



# Elokuvan äänisuunnittelu nollabudjetilla

Esimerkkinä *Korkein oikeus*

Viestinnän koulutusohjelma  
Audiovisuaalinen mediatuotanto  
Opinnäytetyö  
23.2.2009

---

Tomi Kolistaja

## TIIVISTELMÄSIVU

Koulutusohjelma Viestinnän koulutusohjelma		Suuntautumisvaihtoehto Audiovisuaalinen mediatuotanto	
Tekijä Tomi Kolistaja			
Työn nimi Elokuvan äänisuunnittelu nollabudjetilla. Esimerkkinä <i>Korkein oikeus</i> .			
Työn ohjaaja/ohjaajat Patrick Boullenger			
Työn laji Opinnäytetyö	Aika 23.2.2009	Numeroidut sivut + liitteiden sivut 50	
<p>TIIVISTELMÄ</p> <p><i>Korkein oikeus</i> on Yansa Productions Oy:n tuottama ja Olli Ylisen ohjaama 97-minuuttinen elokuva. Sen kokonaisbudjetti oli noin 40 000 euroa. Elokuvan äänisuunnittelu on toiminnallisen opinnäytetyöni teososa.</p> <p>Kirjallinen osuus on raportti, jossa käsittelen <i>Korkein oikeus</i> -elokuvan äänen jälkityötä sen eri vaiheissa. Vastasin tässä elokuvassa käytännössä yksin äänen jälkituotannosta. Tämä johtui pääasiassa rahallisten resurssien pienuudesta.</p> <p>Pyrin esittelemään työskentelytapojani sekä itseäni auttaneita keinoja minimaalisten resurssien optimoimisessa. Lisäksi käsittelen kysymystä äänisuunnittelijan vastuusta ja roolista elokuvatuotannossa.</p> <p>Rahallisen budjetin optimoinnilla on mahdollista saada paljon aikaan, mutta niistä saadut erävoitot voivat jäädä vain osaksi kokonaisuutta. Elokuvatuotanto tehdään yleisöä varten, ja lopputuloksen on palveltava katsojien odotuksia.</p> <p>Näen mahdollisena, että vastaavilla resursseilla voidaan toteuttaa useampikin pitkä elokuva. En kuitenkaan usko, että sen työryhmä tulisi koostumaan <i>Korkein oikeus</i> -elokuvaan osallistuneista henkilöistä. Tällainen projekti vaatii paljon ja voi myös antaa paljon takaisin. Taloudellisesta kannattavuudesta ei kuitenkaan voi tässä yhteydessä puhua.</p> <p>Taloudellinen kannattavuus antaa myös äänisuunnittelijalle mahdollisuuden kehittää omaa työtapaansa suhteessa käytössä olevaan tekniseen kalustoon. Tekniikka ja äänisuunnittelu ovat usein erottamattomia, ja teknisiin vaatimuksiin vastaaminen vaatii taloudellisia panostuksia.</p>			
Teos/Esitys/Produktio Korkein oikeus 2008. Äänisuunnittelu Tomi Kolistaja. Kesto 97 min. DVD.			
Säilytyspaikka Taideteollisen korkeakoulun kirjasto, Aralis-kirjastokeskus			
Avainsanat äänisuunnittelu, äänisuunnittelija, elokuva-budjetti, resurssien optimointi			

Degree Programme in Media		Specialisation Audio-visual media production
Author Tomi Kolistaja		
Title <i>Korkein Oikeus</i> - Sound Design for a Feature Film on a Zero-Based Budget		
Tutor(s) Patrick Boullenger		
Type of Work Bachelor 's Thesis	Date 23 <sup>rd</sup> February, 2009	Number of pages + appendices 50
<p>The present research is based on an independent film called <i>Korkein oikeus</i>. It's directed by Olli Ylinen. The total budget of this film was about 40.000 euros. In this Bachelor's Thesis, the sound design process is revealed step-by-step. How did the small financial budget of about 2.500 euros affect the outcome of the movie's sound design both technically as well as artistically? Surely there must be a vast difference between a mainstream Finnish film and this one.</p> <p>There was only one person responsible for the whole post-production process of sound in this film. As the deadline of the movie was approaching, the resources of a single person turned out inadequate and, therefore, the final outcome did not reach its full potential.</p> <p>It is remarkable how the low budget did not prevent this movie from getting finished. It did, however make matters almost impossible to control within the process. The technical side of the job in relation to the artistic outcome was too much to handle at the same time on a tight schedule.</p> <p>After the whole process, the responsibilities that come with the title of a sound designer should be carefully thought out. Who or what is a sound designer? It is a title that can consist of many smaller jobs included in film-sound post-production. It usually contains parts of technical knowledge and ways to affect the outcome of a film artistically. A sound designers work can change from a project to project. He or she is defined by the work they have done.</p> <p>A film can be done with a very small budget. I do not think that the people who have worked on this film, however, will be doing a similar project next year, if ever, since one can't survive in this society if he/she is not getting paid for work. In addition, one must gain the ability to develop their skills in order to survive in this industry.</p>		
Work / Performance / Project <i>Korkein oikeus</i> by Olli Ylinen. Sound design by Tomi Kolistaja. 2008. Length 97 min. DVD.		
Place of Storage Aralis Library and Information Center, Helsinki		
Keywords sound design, sound designer, budget, sound post-production, optimization of resources		

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	2
2	KUKA ON ÄÄNISUUNNITTELIJA?.....	3
3	<i>KORKEIN OIKEUS</i> -ELOKUVA.....	7
3.1	PROJEKTIN LÄHTÖKOHDAT .....	7
3.2	ENNAKKO-ODOTUKSIA.....	8
4	ÄÄNISUUNNITTELUN VARUSTELU .....	10
4.1	LAITTEISTO JA OHJELMISTO .....	10
4.2	TARKKAAMO .....	14
5	BUNKKERIELÄMÄÄ .....	16
5.1	DIALOGILEIKKAUS – ÄÄNEN JÄLKITYÖN PERUSTA .....	16
5.2	FOLEY .....	28
5.3	PISTE- JA TILATEHOSTEET .....	30
5.4	MUSIIKKIA KOLMELLA ERI TAVALLA .....	34
5.5	MIKSAAMINEN .....	38
5.6	MASTEROINTI.....	42
6	VIIMEISEN DEADLINEN JÄLKEEN.....	44
6.1	TYÖN HINTA .....	44
6.2	OPETUKSIA PALKAKSI.....	45
7	LOPUKSI: MITEN ELOKUVALLE KÄVI? .....	49
	LÄHTEET.....	50

## 1 JOHDANTO

*Korkein oikeus* on Olli Ylisen ohjaama, suomalainen 97-minuuttinen independent-elokuva, joka on pääosin toteutettu talkoovoimalla. Eräs projektin tarkoituksista on ollut antaa nuorille elokuvantekijöille mahdollisuus tehdä pitkä elokuva ja osoittaa elokuvan valmistumisen olevan mahdollista ainoastaan 40 000 euron budjetilla. Korkein oikeus on opinnäytetyöni teososa, ja käsittelen tässä kirjallisessa osassa kyseisen elokuvan äänen jälkityövaiheita.

Elokuva on draama, joka kertoo 23-vuotiaasta helsinkiläisestä Noasta. Noa kokeilee päihteiden avulla rajojaan, ja elokuvassa liikutaan vahvasti helsinkiläisnuorten alakulttuurin maisemissa. Näissä puitteissa Noa oppii itsestään uusia puolia löytäessään uusia ihmissuhteita.

Ensimmäisen kerran kuulin tästä projektista keväällä 2006, jolloin elokuvan esituotantovaihe oli loppuillaan. Opiskelijatoverini oli äänittäjänä kuvauksissa, ja tarjouduin auttamaan ääniryhmää. Heinäkuussa 2008 sain tehtäväkseni elokuvan äänisuunnittelun.

Tästä elokuvasta ainutkertaisen haasteen äänisuunnittelijalle tekee se, että työ oli saatava tehtyä lähes nollabudjetilla alusta loppuun. Audiovisuaalisen mediatuotannon ääni-ilmaisun opiskelun ohella olin toiminut vuoden yksityisenä elinkeinonharjoittajana ja tehnyt useampia, pieniä projekteja omin voimin ja omalla kalustollani. Tavoitteena oli tehdä nyt pitkä elokuva, joka voitaisiin esittää helsinkiläisessä elokuvateatteri Bristolissa. Tämä tavoite asetti osaltaan tähtäimen melko korkealle jo pelkästään teknisten vaatimustensa vuoksi.

Normaalien äänisuunnittelijalle osoitettujen töiden lisäksi minun olisi tässä tapauksessa myös tehtävä muun muassa foley ja lopputuotteen miksaaminen sekä masterointi. Vastuu oli suurin mahdollinen, ja resurssit sen täyttämiseen minimaaliset.

Muutamia kuukausia ensi-illan jälkeen käyn nyt läpi, mitä äänitarkkaamossa tapahtui tämän elokuvan äänen jälkitöiden aikana. Yritän pitäytyä liiallisesta äänipuolen sisäpiiritietoudesta, mutta osaltaan siltä ei voi välttyä. Tämän projektin lähtökohdat ja tavoitteet huomioiden oli perustan oltava entistä vakaampi, ja tämä taas vaatii eri prosessien teknistäkin läpikäyntiä opinnäytetyössäni.

## 2 KUKA ON ÄÄNISUUNNITTELIJA?

Itselläni on yhä vaikeuksia kertoa ihmisille äänisuunnittelijan työstä. Lähes kaikissa (suomalaisissa) elokuvissa on lopputeksteihin merkitty äänestä päävastuussa ollut henkilö nimikkeellä äänisuunnittelija.

Hollywoodissa kyseisellä nimikkeellä (sound designer) on ainakin kaksi erilaista merkitystä; Äänisuunnittelija voi olla taiteilija, joka palkataan elokuvatuotantoon jo sen esituotantovaiheessa. Tällöin hän vastaa usein myös elokuvan miksaamisesta ja hän tekee tiivistä yhteistyötä ohjaajan kanssa ilmaisullisesti vahvan ääniraidan aikaan saamiseksi. Toisaalta äänisuunnittelijalla voidaan viitata myös henkilöön, joka suunnittelee elokuvaan vain yhden äänitehosteen. (Weis 1995.)

Ensimmäistä kertaa äänisuunnittelijan nimike ilmestyi Hollywoodissa lopputeksteihin vuonna 1979. Tuolloin Walter Murch leikkasi ja teki äänisuunnittelun Francis Ford

Coppolan elokuvaan *Ilmestyskirja. Nyt (Apocalypse Now 1979, USA)*. Samoihin aikoihin myös Ben Burt sai äänisuunnittelijan nimikkeen *American Graffiti*-elokuvan jatko-osan (*More American Graffiti 1979, USA*) lopputeksteissä.

Burt ja Murch olivat ensimmäisiä erikseen äänisuunnittelijoiksi nimettyjä elokuvissa. Teatteripuolella nimike oli esiintynyt muutamissa tuotannoissa. Tietenkin äänisuunnittelijan työtä oli tehty jo elokuvissakin ennen edellä mainittuja teoksia, mutta näiden lopputeksteissä nimike esiintyi ensi kerran.

Murch ja Burt tekivät käsityksensä mukaan pääasiassa samaa työtä kuin entuudestaan tutut ääniraitojen päävastuulliset, *Supervising Sound Editor* ja miksaaja, tekevät. Eroksi he kuitenkin kokivat sen, että joissain elokuvissa myös äänestä vastuussa oleva henkilö otettiin mukaan jo esituotantovaiheeseen. Koska tämä ei ollut tavanomaista, he päättivät, että tällaisille erikoistapauksille tulisi olla oma nimike myös lopputeksteissä. Äänisuunnittelijan käsissä ääni voisi olla projektia eteenpäin vievä elementti ja osa kokonaisuutta alusta asti.

Termille kävi kuitenkin melko huonosti – ainakin Hollywoodissa. Siellä nimike levisi kyllä nopeasti, mutta sen merkitys muuttui. Pian äänisuunnittelija tarkoitti Hollywoodissa henkilöä, jolla on uusimmat laitteet ja joka suunnittelee ja toteuttaa lähinnä erikoistehosteita. Hänet miellettiin henkilöksi, joka alan vanhojen tekijöiden silmissä on huijari, joka yrittää viedä heiltä asiakkaita vain muutamilla erikoisilla tempuilla. (Thom 2009.)

Lähtökohtaisesti äänisuunnittelija ei ole äänittäjä. Hän ei ole myöskään puomittaja, äänileikkaaja ja niin edelleen. Missään tapauksessa hän ei ole säveltäjä, mutta sekin on mahdollista. Silloin nämä nimikkeet ja tehtävät on kuitenkin eriytettävä toisistaan. Suomessa äänisuunnittelija on kuitenkin useimmiten äänittäjä ja vastaa osaltaan myös miksausesta. Usein myös foley-äänittäjän, ääniassistentin ja äänileikkaajan tehtävät saattavat lukeutua äänisuunnittelijan työhön.

Suomessa äänisuunnittelijan nimike seuraa melko vahvasti Burtin ja Murchin osoittamaa esimerkkiä. Vaikka mannerten välinen ero on tässä tapauksessa ainakin tällä hetkellä suuri, on äänisuunnittelijan nimike elokuvissa rantautunut tännekin sieltä.

Kuinka paljon rahalla on tekemistä sen kanssa, että äänisuunnittelija vastaa usein täällä sen alkuperäistä merkitystä? On mielestäni pelkästään järjenmukaista ajatella, että jos ja kun äänisuunnittelija elää koko elokuvan kaaren aina kuvauksista jälkituotannon viime vaiheisiin, tuntee hän myös käytössä olevan materiaalin parhaiten. Hän tietää jo jokaisen kuvauspäivän jälkeen, mitä tullaan jälkiäänittämään teknisistä syistä. Tällöin myös käytössä oleva aika luovan työn prosessille on pidempi, ja parhaimmillaan tällä voidaan voittaa lopputuloksessa paljon. Tämä on mielestäni selkeää resurssien optimoimista.

