenä oikein on. Tämän jälkeen tietoperustassa käsitellään äänen osuutta draamasarjassa: mitä äänimaailmalla ja äänikerronnalla tarkoitetaan ja mitä ne kattavat, kun on kyse draamasarjasta. Lopuksi luvussa kiteytetään, millaiset ovat äänisuunnittelun tuotantovaiheet.

Opinnäytetyön toteutustapa on kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimus. Tämän myötä analyysin metodina on käytetty strukturoitua haastattelua. Haastateltavat koostuvat Koukussa –sarjan työryhmän jäsenistä, jotka ovat olleet toteuttamassa äänisuunnittelua. Analyysikappaleessa avataan haastatteluista saadut vastaukset, jotka on laadittu suhteessa opinnäytetyössä esitettyihin kysymyksiin.

Johtopäätökset –osiossa kiteytetään analyysin tulokset, joiden kautta esitetään draamasarjan äänimaailman ainekset ja toteutustavat Koukussa –sarjaan peilaten. Lopuksi Keskustelu –kappaleessa tarkastellaan työn tulosta: kuinka opinnäytetyön tutkimus onnistui, olisiko siinä voinut tehdä jotain toisin sekä mitä jatkotutkimuksia voidaan tehdä tämän opinnäytetyön kautta.

2 Tietoperusta

Tässä tutkimusluvussa käsitellään opinnäytetyön aiheen teoreettisia merkityksiä. Tiedot perustuvat niin kirjallisuuteen, aiempiin tutkimuksiin, tietopaketteihin että julkaisuihin, jotka käsittelevät opinnäytetyön tutkimuskohteen sisältäviä osa-alueita.

Tietoperustassa puhutaan välillä myös äänisuunnittelusta ja sen vaiheista elokuvan piirissä. Tämä johtuu siitä, että juuri draama- tai ylipäättään televisiosarjalle suunnattua kirjallisuutta ei juurikaan ole. Draamasarjoissa äänituotanto perustuu pitkälti samoille toimintatavoille, joita käytetään myös elokuvassa. Se, miten draamasarjat toteuttavat samoja käytäntöjä riippuu pitkälti tuotannon sisällöstä ja etenkin koosta. Juuri siksi opinnäytetyön teoria hyödyntää myös aiempia opinnäytetöitä, jotka käsittelevät äänisuunnittelua kirjallillisesti. Näin opinnäytetyö pyrkii välittämään kokonaiskuvaa todellisesta draamasarjan äänitoteutuksesta.

Aluksi tietoperustassa kerrotaan, mikä Koukussa 2 –sarja on, millainen televisiosarja on kyseessä kokonaisuudessaan ja mitä juuri sen tässä käsiteltävä toinen tuotantokausi pitää juonellisesti sisällään. Lisäksi siinä tutkitaan, mitä draamasarjalla yleisesti ottaen tarkoitetaan.

Tietoperusta käsittelee myös, mitä äänimaailmalla tarkoitetaan ja mistä eri tekijöistä se koostuu. Sen myötä luku käsittelee myös äänisuunnittelun vaiheita niin itse suunnittelu- kuin toteutustasolla.

2.1 Koukussa 2

”Koukussa” on draamasarja, jonka keskiössä on Oskarin, huumepoliisin sekä Kristan, entisen huumerikollisen rakkaustarina. Samalla se nivoutuu juoneen, jossa poliisi- ja ala-maailma kohtaavat toisensa sekä miten siinä yritetään selvittää rikosta. ”Koukussa” keskittyy siihen, kuinka riippuvainen ihminen voi olla toisesta, ja mitä kaikkea ihminen on valmis tekemään rakkautensa eteen, vaikka joutuisi toimimaan vasten oikeutta.

Koukussa 2 on puolestaan draamasarjan toinen tuotantokausi, jossa seurataan Oskarin pyrkimystä saada poliisin virkansa takaisin sekä miten Oskarin ja Kristan vaikean, mutta hellittämättömän suhteen käy. Ohjaaja Marja Pyykön mukaan tarinaa kuljetetaan sarjassa ”suurien tunteiden, rakkauden, rikoksen, vallan ja luopumisen teemoissa” (Hannonen, 2017). Koukussa 2 esitetään Yle Tv 2:lla sekä Yle Areenalla joulukuussa 2018.

Sarjan ensimmäisellä kaudella seurataan, kuinka Oskari päätyy suojelemaan hänen nuoruudenrakkautta Kristaa, joka on palannut Suomeen ulkomailta kuudentoista vuoden jälkeen pakoiltuaan huumeuomiotaan. Suojellakseen rakastettuaan Oskari ryhtyy Kristan laittomaksi tietolähteeksi alamaailmassa, ja syyllistyy yhä suurempiin rikoksiin tarinan edetessä. Samanaikaisesti Oskarin ja Kristan yhteinen poika Niko yrittää tutustua äitiinsä. Lopulta Niko menettää äitinsä jo toisen kerran: Krista pakenee jälleen maasta, kun on kokenut tuhoavansa niin Oskarin kuin itsensä. (Moskito Television 2017.)

Sarjan toisella tuotantokaudella Oskari on puolestaan jäänyt kiinni virkarikoksistaan ja vaikuttaa itsekin sekaantuneen huumebisnekseen. Kristalla puolestaan on uusi elämä Thaimaassa ja hän vaikuttaa onnelliselta. Tarinan edetessä käykin ilmi, että kuoren alla kummankin elämä on toisenlaista – ja olosuhteet ajavat heidät jälleen yhteistyöhön. Aiemmin äitiinsä, mutta nyt myös isäänsä pettynyt Niko alkaa kapinoimaan yhteiskuntaa vastaan tutustuttuaan Jaakkoon, hänen vasemmistoradikaaliin kämppikseensä. (Moskito Television 2017.)

Tyyliltään Koukussa on kotimainen rikosdraamasarja. Siten Koukussa –sarjaa on myös tituleerattu *nordic noir* –tyylilajin edustajaksi (Nykänen 2015). Nordic noirilla tarkoitetaan pohjoismaisia rikostelevisio- tai kirjasarjoja, joita leimaa synkkä, skandinaavinen tunnelma. Näitä sarjoja yhdistää myös usein sisältä rikkinäiset tai ongelmalliset päähenkilöt, jotka selvittävät monivivahteisia – usein hyvin raakoja – rikosmysteereitä. Tematiikaltaan *nordic noir* sisältää yleensä yhteiskunnallisia epäkohtia, mutta voi käsitellä myös roolihenkilöiden sisäisiä ja toisiinsa kohdistuvia tunteita sekä ihmissuhteita. (Kärki 2018; Latvala 2016.)

Sarjan päärooleja esittävät Tommi Eronen (Oskari Autio) ja Matleena Kuusniemi (Krista Savela). Muita sarjan keskeisiä näyttelijöitä ovat muun muassa Santeri Mäntylä (Niko), Janne Hyytiäinen, Sara Melleri, Antti Virmavirta, Lauri Tilkanen ja Marjaana Maijala.

2.1.1 Draamasarja

Draamalla tarkoitetaan länsimaisen teatterin traditiota, jonka juuret pohjautuvat Aristoteleen Runousoppiin (330-320 eaa) sekä sen myöhempisiin tulkintoihin. Näitä tulkintoja on käytetty hyväksi aina 1500-luvulta tähän päivään länsimaisen teatterin luomisessa. Aiemmin draamaa pidettiin teatteri-käsitteen synonyymina. Draama on kuitenkin selkeästi eriytynyt itse teatterista etenkin 1900-luvun puolivälin jälkeen, jonka aikana teatterin määritelmä on laajentunut. (Taideyliopisto 2016.)

Nykyisin draama käsitetään useimmiten esitettäväksi tarkoitettuna kirjallisuudenlajina, jonka tarkoitus on kuvata kirjoitettua tarinaa yleisölle näyttelijän tai näyttelijöiden esittämänä. Draamassa on kyse eri henkilöiden, tapahtumien ja mielialojen esittämisestä erilaisten ilmeiden, eleiden ja sanojen kautta. Tällöin kirjoitettu muuttuu inhimilliseksi toiminnaksi monologin tai dialogin kautta. (Tieteen termipankki, 2018.)

Itse draamasarjassa kiteytyy tarinan esitystapa erilaisten televisiosarjojen muodossa. Voi daankin puhua televisiodraamasta. Kuten draama taiteen lajina ylipäätään, televisiodraama esittää tarinaa eri fiktiivisten henkilöhahmojen ja tunteiden kautta. Televisiodraama voi yhdessä, jatkuvassa kertomuksessa tarjota katsojalleen viihdettä eri draaman keinoja käyttäen, kuten rakkautta, jännitystä, huumoria kuin tragiikkaa. (Kelhä 1994, s.149.)

Draamasarjat tarjoavat tarinallisuutensa lisäksi taiteellista tulkintaa. Televisiodraama rakentaa tarinankerrontaansa niin kuvakokojen kuin kamerakulmien, valojen, musiikin ja äänitehosteiden avulla. (Kelhä 1994, s.150.)

Television draamasarjat voivat olla myös esitysmuodoiltaan erilaisia. Dan Steinbock on erotellut televisiodraaman kahteen esitysmuotoon, jatkokertomukseen (serial) ja sarjaan (series). Jatkokertomuksessa on kyse jatkuvasta tarinasta, jossa esitetyn hahmon luonne voi kehittyä tai muuttua. Sarja puolestaan esittää tietyn hahmon erillisissä tarinoissa, jotka yhdessä muodostavat omanlaisen kokonaisuutensa. (Kelhä 1994, s.149.)

Hyödyntämällä Steinbockin teoriaa ”Koukussa” –sarjalla voidaan tulkita olevan *jatkokertomuksen* piirteet: eri jaksoissa teemat ja tilanteet ovat voineet muuttua osaltaan, mutta sama tarina jatkuu jaksosta toiseen. Tämä myös kiteytyy kauden vaihtuessa: olosuhteet ja ympäristöt ovat osaltaan muuttuneet, kaudella on eri teema, mutta se pitää edelleen sisälleen koko tarinan juonelle kuuluvat ainekset. Serial-henkiset sarjat voivat kuitenkin olla ongelmallisia juuri niiden jatkumon takia: ”katsojan on vaikea päästä perille juonen kään-teistä, jos hän ei ole seurannut sarjaa alusta alkaen” (Kelhä 1994, s.149).

2.2 Äänimaailma

Äänimaailmalla tarkoitetaan yleisesti ottaen kaikkea ääntä, mitä kyseessä olevat tilanteet tai ympäristöt sisältävät ja tuottavat. Äänimaailma-termi on kuitenkin itsessään määritelmänä häilyvä: äänimaailma voidaan tulkita eri tavoin eri asiayhteyksissä. Lähtökohtaista jokaiselle eri äänimaailmalle kuitenkin on, että kaikilla eri tiloilla on omanlainen äänimaailmansa. (Ikonen & Määttä 2016, s. 5.) Äänimaailman voi siten ymmärtää käsittävän kaikki äänelliset elementit, jotka kyseinen objekti sisällyttää, oli kyseessä esitys, arkinen ympäristö tai muu tulkittava kohde.

Edeltävän tulkinnan mukaan draamasarjan äänimaailma voi tarkoittaa kaikkia sen sisältämiä ääniä sekä nähdä sen koostuvan kaikista niistä äänistä, mitä se tarjoaa sen henkilöiden, ympäristöjen ja muiden tarinan kerronnan elementtien kautta. Siten myös äänimaailmasta voidaan erotella kaksi eri osatekijää, äänimaisema ja äänikerronta. Äänimaisemalla tarkoitetaan sitä ympäristöä itsessään, missä äänet tuotetaan tai kuullaan sekä mitä niistä kuulija voi mieltää. Äänikerronta puolestaan kuvaa kirjaimellisesti sitä, millä keinoin tarina kerrotaan äänen kautta.

2.3 Äänimaisema

Äänimaisemalla (eng. soundscape) tarkoitetaan sitä, kuinka kuulija mieltää äänien kokonaisuuden ympäristöksi, kykenee tulkitsemaan sitä sekä liittämään siihen merkityksiä. Sillä tarkoitetaan ”akustista miljöötä eli ääniympäristöä, jossa ihmiset toimivat ja ovat havaintojaan oppineet tekemään” (Koivumäki 1993, s. 42). Tulkintaan liittyy erilaiset opitut kuuntelutavat, jotka karttuvat ja kehittyvät kuulijan iän myötä suhteessa ympäristöönsä. Äänimaisemassa on kyse sosiokulttuurisesta tavasta kuulla ja ymmärtää erinäisten ympäristöjen ääniä sekä mieltää ne eri tilanteiden kokonaisuuksiksi. (Uimonen 2018.) Siten äänimaailma on aina myös kuulijan omakohtainen kokemus (Guzy 2017).

Äänimaiseman tuntemusta on pyritty selittämään *akustisen ekologian* käsitteellä. Sen kautta on pyritty tutkimaan ja ymmärtämään erilaisia ääniä, niiden historiaa ja niihin liitettäviä merkityksiä. Akustinen ekologia pyrkii vastaamaan kysymyksiin siitä, millainen kuulijan kokema äänimaisema on, mitä sen akustiseen ympäristöön sisältyy, miten äänimaisemat eroavat toisistaan ajallisesti ja paikallisesti sekä kuinka ne vaikuttavat kuulijan käyttäytymiseen. Äänimaiseman tuntemusta voi siten hyödyntää äänikerronnan tuottamisessa. (Koivumäki 1993, s. 42; Korpinen & Kenttämies 2006.)

Äänimaisema on minkä tahansa äänien kokonaisuus: se voi sisältää konkreettisia ympäristön luomia ääniä, puhetta, musiikkia tai luotuja ääniä esimerkiksi äänisuunnittelijan tai säveltäjän toimesta. Maisemassa kuultavat äänet voivat siten olla eri lähteiden aikaansaamia tuotteita, niin ihmislähtöisesti kuin elottoman ja elollisen luonnon aikaansaannoksia. (Guzy 2017; Koivumäki 1993, s. 42.)

Äänimaisemat ovat erilaisia toisistaan ja niillä voi olla laadullisia eroja. Äänimaisemien laadullisten eroavaisuuksien tarkkailussa voidaan hyödyntää *akustisen horisontin teoriaa*. Tällä tarkoitetaan sitä, ”kuinka kaukaa kuuntelija voi havaita yksittäiset äänilähteet ja erottaa ne toisistaan” sekä siten kuinka paljon ääni-informaatiota kyseinen ympäristö tuottaa.

Akustinen horisontti kattaa myös alakäsitteet hifi- ja lofi-ympäristö. Hifi-ympäristössä äänet ja niiden lähteet voi erottaa toisistaan, jolloin niillä on selkeä äänellinen horisontti. Lofi-ympäristössä puolestaan äänet on vaikeasti erotettavissa toisistaan. Tällaisessa äänimaisemassa äänet saattavat sekoittua keskenään, peittää toisiaan tai jäädä toisten äänien alle. (Uimonen 2018; Viherä 2008.)

Kanadalainen musiikkitieteilijä, säveltäjä, ja viestinnän tutkija R. Murray Schafer on määrittellyt kunkin äänimaiseman sisältävän kolme peruselementtiä, äänten ryhmää. Perusääniksi (eng. keynote sound) voidaan kutsua ääniä, jotka ovat ympäristössä läsnä alituisesti tai lähes taukoamatta. Tällaiset äänet ovat sellaisia, joihin kuulija ei niinkään kiinnitä huomiota juuri niiden toistuvuuden, tottumisen takia: perusäänet muodostavat perusakustiikan eli äänitaustan muille äänille (Koivumäki 1993, s. 42). Esimerkiksi meren kohinaa tai ilmastoinnin huminaa voidaan pitää perusääninä. Signaalit (eng. sound signal) puolestaan ovat merkityksellisiä, selkeästi erotettavia ääniä. Ne voivat olla myös yhteiskunnan sisäisesti merkittäviä ja huomioitavia ääniä, kuten esimerkiksi junanlähettäjän pilli tai liikennevalon äänisignaali. Kolmantena Murray erottelee äänimaisemasta äänimaamerkit (eng. soundmarks). Niillä tarkoitetaan juuri tietyn äänimaiseman ääniä, joissa kyseinen äänilähde voi ainoastaan kuulua. Esimerkiksi Turun Tuomiokirkon kellon ääntä voi pitää yhtenä Suomen erityisistä äänimaamerkeistä. (Uimonen 2018; Korpinen & Kenttämies 2006.)

2.4 Äänikerronta

Äänikerronta voisi myös vastata käsitettä ”äänidramaturgia”. Siinä täsmentyy ajatus siitä, kuinka tarina kerrotaan ääni-ilmaisullisin keinoin. Kuten tarinassa ylipäätään voidaan määrittellä dramaturgia, eli tapa esittää tarinan juoni, keskittyy ”äänidramaturgia” nimenomaisesti tarinan esitystapaan äänien muodossa. (Koivumäki 1993, 7.)

Äänikerronta on yksi audiovisuaalisen kerronnan keinoista. Sen tehtävänä on kertoa jotain kuulijalleen äänten avulla. Siten se toimii parhaiten yhdessä kuvakerronnan kanssa: tällöin äänillä luodaan kerrontaa siitä, mitä kuvat eivät pysty kertomaan. Äänikerronta käsittää eri äänen muotoja, kuten puhetta, tehosteääniä, musiikkia ja hiljaisuutta. Ne voivat ilmetä äänikerronnassa samanaikaisesti, vuorotellen tai tahdistua toisiinsa. (Keränen ym. 2005, 194; Mediakasvatus Metka Ry 2018.)

Äänet eivät ulotu ainoastaan konkreettisen äänen tuottamiseen. Ne muistuttavat siitä, mitä kuulijan eri kuulemat asiat ovat käsittäneet. Näin ääniä voidaan pitää *milleääninä*. Esimerkiksi ovikellon ääni ei käsitä ainoastaan ajatusta soivasta kellosta. Se voi toiselle tarkoittaa merkkiä tulevasta vaarasta, toiselle odotuksen päättymistä. Siten äänen konkreet-

tisen lähteen sijaan kuultu ääni tuo mieleen myös tunteita ja muistoja, joita ääneen on liittynyt. (Keränen ym. 2005, 194.)

Eri elementit äänikerronnassa vaikuttavat sitä mukaa, missä muodossa ne esitetään. Äänet voivat selittää tai täydentää toisiaan. Ne voivat luoda erilaisia merkityksiä yhdessä kuin erikseen toistettaessa. Puhe ja musiikki erikseen vaikuttavat eri tavalla kuin yhdessä, tai vastaavasti kuva ilman ääntä verrattuna siihen tahdistetuilla äänillä luo kuvalle eri merkityksen. (Äänipää 2005.)

