

Opinnäytetyö (AMK)

Nukketeatteri

2019

Valtteri Alanen

## ÄÄNISUUNNITTELUA HARJOITTEILLA

- Äänisuunnittelun työkaluja työryhmälle

Valtteri Alanen

## ÄÄNISUUNNITTELUA HARJOITTELLA

- äänisuunnittelun työkaluja työryhmälle

Kirjallisena opinnäytetyönäni olen sovittanut teatteriäänisuunnittelijan työtä työryhmän kesken toteutettavien harjoitteiden muotoon. Opinnäytetyön materiaalina olen käyttänyt ääni- ja teatterityöhön sekä äänen filosofiaan liittyvää kirjallisuutta ja omaa kokemuspohjaani niin teatteriäänisuunnittelijana kuin teatterin tekijänä laajemminkin.

Avaan ensin äänen kanssa työskentelyyn liittyvää perustermistöä, ja puran äänen kanssa työskennellessäni kohtaamani äänen kahtiajaon musiikkiin ja hälyyn. Esittelen myös kolme omalle äänityölleni keskeistä peruselementtiä: kappaleen, tilan ja tehosteen, sekä määrittelen lyhyesti muita teatteriesitykseen liittyviä ääni-ilmiöitä.

Tämän opinnäytetyön keskeisintä sisältöä ovat harjoitteet, jotka tähtäävät keskeneräisen näytelmän äänisuunnitelman elementtien luomiseen, tai teoksen äänisuunnittelun muuten eteenpäin viemiseen. Harjoitteet on jaoteltu virittäviin, ryhmäimprovisatorisiin, nuotteja tai nuotintamista hyödyntäviin sekä ääniteknologiaa vaativiin harjoitteisiin. Suurin osa harjoitteista on kuitenkin kirjoitettu teknologisesti agnostiseen ja osallistujien kannalta tasa-arvoiseen muotoon, jotta kynnys niiden toteuttamiseen olisi mahdollisimman matala.

Lopuksi esittelen äänisuunnittelulle sovittamani devising-teatterin valmistusprosessin, ikään kuin viitekehyksenä äänisuunnittelun harjoitemuotoiselle työstämiselle. Pohdin myös lyhyesti omaa polkuani äänisuunnittelijaksi ja teatteritaiteilijaksi.

ASIASANAT:

Äänisuunnittelu, teatteri, devising, ryhmäimprovisaatio

Valtteri Alanen

## WORKSHOPPING SOUND

- sound- designers' tools, as applied for a workgroup

For this thesis I have transposed elements of a sound-designers work into exercises for a workgroup. As material for the thesis, I have used literature concerning sound-work and the philosophy of sound in theatre and in general, as well as my own experience as a sound designer and a theatre artist.

At first, I introduce some basic terminology of the field, and deconstruct the division of sound into noise and music. I also present three basic categories for elements of a sound-design, as well as a number of sound-phenomena associated with a theatre performance.

Central to the thesis is a collection of exercises, that aim to create elements for, or otherwise develop, a sound-design for a theatre piece in the making. I have divided them in to four categories: exercises to tune the work group, for group-improvisations, to work with notation and to work with technological equipment. However, I have strived to write most of the material as technologically agnostic and for a group of equal individuals, so as to keep the barrier to put the exercises in to practice as low as possible.

Finally, I present a process of devised theatre, as applied to the work of a sound designer. The purpose of this is to provide context for the exercises. I also shortly ponder on my path towards becoming a sound-designer and a theatre-artist.

### KEYWORDS:

Sound-design, theatre, devising, group-improvisation



# SISÄLTÖ

<b>SANASTO</b>	<b>6</b>
<b>1 JOHDANTO</b>	<b>1</b>
<b>2 ÄÄNI ESITYKSESSÄ</b>	<b>4</b>
2.1 Musiikki, häly ja hiljaisuus	4
2.2 Äänen roolit esityksessä	5
<b>3 HARJOITTEITA</b>	<b>8</b>
3.1 Virittäytyminen	8
3.2 Ryhmäimprovisaatiot	11
3.3 Nuotit	15
3.4 Äänitekologia	19
<b>4 PROSESSI</b>	<b>22</b>
4.1 Devising	22
4.2 Äänisuunnittelu Devising-prosessina	22
<b>5 LOPUKSI</b>	<b>26</b>
<b>LÄHTEET</b>	<b>28</b>

# SANASTO

Ambiensi	Ilmapiiri, tunnelma.
Devising	Teatterin tekemisen tapa, jota voisi kuvailla esimerkiksi ”(yhteis)toiminnallisena ja tutkimuksellisenä draamatyöpajojen joukkona” (Heikkinen 2006, 1).
Hiljaisuus	Kokemus äänen puutteesta.
Häly	Ääntä, joka ei ole tarkoituksenmukaista.
Kaikulaite	Tekninen väline, esimerkiksi kitarapedaali tai tietokoneohjelma, joka toistaa siihen syötetyn signaalin tietyllä viiveellä.
Mikrofoni	Äänen sieppaamiseen ja sen sähköiseksi signaaliksi muuttamiseen tarkoitettu laite.
Mikittää	Mikrofonin käyttäminen tiettyjen äänten sieppaamiseksi.
Musiikki	Merkityksellisesti ja tarkoituksenmukaisesti aikaan sijoiteltua ääntä.
Nuotti	Musiikin kirjallinen muoto.
Takaisinkytkentäsilmukka	Mikä tahansa rakenne, jossa alkuperäinen syöte, tai signaali, johdetaan takaisin lähteeseensä tiettyä reittiä pitkin niin, että se kiertää tätä reittiä lähteestään ja sinne takaisin uudestaan ja uudestaan.
Äänentoistolaitteisto	Teknisten välineiden kokoelma, jotka vahvistavat ja toistavat niihin syötetyn signaalin.
Ääni	Joustavan välittäjäaineen värähtelyä, jonka korva muuntaa kuuloaistimukseksi (Helmholtz 1912, 7).

# 1 JOHDANTO

Tämä teksti on kirjoitettu ääniä suunnittelevan teatteritaiteilijan näkökulmasta teatterityöryhmälle, jolta puuttuu äänisuunnittelija. Vapaan kentän teatterituotannoissa, kuten opiskelijatuotannoissakin, työryhmät ovat usein pieniä, eikä pienen budjetin apurahavetoisiin projekteihin ole aina mahdollista palkata erikseen äänisuunnittelijaa. Lisäksi työryhmän jäsenten monialaisuus voi myös toimia vahvuutena ryhmän taiteellisessa työskentelyssä. Nämä ovat asioita, jotka olen saanut viime vuosien aikana huomata kouriintuntuvasti omassa työskentelyssäni. Niinpä olen halunnut tähän opinnäytetyöhön kerätä mahdollisia tapoja toteuttaa esityksen äänisuunnittelu yllämainituissa tilanteissa, joissa äänisuunnittelijan hankkiminen tiukasti rajatulle tontille ei ole mahdollista tai produktion kannalta mielekäästä. Voisimmekin ajatella opinnäytetyön vastaavan seuraavaan kysymykseen: miten äänisuunnittelijaton työryhmä voisi tuottaa äänisuunnitelman valmistumassa olevaan teatteriesitykseen?

Opintojeni aikana, ja tätä tekstiä työstäessäni olen tutustunut ääntä monipuolisesti käsitteleviin teksteihin, ja niistä olenkin omaksunut runsaasti ajatuksia suoraan tähän opinnäytetyöhön, tai siinä esittelemieni harjoitteiden ja ajattelutapojen taustalle. Merkittävimpinä teksteinä tähän työhön ovat vaikuttaneet Luigi Russolon futuristinen manifestikoelma Hälyjen taide (suom. Tiekso 2018), sekä Eero Aron äänityön oppikirja Tilaääni (2006). Lisäksi viime vuosisadan kokeellisen musiikin tekijät ja teokset ovat vaikuttaneet suuresti äänityölliseen ajatteluuni. Näistä mainittakoon tässä erityisesti Cornelius Cardew'n *Treatise* (1967), sekä sitä avaava *Treatise Handbook* (Cardew 1970), joiden varaan perustan mm. parikin tässä opinnäytteessä esittelemääni harjoitetta.

Kirjoitan tätä opinnäytetyötä nimenomaan teatteriesityksen äänisuunnittelusta, sillä juuri teatteriin äänien suunnittelemisesta minulla on eniten kokemusta. Sen lisäksi, että olen opintojeni aikana Turun AMK:n Taideakatemiassa päättänyt toimimaan äänisuunnittelijana niin opiskelijatuotannoissa kuin työharjoitteluissa ja muissa ammatillisissa konteksteissa, olen toiminut teatteritaiteen parissa yli puolitoista vuosikymmentä. Enpä olisi lapsena Kaarina-Teatterissa harrastajanäyttelijänä toimiessani arvannut mihin tämä polku minut vielä johtaa. Olen vuosien aikana toiminut teatteriproduktioissa mitä moninaisimmissa tehtävissä: mm. näyttelijänä, nukenkäsittelijänä, muusikkona, ohjaajana ja opettajana. Taideakatemiassa nukketeatteritaiteilijan ja teatteri-ilmaisun ohjaajan opinnoissa

olenkin kasvanut tekijäksi, jota kiinnostavat ”perinteisen” näyttelijäntyön ohittavat ja ylittävät kerronnan tavat, sekä tasa-arvoista taiteilijuutta ja tekijyyttä kohti pyrkivä työskentely. Olen huomannut, että hienointa teatteritaiteessa on juuri se, että lähes mikä tahansa on mahdollista lähes kenelle tahansa. Niin minustakin on tullut ääniä suunnitteleva teatteritaiteilija, vaikka vuosien aikana saamani muodollinen koulutus sisältääkin varsin vähän ääniteknologista tai musiikin teorian opetusta.