Jos esimerkiksi tuotantoyhtiöt näkevät Suomessa äänisuunnittelijan pystyvän optimoimaan niiden rahallisia resurssejaan, miksei myös Hollywoodin massiivinen koneisto näe tätä hyötynä? Mikä on syy siihen, että äänisuunnittelijan nimikettä nähdään niin harvoin niiden suurissa tuotannoissa? Kuulemma se on raha. (Perkins 2007.) Suuressa Hollywoodinkaan tuotannossa ei ole usein varauduttu korvaamaan äänisuunnittelijan ennakkotyöstä.

Äänisuunnittelijaa voisi hyödyntää niin halutessaan jo projektin ensi vaiheissa, ja siitä olisi ehkä hyötyä lopputulokselle. Koska ongelmana saattaa olla tämän käytännön harvinaisuus elokuvatuotannossa, voi äänisuunnittelijan ennakkotyölle olla hankala arvioida hintaa. Varmastikin äänisuunnittelijan pitäisi olla niin innoissaan uudesta projektista, että tällainen toiminta sisältyisi ennalta määriteltyyn hintaan. Estäisikö joku, jos äänisuunnittelija haluaisi nähdä yhä enemmän vaivaa elokuvan eteen?

Pääasiassa yksityishenkilöiden rahoittamassa projektissa, kuten Korkein oikeus, voi olla oikeutettua selittää äänisuunnittelijan palkkaamista vasta, kun elokuva on jo leikattu. Tämä on oikeutettua mielestäni siksi, että tämä elokuva on luotu askel kerrallaan, ja sitten katsottu yltääkö se vielä seuraavallekin askelmalle. Joka tapauksessa Korkein oikeus on ollut koko sen kehityksen ajan jonkun äänisuunnittelijan vastuulla.

Edeltäjäni oli mukana elokuvassa jo kuvauksissa, ja hän olisi varmasti tehnyt koko elokuvan kehityskaaren ajan töitä, mikäli se olisi ollut mahdollista. Useisiin tarjolla oleviin töihin ei ymmärrettävästi voi yhden ihmisen aika kuitenkaan riittää. Etenkin jos joutuu asettamaan vastakkain kaksi työtä, ja vain toisesta saa varman rahallisen korvauksen, on selvää ettei palkaton työ ole vahvoilla.



Ehkä Hollywoodin toimintamalli on niin juurtunut paikoilleen, ettei siellä enää asiasta keskustella. En usko, että raha voi olla se perimmäinen syy sille, että äänisuunnittelijaa (tai muuta äänen tuotannosta vastuussa olevaa henkilöä) ei palkata tuotannon esivaiheissa. Äänisuunnittelijan käyttäminen myös esituotannon aikana saattaisi auttaa Hollywoodin tarkkoja tuottajia optimoimaan dollareitaan. Kyllähän he ovat varmasti laskeneet toimintamallinsa taloudelliseksi edukseen.

Hollywoodin toimintamalli perustuu käsittääkseni pitkälti siihen, että siellä toimivat äänialan henkilöt voivat erikoistua tiettyihin osa-alueisiin. Nähdäkseni tämä on mahdollista siksi, että Hollywoodissa tuotetaan niin paljon elokuvia, kuten myös muitakin audiovisuaalisia projekteja. Suomessa en näkisi kovinkaan mahdottomaksi ajatukseksi sitä, että elokuvan äänisuunnittelija voisi tehdä yhtä lailla töitä myös esimerkiksi teatterin puolella.

Toisaalta tällaista eri alojen välistä mahdollisuutta voi käsitellä tämän kulttuurin rikkautena. Teatterin toimintamallit eroavat melkoisesti elokuvan äänisuunnitteluprosessista, ja usein eri toimintatapojen omaksuminen voi rikastuttaa jo omaksuttuja tapoja. Dokumentaarisen televisio-ohjelman äänitys voi opettaa kenttätyöskentelystä paljon sellaista, joka on hyödyllistä myös elokuvan äänitystilanteissa.

Toisaalta luulen eri alojen välisen vaihtelun olevan täällä enemmänkin jopa väistämätöntä. Suomessa toimivan äänisuunnittelijan ala voi käsittääkseni ulottua televisiosta elokuvakankaalle, ja aina esimerkiksi museon näyttelyn äänimaailman suunnitteluun saakka. Kun joka kuussa täytyy saada laskut maksettua, on usein varmasti parempi vaihtoehto hyväksyä erilaisia työtarjouksia kuin olla työttömänä. Tämä syö pienempään osa-alueeseen, kuten esimerkiksi vain kenttä-äänitykseen, erikoistumisen mahdollisuutta.

Mielestäni äänisuunnittelijan nimikkeeseen sisältyy suunnittelu – kuten alun perin Murch ja Burt tarkoittivatkin. Mikäli äänisuunnittelija otetaan töihin vasta, kunokuva on ääntä vaille valmis, ei enakoivaa suunnitelmaa ole voitu tehdä. Tällä tavalla tulkittuna pelkistä äänen jälkitöistä vastaavan henkilön nimikkeen ei tulisi olla

äänisuunnittelija. Olinko siis oikeutettu kantamaan tuota kunnioitettua äänisuunnittelijan viittaa?

Äänisuunnittelijan nimikkeen taakse tuntuu kätkeytyvän aina oma prosessinsa ja vaihteleva määrä työtä eri projektissa. Prosessin laajuus ja työn määrä nimikkeen alla saattaa usein määräytyä esimerkiksi rahallisten resurssien vaikutuksesta. Kun minua pyydettiin tekemään tätä projektia, olin valmis ottamaan tittelin omakseni. Tiesin, että rahalliset resurssit olisivat mitättömät, ja ne määrittelisivät alusta asti työtäni. Tässä opinnäytetyössä pyrin läpikäymään yhden äänisuunnittelijan nimikkeen taakse piiloutuneen työmäärän ja sen antamat opetukset tämän yhden elokuvan osalta.

Korkein oikeus -elokuvan äänisuunnittelijan nimikkeen alle kätkeytyvät kaikki äänen jälkituotantoon liittyvät tehtävät. Äänittäjinä toimivat kuvauksissa Antti Patronen ja Mikko Lohenoja. Patronen oli ennen minua vastuussa myös äänisuunnittelusta. Hän toteutti myös dialogin jälkiäänitykset, jotka katsottiin aiheellisiksi teknisten puutteiden vuoksi.

### 3 *KORKEIN OIKEUS* -ELOKUVA

#### 3.1 PROJEKTIN LÄHTÖKOHDAT

Sovimme ohjaaja Olli Ylisen ja tuottaja Tuuli Siitarin kanssa elokuvan äänisuunnittelusta 15. heinäkuuta 2008. Ensi-ilta tulisi olemaan elokuvateatteri Bristolissa 20. syyskuuta, ja työt pääsisin aloittamaan varsinaisesti 4. elokuuta. Minulla olisi noin puolitoista kuukautta aikaa tehdä 97-minuuttisen elokuvan ääniraita alusta loppuun ja sillä tavalla, että se voitaisiin näyttää isossa elokuvateatterissa. Lisäksi DVD tulisi jakeluun vuokraamoihin ja kauppoihin joulukuun alussa.

Myös ohjaajalle ja tuottajalle kyseessä on ensimmäinen pitkä elokuva. He perustivat oman tuotantoyhtiön, Yansa Productions Oy:n, tätä elokuvaa varten. Yansa Productions Oy palkkasi minut eli Yayboo Sound Productionsin vastaamaan äänen jälkituotannosta. Lähtökohtaisesti jouduin varustautumaan siihen, että minun olisi keksittävä erilaisia tapoja tehdä asioita halvasti, tai pääasiassa jopa ilmaiseksi.

Työhuoneeni, jonka jaan kahden muun samalla alalla toimivan henkilön kanssa Helsingin Kalliossa osoitteessa Neljäs linja 7, ei täyttäisi missään nimessä minkäänlaisia laatuvaatimuksia tässä tapauksessa. Ohuiden seinien ja pienen tilan ongelmat eivät poistuisi pelkästään huonetta akustoimalla. Lisäksi työhuone oli luvattu elokuvan viimeistelyn ajaksi Yansa Productionsin käyttöön.

Elokuvan levittäjänä toimii Finnkino, ja tuotantoyhtiön toiveena oli, että työryhmän ensi-illan jälkeen Korkein oikeus olisi nähtävillä elokuvateattereissa itsenäisinä näytöksinä. Kaiken kaikkiaan työn tuloksena olisi teknisesti Jussi-palkinnon kriteerit (<http://www.jussit.fi/>) täyttävä elokuva. Tämä oli paljon pyydetty projektilta, jonka tuotannolliset resurssit olivat hyvin rajatut.

### 3.2 ENNAKKO-ODOTUKSIA

Pitkän elokuvan äänisuunnittelu on iso näytön paikka viimeisellä vuosikurssilla olevalle alan opiskelijalle. Vastaavia tilaisuuksia ei Suomessa juuri tule vastaan tässä vaiheessa uraa. Jouduin harkitsemaan asiaa hetken, sillä minun piti olla varma, että pystyn suoriutumaan koko prosessista. Todellisuushan oli se, etten ollut tätä ennen osallistunut pitkän elokuvan äänityöhön pienemmässäkään roolissa.

Aikataulu oli todella kiireinen, ja jokainen menetetty päivä oli liikaa. Mietinnälle ei siten ollut paljoa aikaa. Päätin, että minun on vain luotettava siihen, mitä pääasiassa opiskeluni aikana olen oppinut ja omaksunut muilta minua kokeneemmilta tekijöiltä. Vaikka intoni päästä tekemään oli suuri, en käsittäkseni antanut liian suuria toiveita ohjaajalle tai tuottajalle. Se, mitä aina voi kuitenkin luvata toiselle ja itselleen, on yrittää parhaansa.

En muista juurikaan miettineeni sitä, että tulisin työskentelemään ohjaajan ja tuottajan kanssa, jotka eivät tätä ennen olleet pitkää elokuvaa tehneet. Heidän olisi mahdotonta vertailla minun tekemisiäni muihin ja sitä kautta mahdollisesti ohjata työskentelyäni. Tämä oli tietysti mielessä etu, sillä sain melko vapaat kädet sekä suunnitteluun että toteutukseen. Toisaalta työstäni keskusteleminen olisi ollut alusta asti helpompaa, jos tuottajalla ja ohjaajalla olisi ollut tarkempi käsitys elokuvaäänen jälkituotannosta.

Eniten taisin jännittää alussa sitä, miten tulisin selviytymään elokuvasta, jossa on niin suuri määrä musiikkia. Musiikin miksaus ja sen käsittely ovat minulle suhteellisen vieraita asioita. Minä en tee musiikkia. En pelkää käsitellä ja käyttää musiikkia elokuvissa, mutta arvostan musiikin tekijöitä ja ammattilaisia siinä määrin, että pelkään käyttäväni tai käsitteleväni heidän teoksiaan väärin.

Tässä elokuvassa oli kaksi säveltäjää, jotka toteuttivat elokuvaan sävelletyn musiikin. Elokuva sisältää pääasiassa suurelta yleisöltä tuntemattomien kotimaisten artistien musiikkia. Lisäksi elokuvassa on kaksi kohtausta, joissa näyttelijä esittää musiikkia. Musiikin osa elokuvassa on suuri niin minuuttimääräisesti kuin tarinan kuljetuksenkin kannalta. Välillä elokuva tuntuu jopa musiikkivideomaiselta.

Koska työpöydälläni oli jo valmiiksi leikattu elokuva, ei minulla ollut enää mahdollisuutta vaikuttaa äänisuunnitelmani tai demojen avulla esimerkiksi leikattujen kuvien pituuksiin. Suuren musiikkimäärän johdosta elokuvan leikkausrytmikin oli suhteutettu paljolti musiikkiin. Tavallaan tämä helpotti oman työni määrää, sillä useissa kohtauksissa musiikki esiintyy ainoana ääniraidan elementtinä. Nämä kohdat eivät siten edellyttäneet minulta esimerkiksi tilatehosteraitoja.

Päätin antaa elokuvan ikään kuin räjähtää käsiini, jotta saisin siitä mahdollisesti myös ilmaisullisia asioita irti vielä tässä vaiheessa jälkituotantoa. Aiemmissa töissäni olin huomannut, että työtäni auttoi ennen kaikkea materiaaliin tutustuminen – siinä määrin kuin se vain oli mahdollista. Tässä tapauksessa halusin tutustua konkreettiseen elokuvaan alusta asti, ja koittaa antaa ideoiden kehittyä taka-alalla. Samalla tein pelkästään teknistä työtä prosessin alkuvaiheissa.

Minulla olisi periaatteessa ollut mahdollisuus etsiä itselleni assistentti, jolle olisin voinut delegoida osan tehtävistä. Budjetin puolesta en tosin olisi voinut maksaa kenellekään avustamisestani. Näin ollen päätin tehdä työt alusta alkaen itse. Toisaalta minulla oli myös mainitsemani tarve päästä materiaaliin käsiksi, mutta toisaalta kyse oli myös kokemattomuudestani työnjohtajana. Vaikka olisin saanut itselleni esimerkiksi palkattoman harjoittelijan, en usko, että olisin osannut hallita toista henkilöä oman työni ohella.

Minulla ei ollut tällä kertaa muita äänisuunnittelijalle ominaisia työvälineitä käytössäni kuin aikataulu ja työtapani. Pystyin alkuvaiheessa hahmottelemaan aikataulut ja lisäksi pystyin antamaan käyttämälläni työtavalla mahdollisuuden ilmaisun kehittymiselle vasta miksausvaiheessa. Tavoitteenani oli varustaa elokuva sellaisilla äänielementeillä, joita edelleen jalostamalla elokuvaa miksatessa voin rakentaa haluamani äänikerronnan. Siihen saakka olisi tehtävä äänileikkaustyötä sen eri muodoissa.