Toisaalta äänikerrontaa ei voi nähdä yksiulotteisesti, vaan pikemminkin kokea muun esityksen osana. Kuten draamasarjassa tai ylipäätään muussa televisio-ohjelmassa, voi äänikerronta olla vaikeasti eroteltavissa ohjelman muusta kerronnasta. Televisio-ohjelmien kohdalla äänikerronta toteutuukin yleensä ohjelmatyyppin ja kokonaiskerronnan mukaan. Joissain tapauksissa juuri ääni voi kertoa enemmän kuin kuva, esimerkiksi silloin, kun kuva on staattinen. (Koivumäki 1993, 7.)

2.5 Äänikerronnan elementit

Kuten jo aiemmin mainittu, äänikerronnassa voidaan hyödyntää monia eri äänen muotoja. Pääpiirteittäin se voidaan kuitenkin jakaa neljään eri äänielementtiin: puheeseen, tehosteisiin, musiikkiin ja hiljaisuuteen. Nämä elementit sisältävät myös eri tapoja ja välineitä, joiden kautta kyseessä olevat äänet ilmenevät kerronnassa, joko luonnollisella tai varta vasten kerronnalle tuotetuin keinoin.

2.5.1 Puhe

Ihmisen puhe on äänikerronnallisista elementeistä ilmaisullisesti mielenkiintoisin, mutta myös haastavin. Kielen rakenteen osat – lauseet, sanat ja sen eri käsitteet – voivat saada erilaisia merkityksiä riippuen puheen asiayhteydestä, esityspaikasta ja vastaanottajasta. Lisäksi puheeseen voi kätkeytyä metaforia eli moninaisia kielikuvia. Puhuttu kieli voi myös tarjota enemmän sävyjä ja painotuksia verrattuna kirjoitettuun kieleen. Puhe vaikuttaa myös katsojan tulkintaan esityksestä: näyttelijä voi tuoda puhuttuun tekstiin uuden sävyn tai merkityksen omalla kehonkielellään ja ilmeillään, niin hetkellä puhuvan kuin kuuntelevan henkilön roolissa. Samalla tavoin voidaan luoda tahallinen tai tahaton miellelyhtymä, *assosiaatio*, puhujan ja kohteen välille kuvaamalla ulkoista, oleellista kohdetta puheen aikana. Ylipäätään puheen ja kuvan yhdistäminen on tärkeässä osassa luomassa teokselle merkityksiä. (Kivi 2012, 218-219.)

Puheen esiintymistapa ilmenee yleensä kahdessa eri muodossa, *monologina* tai *dialogina*. Monologilla tarkoitetaan esityksen tuottamista ja eteenpäin viemistä yhden ihmisen avuin (Lehtinen 2003, s.1). Monologin keinoin voidaan luoda lisäkerrontaa katsojalle: se voi kertoa kuvan ulkopuolisista asioista tai tiivistää tarinan tapahtumia ja aikaa. Monologi voi tuottaa kuvan sisällölle lisää kontrasteja, vaikkapa ironiaa. Monologi voi olla suoraan kameralle puhuttua tai lisätty kuvaan selostusäänenä, voice-overina. Dialogi puolestaan on kahden henkilön välistä vuoropuhelua, josta välittyy henkilöiden luonne ja suhde toisiinsa repliikkien kautta (Tieteen termipankki 2015). Teoksessa dialogi voi olla hyvinkin yksinkertaisesta ja realistista, sillä kuvaan yhdistettynä dialogi kasvattaa sen merkitystä. (Kivi 2012, s.219, 295, 314.)

Puheäänellä on myös sisäisiä vaatimuksia, joista tärkeimmät ovat ymmärrettävyys ja selkeys. Hyvin toteutetussa teoksessa kuulija kykenee ymmärtämään puheen tarkoituksen sen intonaation ja äänen sävyn kautta, vaikka hän ei ymmärtäisi puhuttua kieltä. (Hiltunen 2016, s.8.) Teoksen puhekoosteen ymmärrettävyyttä ja selkeyttä olisi hyvä kuunteluttaa miksaustilanteessa henkilöillä, joilla ei ole käsitystä elokuvan tarinasta tai henkilöhahmoista. Tällöin voidaan huomata puheen epämääräisyydet, jotka ovat jälkituotannossa muodostuneet totutuiksi ääniksi. (Kivi 2012, 221.)

2.5.2 Tehosteet

Tehosteääniksi voidaan luokitella sellaiset äänet, ”jotka kuvaavat äänilähdettä mahdollisimman tunnistettavalla tai mieleen tuovalla tavalla” (Koivumäki 2007). Erilaisilla äänitehosteilla elokuvalla voidaan tuoda lisää uskottavuutta ja jatkuvuutta sekä erilaisia illuusioita ja tunnelmia. Ne ovat myös niin sanottuja hyötyääniä: monesti kuvaustilanteessa haitallista tuntuvan äänimassan yhteydestä voidaan löytää ääniä, jotka voidaan poimia ja siten käyttää kerronnan tehosteena. Yleensä tehosteet saavat lopullisen muotonsa vasta jälkituotantovaiheessa, mutta niitä voi myös kerätä kuvausten aikana aikataulujen ja olosuhteiden salliessa. Tehosteääni on parhaimmillaan, kun se on selkeä ja kuvaa äänilähdettä mahdollisimman tunnistettavasti. (Kivi 2012, 221-222.)

Taustatehosteiden tai muutoin kutsututtujen atmosfäärিতেhosteiden tehtävänä on määrittää ympäristöä sekä luoda jatkumoa kohtausten välille. Tällaisista äänistä puhutaan myös *ambienssi*-termillä (Kivi 2012, 223). Taustatehosteiden avulla voidaan luoda muita ääniä pitkään kestävämpi äänellinen pohja, jonka päälle äänisuunnittelija voi tarvittaessa kasata muita ääniä. Tällaisia ääniä voi olla esimerkiksi metsän äänet sisältäen linnun laulua ja puiden kahinaa tai huoneäänet, kuten patterin kohina tai hiljaisen tuulettimen ääni. (Nie-

melä 2014.) Ambianssista voidaan puhua myös termillä *äänipohja*, kuten tämän tutkimuksen yhteydessä.

Pistetehosteet ovat lyhytkestoisia, pistemäisiä ääniä, jotka ovat synkronisia äänilähteensä kuvan kanssa. Pistetehosteiden tarkoitus on vahvistaa kohtauksen äänikerrontaa, ikään kuin varmistaa sen uskottavuus pistetehosteiden luoman todentuntoisen vaikutelman avulla. Tällaisia ääniä ovat esimerkiksi kaikki ovenkolahdukset, aseiden laukaukset, lyöntiäänet ja kaikki muut ominaisuuksiltaan vastaavanlaiset äänet. Pistetehosteiden taajuusspektriä ja jälkikaiuntaa säätämällä voidaan myös määrittää kuvattavan ympäristön ja esineiden kokoa. Niillä voidaan vaikuttaa myös kuvan huomiopisteeseen ilman kuvan apua: esimerkiksi puhelimen yllättävä soiminen voi kiinnittää huomion juonessa. Vastaavasti niiden poisjättäminen kuvasta voi toimia kontrastisena tehosteena. Aseen laukaus teloituskohdauksen lähikuvassa ilman ääntä voi saada tilanteen tuntumaan entistä kauheammalta. (Kivi, 2012, 223; Niemelä 2014.)

Foley-tehosteet ovat jälkikäteen studio-olosuhteissa luotuja tehosteääniä, jotka ovat synkronoitu kuvan tapahtumiin. Niiden tarkoitus on vahvistaa kuvassa tapahtuvaa kerrontaa äänen lähdeä korostamalla. Monesti kuvaustilanteissa ajankäyttö on rajallista: äänitys jää kuvan tallentaman äänen varaan tai kuvan äänilähteistä ei saada realistista ääntä. Tällöin foley-ryhmä tai –artisti voi luoda tapahtumille tarvittavat äänitehosteet, oli sitten kyse ihmisen tai esineen tuottamasta äänestä. Foley-ääniä luodaan eri materiaalien ja esineiden, kuten esimerkiksi astioiden, kenkien, hiekan ja puulautojen, avulla foley-studiossa. Yleensä foley-tehosteita käytetään kuvaamaan ihmisen toiminnasta tulevia pitkäkestoisia ääniä, kuten askeleita tai vaatteiden kahinaa, mutta niillä voi myös korostaa muita tekijöitä, kuten kahvikupin kilinää, oven aukaisua tai vaikkapa miekan iskuja. Foley-tekniikkaa voidaan hyödyntää myös dialogin jälkiäänityksessä. Joskus foley-tehosteita voidaan lisätä myös sinänsä kelvollisiin otoksiin niiden vetreyttämiseksi. (Kivi 2012, 224-225; Niemelä 2014; Pehkonen 2012, 34-35.)

Erikoistehosteet ovat yleensä täysin synteettisesti tuotettuja ääniä (Niemelä 2014). Niitä ”käytetään äänikerronnassa muun muassa aika- tai ajatussiirtymien, kuten unen, muistelun tai kuvittelun äänellisenä kuvaajana”. Ne sopivat myös kuvaamaan jotakin yliluonnollista ilmiötä tai tapahtumaa, mitä voi nähdä esimerkiksi fantasiapohjaisissa elokuvissa. Erikoistehosteet muistuttavat paljon musiikkia, vaikka ne ovatkin siitä irrallisia tehosteita. Niillä voidaan rytmittää tarinaa ja luoda sille entistä omaleimaisempia piirteitä. (Kivi 2012, 225.)

Äänitehosteiden käyttö televisiodraamassa voi olla haasteellista verrattuna elokuvan äänikerrontaan: elokuvan äänimaailmalla voidaan saavuttaa taiteellisesti vaikuttavimpia tuloksia sen soveltuessa elokuvateatterien suuriin saleihin ja niiden laitteistolle. Siten ohjaajan on tärkeä muistaa välineiden eroavaisuus draamasarjan äänisuunnittelussa. (Kelhä 1994.) Toisaalta tänä päivänä kuluttajille tarjotaan entistä monipuolisempia katseluvälineitä huipuaäänentoistoiheen kotiin hankittavaksi. Tällöin kotona katseltavan televisiodraaman äänimaailma voi tuntua verrannollisesti lähes samankaltaiselta kuin se elokuvateatterissa koettuna.

2.5.3 Musiikki

Musiikin tehtävä tarinankerronnassa on luoda erilaisia tunnelmia sekä tunnetiloja. Sen avulla voidaan tukea tarinan juonta, jännitteiden luomista sekä tapahtumia eri paikoissa ja ajankohdissa. Musiikki voi myös tukea yksittäisten henkilöhahmojen luonteenpiirteiden kerrontaa. Sillä voidaan myös ohjata katsojan emootioita ja saada kiinnitettyä tämän huomio johonkin tiettyyn asiaan. Musiikilla voidaan ilmaista sellaisia tunnesisältöjä, joita kohtaus ei kuvallisesti kerro. Lisäksi se voi toimia vastakohtana ja luoda kontrasteja kuvan tapahtumille. (AV-arkki 2012, 15; Niemelä 2014.)

Ennakoivalla musiikilla voidaan herättää katsojan uteliaisuutta ja odottavaa tunnetta. Tällainen musiikki on yleensä jännitystä luovaa ja yhdistettävissä käännekohtia tarjoaviin kohtauksiin: musiikki ikään kuin etenee kohti tuntematonta päämäärää. Yhä korkeammaksi kohoavat sävelet luovat uteliaisuutta ja odottavaa tunnetta, mutta myös vaihtoehtoisesti levottomuutta. Matalia säveliä hyödyntäessä ennakoiva musiikki kertoo usein tulevasta vaarasta tai luo pelkoa. (Kivi 2012, 233).

Jännitystä luova musiikki on yleensä riitasointuista musiikkia, joka jo itsessään lisää rauhattomuutta. Karkeat ja vihlovat sävelet, musiikin kiihdyttäminen tai musiikin ilmaan jättäminen ikään kuin odottamaan kliimaksia voivat lisätä jännityksen tunnetta kohtauksessa. Vastaavasti jännityksen jälkeen tarinaa voi rauhoittaa musiikilla, joka on sisällöltään yksinkertainen ja harmoninen sekä hitaahkoon tempoon ja pitkiin säveliin nojautuva. (Kivi 2012, 233-234.)

Musiikki voi toimia myös diegeettisenä tai ei-diegeettisenä tehosteena. Diegeettinen eli kuvaperäinen musiikki tarkoittaa musiikkia tuottavasta äänilähteestä tultua musiikkia. Kyseinen äänilähde on kuvassa, mutta ei ole näennäisesti tärkeässä asemassa kuvan rajauksessa. Tällaisia diegeettisiä musiikkitehosteita voi olla esimerkiksi kohtauksen levysoitin, radio tai bändi. Vastaavasti ei-diegeettinen musiikki on elokuvan taustamusiikkia, ”jolla

ei ole kuvallista tai muuten ymmärrettävää lähdeettä”. Musiikin luonne voi kuitenkin vaihdella: musiikki voi jopa vaihtua kesken kohtausten diegeettisestä ei-diegeettiseen musiikkiin. (Kivi 2012, 233-234.)

Musiikki voi myös synkronoitua yhdessä elokuvan ajan ja paikan suhteen. Se voi siten itsenäistyä ja tuoda tarinaan uuden aiheen tai teeman, jota kuva ei välttämättä kerro. Tällä tavoin elokuvan ympäristöllisten piirteiden kerrontaa voidaan leventää, suurentaa tai syventää. Musiikilla voidaan myös ilmentää elokuvassa tapahtuvaa aikakautta. (Kivi 2012, 233.)

Musiikki saattaa myös vaikuttaa leikkauksen tempoon. Leikkauksissa voidaan käyttää niin sanottua ylimenomusiikkia, kun halutaan pyrkiä saumattomampaan kuvasta toiseen siirtymiseen. Tällaista tapaa voidaan hyödyntää myös muita ääniä kuin musiikkia käyttäen, jolloin kahden toisiaan seuraavien kohtausten väliset äänimaisemat häivytetään ristiin toisiinsa. (Niemelä 2014.)

Musiikin käyttäminen elävässä kuvassa on herättänyt jo pitkään eri näkökantoja. Pelkistynyttä tyylikuntaa kannattavat eivät hyväksy musiikkia missään muodossa teoksissaan, kun taas toinen ääripää tuottaa uusia hittiputkia, jopa kokonaisia musikaaleja. Musiikkia tulisi kin valita sitä mukaa, että se tukee dramaturgiaa. (Kivi 2012, 235.)

Toisaalta musiikin valintaan vaikuttaa ohjaajan ja säveltäjän yhteisymmärrys, kun puhutaan sävellettävästä musiikista. Säveltäjän tulee ymmärtää, mitä ohjaaja haluaa kohtauksessa musiikin kuvaavan: kirjaimellisesti kuvattavaa tapahtumaa (esim. taistelukohtausta) tai tunteen tasoja (esim. romantiikkaa). Vastaavasti ohjaajalla voi olla hyvin erilainen näkemys, millaisia vaikutuksia musiikin tulisi missäkin kohtauksessa luoda. Musiikin valinnassa korostuukin, kuinka omakohtaisesti kukin musiikin kokee. (Zager 2015, 35.)

2.5.4 Hiljaisuus

Myös hiljaisuutta voidaan pitää tietyllä tapaa yhtenä ääniefektinä ja äänellisenä symbolina (Niemelä 2014). Hiljaisuutta onkin usein kuvattu sanoin ”negatiivinen räjähdys”: pätäk hiljaisuutta sille sopivassa paikassa voi luoda shokeeraavaa tunnetta katsojassa (Kivi 2012, 228).

Hiljaisuutta on monenlaista, mutta ne voidaan jakaa kahteen päälajiin. *Absoluuttista hiljaisuutta* käytettäessä kuvan ääniraita on täysin puhdas kaikista äänistä. Sitä käytetään kuitenkin harvoin: absoluuttinen hiljaisuus luo voimakkaan kokemuksen elokuvassa ja vaatii

siten käytettäessä vahvoja perusteita (AV-arkki 2012). *Luonnollinen hiljaisuus* kuvaa puolestaan hiljaista miljöötä hienovaraisin keinoin. Sen on tarkoitus kuvailla tilannetta, jossa kyseisessä paikassa tai sen lähistöllä ei juuri sillä hetkellä tapahdu mitään. Tällaisen hiljaisuuden keskiössä voi kuulla esimerkiksi kesäheinin havinaa tai kaukaista koiran haukuntaa. (Kivi 2012, 228-229.)

Kaiken kaikkiaan hiljaisuus on vakavasti otettava äänielementti. Hiljaisuus voidaan kokea eri tunnelmin, esimerkiksi ahdistavana tai jännitystä luovana, ja kuvailla eri tilanteita tarkoituksellisesti, kuten dialogissa tapahtuvaa sanomattomuutta. Sen käyttö vaatii myös taitoa: pahimmillaan sen väärinkäyttö voi rikkoa otoksen tai jopa koko teoksen rytmin sekä tuottaa vääränlaisia mielikuvia. Hiljaisuutta käytettäessä on osattava ajoittaa se sille parhaaseen kohtaan. (Pirilä & Kivi 2017, 97.)

2.6 Äänisuunnittelun vaiheista

Äänisuunnittelulla tarkoitetaan teoksen äänenkäytön suunnittelua (Tegel 2013, 15). Sen avulla pyritään löytämään elokuvan ääntä tukevat työkalut ja työmenetelmät, jotka soveltuvat parhaiten kyseiselle teokselle sekä tukevat sille asetettuja teknisiä ja taiteellisia päämääriä. Äänisuunnitteluun osallistuvien tekijöiden yhteisenä pyrkimyksenä on siten ”löytää äänelliseen toteutukseen ratkaisumalleja, jotka parhaiten tukisivat elokuvan kokonaisdramaturgisia tavoitteita”. (Kivi 2012, 201.)

Äänisuunnittelu on aina teoskohtaista, mutta siihen sisältyy kuitenkin tiettyjä peruspilareita. Äänen käyttöä suunnitellessa on hyvä muistaa ainakin kuvavastaavuuden luominen ja kunnioittaminen, kuvan jatkuvuuden tukeminen ja vahvistaminen, informaation välittäminen, ajan ja tilan määrittäminen, rytmin ja dynamiikan ylläpito, psykologisten luonnekuvien luominen sekä vaikuttaminen katsojan tunnetilaan. (Kivi 2012, 201.)