Tämän lisäksi teknologian, teollisuuden ja kulutusyhteiskunnan kehitys on tällä hetkellä vaiheessa, jossa ammattimaiset musiikin ja äänen tuotantovälineet ovat myös lähes kenen tahansa ulottuvilla. Joitakin vuosikymmeniä sitten kymmenien tai satojen tuhansien eurojen edestä välineitä sisältänyt studio mahtuu nykyään yhteen kannettavaan tietokoneeseen ja sen ohjelmistoon. Toki mm. laadukas mikrofoni ja äänikortti ovat edelleen oleellisia hankintoja ammattimaiseen laatuun pyrkivälle äänen tuottajalle, mutta näidenkin laitteiden kustannustaso on vähintään maltillisella säästämisellä lähes kaikkien saatavissa. Äänen tuotantovälineitä ei ole myöskään aina välttämätöntä omistaa. Monilla yhteisöillä, esimerkiksi ammatti- ja harrastajateattereilla on teknistä kalustoa omasta takaa, ja mistä tahansa keskinkertaisen suorituskyvyn omaavaa tietokonetta muutamaksi viikoksi lainaamalla on mahdollista tuottaa jo varsin hyvälaatuinen äänisuunnitelma teatteriesitykseen. Niinpä kuka tahansa toimivat korvat, mielikuvituksen ja määrätietoisuuden omaava henkilö voi ottaa äänisuunnittelijan työnkuvan itselleen.

Vaikka joissain tämän opinnäytteen harjoitteissa, ja äänisuunnittelijan työssä yleensäkin, esimerkiksi mikrofonit ja tietokone ovat varsin keskeisiä välineitä, ei tämä teksti opasta niiden käyttämistä. Maailma on jo täynnä hyviä tekstejä ja muuta materiaalia, joiden avulla ääniteknologiaan perehtymätönkin pääsee helposti liikkeelle äänisuunnittelijan työssä. Tässä tekstissä keskityinkin siihen, mikä ryhmälähtöiselle äänisuunnittelulle on oleellisempaa: äänelliseen ajatteluun ja sen soveltamiseen käytännön toiminnassa.

Toki ääniä voi teatteriesitykseen tuottaa muutenkin kuin teknisin apuvälinein, mikä tietysti entisestään vahvistaa minkä tahansa työryhmän mahdollista toimijuutta äänisuunnittelijana. Niinpä myös suurin osa tässä tekstissä kuvatuista harjoitteista on kirjoitettu lähtökohdista, joissa äänien tekijät eivät välttämättä tarvitse mitään muuta kuin omat kehonsa ja tilaa työskentelylleen. Ovathan nämä tekijät, esiintyjä ja tila, ylipäätään ainoat asiat, joita teatterin tekemiseen tarvitaan, yleisön lisäksi tietysti. Niinpä koen arvokkaaksi avata äänityöskentelyä niin, että tila ja tekijät ovat tarvittaessa täysin riittävä resurssi myös esityksen äänien suunnitteluun ja esitysvaiheessakin niiden tuottamiseen ja toistamiseen.



Tässä tarkoituksessa esitän äänisuunnittelun menetelmiä harjoitteiden avulla ja hahmotan itselleni tyypillisen äänisuunnitteluprosessin suuntaviivoja devising-prosessin kautta. Opinnäytetyön alussa avaan äänellistä ajattelua, sekä äänityöhön liittyvää termistöä. Esittelen myös kolme peruskategoriaa, kappaleen tilan ja tehosteen, joihin itse miellän esityksen äänielementtien solahtavan.

Kolmannessa luvussa esittelen harjoitteita, joita työryhmä voi soveltaa äänisuunnittelun tekemiseen. Harjoitteet on jaettu virittäviin, ryhmäimprovisatorisiin, nuottien kanssa työskentelyyn perustuviin ja ääniteknologiaan perustuviin harjoitteisiin. Kuten todettu, olen pyrkinyt kirjoittamaan harjoitteet teknologian kannalta agnostisiksi, tai jopa ilman teknisiä apuvälineitä toteutettaviksi. Lisäksi pyrin viittaamaan harjoitusta toteuttavaan työryhmään, harjoitteen osallistujiin, tasa-arvoisena joukkona aina kun tämä on harjoitteen kannalta mielekästä. Tämä perustuu tahtooni madaltaa kynnyksiä teatterin tekemiseen kenelle tahansa, sekä tasa-arvoista työskentelyä koskevaan mielenkiintoni.

Opinnäytetyön neljännessä kappaleessa esittelen erään devising-prosessin perusrakenteen, perustuen Sanna Heikkisen pro graduun Devising teoriassa ja käytännössä (2006). Onhan tarkoitukseni hahmotella mahdollinen tapa toteuttaa kokonainen äänisuunnitelma työryhmän voimin, ei vain yksittäisiä äänisuunnittelun elementtejä. Niinpä tarjoan devising-prosessia tässä tekstissä varsin vapaamuotoisena, mutta silti jo työskentelylle tiettyä suuntaa ja rakennetta antavana viitekehyksenä.

Lopuksi kerään yhteen havaintojani sekä ajatuksia työryhmämuotoisesta äänisuunnittelusta, sekä teatterityöstä yleensä, ja kiitän heitä, joille kiitos kuuluu. Tässä kohtaa haluan kuitenkin jo kiittää opinnäytetyöhöni tutustuvan silmä- tai korvaparin omistajaa. Toivottavasti tästä työstä on hänelle iloa, kuten sen tekemisestä on ollut minulle. Ehkäpä tämä opinnäytetyö tarjoaa jonkin lukijalleen uuden ajatuksen siemenen. Ainakin sen kirjoittaminen on johdattanut minut lukemattomien uusien ajatusten, ja kiinnostavien tekstien ääreen, joiden parissa teatteritaiteilijan matkaa on tämän koulutuksen jälkeen hyvä jatkaa.

## 2 ÄÄNI ESITYKSESSÄ

Tässä luvussa avaan teatteriesitykseen äänien suunnittelemisen kannalta keskeisiä käsitteitä niin oman ajatteluni kuin kirjallisuudenkin pohjalta. Ensin avaan ääneen liittyvää käsitteistöä sinänsä, ja luvun loppupuolella kirjoitan nimenomaan teatteriesityksen kontekstissa esiintyvistä äänestä.

### 2.1 Musiikki, häly ja hiljaisuus

Ei ole olemassa esitystä, jossa ei olisi ääniä. Viimeistään yleisön kokemuksessa kaikki näytännön aikana kuuluvat äänet tulevat osaksi esitystä. Tämän takia äänet kannattaa esitykseen yleensä suunnitellakin. Ääni kokemuksena jakautuu omassa ajattelussani kolmeen ilmiöön: musiikkiin, hälyyn ja hiljaisuuteen. Näyttämön yhteyteen äänisuunnittelijan rakentamat äänet jaan kappaleisiin, tiloihin ja tehosteisiin, jotka ovat kaikki oikeastaan musiikkia. Myös äänisuunnittelijan perinteisen tontin ulkopuolella tapahtuu paljon asioita, jotka tuottavat ääniä esityksessä. Näitäkään ilmiöitä ei kannata äänisuunnittelijana, eikä varsinkaan ääniä työryhmänä suunniteltaessa, ohittaa.

*Ääni* on välittäjäaineen värähtelyä, jonka korva muuttaa kuuloaistimukseksi (Helmholtz 1912 [1863], 7).

*Musiikki* on sanana ilmeisesti lähes mahdoton määritellä tyydyttävästi. Esimerkiksi kieli-toimiston sanakirja puhuu ”taidelajista, jossa ilmaisuvälineenä ovat sävelet” (2018), mutta ei tarvitse kuin kuunnella muutama sekunti mitä tahansa vuonna 2019 julkaistua musiikkia todetakseen määritelmän täysin riittämättömäksi. Musiikissa on kyse paljon muustakin kuin yksittäisten sävelkorkeuksien asettelusta aikaan suhteessa toisiinsa. Säveltäjä Edgar Varése on kutsunut tuotantoaan ”organisoiduksi ääneksi” (Goldman 1961), joka pääsee määritelmänä jo mielestäni lähemmäs musiikin kuvaamista kokonaisuutena. Tässä opinnäytetyössä pitäydyn määritelmässä, joka on painettu Merriam Webster sanakirjaan, ja jonka tähän olen vapaamuotoisesti suomentanut: Musiikki on ääntä, joka on sijoitettu aikaan tietyllä tavalla jonkin tietyn merkityksen välittämiseksi. (2019) Tämän tarkoitta luonnollisesti sitä, että kaikki esitykseen kuuluva ääni on musiikkia. Esityksen yhteydessä syntyy toki usein myös ääniä, joiden ei ole ajateltu olevan osa esitystä – hälyä. Nämä hälyn elementit kannattaa ottaa huomioon ja mahdollisesti sovitella osaksi

esitystä. Tällöin ne tietysti käyttämäni määritelmäni perusteella lakkaavat olemasta hälyä. Yleisölle kaikki esityksen yhteydessä kuuluva ääni on kuitenkin osa esityksen kokemusta kokonaisuudessaan.

*Häly* on epäsäännöllistä ääntä (Helmoltz 1912, 8). Tässä yhteydessä voimme erottaa hälyn musiikista selvemmin mieltämällä sen ääneksi, joka ei ole myöskään tarkoituksenmukaista. Erilaiset äänimaisemat ja tehosteäännet usein imitoivat erinäisiä hälyääniä, mutta kuten todettu, esityksen kontekstissa niiden perusolemus muuttuu, ja niistä tulee itseasiassa musiikkia.

*Hiljaisuus* on äänen täydellistä puutetta. Tyypillisen kuuloaistin omaavan ihmisen ei ole mahdollista kokea todellista hiljaisuutta. (Biguenet 2015, 3.) Esityksessä ei näin ollen koskaan ole varsinaista hiljaisuutta, mutta sen illuusio on tietysti mahdollista luoda erinäisin keinoin (Aro 2006, 48). Hiljaisuus voidaan toki ymmärtää myös äänen vähyytenä, ei ilmaisemaan sen täydellistä poissaoloa. Myöhemmin tässä opinnäytetyössä hiljaisuudella viitataan nimenomaan hiljaisuuden kokemukseen, ei niinkään ilman molekyylien täydelliseen värähtelemättömyyteen.