## 4 ÄÄNISUUNNITTELUN VARUSTELU

### 4.1 LAITTEISTO JA OHJELMISTO

Äänityö työkaluineen on tunnetusti melko monimuotoinen ja monimutkainen ala. Tässä työssä vaatimukset laitteistolle ja sen käyttämisen osaamiselle ovat ennen kaikkea tärkeitä työn loppuun saattamisen kannalta. Mikäli laitteistossa tai sen käyttämisessä ilmenee ongelmia, ne heijastuvat aina suoraan lopputuotteeseen. Tällä kertaa kaikki ketjussa olevat virheet ja viat tulisivat kuulumaan elokuvateatterissa.

Koska kyseessä on lähtökohdiltaankin kokonaan digitaalisesti tuotettu elokuva, ei minullakaan ollut tarpeita tietokoneen ulkoisen äänenkäsittelylaitteiston osalta. Kalustoni koostuu Pro Tools HD -ympäristöstä, joka tarkemmin kuvailtuna on HD 2 Mac Pro -tietokoneessa Digidesignin 96 I/O -interfacella<sup>1</sup> varustettuna. Lisäksi minulla on kannettava MacBook-tietokone Digidesignin Mbox 2 -äänikortilla, joka mahdollistaa esimerkiksi äänen leikkausvaiheiden tekemisen kotona.

Varmasti etenkin tämän elokuvan kohdalla olisi ollut sopivaa, että äänen jälkitöitä olisi tehty jollain muulla ohjelmistolla kuin Digidesignin Pro Toolsilla. Tämä johtuu siitä, että esimerkiksi Applen Logic tai Steinbergin Nuendo olisivat sisältäneet lähtökohtaisesti enemmän ominaisuuksia suhteessa Pro Toolsiin. Käytännössä tämä merkitsee osaltaan parempaa vastinetta ohjelmistoon käytettyyn rahamäärään nähden. Lisäksi ohjelmistojen elinehtona toimiva äänilaitteisto ei olisi ollut valmistajastaan riippuvainen.

---

<sup>1</sup> (Audio) Interface on tietokoneen äänisovitin. Interface sisältää esimerkiksi äänisignaalin muunnokseen analogisesta digitaalseksi (ja päinvastoin) tarvittavan tekniikan. Äänisovitin-suomennos ei ole alalla vakiintunut termi. Tästä syystä käytän työssäni interface-nimitystä.

Näillä muillakin ohjelmistoilla ja laitekoonpanoilla kannettavan ja tarkkaamon välinen yhteys olisi ollut mahdollinen.

Yhteensopivuus on tärkeä, huomioonotettava asia, kun äänen jälkituotantoa suunnitellaan. Eri järjestelmien ja tiedostojen yhteensopivuusketjusta on hyvä olla melko tarkka käsitys ennen yhtäkään tiedoston vaihtoa. Näin voi välttyä esimerkiksi turhilta tunneilta kalliissa tarkkaamossa. Pro Toolsia voi pitää tämän alan standardina, ja se on ainoa opettelemani ohjelmisto tähän työhön. Tavoitteenani oli huolehtia siitä, että tarkkaamon ja kannettavan järjestelmien yhteensopivuus olisi pitävä päivästä toiseen. Tein työni toisiaan vastaavilla versioilla Pro Tools -ohjelmistosta (7.4.2.) sekä tarkkaamossa että kannettavallani.

Mikäli tilanteeni olisi ollut se, että olisin käyttänyt esimerkiksi Nuendoa tarkkaamossa ja Logicia kannettavallani, olisin voinut kohdata ongelmia. Kahden eri ohjelmiston välinen tiedonsiirto vaatii standardin välikätenä toimivan tiedostomuodon – esimerkiksi Open Media Frameworkin käyttöä. OMF-tiedostoja käytetään yleensä leikkausohjelman ja äänityöaseman välisessä tiedonsiirrosta. Esimerkiksi äänitiedostot säilyttävät OMF-tiedostoissa pituutensa ja paikkansa aikajanalla ohjelmistosta toiseen vaihdettaessa.

Tällainen välikäsittely ei mielestäni ole kovin käytännöllistä. Mikäli sitä joutuu tekemään useaan kertaan yhden projektin kohdalla, voi helposti tapahtua myös virheitä. Vaikka OMF-standardi sinänsä on jo ollut pitkään käytössä, sen luotettavuus poikkeaa ohjelmistosta ja tilanteesta toiseen. Vaihtoehtoja OMF:lle on pyritty kehittämään jo pitkään. Näitä ovat muun muassa Advanced Authoring Format (AAF) ja sen jatkokehittelyn tuloksena syntynyt Material Exchange Format (MXF).

Toinen, käytännöllisempi vaihtoehto on mielestäni käyttää tällaisessa toiminnassa yhteneväisiä ohjelmistoja – kuten Pro Tools LE- ja HD -versioita tai esimerkiksi Nuendoa sekä tarkkaamossa että kevyemmässä järjestelmässä. Nuendosta ei esimerkiksi ole saatavilla kuin yksi versio, jota on mahdollista käyttää myös kannettavassa tietokoneessa. Nuendo, kuten myös esimerkiksi Logic, toimii myös tietokoneen sisäisen äänikortin avulla, jolloin ulkoista laitteistoa ei välttämättä tarvita.

Toisaalta Pro Toolsin HD -versiokin on mahdollista asentaa kannettavaan tietokoneeseen ExpressCard-väylän kautta. Tällöin HD:n vaatimat prosessointikortit asennetaan ulkoiseen kehikkoon, joka yhdistetään ExpressCard-väylän avulla tietokoneeseen. Käytettävyys ja liikuteltavuus ovat kuitenkin tällöin jo kyseenalaisia ominaisuuksia kevyestä järjestelmästä puhuttaessa, sillä järjestelmään on lisäksi vielä yhdistettävä varsinainen äänilaitteisto. Tämä käsittää vähintään yhden Digidesignin HD-malliston interfacen.

Yhtenevyys on tärkeä osatekijä, johon myös ohjelmistojen ja laitteistojen kehittäjät käyttävät paljon resurssejaan. Siitä osoituksena on muun muassa mahdollisuus yhdistää Pro Tools HD-järjestelmä Avidin kuvaleikkaustyöasemaan verkon välityksellä. Tällöin äänityö voidaan tehdä käytännössä samanaikaisesti kuvaleikkauksen kanssa, eikä tiedostojenvaihtoa tarvitse välttämättä välissä tehdä ollenkaan.

Yksityisenä elinkeinonharjoittajana aloittaessani olin hankkinut itselleni käyttöni Pro Tools -laitteiston. Ikuinen alallamme vallitseva väittely siitä, mikä on paras ohjelmisto tai tietokone kenellekin jääköön tähän. Joka tapauksessa joku tarjolla olevista ohjelmistoista on hallittava hyvin, jotta pitkän elokuvan ääniraita valmistuu ajallaan. Seuraavaksi minun oli tehtävä joitakin ohjelmistohankintoja.

Musiikilla on elokuvassa suuri osa, ja sillä kuljetetaan tarinaa. Musiikki saattaa välillä kuulostaa kaiuttimista soivalle ja muuntua siitä tarinan todellisuuden ulkopuoliseksi elementiksi. Näin ollen minulla tulisi olla mahdollisuus muokata musiikin luonnetta reaaliaikaisesti. Koska näitä kohtia elokuvassa on useampiakin, päätin lisätä ensimmäisenä hankintalistalleni Audioeasen Speakerphone-ohjelman. Speakerphone jäljittelee erilaisia kaiuttimia sekä niiden ympäristöjä.

Speakerphone on toteutettu impulssivasteperiaatteella. Tämä tarkoittaa sitä, että Audioeasen käyttämässä studiossa erilaisille kaiuttimille on syötetty samanlaista signaalia, joka on sitten äänitetty ja analysoitu. Näin eri kaiuttimien ominaisuudet on saatu taltioitua ja ne voidaan siirtää edelleen ohjelmiston kautta uuteen materiaaliin. Samalla periaatteella toimivia kaikuja on ollut käytössä pidemmän aikaa, ja myös Speakerphone sisältää impulssivasteella toimivan kaiun. Näin saadaan luonnollisen kuuloinen, tilassa soiva ääni ja sen eri variaatiot yhden ikkunan sisällä hallinnoitaviksi.

Lisäksi Speakerphone-ohjelmasta tulisi olemaan hyötyä minulle myös erilaisissa tehostemaisissa kohdissa, sillä Korkein oikeus sisältää esimerkiksi huumeiden vaikutuksen alaisena tapahtuvia kohtauksia, ja tällöin on tärkeää olla mahdollisuus kokeilla kaikkea. Koskaan ei voi tietää, mitä käsiteltävä kohtaus kaipaa, ja Speakerphonen kaltaiset äänen muovailuun pystyvät työkalut ovat silloin tärkeitä.

Toinen ohjelmistohankintani oli Wavesin Gold-paketti. Gold sisältää useita eri työkaluja, mutta niistä ehdottomasti tärkeimmäksi nousee monialuekompressori C4. Dialogileikkaajalle C4 voi olla erityisen tärkeä työkalu. Itse en ollut ennen tätä päässyt kokeilemaan kyseistä kompressoria, mutta koekäytön aikana havaitsin sen olevan tarpeellinen tässä tuotannossa.

Hankin Gold-paketista niin kutsutun native-version. Native hyödyntää ainoastaan tietokoneen prosessorin tai prosessorien laskentatehoja. Toinen vaihtoehto eli TDM-versio osaa hyödyntää myös Pro Toolsin HD-korttien prosessoreiden tehot. Versioiden välinen hintaero on sen verran suuri, että en edes harkinnut kalliimman TDM:n hankintaa. Digidesignin TDM-arkkitehtuuri on sinänsä jo vanhentunutta tietotekniikkaa, sillä nykyiset tietokoneet omaavat ilman näitä arvokkaita korttejakin suuremmat prosessointikyvyt.

Toisaalta, vaikka tekniikka tässä tapauksessa olisikin vanhentunutta, sitä on pakko käyttää mikäli haluaa työskennellä Pro Tools HD -ympäristössä. Tämä tekniikka mahdollistaa myös sen, että osan prosessoinnista voi osoittaa ainoastaan näille, audiotyöskentelylle tarkoitetuille resursseille. Lisäksi kun kyseessä on pitkä elokuva, joka on kokonaan kerralla auki yhden työtiedoston (eli Pro Tools -session) sisällä, on jokainen vapaa resurssi tärkeä järjestelmän toimivuuden kannalta.

Viimeiseksi pakolliseksi ohjelmistohankinnaksi jäi Neyrinckin DTS-äänimateriaalin formaattimuunnin. DVD-julkaisuun oli tarkoitus saada 5.1-ääniraita, joten päätös oli tehtävä standardin Dolby Digitalin ja DTS:n välillä. Minua kiinnosti vaihtoehtoisen luonteen omaavan DTS:n kokeilu, joten käytin sitä. Saatuaani lopulta oman kopioni kaupallisesta DVD:stä, huomasin sen sisältävän myös Dolby Digital 5.1-ääniraidan, jota en itse ollut tehnyt. Tämä on teetetty levyille mahdollisesti levittäjän ohjeistuksista johtuen.



Eri ohjelmistovalmistajien käytännöt piratismiin rajoittamiseksi ovat tälläkin alalla paljon puhuttu aihe. Mielestäni laittomat ohjelmistot eivät voi edes tulla kyseeseen ammattilaisen järjestelmässä. Monien eri vaihtoehtojen jälkeen on mukavaa, että äänialalla ohjelmistojen valmistajat alkavat ymmärtää myös standardin tärkeyden ja sen edut. ILok-niminen USB-muistitikkujärjestelmä on jo jonkin aikaa toiminut ehdotus aiheesta. Korkein oikeus -projektin osaltaan mahdollisti se, että ostamiani ohjelmia oli mahdollista käyttää myös toisessa tietokoneessa.

Ohjelman käynnistyessä ILok-tikulla olevat ohjelmistolisenssit antavat tietokoneelle luvan käyttää kyseistä ohjelmaa. Näin voin avata esimerkiksi samoja ohjelmistoja käyttäviä työtiedostoja sekä kannettavassa järjestelmässäni, että tarkkaamon HD-ympäristössä. Vaikka tämäkään järjestely ei tunnu olevan aukoton, on se silti mielestäni lähinnä onnistumista kuin mikään aiempi versio aiheesta. Useat meistä arvostavat mahdollisuutta viedä omia ohjelmistojaan myös toisiin tarkkaamoihin tilanteen niin vaatiessa.

Uusia tietokoneen ulkopuolisia laitteistoja en ostanut. Näppäimistön ja pallohiiren lisäksi olen aiemmissa tuotannoissani käyttänyt omistamaani Tascamin US-2400-ohjainta. Kyseessä on yksi tapa saada fyysinen kontakti virtuaaliseen miksaamiseen. Tascamissa on 24 moottoroitua liukua USB-väylän kautta muodostetussa MIDI-yhteydessä tietokoneen Pro Toolsiin. Mielestäni fyysistä tekemistä ei voi korvata hiirellä ja näppäimistöllä, jolloin tämäntapainen toiminta on ainoa vaihtoehto tietokoneeseen perustuvassa järjestelmässä.

Näillä hankinnoilla minun tulisi pärjätä loppuun asti tuotannossa. Kolme ohjelmistohankintaa kuulostaa melko vähältä, mutta niillä olisi pärjättävä. Lähes kaikki käytössäni olevat taloudelliset resurssit olivat jo näiden jälkeen vähissä, ja vielä pitäisi löytää tarkkaamo käyttöömmme.

## 4.2 TARKKAAMO

Työhuoneeni Kalliossa oli riittämätön tälle projektille oikeastaan kaikilla mittareilla mitattuna. Minulla piti olla 5.1-kuuntelujärjestelmä huoneessa, joka täyttäisi myös

ainakin DVD-julkaisulle tarkoitetut kuunteluolosuhteet. Työhuoneeni on pieni, ja vaikka huoneen kalibrointiin sekä rakennukseen voisi upottaa paljonkin rahaa, ei siitä silti tulisi optimaalista tarkkaamo.