Äänisuunnittelu saa alkunsa esituotantovaiheessa. Tällöin äänisuunnittelija ja ohjaaja käyvät yhdessä keskustelua käsikirjoituksen synnyttämistä vaikutteista, joiden pohjalta aletaan tekemään äänisuunnitelmaa. Hyvin paneutuneessa elokuvan äänisuunnittelussa äänisuunnittelija keskustelee myös käsikirjoittajan kanssa ennen lopullisen käsikirjoituksen valmistumista. Näin äänisuunnittelu otetaan huomioon jo käsikirjoitusvaiheessa ja sillä luotavat äänikerronnalliset mahdollisuudet on jo asetettu teoksen rakenteeseen. Valmis suunnitelma on hyvä dokumentoida esimerkiksi käsikirjoituksen yhteyteen merkitsemällä siihen, millaisia ääniä tiettyihin kohtiin on ajateltu. (Kivi 2012, 201; Tegel 2013, 15-16.)

Äänityksestä vastaava äänittäjä osallistuu myös esituotantovaiheeseen. Käsikirjoitukseen tutustumisen jälkeen äänisuunnittelijan kanssa suunnitellaan tuotannon työtavat äänisuunnitelmaa noudattaen. Tämän lisäksi äänittäjä määrittelee ohjaajan kanssa tuotannon tavoiteltavat taiteelliset suuntaviivat, genren ja tyylin. Tällöin käydään läpi samalla tuotannon aikataulua, kuvausjärjestystä sekä kuvauspaikkoja. Tuottaja on mukana määrittämässä tuotannon budjettia; äänittäjä keskustelee tuottajan kanssa tarvittavasta äänikalustosta sekä ääniryhmän kokoonpanosta. (Kivi 2012, 238; Mukku 2010, 15-16.)

Itse kuvausten aikana äänittäjä toimii kuvausten ääniryhmän vastaavana. Hän valitsee tarvittavat mikrofonit ja yhdessä puomittajan kanssa määrittelee niiden alustavat sijoittelu- paikat. Tarkastelussa on myös kuvauspaikan akustiikka: mahdollisten haittaäänten vaimentamiseksi voidaan hyödyntää esimerkiksi akustiikkalevyjä, mattoja tai muita materiaaleja. Kun tulevaa otosta harjoitellaan, voidaan äänen tallentamista varten toteutettavia suunnitelmia vielä muuttaa. Varsinaisen äänen tallennuksen jälkeen äänittäjä arvioi otoksen teknisen ja taiteellisen käyttökelpoisuuden sekä ovatko ne yhteydessä kohtauksen dramaturgisen sisällön kanssa. Kotimaisissa tuotannoissa ääni tallennetaan usein *sataprosenttisesti*, synkronisesti kameran kanssa. Jos sataprosenttinen äänitys ei onnistu esimerkiksi puomin tai mikrofonin hankalaksi koetun asettelun takia, voidaan äänet tallentaa *irto- ottoina*. Voidaan puhua myös *wild trackista* (Peni 4.6.2018). Tällöin äänitys tapahtuu ilman kameraa, mutta käsikirjoitusta noudatetaan muutoin täysin samalla tavalla dialogi ja liikehdinnät huomioiden. (Kivi 2012, 239, 240, 247.)

Kuvausten jälkeen siirrytään jälkituotantovaiheeseen. Tässä vaiheessa äänisuunnittelija ohjaa muuta jälkiäänityöryhmää – dialogileikkaajaa, äänileikkaajaa, tehoste- ja foley-äänittäjää sekä musiikintuottajaa ja äänittäjää – ennalta laaditun äänisuunnitelman sekä saatavilla olevan äänimateriaalin pohjalta. Samalla äänisuunnittelija on tiiviisti yhteydessä ohjaajaan ja kuvaleikkaajaan. Useissa suomalaisissa tuotannoissa äänisuunnittelija toimii myös vastuullisena äänileikkaajana (*Sound Supervising Editor*). Työnkuva voi sisältää useita, ellei jopa kaikkia äänituotannon työvaiheita. (Kivi 2012, 253, 280.)

Aluksi kuvauksissa syntynyt äänimateriaali tarkistetaan sekä muokataan jatkuvuuden tai ääniperspektiivin edellyttämiin muotoihin tarvittaessa. Äänen leikkaamista varten äänen lähteet jaotellaan tekeillä oleville ääniraidoille loogisessa järjestyksessä: karkeasti jaoteltuna äänet jaetaan kuuluvaksi joko dialogiin, musiikkiin tai tehosteisiin. Kun tarvittavat raidat on koostettu, ”kustakin raidasta tehdään aikakoodipohjainen luettelo, joka kertoo millaisia ääniä raidalle on sijoitettu ja mihin kellonaikoihin”. Sen avulla voidaan tarvittaessa suorittaa sarja esimiksauksia, esimerkiksi muokata nimenomaan foley-tehosteet erilliseksi raidaksi. Tämän jälkeen voidaan tehdä loppumiksaus, jossa valitut raidat yhdistetään yh-

deksi, lopulliseksi kokonaisuudeksi. Yksinkertaisimmillaan ääniraitoja voi olla vain kolme aiemman jaottelun mukaisesti (dialogi, musiikki ja tehosteet). On kuitenkin oleellista, että niukkuudesta huolimatta kaikki äänimateriaali on saatavilla sekä ääniraidoitus mahdollistaa eri miksausversioiden tekemisen myöhemminkin. Lopuksi suoritetaan miksaus synkroninen siirto, *layback*, yhteen leikatun kuvan kanssa. Useimmiten kuvaleikkaaja tai leikkausassistentti suorittaa synkronoinnin. (Kivi 2012, 262-265.)

Ohjaaja vastaa siitä, mikä on äänen jälkitöiden lopullinen tulos teoksessa. Äänisuunnittelijalla on kuitenkin jälkituotantovaiheessa erinomainen tilaisuus esittää omia ideoita ja näkemyksiä elokuvan äänellistä sisältöä ajatellen. Ne voivat auttaa ohjaajaa hänen lopullisessa jälkitöiden hyväksynnässä: harvalla ohjaajalla on perinpohjainen tuntemus äänilmaisusta. Ohjaaja on äänisuunnittelussa isojen kokonaisuuksien kuten teemojen ideoija, kun taas äänisuunnittelija tarjoaa, miten ja missä kohdin niitä voi äänen keinoin toteuttaa. (Kivi 2012, 259; Vehman 24.5.2018.)

Äänisuunnittelijan toteutus voi saada alkunsa juuri ideoinnin kautta, jota lähtee toteuttamaan kokeilun kautta. Äänisuunnittelija voi ideoida alustavasti kuulemiaan ajatuksiaan ja tehdä niistä toteutukset leikkaamalla ne hänen ajattelemiinsa kohtiin. Sen jälkeen äänisuunnittelija esittelee ideansa ohjaajalle, jolta saa kommentit toimivuudesta. (Vehman 24.5.2018.)

Ylipäätään ohjaajalla tulisi olla aikaa äänisuunnittelijalle. Ohjaajan tehtävä on tarkistaa aika ajoin äänisuunnittelijan tulkinta: äänen subjektiivisuus ja tulkinnanvaraisuus sekä objektiivisen keskustelun vaikeus voivat hankaloittaa yhtenäisen näkemyksen ylläpitoa. (Tegel 2013, 35.)

3 Metodi

Tutkimuksessa käytetyn metodin avulla opinnäytetyön pyrkimyksenä on saada vastaukset aiemmin esitettyihin tutkimuskysymyksiin. Tutkimusmetodia hyödyntämällä tavoitteena on saada vastaukset siitä, mitkä ovat äänimaailman ainekset draamasarjassa ja millaisin keinoin äänimaailma siten toteutetaan.

Opinnäytetyön tutkimusosuus on toteutettu kvalitatiivisin eli laadullisin menetelmin. Kirjaimellisesti tässä se tarkoittaa tutkimuksen toteutusta strukturoitujen haastatteluiden kautta. Haastatteluiden kautta saataisiin tutkimuskohtaisimmat vastaukset ja sitä kautta opinnäytetyölle mahdollisimman pätevät johtopäätökset.

Haastatteluita oli yhteensä viisi ja ne toteutettiin kukin erikseen vuoden 2018 touko-kesäkuussa. Haastatteluista kolme toteutettiin kasvotusten ja kaksi puhelimitse. Kahden jälkimmäisen haastateltavan kanssa käytiin tarkentavia kysymyksiä läpi sähköpostitse puhelunhaastatteluiden lisäksi.

Kukin haastattelu eteni verrannollisesti televisiotuotannon työn toteutuksen järjestystä mukaillen: mitä äänimaailman suunnittelu ja toteuttaminen pitää sisällään esituotantovaiheessa, kuvauksissa sekä jälkituotantovaiheessa. Haastattelukysymykset olivat strukturoituja eli ennalta mietittyjä. Vaikka kukin haastattelu omasi samanlaisen rungon, olivat kysymykset muotoiltu kunkin osallistujan työroolin mukaisesti. Sen myötä henkilökohtaisissa kysymyksissä huomioitiin työnkuva ja kuinka haastateltava osallistui tai osallistuisi kyseiseen vaiheeseen ja mitä tietoa hänellä tästä on liittyen Koukussa 2 –sarjan äänimaailman luomiseen. Kyseisellä toteutustavalla oli taustalla tähtäin saada monipuolinen kuva äänimaailman toteutuksesta sekä ennen kaikkea yksityiskohtaiset vastaukset tutkimuskysymyksiin.

3.1 Haastateltavien esittely

Tutkimuksen haastateltaviksi valikoituivat Koukussa 2 –sarjan ohjaaja **Marja Pyykkö**, äänisuunnittelija **Antti Vehman**, säveltäjä **Antti Lehtinen**, äänittäjä **Pasi Peni** sekä kuva-
leikkaaja **Mikko Sippola**.

Tutkimuksen alkuperäisen suunnitelman mukaan tarkoitus oli myös kysyä sarjan käsikirjoittaja **Laura Suhosta** haastateltavaksi. Käsikirjoittajan itsensä mukaan hänellä ei olisi tarjota tutkimukselle soveltuvaa tietoa. Suhonen kehotti sen sijaan kysymään sarjan kuva-

leikkaaja Mikko Sippolaa haastateltavaksi, jolta saisi tarkempaa käsitystä draamasarjan konkreettisesta äänestä.

Pyykkö, Vehman ja Lehtinen olivat Koukussa 2 –tuotannon vastaavat äänisuunnittelun osalta. Peni ja Sippola osallistuivat äänimaailman toteuttamiseen muutoin omien työnkuviansa kautta. Haastateltavista muut paitsi Peni olivat osallistuneet samaisilla työrooleilla Koukussa –sarjan ensimmäisen tuotantokauden toteuttamiseen.

Marja Pyykkö toimi Koukussa 2 –sarjan ohjaajana. Ohjaajana Pyykkö koki, että hänen roolinsa sarjassa oli olla ”ideoija ja innostaja kaikessa, myös äänisuunnittelussa”. Ohjaajan rooli on ylipäätään olla kyseisen teoksen taiteellinen johtaja. Pyykkö vastasi kokonaisuudessaan siitä, millainen valmis draamasarja olisi sisällöltään. Hän toimi siten Koukussa 2 –sarjan äänimaailman toteutuksessa näkemysten esittäjänä, jonka mukaan ideat saisivat konkreettisen äänen tarinassa. Pyykkö osallistui tuotannon jokaiseen työvaiheeseen.

Antti Vehman on Koukussa 2 –sarjan äänisuunnittelija. Haastattelu hetkellä Vehman ei ollut vielä ehtinyt aloittaa äänisuunnittelutyötä, mutta oli miettinyt toteutusta suuntaa antavasti. Tässä korostui niin aiempi kokemus kuin myös osallisuus edellisen tuotantokauden äänisuunnitteluun. Äänisuunnittelun lisäksi Vehman valitsi Koukussa 2 –tuotannon kuvausten ääniryhmän äänittäjät, puomittajat sekä ääniassistentin. Vehmanin työn pääpaino oli esituotantovaiheessa sekä jälkituotantovaiheessa.

Antti Lehtinen vastaa Koukussa 2 –sarjan musiikin sävellyksestä. Tämän myötä hän osallistui sarjan äänisuunnitteluun ja toimi sen vastaavana yhdessä Pyykön ja Vehmanin kanssa. Lehtinen etsi myös kyseessä olevalle tuotantokaudelle source-musiikkia aikataulullisista syistä.

Pasi Peni oli Koukussa 2 –tuotannon toinen äänittäjästä. Peni toimi myös ohjaajanani itseni toimiessa tuotannon ääniharjoittelijana: siten oli luontevaa haastatella Peniä äänittäjän näkökulmasta. Peni osallistui sarjan kuvausvaiheeseen ensimmäisellä tuotantojaksolla. Tämän myötä haastattelu keskittyi pitkälti kuvausten aikaiseen toimintaan keskittyen äänittämiseen, sen toteuttamiseen ja sen myötä kuvauksista saataviin äänielementteihin. Ammattitason äänisuunnittelijana toimivalta Peniltä sai lisäkommentteja myös äänisuunnitteluun liittyen.

Mikko Sippola on sarjan kuvaleikkaaja. Vaikka kuvaleikkaaja ei sinänsä kuulu äänimaailman toteuttajien joukkoon, antoi Sippola paljon oleellista tietoa siitä, kuinka kuvaleikkaus

ja äänisuunnittelu nivoutuvat toisiinsa. Kuvaleikkauksen yhteydessä otetaan jatkuvasti tarinan äänimaailma huomioon. Sippolan mukaan kuvaleikkaaja voi työnsä ohessa miettiä, ”mitä äänisuunnittelussa voisi tapahtua kuvaleikkauksen rytmillä, tilanannolla, tempolla ja vaihdoksilla”. Kuvaleikkauksen pitää toimia siten ikään kuin äänisuunnittelun mahdollistajana (Sippola 25.5.2018).

4 Analyysi

Analyysi perustuu metodin myötä toteutettujen haastatteluiden kautta saatuihin vastauksiin. Lisäksi osa analyysin kertomista käytänteistä perustuu omaan kokemukseeni Koukussa 2 –sarjan toteutuksesta. Näiden kerrottujen käytäntöjen pohjalta tutkimuksessa tehdään lopuksi johtopäätökset siitä, miten ylipäättänsä draamasarjan äänimaailma luodaan.

Analyysissä korostuu Koukussa 2 –sarjan tuotannon työvaiheet ja -tehtävät, joiden parissa kyseisen draamasarjan äänimaailma toteutettiin. Työvaiheet esitellään perinteisen elokuva- ja televisiotuotannon työvaiheiden kautta, joita ovat esituotantovaihe, kuvaukset ja jälkituotantovaihe.

Haastatteluvaiheessa jälkituotantovaihe oli kesken, minkä vuoksi osa analyysin kerronnasta on suuntaa antavaa tulevista sarjan äänimaailmaa rakentavista työtavoista. Samasta syystä osa vastauksista perustuu haastateltavien aikaisempiin kokemuksiin. Osalle tämä oli luontevaa kertoa Koukussa –sarjan 1.tuotantokauden pohjalta: sarjan 2.tuotantokaudella olisi osittain samoja piirteitä, vaikka itse sen tarina on oma yksilönsä ja edeltävästä kehittynyt. Siten se myös peilaa mahdollisimman paljon tulevan 2.kauden lopputulosta.

4.1 Esituotantovaihe

“On hyvä ymmärtää, että koko äänisuunnittelu alkaa käsikirjoituksesta. Moni asia - kuten tässä vesiasia ja kiilamainen rakenne, henkilöhahmot ja paikat - joka siirtyy äänisuunnitteluun on sieltä peräisin. Siellä voi olla myös paljon sellaista, joka ei siirry äänisuunnitteluun. Se riippuu valinnoista.” Sippola 25.5.2018.

Kuten draamasarjojen tuotannoissa yleensäkin, Koukussa 2 –sarjan äänimaailman luomisen pohjana oli sarjan käsikirjoitus ja sen luomat vaikutelmat. Itse tarinan lisäksi käsikirjoitus viitoitti sarjan tematiikkaa eli millä keinoin tuetaan sarjan dramaturgiaa. Näiden viitoitusten keinoin Koukussa 2 –sarjalle lähdettiin rakentamaan äänimaailmaa, jotka tukevat käsikirjoituksen sisältöä.

Haastateltavista ne, jotka olivat olleet mukana tekemässä aiempaa tuotantokautta sekä lukeneet käsikirjoituksen, kertoivat saaneensa vaikutelman, että 2.tuotantokausi jatkaa paljolti samoilla linjoilla edeltävän kanssa. Sarjalla olisi edelleen ikään kuin kaksi tasoa: ihmissuhdetaso sekä rikostutkintataso (Lehtinen 23.5.2018).

Suurimmat eroavaisuudet nousivat itse tarinan erilaisesta dramaturgiasta – juonesta sekä siihen sijoittuvasta ympäristöstä – ja kuinka niitä käsikirjoituksessa tuodaan esille. Nämä erot vaikuttaisivat siten myös luotavaan äänimaailmaan.

”1.tuotantokaudella huumeet ja niiden piirissä tapahtuva rikollisuus oli voimakkaasti esillä. Tällä kaudella tematiikka syveni entisestään: 2.tuotantokausi käsittelee, kuinka ihmiset ovat koukussa erilaisiin asioihin. Sitä kautta mietimme, miten lähdemme käsittelemään sitä äänen ja musiikin kautta.” Pyykkö 22.5.2018.

”Ensimmäisenä jäi mieleen se, ettei täysin olla pois 1.tuotantokauden maailmasta, vaan jatketaan vahvasti sen linjoilla. Dramaturgisesti 2.kaudella asiat etenevät kiilamaisesti ja väijäämättömästi. Päähenkilöiden mahdollisuudet kapenevat ja tunnelma on painostavampi, mitä lähemmäs loppuratkaisua tullaan. Siihen myös äänimaailma pohjautuu.” Sippola 25.5.2018.

”1.kaudella tarina sijoittui kaupunkiin, junaraiteiden ja betonin, kaiken ihmisen tekemän ruman ympärille. Kuten silloinkin, halusin, että tällä kaudella on oma soundinsa. 2.tuotantokaudella on nähtävissä vettä, kiviä, rantaa; sen kaltaista täytyy myös musiikin olla.” Lehtinen 23.5.2018.