## 2.2 Äänen roolit esityksessä

Tässä luvussa avaan kolmijaon, jonka pohjalta itse yksinkertaistetusti hahmotan esityksen äänisuunnittelullisia elementtejä. Vaikka kaikki ääni esityksessä onkin tärkeää, on äänisuunnittelijan oleellista hahmottaa, mitä ääntä ja missä tarkoituksessa teokseen milloinkin sijoittaa. Musiikkikappale ei esimerkiksi ole sama asia kuin äänimaisema, vaikka tarkoituksenmukaisesti valmistettu äänimaisema onkin musiikkia sanan laajassa merkityksessä.

Näitä äänisuunnittelun elementtien perusmääreitä käytän sen mukaan, mikä on äänen rooli ja suhde muuhun sisältöön näyttämöllä. Viittaan myös kolmannessa luvussa esittelemissäni harjoitteissa näihin kategorioihin, silloin kun jokin harjoite selvästi tuottaa johonkin kategoriaan sopivaa materiaalia. Nämä kolme kategoriaa ovat kappale, tila ja tehoste.

## Kappale

- Perinteisesti ja puhekielessä musiikiksi miellettyä ääntä. Tyypillisesti siis soittimia, joilla tuotetaan enemmän tai vähemmän harmonista ja rytmistä materiaalia näyttämön tapahtumien kaveriksi. Esiintyjien esimerkiksi musikaaleissa esittämät musiikkinumerot menevät tähän kategoriaan, kuten myös esityksissä käytettävä taustamusiikki.
- Usein kappaleita soitetaan nauhalta, mutta myös elävää musiikkia näkee ja kuulee esityksissä usein.

## Tila

- Erilaiset ambienssit, äänimaisemat, tiläänet ym. solahtavat tähän kategoriaan. Tyypillinen esimerkki tilasta voisi olla esimerkiksi lokkien kirkunaa, köysien narinaa ja laineiden liplatusta sisältävä äänimaisema kohtauksen taustalla, jossa hahmot ovat satamassa.
- Tilaäänen voi nähdä myös lavasteen tai skenografian virkaa toimittavana äänenä. Edellinen satamaesimerkkihän kuvittaa kohtausta, antaa yleisölle vinkkiä siitä missä nyt ehkä ollaan. Tämän lisäksi tiläänen, kuten hyvä lavastuksen, kannattaa tyypillisesti maalata kohtauksen tai esityksen tunnelmaa, joko tukien tai kontrastoiden näyttämön tapahtumia. Ovatko satamaesimerkin lokit esimerkiksi keveän kesäisiä vai painajaismaisen painostavia lintuja? Jos haluaa hämmentää yleisöä jollain aivan asiaankuulumattomalla tai kunnolla näyttämötoimintaa kontrastivalla äänimateriaalilla, ovat tiläänet siihen usein oiva keino.

## Tehoste

- Yleensä lyhyet itsenäiset äänet, jotka usein liittyvät johonkin tiettyyn yksittäiseen tapahtumaan näyttämöllä.
- Esimerkiksi: Joku avaa oven – narinatehoste. Jotakuta lyödään palleaan – iskutehoste. Tilanne näyttämöllä vaihtuu kuin veitsellä leikaten – Takaperin toistettu pianolla soitettu sointu, tilannevaihdos osuu juuri samaan hetkeen, kun soinnun ääni on kovimmillaan.
- Tehosteet voivat olla myös elementtejä Kappaleissa tai Tiloissa

Nämä kolme kategoriaa kattavat tietysti vain äänisuunnittelijan esitykseen tuoman äänimateriaalin. Niiden lisäksi esitystilanteessa syntyy väistämättä myös muuta ääntä. Nämäkin äänet ovat tietysti täysin äänisuunnittelijan hyödynnettävissä, toisaalta niitä voidaan äänisuunnittelulla pyrkiä esimerkiksi peittämään. Tyypillisesti esityksessä kuullaan ainakin seuraavia äänen laatuja:

#### Esiintyjien tuottamaa ääntä

- Repliiikit, hengitys, esiintyjien liikkeestä syntyvä ääni ym.

#### Näyttämön tuottamaa ääntä

- Rekvisiitan pitämä ääni. Ääni, jota esiintyjä tai muu näyttämöhenkilökunnan edustaja saa aikaan näyttämöllä olevissa kappaleissa. Näyttämöllä olevien fyysisten kappaleiden aiheuttama ääni.

#### Esitystilanteen tuottamaa ääntä

- Yleisön tuottama ääni, vaatteiden kahina, yskintä, keskustelut, puhelinten sointi.
- Tekniikan tuottama häly. Kaikki sähköllä tai mekaanisesti toimivat laitteet tупpaavat pörisemään, natisemaan tai kohisemaan. Tätä voi käyttää äänisuunnittelun elementtinä, tai sitä vastaan voi taistella, mutta siitä harvoin pääsee täysin eroon.

Näistä esitykseen liittyvistä äänistä suurin osa on lähtökohtaisesti hälyä, repliikkejä lukuun ottamatta. Kuten edellä todettu, ovat ne kuitenkin mitä mainiota lähtömateriaalia äänisuunnittelijalle. Esimerkiksi tiettyjä näyttämön elementtejä mikittämällä ja näin vahvistamalla vaikkapa kenkien kopse puisella lavalla liitetään selvästi osaksi laajempaa äänisuunnittelua. Tästä esimerkkinä esittelen opinnäytetyön kolmannessa osassa harjoitteen, jossa mikrofonin, lavastuselementin ja kaikulaitteen avulla esiintyjä itse voi hallita kohtauksensa äänimaisemaa.

## 3 HARJOITTEITA

Tässä luvussa avaan harjoitemuotoon kirjoitettuna konkreettisia keinoja, joilla ohjaaja voi työryhmänsä kanssa tehdä ja toteuttaa äänisuunnitelman näyttämöteokseen. Jokaisen harjoitteen yhteydessä on luetteloitu osallistujamäärät, joille olen ne toimivaksi huomannut, sekä muut mahdollisesti tarvittavat asiat. Harjoitteen lopussa avaan myös, mistä olen harjoitteen alun perin saanut tai minkä pohjalta kukin harjoite on omassa ajattelusani kehittynyt.

Suurin osa tekniikoista pohjautuu ihmisen oman äänen ja kehon kanssa työskentelyyn, eikä niiden toteuttaminen vaadi välttämättä mitään teknisiä apuvälineitä. Kaikkiin harjoitteisiin voi tietysti ihmiskehojen sijaan soveltaa myös vaikka soittimia, erilaisia näytelmän tematiikkaan liittyviä materiaaleja tai muuta esineistöä. Taiteen tekemiseen tulisi kuitenkin riittää se, että ihmisellä on käytettävissään aikaa ja mielikuvitusta. Tältä pohjalta olen myös kirjoittanut nämä harjoitteet teknisesti mahdollisimman matalalla kynnyksellä toteutettavaan muotoon. Mikään ei tietenkään estä kehittämästä ja kokeilemasta uusia tekniikoita näiden harjoitteiden pohjalta.

### 3.1 Virittäytyminen

Virittäytymisharjoitteet auttavat äänisuunnittelijaa laskeutumaan käsillä olevan teoksen maailmaan. Näiden harjoitteiden tarkoitus on ensisijaisesti herättää äänellistä ajattelua ja kuulokuvien kuvittelemista. Toki niitä voi soveltaa myös äänimateriaalin tuottamiseen.

#### Sokkokävely

Tässä harjoitteessa tarvitaan vähintään kaksi, mielellään useampikin osallistuja. Joka tapauksessa osallistujia tulee olla parillinen määrä. Lisäksi sokkokävelyyn tarvitaan välineitä, esimerkiksi huiveja, silmien peittämiseen, sekä kävelyyn soveltuva ulko- tai sisätila.

Kukin osallistuja valitsee parin. Parista toinen toimii opastajana ja huolehtijana, toinen kuuntelijana. Kuuntelijana toimivan osapuolen silmät sidotaan, ja hän lähtee tutustu-

maan tilaan muiden aistiensa varassa. Näytelmän äänisuunnittelun kontekstissa sokkokäveltäväksi valitaan tila, joka läheisesti liittyy näytelmän maailmaan. Opastajan ja huolehtijan tehtävänä on johdattaa kuuntelijaa kiintoisan oloisiin ääniympäristöihin valitussa tilassa. Jos kuuntelija johdattaa itse itseään, joka on luottamuksen löydyttyä täysin mahdollista, jää parin toisen osapuolen tehtäväksi huolehtia, ettei kuuntelija ajaudu vaarallisiin tilanteisiin tai loukkaa itseään.

Harjoitteen aluksi valitaan yhteinen aloitus- sekä lopetusaika ja -paikka. Opastajan ja huolehtijan tehtävä on pitää huoli, että sokkokävely päättyy oikeaan paikkaan aikarajan sisällä. Kun kävely on tehty, voivat parit vaihtaa tehtäviä ja toteuttaa kävelyn uudestaan.

Kuuntelijan kannattaa suhtautua havaintoihinsa esimerkiksi yhdellä seuraavista tavoista:

- Mitä jos kaikki kuulemani olisi musiikkia? Kaikista maailman äänistä on mahdollista löytää esimerkiksi rytmejä, melodioita ja harmonioita.
- Miltä nämä tunto-, haju- tai makuaistimukset kuulostaisivat?
- Mitä tosimaailman ilmiöitä äänissä voi tunnistaa? Näiden ei tarvitse olla äänen alkuperäisiä lähteitä, esimerkiksi auton kirskahtelevat jarrut saattavat joissain tilanteissa muistuttaa vaikkapa linnun laulua.

Kun sokkokävelykierros on tehty, kerätään havainnot aluksi yhteen parikeskusteluina. Osallistujien kesken sovitaan, miten havainnot tallennetaan jatkokäyttöä varten: Käydäänkö kiinnostavat äänet nauhoittamassa jälkikäteen? Valmistavatko parit lyhyet musiikkiesitykset havaintojensa pohjalta? Tekeekö joku osallistujista muistiinpanot yhteisistä keskusteluista? Oikea tallennustapa riippuu harjoitteen laajemmasta käyttötarkoituksesta: Onko tarkoitus löytää materiaalia ääniksi? Tutkitaanko harjoitteella näytelmän musiikillisia mahdollisuuksia? Onko tarkoitus vain laskeutua teoksen maailmaan?