Optimaalista tarkkaamo emme kuitenkaan voineet edes etsiä, sillä budjettimme ei tulisi riittämään sellaiseen. Projektissa minua ennen äänisuunnittelijana olleelta Antti Patroselta sain erään paikan yhteystiedot. Siellä Patronen oli tehnyt jo dialogin jälkiäänitykset, ja sopinut myös alustavasti tarkkaamon omistajan kanssa tämän elokuvan jälkityöstöstä hänen tiloissaan.

Olin tietoinen ainoastaan siitä, että kyseisessä tarkkaamossa on miksattu ainakin musiikkia sekä äänimateriaalia videopelihin. Koska tila sisälsi 5.1-kuuntelumahdollisuuden ja sain sen käyttööni, pakkasin laitteistoni autoon ja matkasin Suomenlinnaan, jossa tarkkaamo sijaitsee.

Tarkkaamo osoittautui hyvinkin sopivaksi tälle projektille. Kyseessä oli Suomenlinnan vanhassa parakkirakennuksessa oleva tila kopisevine lankkulattioineen. Tilan akustointiin oli kuitenkin käytetty vaivaa, joten esimerkiksi jälkikäiunta tai bassotaajuuksien ylikorostuminen eivät osoittautuneet ongelmiksi. Tilassa oli myös masteroitu kaupallista DVD-materiaalia, joten olin sikäli luottavaisella mielellä.

Tarkkaamon yhteydessä on pieni äänityskoppi, joka sekin oli projektin onnistumisen kannalta välttämättömyys. Vaikka foley-käyttöön se sopi vain vaivoin, se oli silti parempi kuin ei mitään. Lisäksi jälkiäänityksiäkin oli jonkin verran vielä tekemättä – puhumattakaan siitä, että tällä aikataululla jonkinlaisen äänitykseen tarkoitetun tilan tulisi olla käytettävissäni myös yllättävien tilanteiden varalta.

Koska tarkkaamon omistaja ei itse käyttänyt Pro Toolsia ohjelmistonaan, asensin oman laitteistoni tarkkaamossa olevan järjestelmän rinnalle. Pyrin tekemään tarkkaamosta sellaisen, että omistajalla oli mahdollisuus tehdä tarvittaessa töitään normaalisti. Kyse oli lähinnä ristiytkentätaulun asentamisesta työskentelyni ajaksi, jotta saisin oman laitteistoni kuulumaan tarkkaamon kaiuttimista, ja toisaalta äänityskopista tulevan signaalin tallennettua omalla laitteistollani.

Varsinaiseen kuuntelun tarkistamiseen ja mahdolliseen kalibrointiin ei aikaa juuri jäänyt. Pystyin ainoastaan tarkistamaan kaiuttimien keskinäisen tason olevan tasapainossa. Aloittaessani esimerkiksi päivän tauon jälkeen, syötin kaiuttimille työasemaltani niin kutsuttua pinkkiä kohinaa esimerkiksi tasolla -20 dBFS kuunteluvoimakkuuden ollessa ensin nollassa. Kuunteluvoimakkuutta nostamalla vain sen verran, että kaiuttimista kuului juuri ja juuri kohinaa voin varmistaa sen, että kaiuttimet olivat keskenään samalla voimakkuudella. Mikäli eroja olisi esiintynyt syystä tai toisesta, niin olisin säätänyt voimakkuutta kaiutinkohtaisesti.

Tiedän tämän kuulostavan huolestuttavalta ,sillä enhän aiemmin ollut astunut kyseiseen tarkkaamoon jalallanikaan. Nyt sieltä pitäisi poistua lopulta elokuvateatteriin kelpaavan ääniraidan kanssa. Tiesin kuitenkin, että tuottaja oli järjestänyt meille mahdollisuuden tehdä koekatseluita Bristolissa jo hyvissä ajoin ennen ensi-iltaa. Tässä yhteydessä saisin samalla oikean referenssin ja tietäisin, kuinka hyvin tai huonosti tarkkaamossa tehty materiaali kääntyy elokuvateatteriin. Epäonnistumisen riski oli kuitenkin olemassa. Esimerkiksi tietokoneen ulkoista äänen mittausjärjestelmää ei ollut tarkkaamossa lainkaan.

## 5 BUNKKERIELÄMÄÄ

### 5.1 DIALOGILEIKKAUS – ÄÄNEN JÄLKITYÖN PERUSTA

”Dialogileikkaus on yksi vähiten ymmärretyistä elokuvaäänen jälkituotantovaiheista” (Purcell 2007, 1).

Dialogileikkauksesta vastaava henkilö on vastuussa kaikesta kuvauksissa tallentuneesta äänimateriaalista. Tästä vaiheesta elokuvan äänen jälkituotanto alkaa, sillä dialogileikkaaja saa leikkaajalta ensimmäisenä kulloinkin viimeisimmän version leikatusta materiaalista. Tässä vaiheessa äänimateriaali järjestetään ja käydään läpi. Dialogileikkaaja selvittää, mikä tuotantoäänestä toimii ja mikä ei. Mahdollisiin jälkiäänityksiin varautuva henkilö odottaa dialogileikkaajan työn tuloksia ensimmäisten joukossa.

Dialogileikkaajan työn kohteena on esimerkiksi näyttelijän huono artikulaatio, huonot äänitysolosuhteet, huulten maiskuttelut, sekä kuvaa huonosti vastaava ilmaisu. Näille dialogileikkaajan on etsittävä vaihtoehtoja pääasiassa muista ostoista, tai hänen on saatava muilla keinoin toimimaan käsiteltävä kohta. Kyse on periaatteessa elokuvan tekemisen poistamisesta elokuvan ääniraidalta; mitä paremmin tekeminen onnistutaan saamaan pois kuuluvista ja näkyvistä, sitä paremmin elokuvan illuusio toimii.

Eheän dialogiraidan ympärille on helpompaa ryhtyä luomaan muuta äänimaailmaa, sillä uudet elementit ovat tällöin välittömästi vuorovaikutuksessa, ja suhteessa jo johonkin olemassa olevaan. Dialogi on myös yleensä tärkein yksittäinen tekijä elokuvan ääniraidalla, sillä dialogin kautta usein rakentuu koko elokuvan tarina.

Korkein oikeus -elokuvaa käsitellään äänityöaseman aikajanalla yhtenä kokonaisuutena. Tämä eroaa filmille kuvatusta ja filmikopion saavasta materiaalista siten, että filmillä esitettävä elokuva on jaettava fyysisten filmirullien mittaisiksi. Tällöin myös yhtä rullaa vastaavan äänityötiedoston aika on saman mittainen eli noin 20 minuuttia.

Toki filmilläkin toistettavaa elokuvaa on mahdollista käsitellä kokonaisena, ja vasta myöhemmässä vaiheessa jakaa elokuva rulliin. Nyt eivät ainakaan tietokoneiden resurssit estä tällaista toimintatapaa. Rullittain työskentelyssä on myös huomioitava se, että esimerkiksi valtavia tietomääriä käsittelevä värimääritys on yhä hidasta prosessoitavaa. Pitkän elokuvan mittaiset, korkeatarkkuuksista videota sisältävät tiedostot vaativat todella suuria resursseja tietokoneelta.

Tämän elokuvan äänen jälkitöiden – kuten myös leikkauksen – pohjana on työtiedosto, joka käsittää koko 97-minuuttisen elokuvan. Ensimmäisen kerran, kun avasin dialogileikkausta aloittaessani tämän kokonaisuuden, urakka tuntui suorastaan loputtomalta. Aiemmissä töissäni olin pääasiassa työstänyt maksimissaan noin puolen tunnin mittaisia jaksoja.

Koska työaseman prosessointikapasiteetti on hyvä valjastaa yhteen tarkoitukseen yleisen vakauden ylläpitämiseksi alusta lähtien, pyysin videotiedoston pakkaamattomana Quicktime DV PAL -muotoisena. Tällöin koneen prosessoritehoa ei

syö pakatun kuvan purkaminen, ja resurssit voidaan käyttää audiotyöskentelyyn. Lisäksi minulla on vain harvoin ollut teknisiä ongelmia tämän tiedostomuodon kanssa. Koko Korkein oikeus -elokuvan pituinen tiedosto oli kooltaan noin 25 gigabittia.

Aiemmin olin tottunut siihen, että kuvan ja äänen keskinäinen tahdistus suoritetaan ja varmistetaan niille tarkoitettujen merkkien avulla. Esimerkiksi eräs käytäntö on, että leikattu kuva alkaa aikakoodista 10:00:00:00, ja sitä edeltää esimerkiksi kohdassa 09:59:58:02 oleva yhden ruudun mittainen äänimerkki. Käytännöstä voidaan sopia leikkaajan kanssa.

Korkein oikeus -elokuvaa oli kuitenkin jo Final Cut -leikkausohjelmistossa pidetty aikajanan alussa, eli elokuvan ensimmäinen ruutu alkoi kohdasta 00:00:00:00. Näin ollen kuvan ja äänen tahdistamisesta ei ollut täyttä taetta koskaan. En kuitenkaan pystynyt enää vaikuttamaan tähän asiaan, ja koko tuotannon valmistuessa viimeistään huomattiin, että tällaiset poikkeukset eivät saisi olla mahdollisia. Itse ainakin tulen pitämään huolen merkkien olemassaolosta jatkossa, sillä syyttävä sormi osoittaa helposti äänisuunnittelijaa tahdistuksen pettäessä.

Varsinainen tuotantoäänimateriaali koostui tässä elokuvassa pääasiassa ainoastaan yhdestä äänilähteestä eli puomimikrofonista. Kenttä-äänityksissä oli käytössä Røden NTG-2-mikrofoni, joka ei teknisiltä ominaisuuksiltaan pysty vastaamaan kalliimpien mikrofoniin laatuun. Kohinan suhde hyötysignaaliin nähden on huomattavasti suurempi Rødessa verrattuna esimerkiksi Sennheiserin MKH-416 -mikrofoniin. Tämä tarkoittaa teknisen laadun kohentamista dialogin leikkausvaiheessa, eli tässä tapauksessa äänen muokkausta ohjelmistojen avulla.

Muun muassa mikrofoniin laadun heikkoudesta johtuen edeltäjäni suunnitelma sisälsi lähes koko elokuvan tuotantoäänien korvaamisen jälkiäänityksillä. Jälkiäänitykset oli jo tehty paria kohtaa lukuun ottamatta, ja minulla oli äänittäjältä saamani kovalevyllinen äänioittoja, jotka seuraavaksi olisi käytävä läpi.

Trailerin äänityön yhteydessä ohjaaja ja tuottaja päättivät kuitenkin, ettei jälkiäänitetty materiaali ollut ilmaisultaan käyttökelpoista. Näin ollen tuotantoäänestä olisi saatava myös teknisesti käytettävää – niin usein kuin mahdollista. Elokuvassa oli kohtauksia,

joissa esimerkiksi todella laajojen kuvien kanssa olisi mahdotonta käyttää tuotantoääntä langattomien mikrofoniin puuttumisesta johtuen. Tässä yhteydessä on hyvä palauttaa mieleen se tosiasia, miten paljon elokuvan onnistumiseen voi vaikuttaa kuvauksissa käytetty kalusto.

Käytin alusta asti kaikissa työtiedostoissani 48 kilohertsin näytteenottotaajuutta ja 24 bitin syvyyttä. Tämä vastasi kuvauksista peräisin olevan sekä jälkiäänitetyn materiaalin laatua. Aloitin dialogileikkauksen kotona kannettavalla tietokoneella ja Mbox 2 -äänikortilla. Näin pääsin käsiksi raakaan materiaaliin käyttämättä turhaan aikaani Suomenlinnaan matkustamiseen. Ajan optimaalinen käyttö olikin tarpeen, sillä ensi-iltaan oli enää noin kuusi viikkoa aikaa.

Toiseksi tärkein työkaluni koko äänilaitteiston jälkeen oli kalenteri, jolle kaavailin jokaiseen vaiheeseen tarvitsemani ajan. Dialogileikkaukselle varasin kaksi ensimmäistä viikkoa. Vaikka nämä väli-deadlinet olivat viitteellisiä ja itselle tehtyjä lupauksia, olisi minun ollut mahdotonta saada oikeasta rytmistä kiinni ilman niitä.

Aloitin urakan järjestelemällä leikkaajalta saadun materiaalin itselleni järkevään muotoon. Kaikki tekemiseni tähtäsi siihen, että minulla oli miksausvaiheessa varaa tehdä suuriakin valintoja ilman, että yhden liu'un alas vieminen tarkoittaisi tyhjää kohtaa ääniraidalla. Dialogileikkaajan jäljiltä elokuva pitäisi voida katsoa kokonaan läpi ilman äänettämiä pätkiä. Käyttämäni työtapa perustuu John Purcellin kirjassa *Dialogue editing for motion pictures* (2007) kuvailtuun käytäntöön.

Nimesin tässä projektissa työtiedostot niitä kuvaavilla vaiheilla ja juoksevilla versionumeroilla. Pro Toolsissa ensimmäisen työtiedoston nimi määrää kansion ja sen nimen. Tähän kansioon loput saman vaiheen sisäiset työtiedostot eri versioineen on loogista sisällyttää. Esimerkiksi ensimmäinen dialogileikkauksen työtiedosto oli nimeltään KO\_DIA.ptf, ja tiedoston nimeä vastaava KO\_DIA-kansio oli myös näin luotu. Tämä sisälsi koko projektin dialogileikkauksimateriaalin työtiedostoineen.