Haastateltavista Vehman ja Peni olivat lukeneet käsikirjoituksen osittain tai tiettyjen kohtauksien verran. Tähän vaikuttivat oman työn osuus äänityön toteuttamisessa sekä työskentelytavat. Käsikirjoitus kuitenkin koettiin osviittaa antavana työkaluna. Ymmärrys tarinasta ja mitä tuleman pitää suurpiirteisesti koettiin tärkeämpänä kuin se, miten asiat käsikirjoituksessa ovat tismalleen.

”Minua kiinnostaa, millainen itse lopputulos on eli mitä on kuvattu. Luen käsikirjoitusta niin, että tiedän suunnilleen, ketä kohtauksessa on. Siten pystyn miettimään, ymmärsinkö, mitä kohtauksessa sanottiin ja mitä tapahtui. Jos luen liikaa käsikirjoitusta, itselläni on liian valmis kuva siitä, mitä sanotaan ja siten oletan kuulevani ne asiat, vaikkei niitä välttämättä sanottaisi lopullisessa tuotoksessa.” Vehman 24.5.2018.

”Luin käsikirjoituksen pääpiirteittäin, mutta etenkin ne kohtaukset, mitä tehtiin. Äänittäjänä ollessa jatkuvuutta ei niin tarvitse miettiä muuta kuin tallentaa mitä saa tallennettua. Käsikirjoitus voi osittain kertoa, missä ollaan. Se, missä olosuhteissa ollaan, vaikuttaa siihen [ääneen]. Itse tarinahan on synkähkö.” Peni 4.6.2018.

Käsikirjoitus toimi myös viitoituksena Koukussa 2:n teemojen eli kerronnan tapojen määrittämiselle. Tämä tapahtui suoraan käsikirjoituksen vaikutusten kautta: mihin paikkoihin ja

olosuhteisiin tapahtumat sijoituivat ja kuinka niillä käsikirjoittaja on pyrkinyt tukemaan draaman kaarta. Temaattiset kerronnan keinot nousivat esille jo osalle haastatelluista ennen ohjaajan lopullista teemojen rajaamista.

Vesi nousi käsikirjoituksesta johtavaksi elementiksi tarinankerronnassa. Vesi ja sen ilmentyminen käsikirjoituksesta antoi mielikuvaa siitä, kuinka veden äänellä voitaisiin ilmentää painostavuutta, painetta ja pahaenteisyyttä ja kuinka niitä käytettäisiin hyväksi tarinankerronnassa (Sippola 2018). Vettä pidettiin myös hyvänä elementtinä, koska se ilmensi kontrolloimattomuutta ja sitä kautta toisen päähenkilön Oskarin tarinaa. Käsikirjoituksen kautta tullut vesiteema antoi myös ajatusta tulevalle musiikin sävellystyölle: tulevaan sarjan musiikkiin haluttiin luoda vetisyyttä ja epäilyttä. (Lehtinen 23.5.2018.)

“Itselle tuli voimakkaasti olo, että vesi on yksi temaattinen elementti, ikään kuin pyörre tai aalto, jonka alle jää. Kuvaa ikään kuin sellaista väistämättömyyttä ja tragedian aineksia. Sitä kautta lähdettiin purkamaan teemaa ja henkilöhahmojen kulkua sekä konkretisoimaan eri osa-alueita.” Pyykkö 22.5.2018.

Myös ulkopuolisuus muodostui yhdeksi temaattiseksi elementiksi. Pyykön mukaan tämä perustuu näkökulmaan sarjan henkilöiden toiminnasta kaiken keskiön sivussa: henkilöt saattavat nähdä kaupungin tai muun tapahtumarikkaan ympäristön, mutta eivät itse ole siellä. Yksi tätä kuvaavista tapahtumapaikoista on Helsingin Kivinokka. Ylipäätään tapahtumapaikat ovat kyseessä olevan ympäristön, kuten esimerkiksi rakennustyömaiden tai liikenteen, sivussa ja reunamailla. Ulkopuolisuuden teema vaikutti myös sarjan kuvauspaikkojen valintaan. (Pyykkö 22.5.2018.)

Käsikirjoitukseen tutustumisen myötä aloitettiin myös työ sarjan varsinaisen äänisuunnittelun parista. Esituotantovaiheessa suunnittelupalavereja oli kaksi. Ensimmäinen palaverista oli yleinen, kuvauksia noin puoli vuotta aiemmin pidetty HOD –palaveri, mihin osallistuivat jokaisen tuotannon työryhmän taiteelliset vastaavat. Toinen palaverista oli pari kuukautta ennen kuvauksia, johon osallistui työryhmän varsinaisen äänen suunnitteluun osallistuvat henkilöt, eli ohjaaja, äänisuunnittelija ja säveltäjä. (Pyykkö 22.5.2018; Pyykkö 11.6.2018.)

Yleisessä HOD –tapaamisessa keskityttiin sarjan tunnelmien ja teemojen läpikäyntiin, mihin ohjaaja pyrkii sarjan ohjauksellaan sekä mitkä olisivat sitä kautta yhteiset tavoitteet. Pyykön mukaan suunnittelu ”aloitetaan suurista sanoista”, kuten tässä ”elämää suuremmasta rakkaudesta”: aluksi käsiteltiin sitä, että sarjassa uskallettaisiin esittää suuria tunteita. Sen myötä alkoi mietintä siitä, miten ne kuuluvat sen äänimaailmassa. Samalla kysee-

seen nousi myös, miten työ on mahdollista toteuttaa äänellisesti; kuvaukset ovat ylipääntään matalan budjetin työtä. (Pyykkö 22.5.2018; Pyykkö 11.6.2018.)

Toisessa, äänisuunnitteluun osallistuvien palaverissa käytiin jälleen läpi sarjan taiteellisia tavoitteita, mutta puhuttiin myös tarkemmin sen äänistä sekä musiikista ja kuinka paljon sitä tulisi säveltämään. Tällöin myös suunniteltiin äänisuunnittelun aikataulu. Konkreettista, erillistä äänisuunnitelmaa sarjalle ei tehty. (Pyykkö 22.5.2018; Pyykkö 11.6.2018.)

Alun keskustelussa äänisuunnittelulle ei asetettu vielä varsinaisia tavoitteita. Äänisuunnittelun rakennusaineita, kuten dialogia, pohjia ja tehosteita saadaan vasta itse kuvauspäikältä: kuvauksissa on vaikea vaikuttaa itse teemoihin. Ennakotuotantovaiheessa suunnittelu keskittyi realistisen äänimaailman luomiseen. Äänisuunnittelutyö voisi myöhemmin muuttua jälkituotannossa ohjaajan kanssa käytävien keskustelujen parissa. (Vehman 24.5.2018.)

“Aina voi miettiä kaikkia teemoja ja rakenteita, mutta se, miten niitä käytännössä ehditään ja pystytään toteuttamaan on eri asia. Ykkösprioriteetti näissä hommissa kuitenkin on, että puheesta saisi jotain selvää.” Vehman 24.5.2018.

Esituotantovaiheen äänisuunnittelupalaverissa käytiin läpi kuvausten sekä jo osittain jälkituotantovaiheen aikataulutusta. Äänisuunnittelija teki aikataulutuksen äänisuunnittelusta. Siinä käytiin läpi, mikä on realistinen aika työvaiheille, mitä ne sisältävät sekä niiden luovutuspäivämäärät. Aikataulutuksen avulla äänisuunnittelutyöryhmä pystyi tarkastelemaan työn vaiheita: onko sävellystyölle tarpeeksi aikaa ja kuinka äänisuunnittelija pystyy siihen osallistumaan, sekä missä vaiheessa muut työt, kuten dialogileikkaus, musiikin lisääminen ja miksaus tapahtuvat. Kyseinen aikataulu käytiin koko äänisuunnitteluun osallistuvan kolmikön kesken; tällä varmistettiin yhteinen ymmärrys ja selvyys siitä, milloin mitään tapahtuu. Tämän jälkeen aikataulu hyväksyttiin tuottajalla. (Pyykkö 22.5.2018.)

Aikataulun yhteydessä äänisuunnittelija teki myös tuottajalla hyväksyttävän budjetin äänisuunnittelutyölle (Pyykkö 2018). Sen myötä määriteltiin myös ääniryhmän kokoonpano sekä tarvittava kalusto. Kuvauksiin valittiin kaksi äänittäjää, puomittajaa sekä ääniasistenttia, joista toinen oli harjoittelija. Jokaisesta vastaavasta oli yksi per kuvaus paikalla; ääniryhmä vaihtui tuotannon puolella välissä. Ääniryhmän työntekijät valikoituivat sen mukaan, minkä verran äänisuunnittelija oli tehnyt aiemmin töitä kyseisten henkilöiden kanssa: näin myös äänisuunnittelija pystyy ennalta tietämään, millaiset ovat ryhmän työskentelytavat sekä odottamaan, millainen laatu kuvauksissa tallennetulla äänellä on (Vehman 24.5.2018).

Äänisuunnittelupalaverin lisäksi pari kuukautta aiemmin valittiin myös sarjan kuvauspaikat. Äänisuunnittelun vastaavista ohjaaja oli ainoa, joka oli valitsemassa kuvauksien lokaatioita. Tarvittaessa äänisuunnittelija kutsuttiin erikseen mahdolliselle kuvauspaikalle tarkistamaan, mikäli mahdollinen äänihaaste oli havaittavissa (Pyykkö 11.6.2018). Pääasiassa kuvauspaikat sijaitsivat pääkaupunkiseudulla. Ainoat kuvauskohteet ulkomailla olivat Thaimaassa.

Paikkojen ennalta tutustumisten yhteydessä äänisuunnittelija pystyi antamaan arvion, miten äänitys onnistuu sekä siitä, vastaako paikan ääniympäristö sitä, miltä sen ympäristö näyttää. Esimerkki tällaisesta paikasta on muun muassa sarjassa nähtävä 50-luvun rapistunut omakotitalo. Talon pihapiiri näyttää rauhalliselta, mutta kuulostaa tunnelmaltaan erilaiselta talon sijaitessa Kehä 1:n varrella. Tällaisissa tilanteissa pyritään konkreettisesti miettimään, voidaanko äänelle tehdä jotain. Suurempi painoarvo jää kuitenkin mahdolliselle jälkiäänitykselle. Mahdolliset ongelmat selviävät lopullisesti vasta jälkituotantovaiheessa, jolloin äänisuunnittelija saa leikatun kuvan ja äänimateriaalin itselleen. Ongelmallisista paikoista huolimatta äänitetty materiaali voi ollakin käyttökelpoista. (Pyykkö 22.5.2018; Vehman 24.5.2018.)

“Jos on sellainen kuvauspaikka, mikä näyttää oikealta ja se saadaan varattua kuvausten ajaksi - - niin se valitaan, vaikka itse olisin ollut toista mieltä. Sinne mennään, vaikka siinä vieressä tapahtuisi jotain äänen kannalta, jos ne eivät näy kuvissa.” Vehman 24.5.2018.

4.1.1 Johtopäätökset esituotantovaiheesta

Koukussa 2 –sarjan esituotantovaihetta tutkiessa voi päätellä, että käsikirjoitus voi antaa ideoita ja mielikuvaa tulevasta draamasarjan äänisuunnittelutyöstä temaattisesti. Käsikirjoitus voi alustaa kunkin äänityöhön osallistavan kuvaa siitä, millainen sarjan tarina on, millaiset henkilöhahmot ja heidän suhteensa toisiinsa ovat ja millaisissa ympäristöissä he toimivat sekä siten, mitkä äänet kuvastaisivat niitä.

Toisaalta käsikirjoitus antaa lähinnä suuntaviivoja tulevalle työskentelylle eikä kerro konkreettisesti, mitä äänimaailma tulee pitämään sisällään. Tähän nivoutuvat ohjaajan rajaus teemoista sekä tavoitteista, tulevat kuvauspaikat ja niiden todelliset äänet sekä riippuvuus budjetista – mitä on oikeasti mahdollista toteuttaa äänen keinoin. Äänimaailman rajaamiseen voi myös nivoutua sarjan jatkuvuus. Koukussa 2 –sarjan esituotantovaiheen suunnittelutyö perustui paljon jo aiemmin totuttuun ja sen jatkuvuuteen: aiemmat äänimaailman toteuttamistavat antoi eväitä tulevan kauden ideoinnille ja suunnittelutyöskentelylle.

Esituotantovaiheessa korostuu myös, että draamasarjan äänisuunnittelun vastaavat henkilöt ovat pitkälti ohjaaja, äänisuunnittelija ja säveltäjä. Vaikka draamasarjan äänen toteutus koostuu muistakin työryhmän jäsenistä, korostuvat suunnittelussa jo aiemmin mainittujen asema suunnittelussa: heidän työskentelynsä viitoittaa pitkälti, miltä sarja tulee kuulostamaan.

4.2 Kuvaukset

Kuten ylipäätään, kuvausvaiheessa Koukussa 2 –sarjan äänimaailman toteutustyö keskittyi kirjaimellisesti äänitystyöhön. Sarjan äänitystyö perustui kenttä-äänittämiseen. Tällä tarkoitetaan, että äänitystyö tapahtuu itse kuvauspaikalla, sisällä tai ulkona riippuen kohdauksen lokaatiosta. Kuvauspaikoilla äänivastaavina toimivat ääniryhmä sekä ohjaaja. Pääasiallinen vastuu kuvausten äänen tallennustyöstä ja sen laadusta oli äänittäjällä. Koukussa 2 –sarjan kuvaukset alkoivat vuoden 2017 lokakuun loppupuolella.

Esituotantovaiheesta kertovan kappaleen mukaan, ääniryhmä koostui yhdestä äänittäjästä, puomittajasta sekä ääniharjoittelijasta tai –assistentista. Ääniryhmän vaihdos tapahtui suunnitellusti kuvaustauon jälkeen tammikuun 2018 alkupuolella. Ääniryhmän vaihdoksesta riippumatta äänityötä pystyttiin jatkamaan samalla tavalla tauon jälkeen (Peni 4.6.2018).

Kuvausten äänityö perustuu pitkälti itse äänitykseen ja kaikkeen sieltä saatavaan äänimateriaaliin. Kuvauksista saadut äänet, kuten dialogit, pohjat, tehosteet ja muut mahdolliset elementit, ovat nimenomaisesti rakennuspalikoita tulevaa äänisuunnittelua varten. Näistä saatavista äänistä dialogit ovat kaikkein tärkeimpiä. Suomalaisissa tuotannoissa pohjia äänitetään erikseen vähemmän. Koukussa 2 –kuvauksissa ei juurikaan ollut aikaa ottaa erillisiä äänipohjia (Peni 4.6.2018). Muut äänitettyt äänet voivat olla kerronnallisia, oleellisia elementtejä, kuten autoja ja niiden lähtöjä sekä tuloja, tietynlaisia ovia, räjähdyksiä sekä ampumisia. (Vehman 2018.) Myös askeleita voitiin ottaa erillisinä ääninä kuvauksista. Kuitenkin ensisijaisesti kuvausten äänittämisessä keskitytään dialogeihin ja niiden äänittämiseen kentällä niin hyvin kuin mahdollista (Peni 4.6.2018).

Sarjan äänitystyöt alkoivat kuvauspaikkaan tutustumisella; kuvauslokaatiot pystyi ennalta paikantamaan *call sheetista*, kuvauspäivän aikataulusta, mutta niiden konkreettisuus ja luonne selvisivät kaikille ääniryhmän henkilöille vasta kuvauspaikalle saapuessa.

Tämän myötä mietittiin, mitkä voisivat olla mahdolliset haasteet tallennustyölle, miten häiriöäännet saadaan vähemmän kuuluviksi sekä tarvitseeko tilaa akustoida kaiunnan vuoksi. Haasteellisia paikkoja olivat mm. meren rannat, rakennustyömaat ja niiden läheiset lokaa-tiot sekä metro ja sen läheisyys. Myös vaikeat sääolosuhteet toivat haastetta kuvauspaikoissa: sarjaa kuvattiin hyvin paljon ulkona. (Peni 4.6.2018.)

Äänittäjä joutui miettimään, miten sijoittaa itsensä äänittämään kuvauspaikalla. Sarjassa oli paljon kävelykohtauksia, jotka kuvattiin käsivaralla: tällöin oli otettava huomioon, että näyttelijöille laitettujen langattomien mikkien signaali kantaa suhteessa tallentimeen. Lisäksi kuvaa ja sen myötä miten kamera liikkuu joutui miettimään äänitystyön lomassa. Oli mietittävä, että puomi sekä langattomat mikit eivät näy kuvissa. Kuvaustyyli sisälsi myös laajaa kuvaa, jolloin kohde, kuten piha tai alue näkyi kokonaisuudessaan. Tällöin äänittäjän oli mietittävä omaa sijaintiaan, ettei näy kuvassa. (Peni 4.6.2018.)

Koukussa 2 –sarjan kuvaukset olivat aikataulultaan tiukat, minkä myötä kohtauksia ei harjoiteltu useita kertoja. Tekotapa perustui enemmän siihen, että ohjaaja näkee itse kuvauksen yhteydessä, millainen lopputulos voisi olla. (Peni 4.6.2018.) Äänittämisen toteuttaminen tuli siten tapahtua sitä mukaa, miten kohtauksen harjoittelu ja siten sen varsinainen otto etenivät.

Harjoitusten ja kuvaamisen aikana äänittäjä kuunteli myös dialogin sisältöä: äänittäjä tarkisti kuuntelun avulla, että repliikit ovat selkeitä ja sisällöllisesti loogisia tai jos ne poikkesivat käsikirjoituksesta. Tällöin äänittäjä tarkisti ohjaajalta ja kuvaussihteeriltä, miten dialogi halutaan suorittaa. Dialogin seuraamiseen perustuu myös käsikirjoituksen lukeminen: äänittäjä tietää siten, mitä on tulossa sekä pystyy paremmin kommunikoimaan ohjaajan kanssa. (Peni 4.6.2018.) Dialogin kuuntelun lisäksi ääniryhmä tarkisti kuuntelullaan, että äänet toimivat teknisesti ja ylipäätään.

Vastavuoroisesti ohjaaja pystyi tarkistamaan äänittäjältä äänen sujuvuudesta, mikäli hänellä nousi epäily esimerkiksi jostain ulkopuolisesta äänestä tai näyttelijän mahdollisesti repliikin väärin lausumisesta. Tämän jälkeen kohtauksesta voitiin ottaa uudet otot 1-2 kertaa. (Pyykkö 22.5.2018.) Tarvittaessa irtoäänitykselle annettiin aikaa kohtauksen kuvaamisen jälkeen (Peni 4.6.2018). Ohjaajalla oli käytössään kuuntelulaite, joka oli yhteydessä äänittäjän laitteistoon: näin ohjaaja pystyi kuuntelemaan äänitettävää ääntä samalla tavoin kuin ääniryhmä.