*Tämä harjoite on äänisuunnittelijalle sovitettu variaatio klassisesta teatteriharjoitteesta, johon olen osallistunut niin monessa yhteydessä, ettei minulla aavistustakaan mistä se alun perin on peräisin.*

### Sämpläys: löydetyt äänet ja kenttänauhoitteet

Tässä harjoitteessa tarvitaan vähintään yksi osallistuja, sekä välineet äänen tallentamiseen. Tähän tarkoitukseen toimii tietysti esimerkiksi kannettava nauhuri, nauhoitusohjelmalla varustettu puhelin tai jopa muistivihko ja kynä.

Sämpläys on tekniikkana niin modernin musiikkiteollisuuden kuin nykyteatteridramaturgiankin ytimessä. Perusajatuksena tekniikassa on siis nostaa lähdemateriaalista irti jonkinlainen pätkä, pala tai elementti, jota käytetään uudelleen uuden teoksen kontekstissa. Tätä palasta, ”samplea” voidaan muokata pidemmälle, tarkoitustaan vastaavasti, tai sitten hyödyntää sellaisenaan.

Äänisuunnittelun kontekstissa sämpläämällä voit esimerkiksi napata ja muuttaa muita näytelmän elementtejä äänisuunnittelun elementeiksi.

#### Lähestymistapa 1:

Koko näytelmä käydään tarkasti kuunnellen läpi alusta loppuun. Toiminnot, repliikit, esi-  
neiden dramaturgia, näyttämökuvat ja niin edelleen. Äänisuunnittelija kysyy itseltään,  
millaisia ääniä näytelmässä jo esiintyy, ja mihin tarkoituksiin ne voisivat esityksessä so-  
pia, muuallakin kuin alkuperäisellä paikallaan?

Kun näytelmää läpikäytäessä kuullaan jotain tarkoituksenmukaista tai miellyttävää, ääni  
tallennetaan. Äänisuunnittelijan ei kannata pelätä soveltaa ääniä niin että ne radikaalis-  
tikin eroaisivat alkuperäisestä tarkoituksestaan. Esimerkiksi sopiva repliikki näytelmän  
alusta voi toimia pohjana rytmiselle taustanauhalle näytelmän viimeisessä kohtauk-  
sessa.

#### Lähestymistapa 2 a:

Äänisuunnittelija käy läpi kaikki fyysiset esineet ja materiaalit, joita näytelmässä jo on.  
Eri esineitä voi kalautella yhteen, hieroa lattiaan tai niihin voi vaikka puhalttaa. Minkälaisia  
ääniä eri materiaalit pitävät? Ei kannata pelätä oudonkaan tuntuista heilumista esineis-  
tön kanssa, esimerkiksi kahvipannun ei tarvitse olla kahvipannu, se voi olla aivan uuden-  
lainen ennenkuulumaton soitin.

Kaikki esineistöstä lähtevät äänet nauhoitetaan. Näitä nauhoitteita voi esimerkiksi tieto-  
koneen ohjelmistolla alkaa sitten asetella mitä erilaisimmiksi äänellisiksi kudelmiksi.  
Usein tällaiset nauhoitteet voivat toimia myös sellaisenaan tehosteina.



## Lähestymistapa 2 b:

Toinen vaihtoehto näiden uusien instrumenttien löytyessä on painaa mieleen tai kirjata ylös, mitkä niistä ovat toimivia näytelmän kannalta ja mukavia soittaa. Nauhoittamisen sijaan voikin kasata bändin uudestisyntyneistä instrumenteista! Koko näytelmän skenografia ja rekvisiitta voi toimia orkesterin soitinvalikoimana. Kun kaikille orkesterin jäsenille on löytynyt oma soitin, voi niistä lähteviä ääniä alkaa sommittelemaan mitä erilaisimmiksi kappaleiksi ja tiloiksi.

*Tämä harjoite pohjautuu työtapaan, joka on pohjalla valtaosassa äänisuunnittelijan työtä. Sämpläämisellä on nyky muodossaankin jo pitkät perinteet, ja onhan lainaaminen laajemmin ymmärrettynä ollut taiteen tekemisen ytimessä ehkä sen alusta asti.*

## 3.2 Ryhmäimprovisaatiot

Ryhmäimprovisaatiot ovat työryhmälähtöisen äänisuunnittelun materiaalin tuotannon ytimessä. Perusajatus harjoitteissa on se, että joukko ihmisiä kokoontuu yhteen ja alkaa tuottaa yhteistä äänimaisemaa: kappaletta tai tilaa. Toki myös tehosteita voi ryhtyä tutkimaan improvisatorisessa hengessä. Tässä ryhmäimprovisaatioharjoite jo oikeastaan onkin: sovitaan, että tavataan, ja tehdään ääniä. Äänien suuntaviivoiksi voi sopia joitain ajatuksia, tai sitten toimia täysin vapaan improvisaation pohjalta. Koska tämän opinnäytetyön tarkoitus on kuitenkin avata äänisuunnittelijan työtä harjoitteiden muodossa, on tässä tarkemmin selostettuna pari mahdollista lähestymistapaa yhteisiin äänellisiin improvisaatiohetkiin.

### Äänipatsas

Tähän harjoitteeseen tarvitaan vähintään kaksi osallistujaa, mielellään suurempi ryhmä. Ryhmäkoko vaikuttaa selvästi improvisaation tuloksiin. Tilan, jossa harjoite tehdään, tulisi olla riittävän tilava sekä rauhallinen.

Harjoite tuottaa helposti kappaleita ja tiloja. Yksittäisiä hetkiä mahdollisesta nauhoitteesta irti leikkaamalla voi löytää myös hyviä tehosteita

Harjoite toteutetaan yhteisessä piirissä seisten ja ääntä pitäen. Harjoitteen tavoitteena on tuottaa äänimassa, joka alkaa hiljaisuudesta, kasvaa kohti jotain mahdollisesti yhdessä sovittua pistettä ja sitten taantuu takaisin hiljaisuuteen. Jokainen äänipatsaan rakentaja kuuntelee kaikkia muita rakentajia, ja mukauttaa omaa äänen tuotantoaan kokonaisuuteen. Osallistujat tuottavat toisilleen impulsseja ja tarttuvat niihin: ääniä voidaan kopioida toisilta osallistujilta, ja lähteä sitten muuttamaan niitä uuteen suuntaan. Toisaalta osallistuja voi myös tuottaa selvästi vallitsevaa äänimaailmaa kontrastoivaa materiaalia. Äänipatsaalle voidaan sopia myös muita määreitä:

Sovitaan keinot, joilla ääntä tuotetaan. Näitä voisivat olla esimerkiksi ihmisääni, keho-perkussio, instrumentit tai tietysti tekeillä olevaan teokseen liittyvät esineet ja materiaalit.

Sovitaan keinoista, joilla äänipatsaan dramaturgiaa ohjataan. Onko patsaan kasvulla ja sammumisella yksittäinen johtaja, jonka selkeitä merkkejä muut seuraavat, vai perustuuko äänipatsas vain tasa-arvoiseen kuuntelemiseen? Eri lähestymistavat tuottavat hyvin erilaisia tuloksia, äänisuunnittelijan kannattaa valita niistä se, joka palvelee parhaiten kulloinkin vallitsevaa prosessin vaihetta.

Sovitaan äänen laaduista, joita kohti äänipatsasta viedään. Tuottavatko osallistuja esimerkiksi rytmiä vai vain pitkiä ääniä? Entä pyrkivätkö he harmoniaan vai dissonanssiin? Imitoivatko osallistujat joitain tiettyjä kuviteltavissa olevia äänellisiä ilmiöitä, esimerkiksi lähimetsää alkukesän aamuyöstä, myrskyävää merta taikka valtaviin avaruusalusten yhteentörmäystä? Äänipatsaan dramaturgia voisi perustua esimerkiksi seuraavan kaltaiisiin mielikuviin:

#### Luonnon kierron imitaatio

Päivä, vuodenaika, vuosi, toukasta koteloksi ja perhoseksi, mikä tahansa luonnollinen prosessi äänen ajallisena ohjeena.

#### Pysäytetty hetki

Pyritään staattiseen äänikuvaan, joka kuvaa tiettyä sovittua tilaa tai tilannetta. Esim. Kevyt sade toukokuussa, syksyinen moottoritie tai myrsky uuden vuoden aattona.

*Tähän harjoitteeseen olen ensimmäistä kertaa tutustunut Kari Mäkirannan teatterimusiikin opetuksessa Koti-Teatterin Teatterikoulussa.*

### Niin metsä vastaa

Tähän harjoitteeseen tarvitaan vähintään kaksi osallistujaa, mielellään suurempi ryhmä, sekä riittävästi tilaa.

Osallistujat jaetaan vähintään kahteen, mielellään useampaan osaan. Osat asettuvat selkeästi toisistaan erilleen, muodostaen kaikkinsa esimerkiksi suuren kaaren. Yksi osista toimii impulssin antajana, loput kaikuna. Osat voivat olla niin yksilöitä kuin ryhmiäkin, mutta etenkin impulssin antajana yksittäinen osallistuja on alkuun kaikkein selkein.

Impulssin antava osa kääntyy kohti kaikuina toimivia ryhmän osia. Impulssin antaja tekee minkälaisen äänen tahansa, jonka kaiut toistavat tarkasti samalaisena, mutta hieman vaimeampana. Osallistujien kesken päätetään minkä laatuista kaikua kohti lähdetään kulkemaan: ollaanko nyt vuoristosolassa, jossa jokainen kaiku vastaa vuorollaan, selkeästi toisistaan erillään? Vaiko ehkä jykevässä petäjikössä, jossa kaiku on muuten kovin samanlainen, ehkä hieman pehmeämpi, mutta erillisten kaikujen väli todella lyhyt? Jos kaiun tuottajien annetaan alkaa vastaamaan kaikuina myös toisten kaikujen alkuperäisiin kaikuihin, alkaa tämä kaikujen vuoropuhelu kulkemaan kohti suuren katedraalin sisustaa, jossa ääni kimpoilee eri seinien välillä yhä uudestaan ja uudestaan.