Ensimmäinen työtiedosto oli nimeltään KO\_DIA\_siivous01.ptf. Muutin juoksevaa versionumeroa vähintään muutaman tunnin välein. Tällä pyrin ylläpitämään mahdollisimman tiivistä varmuuskopiointitahdia. Mikäli tietokone esimerkiksi menettäisi

toimintakykynsä kesken työskentelyni, olisi mahdollista että käsittelyssä oleva työtiedosto ei enää avautuisikaan. Tällöin olisi helpointa avata edeltävä työtiedosto, joka on parhaassa tapauksessa tallennettu vain muutamaa minuuttia ennen esimerkiksi sähkökatkoa. Varsinaiset varmuuskopiot otin joka päivän jälkeen ulkoiselle kovalevyille, jonka otin mukaani tarkkaamosta päivän päätteeksi.

Aloitin järjestämällä dialogia (ja näyttelijästä muuta, tunnistettavaa äänimateriaalia) sisältävät otokset omille raidoilleen. Muun tuotantoäänen sijoitin omille raidoilleen. Näin jako oli selkeä, ja nimesin dialogiraidat nimillä DIA A-Z. Tuotannon muut äänet sisältävät raidat (tuotantoäänen tehosteet, engl. production effects) nimesin PFX A-D.

Raitoja oli kuitenkin käytettävä valikoidusti ja ainoastaan tarpeen mukaan, sillä oma Pro Tools LE-järjestelmäni ei anna käyttöni kuin maksimissaan 32 raitaa samanaikaisesti. Varsinaista haittaa en näe tästä olevan, sillä tällä varmistaa myös sen, että työpöytäni ei täyty turhista raidoista.

Raitojen järjestelyn jälkeen järjestin otokset kohtauksittain. Elokuva jaetaan tässä vaiheessa kohtauksiin, jotka eivät välttämättä noudata alkuperäistä käsikirjoituksen jakoa. Kohtausjakoa tulee käsitellä tässä vaiheessa työkaluna itselleen. Itse lisäsin Pro Toolsissa muistipaikkoja (memory locations) aikajanalla kohtausten välisiin leikkauskohtiin, eli aina kohtauksen ensimmäisen ruudun kohdalle. Tällä tavalla minulla olisi myös visuaalinen apuväline muistipaikan kohdalle tulevasta keltaisesta pystyviivasta.

Vaikka kohtausjako olikin viitteellinen työkalu itselleni, pyrin kuitenkin jakamaan elokuvan kohtauksiin niiden syntymissääntöjen mukaisesti. Esimerkiksi aina, kun aika tai paikka tarinassa vaihtui, myös kohtaus vaihtui. Kohtaukset nimesin numerojärjestyksestä alkaen siis kohtauksesta 1. Ensimmäinen kohtaus tässä elokuvassa oli alkutekstien jälkeen Kelan toimistossa.

Elokuva on kohtauksiensa summa, ja kohtaukset koostuvat kuvista. Kohtauksen sisällä ääniraidan tulee olla yhteneväinen, mutta kohtausten välissä säännöt voivat muuttua radikaalistikin. Jotta kuvan ja äänen symbioosista tulisi toimiva, leikkasin ääntä tässä vaiheessa kuvia mukailen. Käytännössä jaoin kohtauksen kuviin ja niitä vastaaviin

ääniotoksiin. Tällöin äänimateriaali säilytti myös oman perspektiivinsä kuvan mukaisesti.

Tässä työtavassa esimerkiksi ensimmäisen kohtauksen ensimmäisen kuvan äänimateriaali tulee raidalle DIA A (olettaen sen sisältävän dialogimateriaalia). Mikäli lähteitä on useampia, ne voi järjestää raidoille DIA B, DIA C, ja DIA D. Jokaisesta uuden kuvan leikkauspisteestä siirrytään raidoilla eteenpäin. Esimerkiksi ensimmäisen kohtauksen toisen kuvan ääniotos tulisi raidalle DIA B, kolmannen kuvan DIA C ja niin edelleen. Kuitenkin ensimmäisen kuvan materiaalit tulevat ensimmäisessä kohtauksessa yhä raidalle DIA A, ja toisen kuvan vastaavat raidalle DIA B. Tämä toimii näin tässä tapauksessa, kun tuotantoääni koostuu ainoastaan yhdestä äänilähteestä. Uuden kohtauksen alussa järjestäminen aloitetaan jälleen raidalta DIA A. (Purcell 2007.)

Tätä työtapaa mukaillen tein oikeastaan kaikki työvaiheet ja tämän mukaan järjestin koko työpöytäni. Logiikan merkitys tällaisessa tuotannossa on valtava, sillä kun edessä on jatkuvasti koko elokuva, voi ymmärrettävästi mennä sekaisin materiaalin keskellä.

Vaikka Korkein oikeus ei sisältänytkään useampia tuotantoäänilähteitä, olin huomannut aiemmin tämän työtavan nopeuttavan päätöksiäni dialogia siivotessani. Esimerkiksi mikäli käytössäni on neljä raitaa tuotantoääntä, jotka sisältävät kolmen henkilön välisen dialogin puomimikrofonin lisäksi kolmella langattomalla mikrofonilla taltioituna, järjestän aluksi nämä otokset allekkain ääniraidoille DIA A-D. Tämän jälkeen voin nopeasti kokeilla, mikä vaihtoehtoista on käytettävintä. Tässä ei sinänsä ole vielä eroa muihin tapoihin.

Yksi vertailutapa olisi nimetä raidat äänilähteen mukaan; esimerkiksi PUOMI, NAPPI A, NAPPI B ja NAPPI C. Näin olisi koko projektin ajan, kuten myös tässä kolmen henkilön esimerkissä. Nyt äänimateriaali kulkee kuitenkin omilla raidoillaan, eikä seuraa sinänsä kuvan leikkausta. Usein tähän työtapaan kuuluu se, että esimerkiksi äänen taso-automaatiolla langattomia mikrofoneja miksataan puomimikrofonin kautta taltioituun materiaaliin. Tässä työtavassa tulee erityisesti myös huomioida mikrofoniin eri etäisyydet äänilähteeseen – kuten myös aina tilanteissa, joissa miksataan samaa materiaalia sisältäviä äänilähteitä keskenään (Boullenger 2006). Nyt raidoilla on



jatkuvasti myös enemmän materiaalia verrattuna siihen, että käyttökeltottomat näyttöet siivottaisiin muualle.

Erona automaation avulla tekemiseen tässä vaiheessa on se, että valitsen yleensä ainoastaan yhden äänilähteen käytettäväksi tietyn kuvan kanssa. Tällöin ei synny näyttöiden vaihe-eroista tai kohinan moninkertaistumisesta aiheutuvia teknisiä häiriöitä. On tärkeää huomata myös se, että materiaalia ei saa poistaa tai siirtää niin, että se ei ole enää oikeassa tahdissa kuvan kanssa.

Tätä turhaa siirtelyä ja vahingossa poistamista ehkäistään käyttämässäni työtavassa luomalla esimerkiksi kahdeksan raitaa, jotka asetetaan inaktiivisiksi. Tällöin nämä raidat eivät käytä järjestelmän prosessointitehoja. Raidat voi nimetä esimerkiksi TRASH A-H. Seuraavaksi tehdään valinnat käytettävistä ostoista raidoilla DIA A-D, ja loput kolme vaihtoehtoa voi siirtää raidoille TRASH B-D. Kun noudattaa roskaraidoillakin samaa järjestystä kuin muualla, säilyy sielläkin oleva materiaali sellaisena, että siihen voidaan tarvittaessa palata.

Dialogileikkaajan (kuten muidenkin työhön osallistuvien) tulisi työskennellä niin, että joku toinen voi avata työtiedoston ja nopeasti jatkaa siitä, mihin edellinen on jäänyt. Takaisinpaluun mahdollisuus on säilytettävä myös esimerkiksi ohjaajaa ja tuottajaa varten. Heidän muutospyyntönsä voivat tulla hyvinkin myöhäisessä vaiheessa äänen jälkituotantoa. Roskaraidat on hyvä jättää näkyviin pienimmässä mahdollisessa koossa, jotta ne eivät osaltaan sekoita työpöydän näkymää.

Tällä tavoin siistin koko Korkein oikeus -elokuvan tuotantoäänien otoskohtaisesti, omille raidoilleen. Tämä oli myös ensi kosketukseni kaikkeen tuotantoäänimateriaaliin, ja samassa yhteydessä merkkailin esimerkiksi teknisesti heikkoja kohtia muistiin. Kun elokuva oli käyty kertaalleen läpi, palasin alkuun ja aloitin varsinaisen äänimateriaaliin vaikuttavan siistimisen tekemällä alustavat äänileikkaukset ns. pika-fadeilla<sup>2</sup>. (Purcell 2007.)

---

<sup>2</sup> Fade on termi, jolle ei ole perusmuotoista vastinetta suomen kielessä. Fade in ja fade out ovat suomennettuina nosto ja lasku. Tämän tekstin yhteydessä käytän fade-käsitettä lähinnä Pro Toolsin Quick Fade -toiminnon yhteydessä.

Jokainen ääniotosten välinen leikkauskohta on käytävä läpi. Yhtäkään ei voi jättää mielestäni läpikäymättä manuaalisesti, vaikka sekin on mahdollista esimerkiksi asettamalla pika-fadet automaattiselle toiminnalle. Tällöin fadelle määritellään oletusarvo sen pituudesta ja muodosta. Tämä ajaa asiansa, mikäli halutaan vain eroon tahattomista virheistä, jotka aiheutuvat näytteen katkeamisesta luonnottomasti.

Nyt on kyse kuitenkin äänen leikkaamisesta, johon mielestäni tulisi suhtautua lähes yhtä suurella vakavuudella kuin kuvankin leikkaamiseen. Tämä on käsityötä, samalla tavalla kuin kuvankin leikkaus. Näitä äänen leikkauskohtia ja niiden välisiä fadeja säätämällä saadaan parhaimmillaan aikaan kohtauksen tunnelmaan ja rytmiin vaikuttavia sävyjä.

Leikkaajalta tulisi aina saada kaikki äänimateriaali, ja dialogileikkauksen yhteydessä sillä tarkoitetaan erityisesti materiaalia, joka on kuvan leikkauskohdan edessä tai takana. Dialogileikkaajan on voitava löytää äänimateriaalia lisää niin paljon kuin mahdollista kuvaleikkauksesta lukien. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että ääniotoksen reunasta voi raahamalla paljastaa lisää äänimateriaalia.

Kun materiaalia on tarpeeksi, voidaan todella löytää oikeanlaiset rytmit kuhunkin kohtaukseen erilaisia fade-yhdistelmiä kokeilemalla. Mikäli "häntää" ei ole liitetty tiedostoon tarpeeksi tai ollenkaan, kannattaa pyytää leikkaajaa uusimaan materiaalisiirto. Dialogileikkaukseen tulee turhaa haastetta ilman näitä ylimääräisiä paloja, sillä niistä usein löytyy myös tarvittavia paikkausapuja.

Pika-fadet saa aikaan yhtä näppäintä painamalla, mutta mikäli haluaa kokeilla erilaisia käyriä ja malleja tietyissä kohdissa, joutuu hieman tekemisiin valikkoikkunoiden kanssa. Pääasiassa faden pituus on tärkeämpi tekijä kuin sen muoto, ja asetan esivalinnaksi usein loivan kaaren (  $\curvearrowright$  ja  $\curvearrowleft$  ). Faden pituus määritetään pikakomentoja käytettäessä aikajanan kursorin kohdalla.

Tein päätökset tässä työssä sen mukaan, kuulostiko jokin hyvältä vai ei – kokeilun kautta. Kuitenkin nyrkkisääntönä pidin sitä, että fadejen keskinäiset pituudet vastaisivat toisiaan. Näin pohjakohina ja muu häiriösignaali pysyisivät parhaiten kurissa myös leikkauskohdissa. Kun jouduin tuomaan johonkin kohtaan tuotantoääntä sisään

toisesta otosta niin, että se leikkaantui valittuun ääneen, käytin pääasiassa toisen muotoista fadea ( ∪ ja ∩ ).

Vertailukohtana toimivassa työtavassa on huomioitavaa se, että siinä materiaalia leikataan hyödyntämällä taso-automaatioita. Myös teknisen jäljen kohentamiseen käytetään kanavakohtaisia, reaaliajassa toimivia ekvalisaattoreita sekä kompressoreja. Omassa vaihtoehdossani myös tekniset korjaukset tehtiin otoskohtaisesti. Äänen ekvalisointi on usein väistämätön vaihe teknisen laadun takaamisen kannalta.

Kaikki dialogiraidat on myös tarkoitus ryhmittää, ja ohjata ne kulkemaan yhden AUX-kanavan läpi ennen MASTER-kanavaa. Tämä mahdollistaa dialogin miksaamisen muuhun materiaaliin nähden sekä dialogiraitojen hallinnoimisen yhtenä kokonaisuutena. Myös muissa, tulevissa vaiheissa käytin samanlaista kanavien ryhmityskäytäntöä.

Tähän AUX-kanavaan voi lisätä ekvalisaattorin samoin kuin kompressorinkin. Ekvalisaattorilla tässä tapauksessa oli ainakin se ominaisuus, että sillä leikkasin materiaalista kaikki alle 80 hertsin menevän äänen. Dialogiraidoilla ei pitäisi olla kuulijalle tarpeellista informaatiota 80 hertsin alapuolella. (Jyrälä 2006.)

Otoskohtaisesti ääntä käsitellessä säilyy myös loogisuus koko työtiedostoa ajatellen. Kun kohtauksen sisällä on tietty kuva, jonka äänimateriaalissa on korjattavaa, voin käsitellä kaikki samaa otosta olevat materiaalit samoilla korjaimen asetuksilla. Koska Pro Toolsin Audiosuite luo toimiessaan uuden tiedoston, on tärkeää varmistaa alkuperäisen tiedoston säilyminen käyttökelpoisena ottamalla siitä kopio roskaraidoille. Mikäli jatkon kannalta kokee tärkeäksi tiedon siitä, mitä kulloinkin on Audiosuitella tehnyt otoksille, voi uudet tiedostot nimetä muistuttamaan toimenpiteistä. (Purcell 2007, 230.)