“En jää vatvomaan asioita. Pitää luottaa siihen, että jos [ääni] on hyvä, niin kukaan ei mutise. - - Muuten päätän itse, onko suoritus sisällöllisesti tai taiteellisesti

sellainen niin kuin haluan. - - Minulle on tärkeää, että ääniryhmä uskaltaa sanoa ja että heidän sanomisillaan on väliä.” Pyykkö 22.5.2018.

Kumpikin tuotannon äänittäjistä piti äänikirjanpitoa kuvausten otoista saadusta materiaalista. Kirjanpidon tarkoituksena oli tehdä selväksi äänisuunnittelua varten, mistä otosta saadaan tietyt repliikit. Tämä helpottaa dialogileikkausta. Äänikirjanpidosta voi myös nähdä, onko muita mahdollisia ääniä äänitetty. (Vehman 24.5.2018.)

Jokaisen oton yhteyteen äänittäjä kirjoitti kommenttinsa siitä, millainen oton ääni on, onko siinä jotain erityisen hyvää tai huonoa tai poikkeuksellista. Toinen äänittäjistä kirjoitti muis-tiinpanot vihkoon. Toinen äänittäjistä puolestaan kirjoitti kommentit suoraan tallentimen tiedostoihin, jotka äänisuunnittelija pystyy lukemaan tietokoneelta editointiohjelman kautta. Kirjanpito itsessään ei vielä riitä kertomaan kuvausten äänityksistä: äänittäjän kirjanpito äänisuunnittelijalle on hyödyllistä vasta itse äänisuunnittelua tehdessä. (Peni 4.6.2018; Vehman 24.5.2018.)

Kirjanpitojen paikkaansa pitävyyden lisäksi äänimateriaalin käyttökelpoisuus on arvioita-vissa pitkälti jälkituotantovaiheessa. Tällöin joudutaan esimerkiksi arvioimaan, kuinka pal-jon jälkiäänitystä tarvitaan, täytyykö joitain äänisuunnittelussa tuotettavia asioita lisää-mään kuvausten meluisten paikkojen takia sekä mistä otoista otetaan repliikit dialogileik-kausta varten. (Peni 4.6.2018.)

Varsinaiset kuvaukset päättyivät vuoden 2018 helmikuun alussa. Tämän jälkeen tuotan-nosta osallistui pieni ryhmä Thaimaassa kuvattaviin kohtauksiin.

4.2.1 Johtopäätökset kuvausvaiheesta

Koukussa 2 –tuotannon kuvausvaiheen työtapojen mukaan voi ajatella, että draamasarjan äänitystyö kuvauksissa nojautuu paljolti annettuihin aikatauluihin. Jokainen otos pyritään suorittamaan sille annetussa ajassa, jonka mukaan kenttä-äänityksen on toteuduttava yhdessä muun tuotantoryhmän töiden kanssa. Tästä voi johtua myös tuotannon budjetoin-ti. Toisaalta Koukussa 2 –tuotannon päivät venyivät ja ylitöille annettiin mahdollisuus, jos kohtaukset vaativat enemmän töitä.

Aikatauluihin nivoutunut työ vaatii myös osaamista: käytännössä tämä tarkoittaa, että draamasarjan äänityksen on onnistuttava, eikä useille äänityskerroille jää liiemmin ylimää-räistä aikaa. Tässä työvaiheessa korostuu ääniryhmän ja ohjaajan välinen yhteistyö sekä kunkin vastuu äänityksestä. Kun ääniryhmä ja ohjaaja ovat vuorovaikutuksessa ja kiinnit-

tävät huomion draamasarjan kuvauksista saatuihin äänielementteihin, voidaan ääni tallentaa mahdollisimman hyvin.

Draamasarjan äänimaailman äänitystyö perustuu kenttä-äänitykseen, jolloin äänitys tehdään erinäisissä tiloissa sisällä ja ulkona. Siten draamasarjan äänityksen lopputulos on myös osittain olosuhteista riippuvaa. Äänikalustolla, mahdollisella akustoinnilla, mikityksellä sekä muilla lopputulosta parantavilla ratkaisulla voidaan minimoida häiriöäänien vaikutusta tallennustyöhön, muttei välttämättä täysin estää niiden vaikutuksia. Kuten Koukussa 2 –tuotannon vaiheista selvisi, varsinaisen äänityksen lopputuloksen voi arvioida vasta jälkituotantovaiheessa äänisuunnittelijan aloittaessa leikkaustyön. Siten aiempi kokemus ja osaaminen draamasarjan äänityksestä on enemmän kuin hyödyksi sitä toteutettaessa. Aiempi tuntemus ja tietämys draamasarjan kenttä-äänityksestä auttavat tekemään nopeasti ratkaisuja äänitystapojen suhteen erilaisissa ympäristöissä rajatun ajan puitteissa.

Vaikka kuvauksista saatu äänimateriaali perustuu kaikkiin kuvaustilanteista saatuihin ääniin, korostui haastatteluissa dialogin tärkeys. Äänitystyön suurin panostus keskittyi nimenomaisesti siihen, että dialogista ja sen myötä puheista saa selvää. Siten dialogin äänittämisen voi arvottaa vahvasti ensisijaiseksi äänielementiksi, mitä kuvausvaiheessa voidaan saada draamasarjan äänimaailman luomista varten.

Koukussa 2 –sarjan äänivastaavien työtavat olivat omanlaisensa: kuvauspäivien tahti oli nopeatemppoinen, ohjaustapa ja sen myötä äänittäminen eteni kuvaustyön mukaan sekä äänikirjanpito tapahtui kunkin äänittäjän tottumusten mukaisesti. On siis ymmärrettävää, että kuvausvaiheen äänityö limittyi kunkin työryhmän äänivastaavan omiin tottumuksiin. Sen myötä äänimaailman tallennustyö tapahtuu sitä mukaa, mikä juuri kyseiselle draamatuotannolle on luontevinta.

4.3 Jälkituotantovaihe

Koukussa 2 –sarjan jälkituotantovaiheessa äänityksen toteutus nojautui kolmeen eri työvaiheeseen. Varsinaisen äänisuunnittelutyön merkitys korostui jo sitä edeltävässä kuvaleikkauksivaiheessa. Tämän jälkeen musiikin sävellystyö alkoi. Myöhemmin sävellystyön myötä alkaisi äänisuunnittelutyö. Varsinaisten tekijöiden työn lomassa ohjaaja osallistui jatkuvasti suunnitteluun tapaamalla näitä vastuuhenkilöitä, tarkistamalla heidän työnsä etenemistä sekä sitä, kuuluisiko hänen näkemyksensä sarjasta niiden kautta.

Koukussa 2 –tuotannon luovutuspäivämäärä aikaistui huomattavasti, kahdella kuukaudella. Ennen työn alkua ohjaaja, äänisuunnittelija sekä säveltäjä kävivät uusia luovutuspäivi-

vämääriä läpi, jonka perusteella mietittiin kutakin työvaihetta sekä miten ne olisi mahdollista toteuttaa. Tällä tavoin tarkistettiin työryhmän yhteinen ymmärrys ja selvyys uudesta aikataulusta. (Pyykkö 22.5.2018.)

Jälkituotantovaiheessa edettäisiin hyvin porrastetusti. Kunkin jakson yksittäiset luovutuspäivämäärät olisivat kolmen viikon välein. Kyseisinä ajankohtina olisi tarkoitus luovuttaa kaksi jaksoa kerralla. (Pyykkö 22.5.2018.)

Haastatteluhetkellä jälkituotantovaihe oli edennyt kuvaleikkauksesta musiikin ensimmäisiin sävellystöihin. Tämän vuoksi kaikista tuotannon äänisuunnittelun työvaiheista puhutaan ajatusten ja mahdollisten käsitysten näkökulmasta. Monet työvaiheet olivat saaneet tekijöissä vahvoja ideoita, mutta lopullisia päätöksiä niiden toteutuksen suhteen ei oltu vielä tehty. Työryhmä oli selkeästi valmis mukautumaan ja ennen kaikkea toteuttamaan ohjaajan näkemyksiä, vaikka ne tulisivat muuttumaan äänityön edetessä.

4.3.1 Tienraivaamista äänisuunnittelulle – Äänisuunnittelun merkitys Koukussa 2 –sarjan kuvaleikkauksessa

Koukussa 2 –sarjan tuotannossa kuvaleikkaaja ei ollut juurikaan ennalta äänisuunnittelussa mukana. Ennen työskentelyä kuvaleikkaajan ja ohjaajan keskustelut keskittyivät kuvaleikkaukseen. (Sippola 25.5.2018.)

Tuotannon aikataulujen kiristyessä kuvaleikkaajan rooli äänimaailman luomisessa oli ottaa huomioon sen eri mahdollisuudet kuvaleikkauksen yhteydessä. Hänen tuli pitää huoli siitä, että äänimaailma tulisi hyvin mahdollistetuksi kuvaleikkauksen myötä. Lisäksi toteutuksen edetessä kuvaleikkaaja olisi tarvittaessa mukana kuuntelemassa ja kommentoimassa tuotettuja ratkaisuja. Suurin vastuu sarjan äänestä kuitenkin on ohjaajalla, äänisuunnittelijalla ja säveltäjällä. (Sippola 25.5.2018.)

Kuvaleikkaaja pyrki toteuttamallaan äänityöllään ideoiden korostamiseen. Tarkoituksena oli luoda rytmitystä musiikkien paikoille, moodeille sekä muille asioille, joita luotaisiin tulevassa äänisuunnittelussa. Tällaisia äänellisiä asioita voidaan kutsua *place holdereiksi*: kyseiset elementit pitäisivät paikkaa tarkemmin ajatelluille ja eksaktimmille äänille. Varsinaista äänisuunnittelua alettiin miettimään vasta kuvaleikkaajan työn jälkeen. (Sippola 25.5.2018.) Kuvaleikkaajan voi siten nähdä olevan olleen mukana alustamassa ideoita ja mahdollisia toteutuksia äänimaailman rakenteiden luomisessa.

Kuvaleikkauksessa käytetyt musiikit olivat suurimmaksi osaksi edelliselle tuotantokaudelle sävellettyjä kappaleita. Tämän lisäksi kuvaleikkaaja oli etsinyt itse noin 20 source-musiikkia: näistä osa saattaisi jäädä myös lopulliseen leikkaukseen. Musiikkien lisäksi leikkaaja käytti erilaisia pohja- ja tehosteääniä. Jälkimmäiset olivat löydetty Epidemic Music –softasta tai YouTubesta. (Sippola 26.6.2018.)

Ennalta äänien käyttäminen oli myös itse kuvaleikkaajan työlle tarkoituksellista. Näin kuvaleikkaaja pystyi äänten avulla varmistumaan, että haluttu sarjan flow tai rytmi – kuinka tarinan halutaan kulkevan – on oikeassa suhteessa kuvan kanssa. Lisäksi suunnittelua edeltävällä äänten käytöllä oli tarkoitus varmistaa rakenteiden luontia. Tällainen saattoi esimerkiksi olla kohta, jossa katsojalle on haluttu aikaa ajatella tapahtumien sisältöä tai vastaavasti kun katsojan on haluttu tajuavan juonen käänteet vasta seuraavassa kohtauksessa. Äänten sijoittaminen ennalta limittyy myös siihen, että kuvaleikkaajalla ei ole lopullisia ääniä käytössään: äänisuunnittelun toteutus alkaa, kun kuvaleikkaajan työ on ohi. (Sippola 25.5.2018.)

Kuten yleensäkin sarjan kuvaleikkaaja kertoi aloittavansa työskentelyssä, myös Koukussa 2 -tuotannon yhteydessä kuvaleikkaajan äänen parissa työskentely alkoi tilanteista, joissa kohtauksen tempo oli tarkkailun kohteena. Action-kohtaukset olivat tyypillisimpiä esimerkkejä tilanteista, joissa kuvaleikkaaja lisäsi äänielementtejä testatakseen kohtauksen toimivuutta sekä sen myötä laittoi valmiiksi musiikkia tai ambienssiääntä kuvan yhteyteen. Kuvaleikkaajalla on käytettävissään ainoastaan kuvan yhteydessä kuultava sataprosenttinen ääni: tämän myötä kuvaleikkaaja lisäsi action-kohtauksiin lyöntien sekä muita, dynaamisuutta luovia ääniä kuten kolahduksia ja rämähdyksiä. Leikeäänten lisäksi kokeilu vaati lisättäväksi jonkun musiikillisen elementin tai muun äänisuunnittelullisen elementin, kuten ambienssiäänen, rytmittämään dramaturgiaa. (Sippola 25.5.2018.)

Kuvaleikkaaja saattoi työnsä yhteydessä alustaa äänisuunnittelun ideointia dramaturgian perusteella: kuvaleikkauksen lomassa tehdyllä äänten sijoittelulla pyrittiin tarkastamaan, millainen äänellinen kokonaisuus sopisi kuvan kanssa luomaan tarinan kulkua. Tällaisesta esimerkkinä on sarjan 6.jakson teollisuusympäristössä tapahtuva, huomattavan painostava kohta. Kuvaleikkaajalle tuli tunne, että koko kohtaukseen ei tarvitse musiikkia: kuva provosoisi itsessään, kun tapahtumat sijoittuvat teollisuusrakenteiden ympärille. Kuvaleikkaaja laittoi kuvan yhteyteen kolme erilaista ambienssiääntä: yksi äänistä oli matalaa pohjaaääntä, toinen kirskuvaa. Tällöin kuvaleikkaaja testasi, kuinka äänet loivat painostavan tunteen. Musiikin hän leikkasi vasta kohtauksen loppuun alleviivaamaan sen huipentumaa: kuvaleikkaaja halusi kokeilla, voisiko musiikilla korostaa dramaturgiaa. (Sippola 25.5.2018.)

Kuvaleikkaajan leikkaama äänimaisema on aina ikään kuin luonnos tai ehdotus tulevalle äänisuunnittelulle. Käytäntö päti myös Koukussa 2 –tuotannossa. Edellä kerrottu esimerkiksi 6.jakson leikkauksesta olisi samalla ehdotus tulevalle äänisuunnittelulle, mikäli ohjaaja hyväksyy itse kuvaleikkauksen sellaisenaan. Kun äänisuunnittelun vastaavat käyvät ehdotusta läpi, otetaan kuvaleikkaajan laittamat, oman työn helpottamista varten sijoitetut ambienssiäänet pois. Näiden tilalle äänisuunnittelija korvaa samankaltaiset ja osuvammat äänet. Sen myötä äänisuunnitteluryhmä voi nähdä kuvaleikkaajan esittämän dramaturgisen perusajatuksen kohtauksen rytmittämistä ja arvioida, mitä ideoista säilytetään lopullisessa äänisuunnittelussa. (Sippola 25.5.2018.)

Kuvaleikkauksen myötä *saattaa* myös syntyä uusia ideoita äänisuunnitteluun. Kuvaleikkaajalle tietämättömyys hänen mahdollisesti tuottamista uusista ideoista oli parempi ratkaisu: kuvaleikkaajan ideat eivät ole koskaan lopullisia eivätkä ne ripustaudu lopullisiin päätöksiin. Äänisuunnitteluvaiheessa arvioitaisiin, toteutetaanko idea, tehdäänkö toisenlainen ratkaisu vai yhdistelmä kuvaleikkauksen ja äänisuunnittelun yhteydessä muodostuneista ideoista. (Sippola 25.5.2018.)

Kuvaperusteisen leikkauksen lisäksi kuvaleikkaaja muotoili myös ehdotuksia, kun kyse oli kohtausparista: tällöin samat äänimaailman elementit jatkuvat kohtauksesta seuraavaan. Esimerkkinä tästä on tuotantokauden 5.jakso, jossa edetään omakotitalon portailta yökerhoon. Kuvaleikkaaja leikkasi kohtausparin ensimmäiseen kohtaukseen ”Oskarin ja Kristan rakkausbiisin”, 1.tuotantokaudelle sävelletyn pianolla soitetun tunnuskappaleen. Kun kohtaus jatkuu yökerhoon, tunnusmusiikki jatkuu, mutta sekoittuu painostavampaan musiikkiin; ”rakkausbiisi” sekoittuu ja ikään kuin hajoaa toisen musiikin alle. Ohjaaja piti kyseisestä ratkaisusta muodostaa kohtauspari; vasta äänisuunnittelussa näkisi, voiko kohtauksen rakentaa jo suunnitellun kuvaleikkauksen tavoin. (Sippola 25.5.2018.)

“Mikolla on myös ajatuksia niin aikaisemman kokemuksen perusteella ja ylipäätään siihen, mitä ääniä voisi olla. - - Mikon leikkauksesta voi saada ajatuksia siihen, mitä missäkin kohdassa voisi olla ja mihin kohtiin kannattaa kiinnittää huomiota erityisesti. Leikkaajalla voi myös olla sellaisia ajatuksia, millä voisi tukea hänen ajatustaan siitä, kuinka jotkut asiat olisi selkeämpiä.” Vehman 24.5.2018.

Kuvaleikkaajan tavoitteena oli myös leikkauksen yhteydessä tehdä lista äänellisistä asioista, jotka tuntuivat olennaisilta tulevan äänisuunnittelun kannalta. Tällaiset saattoivat olla esimerkiksi äänet, jotka kuvaleikkaaja koki ”kuulevansa” tietystä kohtauksessa. Lisäksi pyrkimyksenä oli päästä kuuntelemaan lopullinen toteutus loppumiksausvaiheessa. Osal-

listuminen riippuisi kuitenkin kuvaleikkaajan omista aikatauluista uusien työtehtävien kanalta. Loppumiksausvaiheessa kuvaleikkaajan osallistuminen olisi lähinnä mielipiteiden kertomista eikä siten välttämätöntä. (Sippola 25.5.2018.)

4.3.2 Vetisiä, mutta toivoa murskaavia soundeja – Musiikki & sävellystyö Koukussa 2 –tuotannossa

Koukussa 2 –tuotannon säveltäjän työ sai alkunsa sävellysten tapailusta, kun hän oli saanut ensimmäisen käsikirjoituksen itselleen. Tällöin kuvaukset olivat vasta edessäpäin. Koska kuvaa ei ollut, ei ohjaaja olisi pystynyt arvioimaan sävellyksiä ennen kuvausvaihetta. (Lehtinen 23.5.2018.) Säveltapailun voisi siten nähdä aluksi kokeilunomaisena valmistautumisena ja inspiroitumisena tulevaan työhön.