Ryhmän asettelu tilassa voi myös ottaa inspiraatiota kaiun laadusta: mäntymetsässä jokainen kaiun tekijä voi seistä erillään, ja tilassa hajallaan. Tai harjoitteessa voidaan muodostaa kirkon sisäseinät osallistujista. Tällöin myös impulssin antaja voi vaikka liikkua kaikuksessa tilassaan vapaasti, tutkien eri nurkkien kaikujen eroavaisuuksia. Entäpä jos ryhmä asettuu piiriin, niin että kaiku palautuu kierroksen tehtyään lopulta impulssin antajalle? Näin voi syntyä rikkinäisen puhelimen tavoin toimiva takaisinkytkentäsilmutta, joka muuttaa alkuperäistä impulssia joka toistolla ilman että ääni välttämättä koskaan katoaa täysin kuuluvista. Takaisinkytkentäsilmutta tuottamista käsittelemme lisää myös seuraavassa harjoitteessa.

*Tämä harjoite perustuu perinteiseen pihapeliin: rikkinäiseen puhelimeen.*

### Hiljaisuuden tuottaminen

Tähän harjoitteeseen tarvitaan vähintään yksi osallistuja. Useammat osallistujat tarjoavat useampia mahdollisuuksia sattumalle, eli useampia mahdollisuuksia löydöksille.

Harjoite tuottaa helposti tiloja, sopivasti alustettuna mahdollisesti jopa kappaleita. Tämä harjoite kuuluu tässä opinnäytetyössä esitellyistä kokeellisimpiin, niinpä sen tuloksetkin voivat olla yllättäviä.

Osallistujat asettuvat vapaasti tilaan. Harjoitteen tavoitteena on tuottaa hiljaisuutta. Koska todellista havaittavaa hiljaisuutta ei ole, toistetaan ja tuotetaan harjoitteessa tilassa hiljaisena esiintyviä värähtelyjä. Siis ihmisvoimin ikään kuin jäljennetään käsiteltävänä olevan tilan hiljaisuuden sormenjälkeä. Harjoitteessa syntyy käytännössä sattumanvaraisuuksien voimalla kehittyvä takaisinkytkentäsilmukka.

Aivan aluksi kaikki ovat hiiren hiljaa. Tai vielä hiljempaa mikäli mahdollista. Osallistujat kuuntelevat tarkkaan mitä tilan hiljaisuudessa tapahtuu. Nyt ei ole tarkoitus tunnistaa ja kuvantaa tiettyjä äänellisiä elementtejä, kuten vaikka halogeenilamppujen surinaa tai ikkunan takaa tilaan huminana leviävää autotietä. Harjoitteessa suhtaudutaan ääneen sellaisenaan, itsenäisenä olentona, värähtelyinä, joilla on itseisarvo ja erillisuus. Kun osallistuja havaitsee tilan hiljaisuudesta tällaisen itsenäisen äänen, hän alkaa imitoimaan sitä. Osallistujan ei tule hyökätä äänen päälle, taikka pyrkiä peittämään sitä, vaan sekoittamaan itsensä siihen. Osallistuja pyrkii tekemään äänentuotannostaan osan tilan hiljaisuutta.

Kun osa osallistujista tuottaa tilaan hiljaisuutta, voivat muut osallistujat alkaa kuunnellaan havainnoimaan myös muiden osallistujien tuottamaa hiljaisuuden ääntä, ja jäljentämään vuorostaan sitä. Tässä piileekin harjoitteen sävellyksellinen voima: koska ihminen on ruumiltaan rajallinen ja olemukseltaan epätäydellinen, ei hän kykene toisintamaan kuulemiaan hiljaisuuden ääniä sellaisenaan: niihin ui vähintään vahingossa lisää informaatiota, samalla kun joitain osia katoaa.

Kun ryhmäläiset kuuntelevat tarkkaan toisiaan, ja pyrkivät uskollisesti toistamaan myös toistensa tahattomia lisäyksiä, alkaa tilan hiljaisuus elää osallistujissa omaa elämäänsä ja luomaan musiikkia tyhjästä. Sattumanvaraisuuksien voimalla kehittyvä takaisinkytkentäsilmukka on syntynyt. Näin harjoitteesta tulee myös elävä sävellysprosessi ilman varsinaista säveltäjää. Tilanne ja tila on säveltäjä siinä missä harjoitteeseen osallistuvat ihmisetkin.

*Tämän harjoitteen ainakin uskon keksineeni ihan itse. Biguenet'n Silence (2006) – esseekokoelmaa lukiessani hahmottelin takaisinkytkentään ja hiljaisuuteen liittyviä ajatusleikkejä, joiden tulos harjoite on.*

### 3.3 Nuotit

Nuotti, siis musiikin kirjallinen muoto, voi toimia äänisuunnittelijan ja ohjaajan työkaluna monellakin tapaa. Perinteinen länsimainen nuotitus on kirjallinen kieli, siinä missä vaikka suomen kirjakieli, tai japanilainen kanji-kirjoitus. Musiikin harrastajille ja ammattilaisille tutuin länsimaalainen nuotitus ei kuitenkaan ole ainoa tapa merkitä paperille millaisia ääniä säveltäjä tahtoi muusikoiden tuottavan.

Hyviä vaihtoehtoja ja tutustumisen arvoisia esimerkkejä muista lähestymistavoista ovat muiden muassa: Luigi Russolo – Suurkaupungin herääminen (Russolo L. 2018, 82-83), Iannis Xenakis – Metastaseis (1967), Krzysztof Penderecki – Polymorphia (1963), Cornelius Cardew – Treatise (1967).

Nuotista tulisi tyypillisesti tulla ilmi muutama asia: äänen sävelkorkeus ja kesto. Perinteisessä nuotituksessa sävelkorkeutta kuvataan yksittäisten nuottien suhteella viiteen viivaan, sekä ylennys- ja alennusmerkkeihin. Äänten kestoa, ja täten myös teoksen rytmiä kuvaa yksittäisen nuotin muoto, sekä tahtilaji- ja tahtiviivamerkinnot.

Näiden perusmääreiden lisäksi perinteisissä länsimaalaisen taidemusiikin nuoteissa on useita tapoja tarjota soittajille lisäinformaatiota. Dynamiikkaa voidaan kuvata esimerkiksi aksenttimerkein, kirjainmerkein tai tekstin pätkin. Esimerkiksi: piano (hiljaa) tai forte (voimakkaasti). Myös mm. kappaleen tempo eli soittonopeutta voidaan kuvata sanoin, vaikkapa: adagio (hitaasti) tai allegro (nopeasti). Länsimaisen taidemusiikin pitkänpuoleisista perinteistä johtuen nuotteihin tyypillisesti kirjoitettu kieli on italia. Tämän voi nähdä hienona perinteenä tai omituisena jäänteinä. Tosiasia on kuitenkin se, että perinteinen nuotitus kehittyy äärimmäisen hitaasti, ja sisältää jo nyt vuosisatojen edestä kielellisiä kerrostumia, joista osa on nykyperspektiivistä katsoen vähintäänkin eriskummallisia. Niinpä nuotin lukemista harjoitellaan musiikin opiskelemisen yhteydessä vähintään vuosia, ja niiden kirjoittamista vielä kauemmin. Tämän takia perinteiset nuotit eivät aina ole otollinen lähestymistapa äänien kanssa työskentelyyn teatteriryhmän kanssa, musiikin muodollista koulutusta ei kuitenkaan kaikilta ryhmän jäseniltään useinkaan löydy.

Kuten edellisistä esimerkeistä käy ilmi, tämä nykyään vallalla oleva tapa ei missään nimessä ole kuitenkaan ainoa tapa kirjata ääntä muistiin. Väitän myös, että varsinkin jos työskennellään työryhmässä, jonka jäsenillä ei välttämättä ole muodollisen musiikkikoulutuksen taustaa, voi jonkinlainen vaihtoehtoinen, mahdollisesti intuitioon enemmän nojaava, nuotinosmenetelmä olla helpommin lähestyttävä.

### Nuottien uudelleentulkinta

Tähän harjoitteeseen tarvitaan vähintään yksi osallistuja, sekä nuotti tai jotain muuta tekstimateriaalia uudelleentulkittavaksi.

Tässä harjoitteessa pyritään nuotinnoksen tahalliseen väärinymmärtämiseen, tai kirjallisen materiaalin merkitysten vapaaseen uudelleen määrittelyyn.

Osallistujat muodostavat orkesterin, joka asettuu tilaan hyväksi havaitsemilleen paikoille. Jokainen orkesterin jäsen ottaa eteensä nuotin. Nuotti voi tässä tapauksessa olla joko perinteinen nuottipaperi, jonka sisältö on lukijalleen liian vaikeaselkoista älyllisesti välittömästi tulkittavaksi, tai esimerkiksi liuska näytelmätekstiä, jota luetaan tässä tapauksessa ikään kuin se olisi musiikkia kuvaava nuotti. Jos nuotti on kirjoitettu jollekin tietylle instrumentille, tulee osallistujan huolehtia, ettei hänellä ole ainakaan samaa instrumenttia. Jos nuottia on liian helppo lukea, se käännetään ylösalaisin. Instrumentiksi voi ottaa myös kehon liikkeit, puheen taikka ajattelun, kunhan ne tuottavat ääntä jollain tapaa. Äänisuunnitteluahan tässä kuitenkin ollaan tekemässä. Tärkeää tässä harjoitteessa on nimenomaan se, että osallistuja ehkäisee kykyään tulkita nuottia siten kuin se on oletettavasti alun perin tarkoitettu tulkittavaksi.