Alussa tehdyt korjailut voivat olla kullan arvoisia loppua kohden, joten niiden asetuksia kannattaa tietysti myös tallentaa niitä kuvaavilla nimillä. Tämä auttaa myös siinä, että jatkossa voi kokeilla erilaisia vaihtoehtoja nopeasti. Mikrofonien eri piirteet toimivat eri tilanteissa eri tavoin. Jos muutama variaatio esimerkiksi erilaisista sisätiloissa

tapahtuneista, korjatuista otoksista on jo olemassa, voi niiden asetuksia helposti kokeilla uudessa tilanteessa.

Varsinaisessa tuotantoäänen leikkauksessa ja käsittelyssä on vielä yksi tärkeä elementti eli huoneääni (engl. room tone). Täydellistä hiljaisuutta ei ole – koskaan. Viimeistään mikrofonin läpi kuvauspaikalla kuunneltuna huomaa sen metelin, jossa pitäisi äänittää näyttelijöiden kuiskauksia. Dialogileikkaajalle saattaa tuottaa usein ongelmia juuri suhteellisen hiljaisuuden tuottaminen raidalle.

Kun otoksesta leikataan aikajanalla ääntä pois, jää tilalle pelkkää digitaalista hiljaisuutta. Tämä ei kuitenkaan ole suotavaa jättää lopputuotteeseen, sillä luonnolliselta se ei kuulosta missään yhteydessä. Joskus digitaalista hiljaisuutta voidaan ehkä käyttää voimakeinona ilmaisussa, mutta teknisen työn kannalta se ei ole vaihtoehto. Huoneääni on oltava käytännössä samasta otoksesta kuin mistä poisleikattu osa on. Vain siinä otoksessa voi olla tätä tyhjiötä täysin vastaava ääni, johtuen muun muassa mikrofonin suunnasta suhteessa kuvauskalustoon ja näyttelijöihin.

Sopivaa huoneääntä joutuu usein etsimään, ja tällöin on erityisen tärkeää, että käsillä on kaikki tuotannossa äänitetty materiaali muita ottoja myöten. Korkein oikeus - elokuvan kohdalla näin ei ollut, vaan käytössäni oli ainoastaan elokuvassa käytetyt otot. Onneksi leikkaushännät olivat säilytettyinä äänimateriaalissa suhteellisen hyvin. Näissä ohjaajan komentojen välimaastossa oli usein sen verran tyhjää ennen toimintaa, että niistä sai yhdisteltyä pidempiäkin huoneäänipätkiä.

Jos korvaavan huoneäänen pituus ei riitä, täytyy käyttää jonkin verran mielikuvitustaan. Pelkkä lyhyen pätkän toistaminen peräkkäin harvoin riittää siihen, että lopputulos kuulostaisi edes kohtuulliselta. Melko usein hiljainenkin pätkä sisältää esimerkiksi alkavan hengityksen tai ilmastointilaitteen äänen. Yksi käyttämäni tapa oli ottaa tällainen lyhyt pätkä ja lisätä sen perään sama pätkä takaperin. Näin näistä kahdesta yhdessä saattoi useinkin tulla tarvittavan pitkä ääni, jolla oli oma, kokonainen kiertonsa. Tällöin äänipätkä ei kuulosta katkeavan keskeltä jatkuvasti, ja parhaimmillaan tämän pidemmän tuotteen pystyy laittamaan peräkkäinkin aikajanalle.

Järjestin myös nämä kaikki täytepalaset omille raidoilleen, jotka nimesin RT/FILL A ja B. Nämä tuli ajaa dialogiraitojen kanssa samaa reittiä ulos, sillä ne olivat samaa, tuotannossa äänitettyä materiaalia. Huoneääniraitojen tärkeys korostuu siinä vaiheessa, kun teknisten ongelmien vuoksi joudutaan vaihtamaan tuotantoääntä jälkiäänitettyyn materiaaliin. Tämä on tärkeää etenkin silloin, kun esimerkiksi vain osa sanoista tai lauseista joudutaan paikkaamaan muutoin tuotantoäänien voimin etenevää kohtausta.

Huoneääntä voimakkaampi tasainen häiriösignaali, kuten esimerkiksi voimakas ilmastointi, voi aiheuttaa paljon hankaluuksia dialogileikkaajalle. Nämä tapaukset ovat yleensä hyvin tilannekohtaisia, joten näiden ongelmien ratkaisutkin ovat usein yksittäisiä. Omistan iZotope RX-ohjelmiston, jolla on mahdollista vaimentaa erilaisia häiriöääniä.

Näitä häiriöääniin erikoistuvia ohjelmistoja on usein hyvä kokeilla häiriöääniin, sillä monesti niistä voi olla paljonkin apua. Nämä työkalut poistavat kuitenkin osasia äänistä, ja lisäksi niistä aiheutuu omanlaisia häiriöääniä digitaalisten partikkeleiden muodossa. Olen huomannut, että häiriöäänityökalun jäljelle voi kuuroutua helposti, ja seuraavalla kerralla kuultaessa materiaali ei enää olekaan hyväksyttävää.

Pahimmillaan häiriöääniä poistamalla dialogiäänestä ei jää enää mitään käyttökelpoista jäljelle, joten ennen tällaisen työkalun käyttämistä on hyvä ottaa alkuperäisestä tiedostosta varmuuskopio. Itse käytin yleensä äärimmäisen mietoja asetuksia häiriöäänien poistamiseksi ohjelmalla. Jos lopputulos ei ollut heti kaivatunlainen, kokeilin yleensä muokata kyseistä näytettä uudelleen samoilla, miedoilla asetuksilla. Lisäksi ekvalisoimalla ja mahdollisesti vielä monialuekompressoria käyttämällä pääsin suurimmistakin ongelmista käyttökelpoisiin tuloksiin.

Minulla ei ollut mahdollisuutta etsiä vaihtoehtoja tuotantomateriaalista, mikäli dialogi oli esimerkiksi yliohtautunut äänitettäessä. Näissä tapauksissa oli pakko saada jälkiäänitetty dialogi upotettua tuotantoäänimateriaaliin. Onneksi jälkiäänityksissä kaikista ostoista oli kaksi vaihtoehtoa eri mikrofoneilla äänitettynä. Usein ottoja oli neljä, ja useat lauseet oli jaettu jopa yksittäisiin sanoihin. Toinen käytetyistä mikrofoneista oli sama, jolla oli äänitetty myös kuvauksissa. Toinen mikrofoneista sen sijaan oli

laajakalvoinen kondensaattorimikrofoni, jolla äänitetty materiaali erosi sävyiltään melkoisesti tuotantoäänestä.

Tässä vaiheessa, kun koko tuotantoääni oli ainakin pariin kertaan käyty läpi siivoten ja leikkauskohtia hioen, aloin täyttää puutteellisia kohtia jälkiäänitetyllä materiaalilla. Koska ohjaaja toivoi voivansa valikoida parhaista otoista, tein ja nimesin neljä ADR (Automatic Dialogue Replacement) A-D-raitaa, joille sai jokaisesta kohdasta neljä ottovaihtoehtoa aseteltua päällekkäin. Niistä tahdistin tarkalleen kuvan kanssa yleensä yhden otoksen, joka minusta toimisi parhaiten.

Kannettavalla järjestelmällä pystyin vielä tasoittamaan koko tuotantoäänimateriaalin tasoeroja piirtämällä kanavakohtaisia tasoautomaatioita. Tässä kohdassa aloin käyttämään koneen resursseja automaation tuottamiseen ensi kertaa. Kävin jälleen kaiken materiaalin kertaalleen läpi, ja tällä kerralla myös tasoittelin jälkiäänitettyä materiaalia suhteessa tuotantoääneen. Tämän jälkeen oli aika siirtyä varsinaisen tarkkaamon puolelle ja käynnistää projekti ensi kertaa HD-ympäristössä.

Mikä on toimivan dialogiraidan tärkein mittari? Varmastikin se, että kuulija ymmärtää, mitä elokuvan hahmo puhuu. Vaikka elokuvateatterissa on mahdollista käyttää suurta dynamiikkaa myös dialogissa, tein työni melko varman päälle dialogin äänen tason osalta. Johtuen osaltaan myös mittarointimahdollisuuksien puutteista asettelin dialogin tässä vaiheessa tasolle, jossa puheen alimmat tasot olivat piikiltään -20 dBFS. Maksimina olivat huutojen piikit -3 dBFS.

Tasoja pyrin säätämään kohdilleen mahdollisimman paljon äänen tasoa korjaamalla manuaalisesti, eli piirtämällä otos- ja kanavakohtaisia tasoautomaatioita. Koska ääntä kompressoidessa myös häiriöäänien suhde hyötysignaaliin nähden suurenee, koitin välttää siltä.

Tarkkaamossa aloitin teknisen jäljen tarkemmalla käsittelyllä. Wavesin C4-monialuekompressorin avulla pystyin aktiivisesti tarttumaan teknisiin ongelmiin, kuten nostamaan dialogin tasoa suhteessa häiriöääniin. Tässä kompressorissa on valittavissa ja määriteltävissä eri taajuusalueille omat toimintatavat, ja pystyin näin välttämään häiriöäänien liiallista tason nostoa kompressoidessani dialogia. Käytin C4:ää

reaaliaikaisesti dialogiraidoille osoitetussa AUX-kanavassa. Automaation avulla muokkasin kompressorin toimintaa vastaamaan kussakin kohdassa tarvittavaa säätöä.

Dialogiraita alkoi olla tämän jälkeen siinä kunnossa, että voisin alkaa rakentaa elokuvan muuta ääniraitaa sen ympärille. Dialogiraitojen keskinäinen tasojen tasapaino auttaa tässä vaiheessa, sillä se antaa muiden äänten tasoille viitteitä. Myös tuotantoäänissä olleet, erotellut tehosteet olivat tasapainossa suhteessa dialogiin ja niistä osa oli hyvinkin käyttökelpoisia. Tosin niitä tarvitsisi elävöittää vielä useammilla kerroksilla.

## 5.2 FOLEY

Foley-työlle oli tässä projektissa erityisen niukat puitteet. Itse panostaisin enemmän tähän osa-alueeseen, sillä oikein tehtynä foleylla on paljon tekemistä sen kanssa, kuinka läheisiksi ja eläviksi elokuvan henkilöt tuntuvat katsojalle. Foleylla tarkoitetaan jälkiäänitettyjä synkronitehosteita, jotka aiheutuvat elokuvan henkilöistä. Näitä ovat vaatteista aiheutuvat äänet, askeleet ja esineiden käsittelyäänet (engl. cloth, steps, props). (Jyrälä 2006.)

Koska foley vaatii yleensä vähintään kaksi henkilöä onnistuakseen (äänittäjä ja foley-artisti), pyysin avukseni Einari Kosken pientä korvausta vastaan. Koski on opiskelutoverini, joka on myös useissa oppilaitoksemme tuotannoissa toiminut foley-artistina. Hän sai aluksi katsottavakseen elokuvan silloisen leikkausversion. Seuraavaksi hän listasi mielestään tarpeellisimmat kohtaukset ja kohdat, jotka tarvitsisivat korostusta ja teknistä kohennusta toimiakseen.

Alun perin olin merkinnyt aikataulusuunnitelmaani, että foley-työlle olisi käytettävissä viisi päivää. Tämä sisälsi äänityksen, leikkauksen ja esimiksauksen. Äänityksille oli varattu näistä viidestä päivästä neljä. Erinäisistä aikataulun ristiriidoista tarkkaamon omistajan kanssa johtuen foleyn äänityksille jäi lopulta vain kaksi päivää. Onneksi sain leikattua ja siistittyä foley kannettavalla järjestelmälläni muualla.

Äänityskopin pienestä koosta johtuen valtaosa askeleista osoittautui mahdottomaksi äänittää, sillä mikrofoni oli aina liian lähellä lähdettä. Äänitimme foleyt pääasiassa

samalla mikrofonilla, jota oli käytetty kuvauksissa. Esimerkiksi vaatteita äänitettäessä mikrofonin tekninen laatu osoittautui liian haasteelliseksi, joten käytimme silloin muita saatavilla olleita mikrofoneja. Foleyta tehdessä lähde on usein yksinkertaisesti niin hiljainen, että mikrofonietuasteesta sisään tulevan signaalin tasoa nostettaessa kohina nousi liian korkeaksi suhteessa hyötysignaaliin. Etuaste oli korkealaatuinen Manley, ja se olisi sallinut äänitystason nostoa mikrofonin laadun salliessa.

Suomessa yksi käytäntö foley suhteen on, että äänisuunnittelija tilaa foley-työn ulkopuoliselta palveluntarjoajalta (Iissalo 2008). Esimerkiksi Heikki Kossilla on foley-työtä varten suunnitellut tilat ja tekniikka. Tekniikan osaa ei voi tässä vähätellä, sillä kyse on pienimmistä mahdollisista äänilähteistä, joiden tulee kuitenkin olla kuuluvissa ja taivuttavissa miksaajan käsissä vielä ehkä suurempaankin rooliin. Ulkoistetussa foley-työssä äänisuunnittelija (tai tehtävään erikseen osoitettu henkilö) voi määritellä haluamansa kohdat toteutettavaksi. Toisaalta hän voi myös antaa vapaat kädet foleysta vastaaville tekijöille.

Toinen tapa on tässä elokuvassa käyttämämme kaltainen; mikäli äänisuunnittelijan käyttämä työtila ja tekniikka sen mahdollistavat, usein myös foley-kokonaisuudet toteutetaan esimerkiksi assistentin avulla omin voimin. Tässä tavassa on eduksi se, että äänisuunnittelijalla on niin halutessaan mahdollisuus esimerkiksi tyyliellä foley-äänten sävyjä.

Omassa projektissamme pyrimme tuomaan asioita lähemmäksi lisäämällä ääneen kerroksia, sillä kokonaan jälkiäänitettyjä kohtia ei elokuvassa kuitenkaan tulisi juuri esiintymään. Usein tuotantoäänessä saattoi esiintyä hyvin selkeästi askelten kopina, mutta sieltä puuttuivat äänen matalammat kerrokset. Näissä tapauksissa pyrimme saada tuotantoäänien toimimaan äänittämällä yhden kerroksen matalampia ja tukevampia askeleita toiselle raidalle. Tämän jälkeen näistä kahdesta miksattiin halutun kuuloista materiaalia.