Aikataulujen muutoksesta johtuen säveltäjä osallistui myös source-musiikin etsimiseen. Tällöin äänisuunnittelijalle jäisi enemmän aikaa keskittyä ensisijaiseen työhönsä, kuten foley-tehosteiden tekemiseen, dialogiäänitykseen jne. (Lehtinen 23.5.2018.)

Sävellystyötä tuki se, että säveltäjä tunsu ohjaajan entuudestaan hyvin. Säveltäjällä oli vahva käsitys ohjaajan mieltymyksistä sekä siitä, millaiseen ja miten musiikkiin reagoi sekä kuinka se tukisi hänen käsitystään tarinasta ja sen hahmoista. Ohjaaja vastaisi päätöksistä, millainen musiikki sarjaan päättyy. Sävellystyössä korostui, että musiikki syntyisi ohjaajan ideoista ja näkemyksistä. (Lehtinen 23.5.2018.)

Ohjaajan tuntemuksen lisäksi sävellystyötä vahvisti säveltäjän mukana olo 1.tuotantokaudella. Sen myötä hänellä oli tuntemus tarinan hahmoista sekä siten varmuus ehdottaa musiikkia kullekin hahmon tai ”henkilöiden väliselle” musiikille. 2.tuotantokausi oli myös sävellystyölle ikään kuin jatkoa. (Lehtinen 23.5.2018.)

Sävellyksessä kuuluisivat edelleen tarinan eri tasot – ihmissuhde- sekä rikosentutkintataso. Siten säveltäjä saattaa hyödyntää 1.tuotantokauden musiikkeja sävellyksissään hieman muuttamalla niitä. Tällöin sarjassa samat elementit kuuluisivat, mutta hieman erilaisina. Nyt erona olisi ulkopuolisuuden ja vesiteeman korostaminen musiikissa. (Lehtinen 23.5.2018.)

Sarjan musiikit olisivat enemmän soundeja – *miltä jokin kuulostaa* – muistuttavampaa kuin tiettyjä tunnusmusiikkeja. Esimerkiksi elokuvahahmoilla kuten Darth Vaderilla ja James Bondilla on omat tunnusmusiikkinsa. Koukussa 2 –sarjassa puolestaan esimerkiksi Roiha-hahmo on ”makee, kulmikas ja töksäyttelevä”: hahmon musiikissa kuuluu näiden lisäksi

tunnusmusiikille tyypillisiä elementtejä, kuten pitkiä jousi- sekä säröisiä, apeita säveliä. (Lehtinen 23.5.2018.)

“Olisi laiskuutta vetää täysin samalla musiikilla. Kun hahmot kehittyä, niin musiikin pitää kehittyä samalla. Tämä on eri värinen [tarina] ja kun kuvaus on erilaista, niin myös musiikin pitää olla erilaista.” Lehtinen 23.5.2018.

Ennen varsinaista sävellystyötä jokainen tuotantokauden jakso *spotataan*. Ohjaaja ja säveltäjä katsoivat jaksot yhdessä läpi ohjaajan samalla kertoessa jaksosta, mitä tapahtuu ja missä kohdassa musiikkia kuuluu. Tämän myötä säveltäjä teki itselleen ”spottauslistan”, omat muistiinpanot jokaiselle musiikkia sisältävälle kohdalle. Siitä säveltäjä voi tarkistaa, mitä musiikkia sisältävässä kohdassa tapahtuu, tuleeko sävellettyä vai source-musiikkia sekä milloin musiikki alkaa ja loppuu. Säveltäjä saattoi kirjoittaa esimerkiksi repliikin tai kuvauksen kuvasta. Lisäksi ”spottauslistassa” oli merkintä, jatkuisiko musiikki kohtauksesta toiseen. Spottauksen myötä säveltäjä sai aikakoodit itselleen musiikin mahdollisista paikoista kuvassa. Usein ohjaaja kuvasi aluksi jaksoa jollain lauseella, mikä tarkentaisi sen sisältöä, kuten ”Oskari esitellään hyvänä isänä, joka epäonnistuu”. Lause kuvaisi listassa sitä, mitä ajatusta ohjaaja toivoisi sävellystyön tukevan. (Lehtinen 23.5.2018.)

Varsinaisia sävellyksiä edeltää säveltäjän useamman erilaisen demon tekeminen, joiden avulla ohjaajalle esitellään eri vaihtoehtoja musiikista. Demot ovat noin 2 minuutin mittaisia. Demojen myötä ohjaaja kertoo mieltymyksensä, joiden perusteella säveltäjä on alkanut työstämään varsinaisia sävellyksiä sarjaan. (Lehtinen 23.5.2018.)

Demojen myötä määritellään myös sarjan oma soundi, *miltä sarja kuulostaa* musiikin suhteen. Tätä määrittävät instrumenttivalinnat. Kun ohjaaja on kertonut mieltymyksensä esitetyistä demoista, tarjoaa säveltäjä uusia sävellysideoita. Sitä mukaa säveltäjälle kertyy 5-10 soittimen arsenaali, joilla varsinaiset kappaleet sävelletään. Tärkeää olisi löytää soittimet, jotka olisivat yhtenäisiä, jottei musiikkikokonaisuudesta tulisi sekava. Säveltäjän ideana oli ehdottaa ohjaajalle, että musiikki olisi epärytmistä, vähän vellovaa, josta kuuluisi toivottomuus. Toiveena oli myös saada musiikkiin vetisiä ja puisia elementtejä, jotka siten eroaisivat 1.kauden raiteita, metallia ja betonia muistuttavista elementeistä. Sarjan musiikissa ”pitää kuulua pieni toivo, joka sitten murskataan”. (Lehtinen 23.5.2018.)

Haastatteluhetkellä käytettävät soittimet olivat vielä ideointivaiheessa. Säveltäjällä oli halu käyttää sähköpianoa edelleen, koska sillä oli soitettu jo 1.kaudelle sävelletty Oskarin ja Kristan välistä rakkautta kuvaava ”rakkausbiisi”: sillä olisi tarkoitus toteuttaa ja jatkaa kyseistä sävellystä, jonka kautta säveltäjä ”ylläpitäisi ja murskaisi heidän välisen rakkauden”.

1.kaudella kuulumattomalla sellolla puolestaan saisi aikaan surullista, puun ääniä välittävää musiikkia. Uusimpana ideana oli käyttää yhtenä soittimena vesirumpuja; näitä säveltäjä ei ollut vielä ehtinyt kokeilemaan, onnistuisiko niiden hyödyntäminen käytännössä. (Lehtinen 23.5.2018.)

Tyylillisesti sarjaan sävelletty musiikki olisi ikään kuin välillä purkautuvaa sekä pidättyvää. Sävelet voisivat muuttua pitkistä sävelistä lyhyiksi tai toisin päin. Sävellykset sisältäisivät niin duuri- kuin mollisointuja, joka jättää katsojalle tulkinnan varaa, onko kyseessä toiveikas vai surullinen musiikki. Kyseisellä tyylillä säveltää sarjan musiikki luotaisiin katsojaa arvuuttavaa tunnelmaa ja siten tukemaan tarinaa. Kyseisellä tyylillä on sävelletty myös ”Oskarin ja Kristan rakkausbiisi”. (Lehtinen 23.5.2018.)

Pääosin säveltäjä tekee musiikin toteutuksen itse. Koukussa 2 –sarjan äänimaailma olisi luonteeltaan sellainen, minkä säveltäjä koki tekevänsä mieluiten omana toteutuksena. Tarvittaessa säveltäjä palkkasi muusikoita. (Lehtinen 23.5.2018.)

Sävellystyö etenee sitä mukaa kun jaksot lähetetään säveltäjän sähköpostiin valmiiksi leikattuina sekä aikakoodit merkittyinä. Sen myötä säveltäjä laittaa musiikit time lineille ja katsoo, ovatko musiikit oikeilla, niille varmasti tarkoitetuilla kohdilla. Tämän jälkeen säveltäjä lähettää jaksot ohjaajalle arvioitavaksi. Musiikin paikkojen asettamisen jälkeen alkaisi äänisuunnittelutyö. Äänisuunnittelijan työn myötä selviäisivät lopulliset ratkaisut musiikin suhteen: musiikkien lopulliset paikat on helpompi arvioida, kun kaikki mahdolliset foley-tehosteet ovat paikallaan. Tässä vaiheessa säveltäjä pyrki myös jatkuvasti kyselemään ohjaajalta, millaiseksi musiikin haluaa sekä sijoittamaan musiikin mahdollisimman oikeisiin kohtiin. Ihanteena oli, että musiikit olisivat oikeilla paikoilla, kun ohjaaja ja säveltäjä kävivät läpi valmiita musiikin täydentämiä kohtauksia ennen äänisuunnittelijan työtä. (Lehtinen 23.5.2018.) Yleensä tuotannoissa musiikkien paikat katsotaan vasta myöhemmin äänisuunnittelun jälkeen (Vehman 24.5.2018).

2.tuotantokauden lopullinen musiikin määrä selviää, kun ääni on kokonaan lukittu ja mik-sattu. Tekemisen yhteydessä otettaisiin huomioon, että musiikille löydetään oma äänenkorkeudellinen tasonsa, jotta se ei hukuta muita ääniä eikä lähde kilpailemaan niiden kanssa. Lähtökohtaisesti dialogi on tärkeämpi kuin musiikki. Yleensä musiikin paikka on kuvien siirtymissä. Näiden piirteiden takia on myös hyvin tärkeää, että ohjaajan ja äänisuunnittelijan kanssa ollaan samaa mieltä kyseessä olevasta kohtauksesta. (Lehtinen 23.5.2018.)

4.3.3 Äänisuunnittelija viimeistelijänä – Koukussa 2 –sarjan äänisuunnittelun toteutus

Kuten elokuva- ja televisiotuotannoissa ylipäättään, Koukussa 2 –tuotannon viimeinen työvaihe oli äänisuunnittelutyö. Aikataulujen kiristymisen johdosta äänisuunnittelijalle yleensä kuuluva source-musiikkien etsiminen oli jaettu myös säveltäjän tehtäväksi, jotta varsinaiselle suunnittelutyölle jäisi enemmän aikaa.

Aikataulujen kiristyminen ei vaikuttaisi itse käytäntöihin. Sen sijaan se voisi helpottaa tekemistä, koska lopulliset ratkaisut tulisi päättää nopeammin sekä siten pysyä niissä. Toisaalta kiire saattaa näkyä asioissa, joihin äänisuunnittelija ei voi itse vaikuttaa. Esimerkiksi mahdollisia jälkiäänityksiä joudutaan tekemään useampia kertoja, jos näyttelijä ei pysty tekemään kaikkia tarvittavia jälkiäänityksiä kerralla. (Vehman 24.5.2018.)

Tutkimuksen haastatteluvaiheessa äänisuunnittelua ei oltu vielä ehditty toteuttaa. Sen hetket, suuntaa antavat ajatukset ja suunnitelmat perustuivat ennakkotuotantovaiheen keskusteluihin sekä ohjaajan näkemyksiin ja niiden pohjalta äänisuunnittelijan mahdollisiin toteutustapoihin.

Äänisuunnittelijan ja ohjaajan on tarkoitus tavata ennen äänisuunnittelutyön alkua. Tarkoituksena olisi myös, että ennen kunkin jakson tulevaa äänisuunnittelutyötä äänisuunnittelija ja ohjaaja katsoisivat yhdessä kyseisen jakson läpi. Tällöin ohjaaja kertoo niistä ajatuksista, mitä hänelle on tullut mieleen siinä vaiheessa. Ohjaajan ajatusten perusteella äänisuunnittelija alkaa tekemään työtään. (Vehman 24.5.2018.)

Työ alkaa dialogin leikkaamisesta. Tällöin kuunnellaan, mitä muutoksia dialogiin tarvitsee tehdä. Mahdolliset muutokset voivat johtua teknisistä tai dialogin ilmaisullisista syistä. Dialogileikkauksessa pyritään tekemään dialogista mahdollisimman selkeä. Äänisuunnittelijan työpari, toinen äänittäjästä leikkaisi todennäköisesti dialogin. (Vehman 24.5.2018.)

Dialogileikkauksen yhteydessä kuullaan, tarvitaanko kyseessä oleva dialogi jälkiäänittää. Tällöin kuullaan, ovatko kuvausten mahdolliset häiriöäänät, kuten meren kohina tai metro, vaikuttaneet dialogin kuuluvuuteen. Äänen leikkausvaiheessa dialogia käsitellään ja kompressoidaan sekä tehdään sille asioita, jotta puheesta saisi selvää. Samalla häiriöäänät nousevat vielä enemmän esille. Siksi dialogileikkauksessa yritetään leikata repliikit tiiviistä kuvista myös laajaan kuvaan. Niissä mikrofonit ovat päässeet kuvaan. Näin voidaan tehdä, jos dialogi on samanlainen niin tiiviissä kuin laajassa kuvassa. (Peni 4.6.2018.)

Ennen äänisuunnitteluvaihetta kuvaleikkaaja on voinut joko äänittää itse tai kirjoittaa kuvan yhteyteen selventäviä repliikkejä, jotka tuovat jotain uutta tietoa. Tällöin on kyse *lisärepliikeistä*. Lisärepliikit äänitetään oikean näyttelijät kanssa. Lisärepliikit on lisätty kuvaan, jotta äänisuunnittelussa nähdään niiden kesto ja kuinka ne siten ”mahtuvat” kuvaan. (Vehman 24.5.2018.)

Dialogileikkauksen ja sen tarkistuksen jälkeen aletaan tekemään äänipohjia sekä leikkaamaan ne paikoilleen. Tämän jälkeen siirrytään tekemään ja äänittämään foley-tehosteita. Aikataulusta johtuen foley-äännet tehdään äänisuunnittelijan studiolla. Ylipäättään äänisuunnittelijasta tuntui yksinkertaisemmalta tehdä toteutus itse: toteutus olisi helpompaa, kun hän on itse huomannut, mikä kohta kaipaa foley-ääniä. Tarkkoja ääniä ei ollut vielä määriteltä. Tiedossa oli vain, että ainakin väkivallan äännet, kuten tappeluiden liikkeet, tulisi kuulua kovaa: tappelukohtauksia on vähän, mutta niiden esiintyessä ne pitäisi *tuntua*. Muita varmoja foley-ääniä olisivat ylipäättään muut liikkeet, askeleet, vaatteista tuleva kahina, kilinöitä, kolistelua, syönnin ääniä, ja vihkojen ja lehtien kääntämistä. Foley-äänillä vältettäisiin siten vaikutusta tyhjän ja onton oloisesta äänimaailmasta. Niillä myös voidaan hallita, millaisia ja millä tasolla äännet ovat: jos haluttuja, korostettavia ääniä yritettäisiin saamaan täysin sellaisinaan kuvausten ja siten dialogin äänityksen yhteydessä, onnistuminen ei ole varmaa. (Vehman 24.5.2018.)

Foley-tehosteiden jälkeen aletaan leikkaamaan muita äänitehosteita. Tällöin kyse on lähinnä tehosteista, jotka luovat kyseessä olevan kohtauksen kuvalle realistisen maailman tuntua. Äännet saattavat olla esimerkiksi autoja, ovia, hissejä tai lintuja. Äänitehosteita tekisivät niin äänisuunnittelija kuin hänen työparinsa. (Vehman 24.5.2018.)

Äänisuunnittelua tukisi myös, että ennen äänisuunnittelijan työtä musiikkien paikat on alustavasti laitettu oikeille paikoille. Musiikkien sijoittelu ja käyttö selkiintyisi äänitöiden myötä. Äänisuunnitteluvaiheessa musiikkien paikat vakiintuisivat edelleen sillä perusteella, että ne sopivat itse tarinaan. (Vehman 24.5.2018.)

Työn edetessä äänisuunnittelija toteuttaa omia ideoitaan ohjaajan kanssa käydyn keskustelun perusteella tekeillä olevasta jaksosta. Äänisuunnittelija tekee jakson äänityön tiettyyn pisteeseen asti. Tämän jälkeen äänisuunnittelija katsoo jakson ja kuuntelee siihen jo tehdyt äänityöt yhdessä ohjaajan kanssa. Ohjaaja kertoo niistä näkemyksensä, onko äänityö mennyt oikeaan suuntaan, voisiko joitain kohtia muuttaa tai tehostaa. Yhdessä läpikuuntele tapahtuu jokaisen jakson kanssa vähintään 3-4 kertaa (Pyykkö 2018). Äänistä on siten helpompi puhua, kun niitä on olemassa ja siten luonnehtia, mitä niillä tulisi tehdä. Äännet

ovat jonkin verran abstrakteja sekä kuulijakohtaisia, minkä vuoksi niistä on vaikea keskustella etukäteen. (Vehman 24.5.2018.)

Teemojen toteuttaminen äänimaailman suhteen oli vielä mietinnässä ennen äänisuunnitteluvaihetta. Ohjaajalla oli näkemyksiä erilaisista, mahdollisista äänistä sekä ylipäättään äänimaailmoista, joita sarjassa olisi. Äänisuunnittelijalla ei ollut tarkkoja suunnitelmia varsinaisesta toteutuksesta, mutta ajatuksia siitä, millä tavoin mahdolliset näkemykset voisi toteuttaa.

Kuten musiikin sävellystyössä rakennetaan henkilöhahmojen teemaa, ohjaaja keskustelee äänisuunnittelijan kanssa paljon siitä, millaisten paikkojen merkitys on tarinalle. Tällöin myös puhutaan, että toteutuksessa ”realismille ei olla velkaa”. Esimerkiksi joku paikka saatetaan tehdä täysin hiljaiseksi tai täytetään äänellä. 2.tuotantokaudella olisi myös paljon kohtauksia, joissa henkilö kulkee ikään kuin omassa äänimaailmassaan: äänet voivat kadota tai kasvaa riippuen tarinan hetkestä. Välillä jotkut äänet voivat liittyä johonkin tunteeseen. Tällöin äänimaailmaa koostuu rakennetuista suhinoista, ulinoista ja hiljaisuuksista. Äänisuunnittelussa kokeillaan eri vaihtoehtoja, mitkä voisivat kuvata jotain ajatusta tai tilaa, joita ohjaaja on ideoinut. (Pyykkö 22.5.2018.)