Kun kaikki ovat asettuneet aloilleen nuottiensa kanssa, aletaan tätä uutta upeaa sävellystä soittaa läpi ensimmäistä, ja mahdollisesti viimeistä kertaa. Osallistujat lukevat nuottejaan intuitiivisesti ja antavat yllättävienkin impulssien viedä. Teoksen yllätyksiä etsivän ja ainutlaatuisen luonteen vuoksi kannattaa nauhoituksen toimivuus tarkastaa ennen soittamaan ryhtymistä.

*Harjoite perustuu löyhästi Cornelius Cardew'n Treatise Handbook – teoksessa esittelemiin tapoihin improvisoida musiikkia. (1970)*

### Action Painting – sävellys

Tähän harjoitteeseen tarvitaan muutama osallistuja, sekä riittävästi tilaa. Tilan lattialle asetellaan suuri paperi tai kangas, ja osallistujilla on maaleja, kyniä, tai muita kuvan tekemisen välineitä.

Käytössä olevien välineiden luonteesta riippuen kannattaa lattiaa ja/tai seiniä suojata esimerkiksi sanomalehdillä. Harjoite tuottaa helposti sotkua. Osallistujat sopivat yhteisen

teeman tai impulssimateriaalin, sekä ajan, jonka tulevat käyttämään. Osallistujat laittavat ajastimen käyntiin, ja alkavat roiskia väriä, piirtämään mielikuvituksellisia kuvioita, tai ihan vain rehellisesti sotkemaan.

Kun aika loppuu, nuotti on valmis. Ryhmän kesken päätetään miten päin sitä tulisi lukea; katsooko kukin sitä samalta reunalta, vaiko omasta hyväksi havaitusta kulmasta? Tuuleeko nuottia lukea mahdollisesti vasemmalta oikealle ja ylhäältä alas, vai löytyykö siitä mahdollisesti linjoja tai jotain muuta, jota voi seurata lukusuuntana? Osallistujat voivat sopia miten äänen korkeutta, voimakkuutta rytmiä ja muita osa-alueita kuvasta tulkitaan, tai antaa jokaisen assosoida vapaasti nuotin suhde tuotettuihin ääniin.

Kun osallistujat ovat sopineet teoksen tulkitsemisen lähtökohdista, he voivat alkaa soittamaan sitä läpi!

*Harjoite perustuu lukioaikaisen kuvataiteenopettajani Erika Perttulin pitämään Jackson Pollockin töihin perustuneeseen action-painting työpajaan, jonka pohjalta olen jatkokehittänyt tämän version.*

### Tila nuotistona

Tähän harjoitteeseen tarvitaan vähintään yksi osallistuja, mutta se toimii myös suuremmalla ryhmällä. Osallistujat toimivat tilassa, joka on samaan aikaan sekä paikka että nuotti soittamiselle.

Kun äänisuunnittelija työryhmineen on tottunut lukemaan nuottia intuitiivisella tasolla, tai soveltamaan tätä lukemisen tapaa muuhun visuaaliseen materiaaliin, voi hän alkaa soveltaa tätä taitoa mihin tahansa näkemäänsä. Tämä harjoite lähteekin liikkeelle seuraavasta kysymyksestä: Mitä jos tila, jossa näytelmää valmistetaan, taikka sen skenografia, olisikin nuotti näytelmän musiikille?

Osallistujien kesken sovitaan mistä kulmasta tilaa tarkastellaan, sekä määritetään nuotille rajat esimerkiksi seinien, ikkunoiden, puiden, tai muiden selkeiden linjojen mukaan. Nuotin lukusuunnasta ja muista toiminta tavoista sovitaan kuten Action Painting – sävellys harjoitteessa, ja uusi sävellys soitetään läpi yhdessä määritellyin askelmerkein.

*Tämäkin harjoite perustuu Cornelius Cardew'n työhön, erityisesti Treatise Handbookiin. (1970)*

### Akustinen ekologia – äänimaisemakaavio

Tähän harjoitteeseen tarvitaan vähintään yksi osallistuja. Heitä on hyvä olla useampia, mikäli mallintamisen kohde on esimerkiksi kohtaus työstettävänä olevasta näytelmästä. Mallintajana toimiva osallistuja tarvitsee paperia, sekä erivärisiä kyniä.

R. Murray Schaefer on kanadalainen säveltäjä, ja akustisen ekologian tutkimuksen pioneeri. Tutkimusalan perusmenetelmiin kuuluva äänikävely tuottaa kaavioita, jotka kuvaavat tietyn paikan äänimaiseman muutosta esimerkiksi vuodenkierron mukaan. (Aro 2006, 58-59.) Nämä kaaviothan ovat luettavissa puhtaasti nuotteina, joista on mahdollista lukea tietyn paikan vuodenkiertoon kuuluva sointien, äänien ja sävelten vaihtelu.

Akustisen ekologian kaavioita voi tuottaa myös mistä tahansa muusta materiaalista kuin ympäristön kohteista, ja millä tahansa muulla aikajänteellä kuin vuodenkierron mukaan. Tämä harjoite perustuukin sille, että äänimaisemallisen kuvantamisen kohteeksi valitaan näytelmässä jo olemassa olevaa materiaalia.

Osallistujat valitsevat työn alla olevasta näytelmästä kohtauksen, johon tarvitsee tuottaa kappale, taikka tilääntä. Yksi osallistujista ryhtyy mallintajaksi, ja muut asettuvat lavalle. Mallintaja ottaa paperin ja kynät valmiiksi, valiten jokaiselle kohtauksessa esiintyvälle hahmolle tai muulle tekijälle oman värinsä. Lavalla olevat osallistujat esittävät kohtauksen, jonka mallintaja jäljentää äänimaisemakaavioksi paperille. Jos kaavio ei valmistu yhdellä toistolla, mallintaja pyytää esiintyjää toistamaan kohtauksen.

Kuvantamistapa 1:

Mallintaja kuuntelee tarkkaan kaikista yksittäisistä hahmoista lähteviä ääniä. Repliikit, askeleet, toiminnan tuottama häly, ja kaikki muukin tietyn hahmon tuottama ääni kuvataan paperille käyränä, jossa x-akselilla kuvataan äänen voimakkuutta, ja y-akselilla kohtauksen kulkua sen alusta loppuun.

Kuvantamistapa 2:

Hahmojen tuottaman äänen sijaan, valitaan kohtauksesta kuvannettavaksi jokin muu tekijä. Eri värein voidaan kuvata esimerkiksi erinäisten kohtauksessa esiintyvien tunteiden vallitsevuutta, tai vaikka tiettyjen lavastuselementtien fokuusoitumista näyttämökuvassa. Erilaisia kuvantamiskohteita on näytelmä pullollaan, eikä niiden tässä harjoitteessa tarvitse olla lähtökohtaisesti ääntä tuottavia asioita.



Kun mallintaja on saanut kohtauksen akustisen ekologian kuvattua kaavioon niin että se pitää kaikkien osallistujien mielestä paikkansa, on aika siirtyä tulkitsemaan kuvaa. Osallistujat kerääntyvät kaavion ääreen, niin että jokainen soittaja näkee kunnolla koko nuotin. He sopivat kuka seuraa minkäkin elementin nousua ja laskua kaaviossa, ja alkavat soittaa sävellystään läpi. Sävellys pyritään pitämään ajallisesti saman mittaisena kuin alkuperäinen kohta. Kaavion tuottanut kohta kannattaa kuitenkin pyrkiä unohtamaan toiminnan tasolla, ja keskittyä toistamaan tarkkaan vain se mitä paperilla on nähtävissä. Näin kohta on lähestulkoon automaattisesti tuottanut itselleen kokonaisen sävellyksen, jonka kanssa sitä voi alkaa viemään taas eteenpäin. Voi olla myös mielenkiintoista koittaa eri kohtauksen kaaviosta tuotettua kappaletta tai tilaa jonkin toisen kohtauksen taustalla – uudet yhdistelmät saattavat avata aivan uusia tasoja jo läpikolutunkin tuntuisista kohtauksista.

*Kuten tekstissä kerron, perustuu harjoite akustiseen ekologiaan, sekä R. Murray Schaeferin työhön.*

### 3.4 Ääniteknologia

Vaikka tähän mennessä olen pyrkinyt harjoitteita esitellessä välttämään teknisten apuvälineiden suoraa käyttöä, on minun myönnettävä, että ne tarjoavat sen verran mahdollisuuksia äänisuunnittelijalle, ettei niitä nykyajassa kiinni oleva tekijä voi täysin sivuuttaa. Tässä on siis vielä kaksi harjoitetta, joiden toteuttamiseen tarvitaan mm. mikrofonia, kaikulaitetta ja kaiuttimia. Nämä harjoitteet eivät vielä merkittävästi valaise ääniteknikan suomien mahdollisuuksien laajuutta äänien suunnittelussa, mutta antanevat jonkinlaista osviittaa niistä.

#### Esiintyjä tilassa

Tähän harjoitteeseen tarvitaan vähintään yksi osallistuja, mielellään kaksi. Jokin lavastuselementti valitaan vahvistettavaksi ja kaiutettavaksi mikrofonin, kaikulaitteen ja äämentöistöjärjestelmän avulla.

Jos osallistujia on yksi, toimii hän esiintyjänä. Mahdollinen toinen osallistuja toimii kaikulaiteen säätäjänä. Jos osallistujia on enemmän, voivat he ottaa osaa esimerkiksi esiintyjän toimintaan. Esiintyjä asettuu näyttämölle, jonka skenografia on mikitetty hyväksi havaitulla tavalla. Tästä esimerkkinä voisi toimia vaikkapa kontaktimikrofonilla varustettu tukeva pöytä. Mikrofonin signaali vahvistetaan, ja toistetaan äänentoistolaitteistolla.

Kun esiintyjä nyt toimii näyttämöllä, voi hän pöydän kanssa vuorovaikutuksessa ollessaan ikään kuin soittaa itselleen taustamusiikkia. Kun mikrofonin signaalipolulle lisätään vielä kaikulaite, aukeavat esiintyjälle hurjat maailmat. Laite toistaa esiintyjän aiheuttamat äänet uudestaan ja uudestaan, ja näin esiintyjä voi luoda kokonaisen äänien maailman itselleen ja taustakseen. Vielä lisää kierroksia ja ilmaisupotentiaalia saadaan, kun toinen osallistuja asettuu kaikulaiteen säätimiin. Valitsemalla ja toiminnan edetessä säätämällä mitä ääniä kaikulaitteeseen johdetaan, mikä on kaikujen viiveen pituus, kertausten määrä ja soinnin laatu pystyy hän lisäämään kokonaisen kerronnan ja vuorovaikutuksen tason näyttämötoimintaan.