Mielestäni parhaiten onnistuneita foley-kohtia Korkein oikeus -elokuvassa ovat venelaiturin askeleet sekä erinäiset sytytysäänet, joita elokuvassa on paljon. Toisaalta taas hankalimmaksi äänitettäväksi elementiksi osoittautui tuli eri muodoissaan. Liekin lepattamisen äänittämistä harkitsevan kannattaa ehdottomasti ensin tarkistaa omat ja



internetistä löytyvät tehostearkistot ennen asiaan ryhtymistä. Lisäksi pyöriteltävät poitulet osoittautuivat äänilähteeksi, jota on hyvin hankala jäljitellä. Äänitin tulenpyörittäjää vielä tuotannon loppupuolella varsinaisen foley-vaiheen jälkeen.

### 5.3 PISTE- JA TILATEHOSTEET

Tehostekirjasto on yksi äänisuunnittelijan tärkeimpiä työvälineitä. Ja tietenkin, mitä laajempi kirjasto on, sitä helpompaa sieltä on kaivaa juuri oikeanlainen ääni oikeaan kohtaan. (Jyrälä 2006.) Kaupalliset kirjastot ovat kuitenkin melko kalliita, eikä tämän elokuvan budjettiin kovin montaa kaupallista kirjastoa olisi mahtunutkaan. Oma kirjastoni on kovin vaatimaton, ja se käsittää ainoastaan itse äänittämiäni tehosteita. Niistä valtaosa on stereona äänitettyjä tilatehosteita.

Internetissä on useampiakin tehostearkistoja, joista osa on ilmaisia ja käyttäjien ylläpitämiä ([www.soundsnap.com](http://www.soundsnap.com)). Osa palveluista on kaupallisia, ja ainakin yksi käyttämäni verkkokauppa ([www.sonomic.com](http://www.sonomic.com)) myi olemassa olevien, itsenäisesti myytävien kirjastojen tehosteraitoja yksitellenkin. Näissä huonona puolena on se, että esimerkiksi tilatehosteet ovat useimmiten eksoottisia, kuten viidakkoja tai muita vastaavia. Näistä löytyy harvoin suomalaiselle elokuvalle otollista tilatehostemateriaalia.

Tämä elokuva sijoittuu kuitenkin Suomeen ja Helsinkiin, jossa olen äänittänyt valtaosan omasta kirjastostani. Tilatehosteiden täytyy yleensä vastata melko läheisesti sitä todellisuutta, jossa elokuvassa liikutaan. Oikein käytettynä ne osaltaan auttavat katsojaa eläytymään elokuvan maailmaan, ja toisaalta nekin voivat rikkoa koko illuusion. Tai vääristää sitä.

Suunnittelin käyttäväni tilatehosteita elokuvassa melko voimakkaasti osaksi johtuen myös tuotantoäänien heikosta laadusta. Ainakin ulkokohtauksissa oli helpompaa korostaa ympäröivän maailman tuntua kuin yrittää vaimentaa sitä tuotantoäänestä.

Otin kerronnalliseksi lähtökohdakseni sen, että voisin luoda tarvittaessa voimakkaita kontrasteja kovaäänisen kaupungin ja hiljaisen maaseudun tai metsän välille. Elokuvan loppupuolella nämä maailmat sekoittuvat myös keskenään Noan ja Ronjan välisessä

puhelin keskustelussa. Vasta tässä vaiheessa minulle alkoivat hahmottua työkalut, joilla voisin mahdollisesti tuoda omaa ilmaisua esiin elokuvassa.

Päätin valmistella itselleni mahdollisuuksia liikutella eri palasia heti elokuvan alusta lähtien. Koska katsoja tottuu elokuvan yleiseen tunnelmaan – myös äänimaisemaan – heti elokuvan ensisekunneista (Boullenger 2006.), esittelen ensimmäisessä ja toisessa kohtauksessa elokuvassa käyttämäni työkalut.

Ensimmäisessä kohtauksessa toiminta tapahtuu Kelan toimistossa, johon lisättiin foleya ja niin tila- kuin pistetehosteitakin. Tilatehosteeksi suodatin äänittämästäni kaupunkiaänimateriaalista sellaista, joka sopisi Hämeentien varrella olevaan toimistoon kuuluvaksi. Ensimmäinen kohtaus esittelee katsojalle paljolti tuotantoääneen pohjautuvan ääniraidan.

Toisessa kohtauksessa Noa tapaa Ronjan metrossa. Tässä kohtauksessa esitellään myös jälkiäänitetty materiaali katsojalle. Näin se ei enää tule yllätyksenä myöhemmässä vaiheessa, sillä jälkiäänitetty dialogi jää helposti häiritsemään tottumattomampaakin katsojaa. Katsojan kanssa syntyy ensimmäisten kohtausten aikana eräänlainen sopimus kyseisen elokuvan kerronnasta. Tämä helpottaa tarinan seuraamista keskittyneesti. (Boullenger 2006.)

Noudatin tiukkaa vaiheissa etenemistä myös tehosteiden osalta. Uuteen vaiheeseen loin jälleen uuden työtiedoston ja pystyin tekemään aluksi leikkaustyötä kotona kannettavalla järjestelmälläni. Ensimmäiseksi aloin edetä elokuvaa ensimmäisestä kohtauksesta lähtien eteenpäin samalla hakien tehosteita omasta kirjastostani sekä verkosta. Sitten leikkasin sopivia vaihtoehtoja kohdilleen kohtaus kerrallaan, samoin periaattein kuin dialogia leikatessani.

Tilatehosteisiin käytin stereoraitoja materiaalinkin pääosin ollessa kaksikanavaista. Kevyempi järjestelmäni ei tue monikanavaääntä, joten leikkauksenvaihe oli tehtävä stereona. Kaikki kuitenkin tähtäsi siihen, että voisin käyttää materiaalia myös monikanavaisena. Näin ollen jouduin olemaan varovainen virheiden kannalta. Esimerkiksi äänittämässäni kaupunkitallenteissa oli ohi ajavia autoja, jotka stereona

äänitettäessä ohittavat molemmat mikrofonit. Näistä syntyy monikanavaan siirryttäessä kummallisilta kuulostavia ja tuntuja vaihevirheitä.

Leikkasin ohi ajavat autot materiaalista kokonaan pois tai otin vain toisen kanavan kahdesta käyttöni. Eräessä kohtauksessa, jossa Noa ja Ronja kävelevät sillalla junaratojen yllä, tarkoituksena oli korostaa junien läsnäoloa. Tässä kohtauksessa Noa on ensi kertaa kokeillut LSD:tä, ja tilatehosteiden junilla pyrin korostamaan Noan tuntemuksia. Oudoimmilta junat saikin kuulostamaan, kun ei välittänyt vaihevirheistä.

Tärkeimpänä tässä vaiheessa tilatehosteiden osalta pidin sitä, että minulla olisi ainakin kolme tai neljä eri kerrosta äänimateriaalia ja sitä kautta vaihtoehtoja miksausvaiheeseen. Kaikkiin kohtauksiin ei toki ollut helppoa löytää monia vaihtoehtoja, mutta pyrkimys siihen johti joka tapauksessa moniin mielestäni onnistuneisiin lopputuloksiin. Eri kerrosten ja materiaalien keskinäiset suhteet eivät sinänsä tässä leikkaus- ja etsintävaiheessa olleet niinkään tärkeitä.

Kaksikanavaisen materiaalin siirryttyä tarkkaamoon loin tilatehosteille omat AUX-kanavat. Yksi niistä oli normaali stereokanava, joka syötti etuvasenta ja –oikeaa kaiutinta. Tämän lisäksi loin kaksi 4.0-kantaan syöttävää AUX-kanavaa. Näistä toinen syötti signaalia takavasemmalle ja toinen takaoikealle kaiuttimelle. Tämä mahdollisti osaltaan 5.1- ja stereomiksaus- tarkkailun lisäksi myös näiden versioiden samanaikaisen tallentamisen miksaus- yhteydessä.

Myös useimmat pistetehosteet koostuivat useammasta kerroksesta. Aluksi aloitin myös tämän osuuden leikkaamisen tyhjältä työtiedostopohjalta kotona – samaan tyyliin kuin tilatehosteissa. Tilatehosteissa kuitenkin on erona se, että ne ovat enemmänkin koko kohtauksia kattavaa äänimattoa kun taas nimensä mukaisesti pistetehosteet ovat yksittäisiä.

Pistetehosteiden leikkaus olikin melko hankala vaihe. Se nimittäin koostui lähinnä oman arkistoni puutteellisuudesta johtuen verkosta löytyvän materiaalin läpikäymisestä. Esimerkiksi liekin leppä ja tappelun äänet olivat sellaisia, jotka minun oli etsittävä internetistä. Päädyin hyödyntämään paljonkin mainitsemaani tehosteäänien verkkokauppaa. Mielestäni tämä on hyvä keino löytää oikea ääni, ja maksan mielelläni varmasti käyttöön menevästä äänitiedostosta.

Kyseinen verkkokauppa toimii kuin musiikkikauppa – tiedostoja voi esikuunnella, ja niitä voi ostaa yksi kerrallaan tai isompina kokonaisuuksina. Yksi tiedosto on suhteessa kalliimpi ostaa kuin koko kokoelma, mutta tämä on erityisen kustannustehokas tapa täyttää pistetehosteiden puutteita. Lisäksi ostetut tehosteet ovat tietenkin nyt osa omaa kirjastoani.

Pistetehosteita elokuva sisältää melkoisesti, ja niiden käyttämät kanavamäärätkin kasvoivat melkoiseksi. Pyrin tekemään tehosteista sellaisia, että ne olisivat tukevan kuuloisia. Tämä tarkoitti käytännössä myös tehosteiden rakentamista kerros kerrokselta.

Alimman käytössämme olevan oktaavin käyttöön valjastamiseksi loin LFE-kanavalle oman raitansa. Tälle raidalle suodatin haluamastani tehosteesta yli 60 hertsin menevän äänen pois, ja kompressoin materiaalin voimakkaasti limiteriä hyödyntämällä. Matalimmat taajuudet vaativat suuren määrän energiaa kuuluakseen, ja näillä menetelmillä pyrin tehostamaan subwooferille menevän materiaalin tehoa.

Pistetehosteille oli tietenkin myös omat AUX-kanavansa. Mono- ja stereomateriaalille oli omat kanavat. Myös näissä tehosteiden AUX-kanavissa oli reaaliaikaisesti ja automaattiosäädöillä toimivat kompressorit ja ekvalisaattorit. Tehosteiden osalta käytin pääasiassa Digidesignin omaa tarjontaa näissä ohjelmistoissa. Eq 3 ja Dyn 3 ovat resurssiystävällisiä työkaluja, joten työtiedoston koon kasvaessa näitä kannattaa hyödyntää.

Pistetehosteiden osuuteen jakaisin myös dialogissa esiintyviä erikoistehosteita, sillä ainakin yksi tässä elokuvassa esiintyvä repliikki oli äänen suunnittelua vaativaa, tehostemaista työtä. Siinä missä olen nimikkeeltäni äänisuunnittelija koko projektin osalta, elokuvan loppupuolella metsäbileissä esiintyvän sienitytön äänen suunnittelu olisi voinut olla jonkun tehtävään erityisesti palkatun henkilön käsityötä. Koska kyseessä oli Ilmari-hahmon huumesekoilun kliimaksi, täytyi sienitytönkin sopeutua melkoiseen tehostevääntöön.

Ohjaaja oli tässä kohdassa todella tarkka siitä, että tyttö kuulostaisi siltä, kuin mitä hän oli kuvitellutkin. Sain tehtäväkseni luoda "viettelevän metsän hengen", josta tulikin

kokeiltua monta erilaista versiota. En ole vieläkään aivan varma, annoinko liikaa periksi sille, että saako repliikistä käsittelyn jälkeen enää selvää. Toisaalta, täytynee olla tyytyväinen, jos on pystynyt kaivamaan jonkun mielikuvituksen tuotteen toisen pään sisältä, ja tehnyt siitä jotain konkreettista. Joskus äänisuunnittelijan täytyy kyetä tähänkin.

Hollywoodin ammattilaisten vieroksuma äänisuunnittelija sisältyi siis myös äänisuunnittelijan nimikkeeseen tässä elokuvassa. Aloin ymmärtää nopeasti ohjaajan kieltävien vastausten myötä, että minulla pitäisi olla suuri määrä tekniikkaa ja ohjelmistoja välittömästi käytettävissäni voidakseni nopeasti suoltaa uusia vaihtoehtoja arvosteltavaksi. Nyt pärjäsini onneksi vähälläkin määrällä temppuja.

Toki väitteeseen siitä, että raha tekisi tässä suhteessa onnelliseksi, on helpohko keksiä vastaväitteitä. Esimerkiksi sillä, että on paljon valinnanvaraa, saattaa mielestäni venyttää liiaksi pientäkin tehtävää. Yksi tämän elokuvan opetuksista minulle henkilökohtaisesti perustuu paljoltikin mahdollisuuksista kehkeytyviin ongelmiin, mikä sinänsä on paradoksaalinen ajatus. Mikä on tarpeellista – resurssien puitteissa?

#### 5.4 MUSIIKKIA KOLMELLA ERI TAVALLA

Korkein oikeus on hyvin musiikkipitoinen elokuva. Mielestäni tämän elokuvan yksi suurista voimavaroista on sen musiikkiraidan monissa suurelle yleisölle entuudestaan tuntemattomissa kotimaisissa artisteissa. Heistä suurin osa antoi musiikkinsa elokuvaan käytettäväksi ilman rahallisia vastineita. Musiikkivalintoihin en vaikuttanut panoksellani, mutta loppuvaiheissa poikkeuksiakin sattui.