Teemoihin liittyvät äänet ja äänimaailmat olisivat mielellään lähellä realismia. Voidaan puhua *kohotetusta realismista*. Tällöin äänet, joihin halutaan katsojan kiinnittävän erityisesti huomiota, kuuluvat hieman kovempaa. Kohotetun realismin äänillä voidaan myös tehdä vaikutelma siitä, että ”tilanne tuntuu tapahtuvan lähempänä”. Näillä äänillä äänisuunnittelija loisi vaikutelmaa uskottavasta reaali maailmasta. Äänet eivät olisi myöskään liian erillisiä efektejä tai efektiivisiä, jottei äänimaailmasta ”tulisi halvan kuuloista”. Musiikki puolestaan nostaisi teemaa seuraavalle tasolle. (Vehman 24.5.2018.)

Vaikka ohjaajan ja äänisuunnittelijan näkemykset realismin suhteen osittain eroavat, voidaan niissä nähdä hienoinen yhtäläisyys. Kummassakin korostuu ajatus siitä, että lopputulos löytyy kokeilun seurauksena. Tällöin voi myös löytyä haluttu realismin taso ja siten sarjalle oma, kokonaisuutena toimiva äänimaailma. Lisäksi kohotetun realismin käsityksen kautta kummatkin näkemykset pyrkivät samaiseen lopputulokseen. Sarja itsessään kuvaa realistista maailmankuvaa, mutta voi silti sisältää omia näennäisiä piirteitä sen äänimaailman kautta sekä siten erottuu juuri draamasarjana elävästä elämästä.

Vesiteemaa saatetaan kokeilla veden äänien variointina erilaisilla asioilla. Taustalla olisi myös ajatus siitä, että ”ihminen imeytyy johonkin tahtomattaan”. Ulkopuolisuuden teema kuuluisi itse kuvauspaikoista. Näiden lisäksi suunnittelussa mietittäisiin, kuinka kaupunki-

ääniä voidaan käyttää informatiivisella tavalla ja miten ne yhdistyvät musiikkiin. Kohtauksessa voi esimerkiksi olla hyvä melodia, mutta sen rytmittämiseen tarvitaan muutoksia. Tämän pohjalta katsotaan, kuinka idea toteutetaan sekä onko toteuttaja äänisuunnittelija vai säveltäjä. (Pyykkö 2018.) Myös eri rakennustyömaita pyritään erottamaan ja tekemään niille omat maailmansa (Vehman 24.5.2018).

Sarjan kaikilla äänillä on tarkoituksensa eikä mitään sijoitella vahingossa. Kaikkein oleellisinta on kuitenkin, että puheesta eli dialogista saadaan selvää, sillä silloin katsojat pystyvät parhaiten seuraamaan tarinaa. Dialogin eteen oli tehty paljon töitä sen esittämisen suhteen. Siten se olisi äänen kannalta oleellista: kaikki *kuvassa puhuttu* on merkityksellistä. (Pyykkö 2018; Vehman 24.5.2018.)

Kun äänisuunnittelija kokee, että kyseessä olevaan jaksoon on tehty tarvittavat elementit, ohjaaja tarkistaa jälleen jakson ja antaa mielipiteensä. Sen perusteella tehdään tarvittavat muutokset sekä loppumiksaus. Tämän jälkeen jakso lähetetään tuottajalle. Tuottajan palautteen perusteella voidaan tehdä vielä pieniä muutoksia äänityöhön. Yleensä tuottajan tarkistuksen jälkeen voidaan jatkaa työssä eteenpäin ja tiedetään, että jakson äänisuunnittelutyö on valmis. Työn lopputulos on siten myös yhteydessä aikatauluihin. Työn tietää olevan valmis ”siitä, kun jakso pitää luovuttaa”. (Vehman 24.5.2018.)

“Äänisuunnittelussa on miljardeja vaihtoehtoja, kaikki voisi vaihtaa tai tehdä eri tai uudella tavalla, vähän paremmin. On siten vaikea päättää että nyt tämä on riittävän hyvä. Itseni tekisi mieli pitää kaikki alusta asti avoimena ja vielä viime hetkellä muuttaa kaikki koska voi tulla joku uusi ajatus.” Vehman 24.5.2018.

Äänisuunnittelun tavoitteiden saavuttamisen taustalla oli vahvasti ajatus siitä, että toteutuksessa kuuluisi ohjaajan näkemys. Äänisuunnittelulla yritettäisiin vahvistaa ohjaajan käsitystä sarjasta sekä tarjota niiden perusteella erilaisia vaihtoehtoja niin äänen kuin musiikin suhteen. Oleellista olisi myös, että äänisuunnitteluryhmän jäsenet näkevät ja puhuvat tarpeeksi toistensa kanssa työn lomassa. (Lehtinen 2018; Pyykkö 2018; Vehman 24.5.2018.)

4.3.4 Johtopäätökset jälkituotantovaiheesta

Vaikka äänityö on viimeinen työvaihe koko jälkituotantovaiheessa, voidaan se nähdä yhtä oleellisena muiden draamasarjan työosien kanssa. Äänisuunnittelun voisi nähdä draamasarjan viimeistelijänä, jolla pyritään vahvistamaan sen tarinan käsityksiä ja oleellisuuksia äänten avulla. Tämä näkyy myös sillä, että äänisuunnittelutyö muistetaan sitä edeltävissä työosissa, kuten kuvaleikkauksessa.

Jälkituotantovaihe äänisuunnittelutyön kannalta on hyvin kokeilunomaista, minkä kautta voidaan löytää draamasarjalle sopivimmat ratkaisut sen äänimaailman luomiseksi. Äänimaailman osien työstäminen sekä siten niiden eri vaihtoehtojen kokeilu perustuu pääosin ohjaajan näkemyksiin. Kokeilunomaisuus kertoo myös siitä, miten jälkituotantovaihe voi alati muuttua ja siten vaatii siihen osallistuvilta valmiutta tekemään muutoksia heidän vastualueillaan. Siten on ymmärrettävää, miksi tarkkoja äänimaailman elementtejä tai sävellyksiä ei suunnitella liikaa ennalta ennen kuin draamasarjan kuvaleikkaus on tehty.

Ylipäätään ohjaajan näkemykset sekä käsitykset draamasarjan tarinasta luovat pohjalle, millainen äänimaailma rakennetaan äänisuunnitteluun osallistuvien toimesta. Äänisuunnittelija ja säveltäjä ovat siten luomassa ohjaajan näkemyksiä heidän ammattitaitonsa ja tietämyksensä kautta. Sitä kautta myös heidän oma kädenjälkensä näkyy, vaikka ensisijaisesti ohjaaja päättää draamasarjan äänimaailman lopullisesta soundista.

Tämän myötä draamasarjan jälkituotantovaiheeseen voidaan nähdä myös perustuvan tiiviille yhteistyölle äänisuunnitteluun osallistuvien työntekijöiden kanssa. Vaikka jokaisella on oma vastualueensa, ovat kaikki yhtä lailla rakentamassa ohjaajan näkemystä draamasarjan tarinasta konkreettista äänimaailmaa eri äänielementtien ja musiikin kautta.

5 Johtopäätökset

Tämä kappale kiteyttää analyysissä käsiteltyjen vastausten perusteella ydinajatuksia draamasarjan äänimaailmasta sekä vastaa johdannossa asetettuihin tutkimuskysymyksiin. Mitkä ovat äänimaailman ainekset ja tehtävät draamasarjassa sekä miten äänimaailma sille toteutetaan? Mitä työvaiheita ja –tehtäviä draamasarjan äänimaailman toteutukseen kuuluu ja kenen vastuulla ne ovat? Millaisista äänistä ja millä perusteella draamasarjan äänimaailma rakentuu tietynlaiseksi?

Ennen kuin draamasarjan äänimaailman rakenteita voidaan suunnitella, tulee sillä olla jonkinlainen pohja. Draamasarjan äänimaailman lähtökohtana voidaankin pitää sen käsikirjoitusta. Vaikka sen yhteyteen ei olisi kirjoitettu mitään äänistä, miten ne kuuluvat tai millaisia ne sävyiltään ovat, antaa se käsityksen tarinan luonteesta ja ympäristöstä. Sen myötä kiteytyvät myös tarinan teemat. Siten käsikirjoituksen voi nähdä viitoittavan sitä, millaiseen äänimaisemaan tarina sijoittuu ja millä äänikerronnallisilla keinoilla kyseistä draamaa voisi tukea. Luotujen äänimaisemien ja äänikerronnan kokonaisuudet muodostavat siten draamasarjan äänimaailman. Käsikirjoituksen myötä äänisuunnitteluun osallistuvat voivat miettiä, miltä draamasarjan maailma kuulostaa, mitä sen ihmiset kuulevat, miten tarinan teemat kuuluvat sekä millaisin äänin tuetaan sen dramaturgiaa, jotta se välittyisi parhaiten katsojalle. Vaikka käsikirjoitukseen paneutuminen riippuu osittain pitkälti työroolista, voi käsikirjoitus viitoittaa *jokseenkin*, millainen äänimaailma draamasarjalla *voisi olla*, miten sen luomiseen voi valmistautua ja ennen kaikkea mitä ajatuksia se kussakin tekijässä herättää.

Kuten elokuva- ja televisiotuotannossa ylipäätään, draamasarjan äänimaailman luominen etenee tuotantovaiheittain: käsikirjoituksen valmistuessa alkaa esituotantovaihe, sen jälkeen kuvaukset ja lopuksi jälkituotantovaihe. Esituotantovaiheen voi nähdä vaiheena, jossa asetetaan äänimaailman toteutuksen suuntaa-antavat tavoitteet sekä työn valmistumisen aikataulu. Kuvauksivaiheessa puolestaan työ on kirjaimellisesti äänen tallentamista, jossa ennen kaikkea keskitytään dialogin äänittämiseen mahdollisimman hyvin. Jälkituotantovaihe on puolestaan draamasarjan äänimaailman toteutusprosessin luovien vaihe. Tällöin aletaan konkreettisesti rakentamaan eri osista, kuvausten äänityksistä, äänisuunnittelijan ja hänen työryhmänsä tekemistä äänielementeistä sekä säveltäjän säveltämästä musiikista, kokonaista äänimaailmaa draamasarjalle. Konkreettisten rakenteiden pohjalla ovat ohjaajan näkemykset, joiden mukaan äänisuunnittelija ja säveltäjä tekevät työtään sekä muovaavat niitä vaiheen edetessä, mikäli ohjaaja niin haluaa. Ennen äänisuunnittelua jälkituotantovaiheeseen sisältyy kuvan leikkaustyö, joka antaa tilaa ja ohjaa suuntaa

sille, millaiseksi sarjan äänimaailma voi muodostua ja mistä sen äänet voisivat saada parhaimmat paikat, jotta ne tukisivat tarinan dramaturgiaa.

Koukussa 2 –sarjalle oli tarkoitus luoda realistinen, kaupunkimainen ja kovahko äänimaailma, jossa korostuisivat lisäksi kaupungin reunapaikat sekä veden äärellä oleminen tiettyissä kohtauksissa. Tarina ja sen henkilöt puolestaan ilmentävät juonta, jossa korostuu rikos- ja alamaailma sekä samalla ihmissuhteet. Nämä kaikki tematiikan osat muodostaisivat Koukussa 2 –tarinan äänellisen ympäristön, johon sisältyvät kunkin sen eri tapahtumapaikat ja niiden äänikokonaisuudet. Koukussa 2 –esimerkin mukaisesti draamasarjan äänimaailmasta voi erottaa äänimaisemia, jotka ilmenevät yksilöllisinä ääniympäristöinä kussakin eri teoksessa. Kuten myös akustisen ekologian teorian mukaan, on draamasarjan äänimaisemat yksilöllisiä kokemuksia: tämä korostaa, että draamasarjassa äänimaisemat elävät kohtauksen mukaan, sekä limittäin että itsenäisesti. Draamasarjassa sille luodut henkilöhahmot kuulevat ne, ja heidän kautta katsojille pyritään luomaan käsitystä näiden henkilöhahmojen elinympäristöstä.

Draamasarjan äänimaailmasta voi myös erottaa äänikerronnan keinot. Äänikerronnan avulla määräytyy se, mitä ja miten äänielementtejä draamasarjassa on käytetty. Kuten myös Koukussa 2 –sarjassa, draamasarjan äänet luodaan tavanomaisilla elokuva- ja televisiotuotannossa käytetyillä äänielementeillä, joita ovat dialogi, äänipohjat, foley- ja muut tehosteet sekä musiikki. Näiden tyypillisten äänielementtien kautta korostetaan draaman kontekstissa tapahtuvia käänteitä ja tilanteita, kuten tässä veden läsnäoloa ja ulkopuolisuuden tuntua, unohtamatta dialogin kuuluvuuden ensisijaisuutta. Näin ollen draamasarjassa äänikerronnan tehtävä on luoda merkityksiä sekä korostaa niitä sen tarinan dramaturgiaan ja teemoihin perustuen suunnitellusti. Sen myötä draamasarjan äänielementtien käyttö toteutuu sitä mukaa, mikä on kullakin hetkellä oleellista äänikerronnan kannalta.

Kaikkein oleellisimmaksi draamasarjan äänikerronnan elementiksi nousee puhe eli dialogi. Dramaturgian kannalta on tärkeintä, että katsoja kykenee saamaan dialogista selvää: tähän panostetaan niin kuvausten äänittämisessä että jälkituotantovaiheessa leikkaamalla ja mahdollisesti jälkiäänittämällä puhetta. Äänimaailman muut elementit sijoitellaan sekä vahvistetaan sen mukaan, että dialogi saisi parhaimman mahdollisen kuuluvuuden draamasarjassa ennen muita.

Lopullisen äänimaailman valmistumista ohjaavat jo muodostuneet rakenteet, mitä kuvassa tapahtuu, mitkä ovat kuvauspaikat ja miten niiden äänittäminen on toteutunut, ketä kuvassa on sekä mikä on tarinan luonne kohtauksittain. Niiden perusteella toteutetaan, millaiset äänet äänimaailmassa kullakin hetkellä kuuluu. Vasta kuvausten jälkeen, kun dialogi on

saatu äänitettyä, voidaan alkaa miettimään äänten varsinaista sijoittelua kuvan kanssa sekä sitä, millä tavalla ne kuuluvat tarinassa. Kaikki tämä tapahtuu ohjaajan näkemysten sekä siten äänisuunnitteluun osallistuvien toteutusten mukaisesti. Siten draamasarjan äänimaailma koostuukin eri rakenteellisista, kussakin tuotantovaiheessa syntyvistä osista, jotka selkiintyvät ja siten syntyvät isoksi kokonaisuudeksi vasta jälkituotantovaiheessa.

Varsinaisen äänisuunnitteluryhmän muodostavat ohjaaja, äänisuunnittelija ja säveltäjä. Ohjaaja vastaa siitä, millaiseksi draamasarjan äänimaailma muodostuu. Hänen tehtävä on määrittää sarjan taiteellinen suunta sekä jatkuvasti tarkkailla, millaiseksi se rakentuu. Sen myötä ohjaaja on vastuussa siitä, miten draamasarja lopulta kuulostaa äänien ja musiikin kautta sekä siten, millaisen kokemuksen äänimaailma luo draamasarjan katsojille. Tämän vuoksi onkin oleellista, että ohjaaja osallistuu jatkuvasti äänisuunnittelijan ja säveltäjän työhön ja siitä keskusteluun, jotta heidän työnsä etenee mahdollisimman oikeaan, dramaturgiaa tukevaan suuntaan.

Äänisuunnittelija ja säveltäjä ovat draamasarjan äänimaailman varsinaisia rakentajia. He luovat ohjaajan näkemysten perusteella äänimaailman, joka tukee sarjan tarinaa. Äänisuunnittelija tuo kuvauksista saadut äänielementit hänen toteuttamien äänien yhteyteen ja siten rakentaa niistä tarinan kuultavan maailman. Säveltäjä puolestaan säveltää draamasarjalle musiikkia, jossa kuuluvat dramaturgiaa tukevat sävelet niille parhaiten soveltuvien soitinten kautta. Vaikka teoriapohjassa korostuu ajatus siitä, että ohjaajan ja äänisuunnittelijan tulisi olla jatkuvassa keskustelussa toistensa kanssa työn lopputuloksesta, on säveltäjän asema yhtä lailla tärkeä ottaa huomioon. Kun heillä kaikilla on yhteinen käsitys draamasarjan äänimaailman lopputuloksesta, voi itse äänet ja musiikki muodostaa yhteneväisen äänimaailman tarinassa.

Muut äänimaailman toteutukseen osallistuvat tekijät voi nähdä äänisuunnittelutyön rakennuspalojen kerääjinä. Ääniryhmä kuvauksissa vastaa siitä, millaista äänimateriaalia draamasarjaan saadaan. Kuvauksissa saatava materiaali ja sen laatu vaikuttavat jälkitöihin: äänisuunnittelija käyttää kuvauksissa saatua materiaalia, josta hänen tulee löytää parhaimmat osat. Myös kuvaleikkauksessa äänimaailman suunnittelu otetaan huomioon. Kuvaleikkaaja miettii oman työnsä ohessa jatkuvasti tulevaa äänityöskentelyä ja sen paikkoja. Siten kuvaleikkaajan rooli on oleellinen myös äänisuunnittelun kannalta: kuvaleikkaaja voi työllään tukea sekä ohjata äänisuunnittelua suuntaan, mikä olisi draamasarjan kerronnan kannalta paras.

Vaikka tekotavat perustuvat televisiosarjalle tyypillisille rakenteille ja sen mukaiselle etenemiselle, ei ole olemassa yhtä tiettyä tapaa tai kaavaa, jolla muodostetaan draamasarjan

äänimaailma. Jokaisen sen tekijän aiemmat kokemukset – tai miksei tuoreet näkemykset –, tottumukset ja osaaminen nivoutuvat vahvasti siihen, millä keinoin äänimaailma muodostetaan. Kyse on pikemminkin siitä, miten kukin äänitoteutukseen osallistuvista on kokenut parhaimmaksi tavaksi toteuttaa työnsä ja sitä myötä haluaa soveltaa tekotapoja toisen kanssa. Siten voi sanoa, että kussakin draamasarjassa kuuluu kunkin tekijän hiljainen tieto siitä, kuinka äänimaailma voidaan synnyttää käsikirjoitetulle tarinalle. Sen myötä esimerkiksi draamasarjan kirjallinen äänisuunnitelma ei ole välttämätön: oleellisempaa on, että kaikilla äänisuunnitteluun osallistuvilla on samanlainen käsitys draamasta ja sen äänimaailmallisesta kokonaisuudesta. Draamasarjan äänimaailman suunnittelu ja toteuttaminen onkin jatkuvaa ryhmätyöskentelyä, jossa korostuu kunkin työryhmän jäsenen erityinen vastuualue mutta kaikkien yhteinen päämäärä.