Kaikujen ja äänentoiston mahdollisuudet eivät tietenkään rajoitu tähän harjoitteeseen. Esimerkiksi materiaalilähtöisesti työskennellessä erilaisten mikrofonien käyttötapojen, materiaalinkäyttötapojen ja esiintyjän ja materiaalin suhteiden kanssa kannattaa tehdä kokeiluja.

Tilan mikittäminen sellaisenaan, ja vain kaikulaiteen käsittelemän äänen kaiuttimiin vaihteesti johtamalla on myös mahdollista luoda todentuntuisia illuusioita tiloista, joiden muoto ja muut ominaisuudet poikkeavat radikaalistikin varsinaisesta esitystilasta. Pienikin näyttämölaatikko muuttuu tarvittaessa valtavaksi katedraaliksi, ja suurikin näyttämö klaustrofobiseksi kaivonpohjaksi, kun kaikuja sopivasti säätää.

*Harjoite on saanut alkunsa Anna Uschanovin taiteelliseen opinnäytetyöhön, C:hen, ääniä suunnitellessani. Sen syntymiseen on suuresti myötävaikuttanut myös C:n esiintyjä, Mona Krueger. Ensimmäisen kerran versio tästä harjoitteesta on julkaistu Nukketeatteri-lehdessä. (2/2016, 26-27)*

### Luuppaus, modulaatio ja vaiheistus

Tähän harjoitteeseen tarvitaan vähintään yksi osallistuja, sekä luopperi. Tämä harjoite on omiaan kappaleiden tuottamiseen.

Aluksi äänisuunnittelija asettelee luoppausvälineistonsä valmiiksi. Tähän tarkoitukseen voi käyttää esimerkiksi kontaktimikrofoniin yhdistettyä kitarapedaalia, äänikorttia ja tietokonetta ohjelmistoinen, tai vaikka tarkasti kuuntelevaa kaveria.

Aluksi soitetään jotain yksinkertaista kuviota. Tämä voi olla rytmiä, harmonioita tai mitä vain, kunhan kuvio on suhteellisen lyhyt ja toistuva. Kun löydät mieleisesi äänellisen kuvion, nappaa se luuppiin pyörimään. Tarkoitus on siis tallentaa aiemmin soitettu kuvio niin, että se jatkaa soimistaan itsenäisesti. Kun kuvio soi itsenäisesti, sen päälle voi alkaa soittaa jotain muuta, napata uuden kuvion taas luuppiin, ja luoda tällä tavoin vaikka kuinka monimutkaisia kuvioita!

Tämä yksinkertainen luoppaus jää kuitenkin kovin helposti varsin yksitoikkoiseksi. Kiinnostavammaksi ja uusia suuntia tarjoavaksi luupit muuttuvatkin, kun niitä alkaa *moduloidaan* tai *vaiheistamaan*.

*Moduloinnissa* ideana on ottaa luuppi, ja muuttaa sen toistonopeutta. Tämä onnistuu helposti esimerkiksi tietokoneilla ja monipuolisemmilla luoppipedaleilla. Osallistuja voi myös itse soittaa juuri luuppattavaksi valittua kuviota eri nopeudella kuin aiemmin. Moduloidamalla yhden yksittäisen kuvion sisältä paljastuu vaikka minkälaisia uusia kuviota, jotka ovat ikään kuin vuorovaikutuksessa itsensä kanssa, Hyväksi havaitsemiani modulaatiomääriä ovat mm. toistonopeuden tuplaaminen tai puolittaminen. Kaksi kolmasosaa nopeutta moduloimalla syntyy hieman harvemmin kuultuja rytmejä, jotka usein tuntuvat olevan hieman vinossa. Aivan pieniä määriä moduloimalla syntyy hitaasti muuttuvia rytmikuvioita, ja uusia harmonisia tekstuureja.

*Vaiheistamisessa* luupin alkuperäistä alkamispaikkaa vaihdetaan alkuperäisestä. Näin alkuperäisen kuvion kanssa yhdistettynä vaiheistettu materiaali tuottaa myös uusia rytmisiä kuvioita.

Kun äänisuunnittelija on tehnyt materiaalinsa kanssa riittävästi kokeiluja moduloimalla ja vaiheistamalla, hän ottaa talteen ne, jotka toimivat parhaiten. Tuloksena syntyneet kappaleet voivat toimia helposti näytelmässä jo sellaisenaan, tai esimerkiksi pohjana kokonaan uuden sävellyksen tekemiselle.

*Harjoite perustuu minimalistien, kuten Steve Reichin ja Terry Rileyyn, käyttämiin ja kehittelemiin sävellystekniikoihin.*

## 4 PROSESSI

### 4.1 Devising

Koska opinnäytetyöni avaa äänisuunnittelijan työtä harjoitemuodossa, olen päätenyt kuvaamaan prosessin pääpiirteet tässä Devising-prosessin vaiheiden mukaisesti. Devising on siis teatterin tekemisen tapa, jossa ryhmälähtöinen työskentely ”epätyypillisten” dramaturgisten materiaalien kanssa on keskiössä. Sanna Heikkinen esimerkiksi määrittelee lajin pro gradussaan Devising teoriassa ja käytännössä ”(yhteis)toiminnallisena ja tutkimuksellisenä draamatyöpajojen joukkona”. (Heikkinen 2006, 1) Kuten kokonaisen teatteriesityksen valmistamista divaisamalla, kuvaa lause varsin tarkasti myös mahdollista työryhmän toteuttamaa äänisuunnittelun prosessia.

Devising prosessi jaetaan usein noin viiteen osaan. Heikkisen määritelmän mukaan ne ovat: aloitusvaihe, tiedon- ja aineiston keruuvaihe, prosessointivaihe, kokoonpanovaihe, sekä harjoitus-, läpimeno, ja esitysvaihe. (Heikkinen 2006, 36)

### 4.2 Äänisuunnittelu Devising-prosessina

Seuraavassa oma, nimenomaan äänisuunnittelun työvälineeksi transponoitu, versioni samasta rakenteesta. Jokaiseen vaiheeseen olen kirjannut lyhyen muistilistan apukysymyksiä, sekä yleisemmän kuvauksen työvaiheen sisällöstä.

#### Käynnistäminen

*Mistä näytelmässä on kyse? Mitä keinoja äänien suunnitteluun on käytettävissä? Milloin esitysten eri osasten tulee olla valmiita?*

Äänisuunnittelijan prosessin ensimmäisessä vaiheessa työ saatetaan liikkeeseen. Viritäytymisharjoitteet sopivat erityisesti tähän työvaiheeseen. Työryhmän kanssa ääniä

suunnitellessa näytelmän kannattaa olla jo jonkinlaisessa keskeneräisessä muodossa. Näin työskentelyn lähtökohdiksi on jo olemassa jonkinlaista lähtömateriaalia, eikä äänien suunnittelukaan toivottavasti ole tällöin pelkkää pimeässä hapuilua.

Tässä vaiheessa tärkeintä on määritellä sekä äänen mahdollisia rooleja teoksessa, että työtavat, työkalut ja aikataulut.

### Kerryttäminen

*Miltä tämä kohtaus, tuo lavaste tai tämä kuva kuulostaa? Voiko tekstiä tai toimintaa ilmaista puhtaan äänellisesti? Mitä tapahtuu, jos toimimme näin?*

Prosessin toisessa vaiheessa kerätään mahdollisimman paljon materiaalia. Keskeneräisestä näyttämöteoksesta löytyy kaikenlaisia kohtia ja elementtejä, jotka voivat jo sinällään toimia lähtökohtina äänellisille kokeiluille. Kaikki tässä opinnäytetyössä esitellyt harjoitteet, eritoten ryhmäimprovisaatiot, ovat sovellettavissa tähän vaiheeseen. Turha kritiikki jätetään tässä kohtaa pois, ja tilaa luodaan kaikenkarvaisille kokeiluille, yllätyksille ja sattumille. Näin työn seuraavia vaiheita varten syntyy laaja ja kattava kokoelma materiaalia, josta ammentaa.

Tässä vaiheessa tärkeintä on luoda ja kokeilla uteliaasti ja ennakkoluulottomasti. Kaikki kokeilut tallennetaan esimerkiksi nauhoittamalla, ylös kirjaamalla tai vähintään tarkasti muistamalla.

### Jalostaminen

*Mistä näyttämöteoksen kokonaisuudessa olikaan kyse? Mitkä olivat alkuperäisiä tavoitteita, ja mikä tuotetussa äänellisessä materiaalissa niitä tukee? Voiko jonkin kokeilun tuloksia kehittää suunnitelmallisesti pidemmälle?*

Kolmas vaihe vaatii tarkkaa silmää ja armottomia korvia. Tuotetusta ja löydetystä äänimateriaalista valitaan ja jalostetaan toimivat ja kokonaisuutta palvelevat osuudet. Hyviä aihioita kannattaa työstää pidemmälle ja esityksen kanssa eri suuntaan kulkevat kokeilut siirtää suosiolla pöytälaatikkoon. Opinnäytetyössä esitellyt harjoitteet ovat omiaan myös tämän työvaiheen toimintoihin. Eri harjoitteita on tässä kohtaa myös luontevaa yhdistellä: mitä syntyy, jos alun perin improvisoitu äänimaisema nuotinnetaan intuitiivisesti?

Tässä vaiheessa tärkeintä on tehdä tarkoituksenmukaisia ja tarkkoja valintoja. On myös hyvä muistaa, että äänisuunnittelu on aina osa suurempaa kokonaisuutta.

### Sovittaminen

*Mitä yleisö kuulee, kun näyttämöllä tapahtuu tietty asia? Mitä tämä ääni kertoo suhteessa esityksen toimintaan? Miten mikäkin ääni esityksessä toistetaan? Puuttuuko teoksesta jotain?*

Sovittaessa jalostettu äänimateriaali tuodaan viimeistään konkreettisesti yhteyteen näytelmän kanssa. Toimintaa voidaan rytmittää tarkasti äänen mukaan, tai ääniä sijoittaa tiukasti tietyn toiminnan yhteyteen. Tässä vaiheessa tulee myös viimeistään valita miten mikäkin ääni esityksessä toistetaan. Tyypillisesti äänet tuotetaan nykyään mekaanisesti äänentoistojärjestelmin, mutta myös elävänä näyttämöllä toimivat muusikot tai äänisuunnittelijat ovat hieno ja käyttökelpoinen keino tuottaa esityksen äänimaailmaa. Tässä vaiheessa ei myöskään ole liian myöhäistä palata toiseen tai kolmanteen työvaiheeseen työstämään lisää materiaalia, jos huomataan että jokin kohta kaipaa ääntä, jota työryhmällä ei vielä ole.

Tässä vaiheessa tärkeintä on sijoittaa äänimateriaali toiminnan yhteyteen. Myös ääntä toistavat asiat, olivat ne sitten ihmisiä tai mekaanisia välineitä, tulee sovittaa näyttämökuvaan tai esitystilaan. Ei kannata pelätä tarvittaessa aiempiin työvaiheisiin palaamista. Tärkeää on myös pysyä edelleen rehellisenä äänelliselle intuitiolle.

### Viimeisteleminen

*Ovatko äänet tasapainoisessa tai tarkoituksenmukaisessa suhteessa toisiinsa? Entä kokonaisteokseen? Toimiiko teos äänellisesti yksityiskohtia myöten? Onko tämä valmis?*

Viimeisessä työvaiheessa hiotaan ja viilataan teos viimeisen päälle valmiiksi. Yksityiskohtatkin katsotaan kuntoon ja kokonaisuuden toimivuus varmistetaan; ovatko esimerkiksi äänien tasot kohdallaan suhteessa näyttämötoimintaan? Entä toisiinsa? Onko tarkat ja terävät ääni-iskut sijoiteltu millisekunnilleen oikein?

Tähän työvaiheeseen kuuluu olennaisesti myös irti päästäminen. Varsinkin tietokoneelta tai muuten mekaanisesti toistettavaa äänisuunnitelmaa voi periaatteessa viilata vielä esitystenkin välillä, mutta ainakin henkilökohtaisesti uskon, että esitys on valmis, kun se on ensi-illassa. Vaikka se olisi kesken. Harjoitustenkin loppumetreillä kaikkea voi kuitenkin yhä hienosäätää, eikä teosta kannatakaan päästää käsistään myöskään ennenaikaisesti.

Tässä vaiheessa tärkeintä on varmistaa, että kokonaisuus toimii. Ylimääräiset särmät hiotaan pois. Tärkeää on myös nauttia sekä itse kunkin omien käsien että kollegoiden työstä.

## 5 LOPUKSI

Tässä opinnäytetyöni viimeisessä luvussa kiteytän tekstin aiempaa sisältöä, ja pohdin niin työryhmän mahdollisuuksia äänisuunnittelijana kuin omien opintojeni aikana tapahtunutta ammatillista kasvua. Lisäksi kiitän opettajiani ja opiskelutovereitani, sekä pohdin tulevaisuutta niin omasta kuin työryhmän toteuttaman äänisuunnittelun kannalta.

Joku viisas opettaja sanoi jossain kohtaa koulutustani, että teatteri-ilmiasun ohjaajan ei koskaan pitäisi vetää uuden ryhmän kanssa harjoitetta, jota ei ole aiemmin itse kokeillut. Tätä löyhää periaatetta ohjenuoranani pitäen olen pitänyt tämän opinnäytetyön harjoitevalikoiman äänen mahdollisuuksiin nähden varsin suppeana. Minun on pakko kuitenkin myöntää, että esimerkiksi hiljaisuuden tuottaminen (s.14) on kaikessa kokeellisuudessaan harjoite, jota olen päässyt kokeilemaan käytännössä vain esinemanipulaatio-versiona, en ryhmän kanssa äänelle soveltaen. Muut harjoitteet on kuitenkin toimiviksi toteuttu, muodossa tai toisessa.

Äänestä, ja sen kanssa teatterissa työskentelystä voisikin kirjoittaa ja harjoitteiksi sovittaa niin paljon, ettei yksi opinnäytetyökään tarjoa siihen riittävää tilaa. Vaikka tämän opinnäytetyön harjoitevalikoima onkin äänen kerronnallisiin mahdollisuuksiin nähden rajoittunut, toimii se toivottavasti kuitenkin suuntaviivoina prosessille, jossa mikä tahansa työryhmä saa äänet teokseensa suunniteltua. Ylitsepääsemättömän vaikeaa äänien suunnittelu, kuten teatterin tekeminen muutenkaan, ei kuitenkaan sinänsä ole.

Omien opintojeni aikana olen saanut huomata tämän useita kertoja, niin äänityön kuin muidenkin teatterin tekemisen tehtävien parissa. Neljä vuotta sitten lakkautetulla nukke-teatterilinjalla teatteri-ilmiasun ohjaaja opiskelijoiden kesellä aloittaessani ei kukaan oikein osannut sanoa, mitä opintoni käytännössä pitäisivät sisällään, kaikkein vähiten minä itse. Tämä hedelmällinen hukassa olon tila minusta opintojen alkupuolella saikin äänisuunnittelijan alun esiin kaivautumaan. Tämä on puoli itsessäni, jota päätin aktiivisesti alkaa opintojeni aikana vahvistamaan, päätyen lopulta ammattilaisuuden kynnykselle, jossa olen tätä kirjoittaessani.

Tässä kohtaa haluan kiittää opettajiani, jotka epävarmoissa olosuhteissa ja kaikkien muiden tehtäviensä kesellä ovat malttaneet avata kanssani sopivia opintosisältöjä ja ohjata minua erilaisten vaihtoehtojen äärelle, sekä kannustaneet minua tutkimaan ja löytämään omaa tekijyyttäni omilla ehdoillani. Samoin suuri kiitos kuuluu opiskelutovereilleni niin



teatteri-ilmaisun ohjaajan kuin nukketeatterin koulutusohjelmissä. Teidän kanssanne olen malttanut niin olla hukassa kuin kokeilla siipiäni mitä erilaisimmissa yhteyksissä.

Tästä polkuni jatkuu Tšekkeihin opiskelemaan DAMU:n devising- ja esineteatterin ohjaajan maisteriin. Opintojen on luvattu painottuvan työryhmäkeskeiseen työskentelyyn, ja ohjaajan roolin tutkimiseen myös muissa kuin sille perinteisissä autoritaarisissa konteksteissa. Uskon tähänkin opinnäytetyöhöni avaamani äänityöskentelyn tapojen tukevan työtäni niin kyseisessä koulutuksessa kuin ammattuuralla sen jälkeen. Uskon, että teatteritaiteilijan monialaisuus ja monenlaisissa työryhmissä työskentelyyn taipuvuus ovat meistä kelle tahansa korvaamattomia ominaisuuksia. Niinpä myös työryhmän kesken ääniä divaisaavalle taiteilijuudelle on varmasti tilausta teatterikentällä tulevaisuudessa, olenhan tarpeen tälle ollut näkevinäni jo nyt. Tämän opinnäytetyön myötä olen ainakin itselleni hahmottanut erään mahdollisen tavan tuota taiteilijuutta toteuttaa.

## LÄHTEET

Aro, E. 2006 Tilääni, Helsinki: Riffi-julkaisut.

Alanen, V. 2016 Ääni, joka halusi olla enemmän. *Nukketeatteri* 2/2016, 26-27.

Biguenet, J. 2006 *Silence*, Lontoo: Bloomsbury Academic.

Cardew, C. 1967 *Treatise*. Buffalo: The Gallery Upstairs Press. [https://monoskop.org/images/e/e2/Cardew\\_Cornelius\\_Treatise\\_1967.pdf](https://monoskop.org/images/e/e2/Cardew_Cornelius_Treatise_1967.pdf) (Viitattu 11.4.2019)

Cardew, C. 1970 *Treatise Handbook*. Lontoo, Frankfurt, New York: Edition Peters. [https://monoskop.org/images/b/b2/Cardew\\_Cornelius\\_Treatise\\_Handbook\\_1970.pdf](https://monoskop.org/images/b/b2/Cardew_Cornelius_Treatise_Handbook_1970.pdf) (Viitattu 11.4.2019)

Goldman, R.F. 1961 VARÈSE: Ionisation; Density 21.5; Intégrales; Octandre; Hyperprism; Poème Electronique. *The Musical Quarterly*, Volume XLVII, Issue 1, January 1961, 133–134. <https://academic.oup.com/mq/article-abstract/XLVII/1/133/1267372?redirectedFrom=fulltext> (Viitattu 16.5.2019)

Heikkinen, S. 2006 Devising teoriassa ja käytännössä, Teatterin ja draaman tutkimuksen pro gradu -tutkielma Tampereen yliopisto. <https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/93957/gradu01412.pdf?sequence=1> (Viitattu 7.4.2019)

Helmholtz, H. 1912 *Sensations of Tone as a Physiological Basis for the Theory of Music* (engl. Ellis A.J.) Lontoo: Longmans, Green, And Co. <https://archive.org/stream/onsensationston01helmgoog#page/n5/mode/2up> (Viitattu 1.5.2019)

Kielitoimiston sanakirja. Hakusana: Musiikki. 2018 <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/musiikki> (Viitattu 16.5.2019)

Merriam-Webster dictionary: music. 2019 <https://www.merriam-webster.com/dictionary/music> (Viitattu 7.4.2019)

Penderecki, K. 1963 *Polymorphia*. Celle: Hermann Moeck Verlag.

Russolo, L. 2018 *Hälyjen taide* (suom. Tiekso T.) Helsinki: Tutkijaliitto

Xenakis, I. 1967 *Metastasis*. Lontoo, New York: Boosey & Hawkes.