Draamasarjan äänityöskentelyssä korostuu jatkuvuus. Kun on kyse useamman kuin yhden tuotantokauden sisältävästä sarjasta, on luontevaa ja melkeinpä toivottua jatkaa suurin piirtein samoilla työntekijöillä. Näin pohja ja käsitys äänimaailmasta on valmiiksi tiedossa ja siitä on luonteva jatkaa. Toisaalta on tärkeä muistaa kyky uudistua: vaikka sarja käsittelee useamman tuotantokauden, ne kehittyvät itsessään ja voivat siten olla toisesta selkeästäkin poikkeavia, mikä puolestaan vaikuttaa äänimaailmaan. Aiempaan viitaten draamasarjan tekijät *saattavat* myös valikoitua sen perusteella, kuinka paljon tekijät ovat tehneet töitä keskenään aiemmin muiden projektien parissa: tekotavat ovat entuudestaan tiedossa ja siten niitä voi mahdollisesti kukin ennakoida sekä mukautua siten myös omassa työosuudessaan.

Yhtäältä katsottuna draamasarjan äänimaailman ainekset heijastavat sen omaa, varsinaista lopputulosta. Draamasarjan äänimaailma perustuu niin itse tarinaan, miten se halutaan esittää, ketkä tarinassa näyttelevät, millainen kokemus äänisuunnittelutyöryhmällä on ja millaiset ovat heidän tapansa työskennellä sekä mitkä ovat heidän näkemyksensä draamasarjan äänimaailmasta. Lopputulosta määrittää paljolti se, että kaikki äänityöhön osallistuvat tietävät työnsä päämäärän ja heillä on samanlainen näkemys siitä. Draamasarjojen äänimaailmat ovat siten kukin oma näennäinen, juuri tietyllä tavalla ja tietyistä osista kuuluva yksilönsä.

Koska äänityö draamasarjassa voi vaihdella toteutuksiltaan tuotannoittain, voisi jatkotutkimuskohteena toimia hieman erilainen toteutustapa. Tällöin tutkimuksessa voitaisiin tarkastella draamasarjan äänimaailman toteutusta jälleen uudesta näkökulmasta, toisen draamasarjan ja tuotannon kautta. Siten draamasarjan äänimaailman toteutustavoista ja niiden toimivuudesta voidaan saada monipuolista näkemystä ja mahdollisesti sitä kautta uusia käytäntöjä tekijöiden keskuuteen. Toisaalta opinnäytetyö voi toimia hyvin myös ver-

tailukelpoisena kohteena toiselle tutkimukselle, kun tutkitaan draamasarjan äänimaailmaa sekä sen toteutustapoja. Tässä korostuu jälleen äänimaailman toteuttamisen vapaus: koska äänimaailman tuottaminen perustuu pitkälti yhtäläisiin, ennalta määriteltyihin *näkemyksiin* eikä *täysin* valmiin lopputuloksen ennalta suunnittelemiseen, voi äänimaailman toteuttamista eri draamasarjoissa vertailla hyvinkin luontevasti keskenään ja sitä myöten tuoda esiin erilaisia, toimivia näkemyksiä alan piiriin.

6 Keskustelu

Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli tutkia, mitkä ovat äänimaailman ainekset ja tehtävät draamasarjassa. Tässä opinnäytetyön viimeisessä kappaleessa peilataan opinnäytetyön onnistumista itsessään. Mitä uutta opinnäytetyön parissa tehty tutkimus antaa lukijalleen? Mitä muuta työ olisi voinut sisältää? Mitä asioita voidaan kertoa opinnäytetyön onnistumisesta?

Varsinaista analyysiä varten tutkimus tarvitsi itselleen teoriapohjan jo olemassa olevasta tiedosta. Analyysin teko sijoittui tutkimuksenteon alkuvaiheille, jolloin olikin yllättävää huomata, kuinka niukasti televisiosarjojen tekemisestä on kirjallista tietoa loppupeleissä. Moni teoriaosuuden tiedoista koostuukin elokuva-alan käytännöistä. Tämä oli kuitenkin tutkimusta tehdessä tiedossa: etenkin Suomessa ala on varsinaisen pieni, ja tekotavat suhteutetaan kyseisen projektin mukaan. Osittain tietoa televisioalan käytännöistä ja etenkin sen äänimaailman tekotavoista löytyi myös aiemmin tehdyistä opinnäytetöistä varsinaisen kirjallisuuden ja muiden lähteiden lisäksi. Nämä opinnäytetyöt olivat kaikki muodoltaan *produkteja*, opinnäytetyön tekijöiden omien projektien tutkimista ja selventämistä kirjallisessa muodossa. Siten voi sanoa, että tutkimuksen analyysi antaa tietoa käytännön soveltamisessa kirjallisessa muodossa, jotka voi suhteuttaa vastaamaan draamasarjan äänimaailman perusaineksiin ja –tekotapoihin. Kuten myös aiemmissa tutkimuksissa korostuu projektikeskeisyys, korostuu tässäkin tutkimuksen johtopäätöksessä se, että kukin draamasarja on oma yksilönsä ja sitä mukaa eroavaisuudet sen äänimaailman toteutuksessa voivat olla mahdollisia, vaikka peruskäytännöt ovat aina kaiken tekemisen pohjalla.

Analyysiä varten haastatteluiden kysymysrungot oli suhteutettu niin, että ne peilaisivat draamasarjan äänimaailman luomista vaihe vaiheelta, mitä mukaa myös vastaukset myötäilisivät todellista tekemistä analyysissä. Tutkimuksessa onnistunutta on myös juurikin se, että se kertoo konkreettisesti, miten draamasarjan äänimaailma luodaan sekä kuinka se tapahtuu vaihe vaiheelta. Opinnäytetyössä nimenomaan konkreettisuus ja kronologisuus vastaavat, että työ itsessään on selkeä.

Työ on onnistunut myös siinä suhteessa, että se kykenee kuvamaan draamasarjan äänimaailman toteutukseen osallistuvien työnkuvista yksilöllisesti. Toki niitä kuvataan alan kirjallisuudessa sekä aiemmissa opinnäytetöissä yhtälailla. Niiden mukaisesti tämä tutkimus voidaan liittää yhtä lailla relevanttien lähteiden joukkoon, kun halutaan löytää tietoa draamasarjan äänimaailman osallistuvien asemasta ja heidän osallisuudestaan. Työssä myös korostuu se, että draamasarjan äänimaailman luominen ei riipu pelkästään varsi-

naisten äänen tai musiikin tekijöiden äänimaailmasta vastaamisesta. Yhtälailta siihen osallistuvat myös ohjaaja sekä kuvaleikkaaja, jotka antavat oman näkemyksensä ja työpanoksensa sen lopulliseen toteutumiseen. Tätä mukaa voi työstä kertoa, että se kertoo oleellisesti draamasarjan äänimaailman tekijöiden yhteisestä vastuusta ja määränpäästä kohti myös yhteistä lopputulosta.

Vaikka opinnäytetyö kuvaa hyvin konkreettisesti, kuinka draamasarjan äänimaailma luodaan ja mistä se koostuu, olisi työn tekemistä varmasti helpottanut, mikäli itselläni työnteekijänä olisi ollut ammattimaisempi ote käsiteltävään asiaan. Sekä opinnäytetyön teoriapohjan että haastatteluiden teon myötä tutkimukseen tuli hyvin paljon sellaista termistöä ja käytäntöä, jotka oli kyettävä ymmärtämään sekä selventämään tähän aineistoon. Tämä myös saattaa kuulua opinnäytetyön kielessä: voi olla, että opinnäytetyön kieli on liiankin maanläheistä, jolloin elokuva- ja televisioalan äänityön termistö ja käytänteet saavat liian yksinkertaisen kuvan verrattuna mitä ne todellisuudessa ovat.

Onnistumisen häilyvyyttä puoltaa myös juurikin se, että kirjoitettu analyysi perustuu yhteen projektiin ja sitä myötä kokemukseen, josta ei ole juurikaan aiempaa tutkittua tietoa yleisellä tasolla. Tässä korostuu nimenomaan aiheen aiempi tutkimattomuus: vaikka aiheesta ollaan käsitelty aiemmin tehdyissä opinnäytetöissä, voisi silti olla paikallaan, että aiheesta olisi tarjolla yksinkertaistettua, kokemuksista riippumatonta teoriaa. Toki työ antaa uuden näkökulman ja myös hyödyntää omaa tietoani opinnäytetyön tutkiman draamasarjan harjoittelijana. Varsinainen aiempi tieto olisi kuitenkin voinut selkeyttää nimenomaan draamasarjan äänimaailman tekemistä itsessään ja sitä myötä tuoda tutkimukselle entistä ammattimaisempaa luotettavuutta.

Tutkimuksen maanläheisyyttä ja ammattimaisemman otteen puuttumista laskematta on koettavaa, että opinnäytetyö on onnistunut sille asetettuihin tavoitteisiin nähden hyvin. Opinnäytetyö vastaa yhtäältä asetettuihin tutkimuskysymyksiin ja hyödyntää niissä teoriaa sekä haastatteluissa saatuja vastauksia. Haastattelukysymysten laatimiseen käytettiin tarpeeksi aikaa, minkä vuoksi ne olivat muodoltaan suhteellisen ehjät, mitkä varmasti vaikuttivat tarpeellisten tietojen saavuttamiseen. Ennen kaikkea haastatteluista oli tarpeeksi sekä haastateltavat oikeat henkilöt suhteessa opinnäytetyön aiheeseen. Eri työnkuvat auttoivat avaamaan aihetta monipuolisesti sekä saavuttamaan *mahdollisimman* laadukkaan lopputuloksen opinnäytetyössä.

Tutkimus oli myös onnistunut työ siinä suhteessa, että se loi itseni tutkimuksen tekijänä entistä vahvemman suhteen äänimaailmojen luomiseen sekä ylipäättään äänen parissa työskentelyyn. Vaikka omat tulevaisuuden näkymät medianomina ovat suhteellisen epä-

selvät, en halua sulkea pois ajatusta siitä, että työskentelisin joskus uudestaan draama-sarjan äänimaailman parissa. Ääni ja sen muodot ovat kiehtova laji kokonaisuudessaan eri elementteineen ja eri alustoilla. Siten työskentely sen parissa jälleen tuntuisi tilaisuudelta, jota en voisi jättää välistä, mikäli mahdollisuus saapuu uudestaan eteeni. Tämän kokemuksen myötä oma työni voi toivottavasti olla myös inspiraatio – ja ennen kaikkea kannustin – jollekin toiselle, joka miettii äänten parissa työskentelyä ja sen tuomia uranäkymiä.

Lähteet

AV-arkki. 2012. Mitä kuuluu? Ääni osana audiovisuaalista kerrontaa. Trio-Offset Oy. Helsinki. Luettavissa: http://mediataidekasvattaa.fi/wp-content/uploads/2014/01/mita_kuuluu_opetuspaketti_1.pdf Luettu 17.4.2018.

Guzy, Marinna. Julkaistu 4.5.2017. The Sound of Life: What Is a Soundscape? Luettavissa: <https://folklife.si.edu/talkstory/the-sound-of-life-what-is-a-soundscape> Luettu 5.4.2018.

Hankonen, Inka. Rakkaus on riippuvuuksista suurin – Koukussa-sarjan toista kautta kuvataan. Julkaistu 17.11.2017. Luettavissa: <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2017/11/17/rakkaus-on-riippuvuuksista-suurin-koukussa-sarjan-toista-kautta-kuvataan> Luettu 9.3.2018.

Hiltunen, S. 2016. Kauhua korville – Aidosti pelottavan äänimaailman luominen. Lapin ammattikorkeakoulu. Luettavissa: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/112537/Hiltunen_Sami.pdf?sequence=2&isAllowed=y Luettu 16.4.2018.

Ikonen, A. & Määttä, V. 2016. Simulaatiotilojen äänimaailman luominen Karelia-ammattikorkeakoulun Tikkarinteen kampukselle. Karelia-ammattikorkeakoulu. Joensuu. Luettavissa: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/107946/Ikonen_Antti_Maatta_Ville.pdf?sequence=1&isAllowed=y Luettu 4.4.2018.

Kelhä, Kyösti. 1994. Television sarjafilmiä myyteistä ja vastamyyteistä sekä sarjafilmiä hyödyntämisestä ilmaisutaidon opetuksessa. Teoksessa Lehtonen, J. & Tanttu-Knapp, H. (toim.). DRAAMA. NYT. Kirjoituksia ilmaisukasvatuksesta alalta. Jyväskylän yliopiston täydennyskoulutuskeskus ja opettajankoulutuslaitos. Jyväskylä.

Keränen, V. Lamberg, N & Penttinen, J. 2005. Digitaalinen media. Docendo. Jyväskylä.

Kivi, E. 2012. Kuinka kuvat puhuvat – elokuvaäänen pidempi oppimäärä. Books on Demand GmbH. Helsinki.

Koivumäki, A. 1993. Äänikerronta. Painatuskeskus. Helsinki.

- Koivumäki, A. 2005. Äänikerronnan lähtökohtia. Äänipää. Luettavissa:
http://www.aanipaa.tamk.fi/lahto_1.htm Luettu 1.3.2018.
- Koivumäki, A. 2007. Tehosteet. Äänipää. Luettavissa:
http://www.aanipaa.tamk.fi/teho_1.htm Luettu 16.4.2018.
- Korpinen, P. & Kenttämies, J. 2006. Äänimaiseman peruselementit. Äänipää. Luettavissa:
http://www.aanipaa.tamk.fi/maise_1.htm Luettu 5.4.2018.
- Kärki, Taneli. Julkaistu 6.1.2018. Analyysi: Silta voi jäädä viimeiseksi Nordic noir – jättihitiksi – Onko epookki seuraava tv-sarjabuumi? Luettavissa:
<http://www.kaleva.fi/uutiset/kulttuuri/analyysi-silta-voi-jaada-viimeiseksi-nordic-noir-jattihitiksi-onko-epookki-seuraava-tv-sarja-buumi/780910/> Luettu 4.4.2018.
- Latvala, Jussi. Julkaistu 20.9.2016. Vihdoin Suomessakin tehdään nordic noiria: Sorjonen yrittää tehdä Sillat. Luettavissa:
<https://yle.fi/ylex/uutiset/vihdoin-suomessakin-tehdaan-nordic-noiria-sorjonen-yrittaa-tehdä-sillat/3-9179963> Luettu 4.4.2018.
- Lehtinen, A. 23.5.2018. Säveltäjä. Haastattelu. Helsinki.
- Lehtinen, P. 2003. Moniääninen monologi – Retorisesta yksinpuhelusta moniääniseen monodraamaan. Tampereen yliopisto. Luettavissa:
<https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/91632/gradu00312.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Luettu 16.4.2018.
- Mediakasvatus Metka Ry 2018. Ääni. Luettavissa:
<http://mediametka.fi/opetusmateriaalit/muu-opetusmateriaali/aanet/> Luettu 28.2.2018.
- Moskito Television. 2017. Tuotantoinfo. Helsinki.
- Mukku, P. 2010. Valetrailerin äänimaailma. Kaikuja 80-luvun toimintaelokuvista. Kemi-Tornion ammattikorkeakoulu. Tornio. Luettavissa:
<https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/19279/Pasi%20Mukku.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Luettu 3.5.2018.

- Niemelä, R. 2014. Elokuvaäänen tietopaketti – elokuvaäänen elementit. EMUTE-musiikkiteknologiasivusto. Luettavissa: <http://emute.edu.fi/ohjelmat/artikkelit/elokuvaääni-elementit> Luettu 16.4.2018.
- Nykänen, Riika. Julkaistu 4.11.2015. Illalla televisiossa: Kotimainen rikossarja koukuttaa – vihdoinkin suomalainen nordic noir? Luettavissa: <https://www.is.fi/viihde/art-2000001030217.html> Luettu 4.4.2018.
- Pehkonen, T. 2012. Ääni ja ääniefektit elokuvassa. Historia ja merkitys. Tampereen ammattikorkeakoulu. Luettavissa: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/45645/Pehkonen_Tiina.pdf?sequence=2&isAllowed=y Luettu 17.4.2018.
- Peni, P. 4.6.2018. Äänittäjä. Haastattelu. Helsinki.
- Pirilä, K. & Kivi, E. 2017. Otos: Elävä kuva – elävä ääni. Books on Demand. Helsinki.
- Pyykkö, M. 22.5.2018. Ohjaaja. Puhelinhaastattelu. Helsinki.
- Pyykkö, M. 11.6.2018. Ohjaaja. Sähköposti. Helsinki.
- Sippola, M. 25.5.2018. Kuvaleikkaaja. Puhelinhaastattelu. Helsinki.
- Sippola, M. 26.6.2018. Kuvaleikkaaja. Sähköposti. Helsinki.
- Taideyliopisto. Julkaistu 11.10.2016. Dramaturgian koulutusohjelman päivittyvä sanakirja on julkaistu. Luettavissa: <http://www.uniarts.fi/uutishuone/dramaturgian-koulutusohjelman-p%C3%A4ivittyv%C3%A4-sanakirja-julkaistu> Luettu 28.3.2018.
- Tegel, A. 2013. Elokuvan tarinallinen äänikerronta – miten äänisuunnittelija luo elokuvan ääniraidan yhteistyössä ohjaajan kanssa. Turun ammattikorkeakoulu. Luettavissa: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/62430/Opinnaytetyo_Aleksi_Tegel_0506_TurkuAMK_Viestinta.pdf?sequence=1&isAllowed=y Luettu 2.5.2018.
- Tieteen termipankki, 2015. Dialogi. Luettavissa: <http://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:dialogi> Luettu 22.9.2018.

Tieteen termipankki, 2017. Draama. Luettavissa:

<http://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:draama> Luettu 9.3.2018.

Uimonen, Heikki. Äänimaisema – ai mikä? Suomen Akustisen Ekologian Seura. Luettavissa: <http://www.aanimaisemat.fi/p/aanimaisema-ai-niin-mika.html> Luettu 5.4.2018.

Vehman, A. 24.5.2018. Äänisuunnittelija. Haastattelu. Helsinki.

Viherä, Esa. Julkaistu 11.12.2008. Akustinen horisontti. PRIIMA – Puhuttelevaa aikuisasi-
aa. Luettavissa: <http://vintti.yle.fi/yle.fi/priima/node/447.html> Luettu 5.4.2018.

Zager, M. 2015. Writing music for commercials: Television, radio and new media. Row-
man & Littlefield. Maryland.