Suurin osa elokuvaan tulevista kappaleista oli leikattu kohdalleen saadessani ensimmäisen leikkausversion käsiini. Huomasin tuolloin, että musiikkia oli käytetty diegeettisenä ja ei-diegeettisenä elementtinä – luultavasti asiaa tarkemmin ajattelematta.

Diegeettinen ääni on elokuvassa syntyvä, konkreettinen elementti, joka voi olla yhteydessä elokuvan hahmoihin. Tällaisia voivat olla esimerkiksi vauvan itku ja kellon

tikitys. Ei-diegeettinen elementti on tarinatodellisuuden ulkopuolinen, katsojalle suunnattu ääni, joka ei ole suorassa vuorovaikutuksessa hahmoihin. (Sonnenschein 2001, 20.)

Tässä elokuvassa musiikki saattaa muuttaa merkitystään kohtauksen edetessä tai kohtauksen vaihtuessa seuraavaan. Esimerkiksi tästä otetaan kohtaus, jossa Noa, Ilmari ja Elisa keskusteleivat huoneessa juhlien jatkuessa muualla asunnossa. Kohtaukseen tullaan sisään niin, että musiikki esitellään ei-diegeettisenä. Vain katsoja voi kuulla musiikin. Hitaasti Elisan lähikuvan aikana musiikki saa huonekaiunna ja mukautuu siten tilanteeseen. Lopulta Noa, Ilmari ja Elisa kuuntelevat musiikkia, ja he voisivat esimerkiksi laittaa sen pois päältä mikäli niin haluaisivat.

Kohtauksen lopussa musiikki vaihtuu jälleen ei-diegeettiseksi Ilmarin polttaessa pilvää. Se muuttuu kerronnalliseksi elementiksi, johon hahmot eivät voisi vaikuttaa. Musiikin elämisellä tässä kohtauksessa halusimme ohjaajan kanssa luoda kohtaukselle kuljetusta, ja korostaa Ilmarin kokemuksia hänen maistaessa ensi kertaa pitkään aikaan pilvää.

Speakerphone oli suurimpana apunani musiikin muuttumiskohdissa. Sen avulla pystyin kokeilemaan nopeasti monia eri variaatioita äänilähteestä eri tiloissa. Mielestäni myös äänen luonne jäi usein sellaiseksi, että se sopi kulloiseenkin tilanteeseen.

Toinen, paljon tätäkin elokuvaa kattava musiikillinen osa on tietysti score-musiikki. Elokuvaan sävelletystä musiikista vastasivat Panu Aaltio, sekä taiteilijanimellä esiintyvä Matonen. Aaltio sävelsi ja toteutti elokuvaan perinteisempää melodista, teemapohjaista musiikkia. Teemapohjaisella musiikilla tarkoitan musiikkia, joka rinnastuu henkilöihin ja heidän toimintaansa. Esimerkiksi Noalla ja Ilmarilla on elokuvassa omat teemansa, joissa on melodia, ja joita varioidaan tilanteiden mukaan.

Matonen sen sijaan toimitti oman materiaalinsa alkuteksteihin, sekä Noan mielen sopukoissa syntyvään oikeussaliin. Tämä osuus sävellyksistä on sävyltään melko rankkaa, ja instrumentaatio koostuu lähinnä erilaisista häiriö- ja säröäänistä. Tavallaan Matosen tuotannossa yhdistyy mielestäni hienokseltaan ajatus tehostemaisen äänen suunnittelusta ja sävellyksestä. Hänet ohjaaja halusi nimenomaan täyttämään nämä

rankimmat fiktiivisyyden sopukat, joita tässä elokuvassa Noan mielen sisäinen oikeussali edustaa. Lisäksi Matosen sävellykset säestävät Noan LSD-kokeiluja.

Sinänsä koin helpotukseksi, että Matonen toimitti oman osansa tähän työhön. En usko, että tällä aikataululla olisin aivan yhtä vaikuttavaan lopputulokseen päässyt omalla panoksellani. Oikeussalin maailman pitikin erota mielestäni juuri niin radikaalisti muusta maailmasta, että minunkin olisi pitänyt osata vielä jakaa itsestäni yksi lisäänisuunnittelija saadakseni tarvittavan etäisyyden työtä varten. Mielestäni Matosen äänimaailma oli enemmän kuin tervetullut lisä, ja koin sen elokuvan parhaaksi.

Sävellykset valmistuivat yhtä kiireisellä aikataululla kuin muukin ääniraita, ja viimeisiä osuuksia laitoin vielä juuri ennen aivan viimeistä iltaa paikalleen. Aaltion tuottamaan materiaaliin minulla sinänsä ei ollut sanottavaa, mikä toisaalta oli valitettavaa, mutta toisaalta myös elokuvan ajallaan valmistumisen sanelemaa pakkoa. Pääasiassa työskentelymme tapahtui etänä verkossa.

Etätyöskentely internetissä toimi yllättävän hyvin. Aaltiolla oli selkeästi aiempaa kokemusta tällä tavalla työskentelystä, sillä alusta alkaen hän esimerkiksi toimitti materiaalinsa nimeten tiedostot niiden aikakoodipaikkojen mukaisesti. Esimerkiksi tiedosto 00\_00\_10\_00.wav kääntyy aikakoodimuotoon 00:00:10:00, ja tiedoston alku sijoitetaan tälle aikakoodipaikalle. Oikeasta aikakoodipaikasta varmuus tuli siitä, että käytimme samaa kuvaversiota, johon oli lisätty näkyviin aikakoodi.

Aaltio lisäsi uudet tiedostot internet-sivustolleen, josta pystyin lataamaan ja lisäämään ne omaan työtiedostooni. Ohjaaja oli usein tässä vaiheessa läsnä, ja kävimme sävellysversioita läpi heti niiden valmistuttua. Tämän jälkeen ohjaaja pystyi pyytämään muutoksia sähköpostitse, ja mikäli muutokset olivat pieniä, Aaltio toteutti ne nopeasti.

Matosen sävellykset sen sijaan aiheuttivat minulle aluksi ongelmia, sillä minun oli varauduttava kaikkeen – myös siihen, että emme saa häneltä oikeanlaista materiaalia oikeaan aikaan. Hänet otettiin mukaan vielä siinä vaiheessa, kun itse olin jo päässyt hyvään vauhtiin – ehkä noin kolme viikkoa ennen deadlinea. Varauduin mahdollisiin ongelmiin suunnittelemalla omat näkemykseni oikeussali- ja huumeaiheista. Tämä oli eduksi myös siksi, ettei elokuvaa katsoessa tarvinnut hypätä näiden kohtien yli. Lisäksi

valinnanvaraa ja vertailukohtia on hyvä olla kautta linjan. Päädyimme kuitenkin ohjaajan kanssa yksimielisesti käyttämään Matosen tuotantoa.

Kolmas musiikillinen osuus elokuvassa koostui kahdesta näyttelijän esittämästä kappaleesta elokuvan kohtauksissa. Molemmat kappaleet esitti elokuvassa Elisaa näytellyt Laura Birn. Elokuvan alkupuolella Elisa soittaa punkia akustisella kitaralla talon katolla, ja viimeisen kohtauksen aikana hän esittää tuutulaulumaisen balladin. Kuvauksissa hän esitti nämä kappaleet toistettavaa nauhaa vasten, eli hänelle toistettiin kaiuttimesta kappaletta, ja hän myötäili sitä. Jälkiäänitysten yhteydessä Laura lauloi kappaleet uudestaan, ja musiikkipuolella minua kokeneempi Patronen äänitti lauluosuudet.

Akustiset kitarat jäivät sen sijaan minun äänitettäväkseni. Molempien kappaleiden säveltäjät olivat eri henkilöitä. Lopun tuutulaulusta "Myyrä ja Tikka" vastasi Mikko Lohenoja, ja "Paskaa seksiä" -kappaleen oli tehnyt Janne Masalin. Molemmat suostuivat onneksi tulemaan itse Suomenlinnaan soittamaan omia kappaleitaan. Näin varmistin pysyväni kullekin kappaleelle uskollisena.

Koska molemmat näistä kappaleista sisälsivät vain laulun ja akustisen kitaran, uskaltauduin ottamaan itse päävastuun niiden miksaamisestakin. Leikkasin parhaat lauluotot paikoilleen, ja samoin tein myös kitaroille. Tämän jälkeen koitin tehdä parhaani miksausessa. Yksi erikoishaaste oli luoda luonnollisen kuuloinen loppu punk-biisille, kun Elisa keskeyttää soittonsa yllättyneenä Noan ja Ronjan saapumisesta.

Vaikka akustisen kitaran äänittäminen voi kuulostaa helpolta, sitä se ei mielestäni ole. En ole juurikaan käyttänyt opiskeluaikaani musiikin äänitykseen, sillä koen, että sitä puolta saavat hoitaa kyseisen alan omat ammattilaiset. Toki äänisuunnittelijan on hyvä osata perusteet, mutta en koskaan markkinoisi itseäni musiikki-äänittäjänä. Pärjäsin näissä äänityksissä käsittääkseni ihan hyvin, mutta vain koska valmistelin äänitykset hyvissä ajoin. Paineitani ei helpottanut se, että molemmat muusikot olivat tottuneita studiossa työskentelyyn, ja he olivat myös tottuneita tiettyyn työtahtiin ja tapaan tehdä asioita.



Loppujen lopuksi täytyy sanoa, että koko musiikkiosuus oli juuri niin haastava tässä elokuvassa kuin miten sen alussa käsitinkin. Onneksi koin sen jo alusta alkaen haastavana, ja osasin siksi käsitellä sitä päivästä toiseen sen ansaitsemalla kunnioituksella. Jos olisin lähtenyt äänityksiin, tai muokkaamaan jo olemassa olevaa musiikkia ilman mitään valmistautumista, olisi tämä elokuva jäänyt osaltani tekemättä.

## 5.5 MIKSAAMINEN

Elokuvan miksaaminen on yleensä kaksivaiheista. Suomalaisen pitkän elokuvan äänisuunnittelija voi tehdä usein työtään valmiiksi käyttämässään tarkkaamossa aina miksausvaiheeseen saakka. Hän pystyy tekemään pienemmässä tilassa esimiksauksia materiaalistaan, jotta eri materiaalit ovat toisiinsa nähden hyvässä tasapainossa. Ilmaisulliset ja kerronnalliset piirteet on jo usein tässä vaiheessa päätetty, ja ne ovat yleensä selkeästi kuultavissa esimiksatussa materiaalissa.

Äänisuunnittelija voi toimittaa esimiksatun materiaalin Meguru Filmsoundin miksaamoon, jotta elokuvaa voitaisiin käsitellä sille oikeissa olosuhteissa. Materiaalin ei tarvitse välttämättä olla esimiksattua, vaan myös vähemmän työstetystä työtiedostosta voidaan aloittaa Megurullakin. Esimiksatun materiaalin tuominen saattaa kuitenkin olla rahallisten resurssien määrittelemää käytäntöä.

Työtiedoston vaiheesta huolimatta on tärkeää huolehtia siitä, että vielä miksausvaiheessakin on mahdollista palauttaa alkuperäistä tuotantomateriaalia suhteellisen vaivattomasti takaisin. On mahdollista, että kertaalleen omassa työtilassa hyväksi todettu, käsitelty ääni, ei vastaakaan haluttua lopputulosta toisessa järjestelmässä.

Megurun miksaamo vastaa tarkkailuominaisuuksiltaan elokuvateatteria, ja siellä elokuvan miksaamisesta vastaa oma henkilönsä – äänisuunnittelijan ja ohjaajan usein läsnä ollessa. Suomessa äänisuunnittelija ja ohjaaja vastaavat kuitenkin yhä yleensä taiteellisesti lopputuloksesta. (Karjalainen 2008.)

Korkein oikeus koki useampiakin miksauksen välivaiheita, sillä pääsimme kolmesti käymään Bristolissa katsomassa ja kuuntelemassa elokuvan kulloistakin versiota. Näissä tilaisuuksissa elokuva toistettiin kannettavalta tietokoneelta suoraan Final Cutista, ja äänikin tuli stereona tietokoneen sisäisen äänikortin kautta. Tästä aiheutui äänenlaadun heikkenemistä. Kannettavien tietokoneiden analogisen äänen ulostuloliitännän heikkoutena on, että äänisignaaliin sekoittuu usein korkeataajuuksista pirinää. Kuitenkin tämä oli teknisesti tällä hetkellä ainoa tapa toteuttaa esitys tässä teatterissa.

Koekatselu oli myös ainoa tapa tarkistaa, miltä toteuttamani materiaali kuulostaa tässä järjestelmässä ensi-iltana. Olin positiivisesti yllätynyt ensimmäisellä kerralla, sillä tuntui todella siltä, että kuunteluni oli hyvässä suhteessa teatterin äänijärjestelmään. 5.1-äänestä en kuitenkaan saanut käsitystä näissä tarkistuksissa. Olin joka tapauksessa tyytyväinen siihen, että voisin miksata elokuvaa saamaani referenssiin nojaten ensi-iltaa varten. Oli otettava vain askel kerrallaan. Miksauselle oli aikaa varattuna kalenteristani noin kaksi viikkoa.

Kuten olen jo useasti maininnutkin, aloitin jokaisen eri osa-alueen omissa työtiedostoissaan. Kaikki työtiedostojen raidat tiedostoineen voitaisiin tuoda viimeistä miksausvaihetta varten esimiksattuina niin kutsuttuun master-työtiedostoon. Tämän elokuvan kohdalla tein niin, että toin yleensä uuden materiaalin suoraan master-työtiedostoon. Itse asiassa master-työtiedostoni oli dialogityöstä edennyt versio, johon olin alkanut pikku hiljaa lisätä materiaalia.

Tämä käytäntö oli siitäkin syystä tärkeää minulle, että näin sain pidettyä oman prosessini jatkuvasti käynnissä. Kun koko elokuva oli jatkuvasti työpöydälläni auki, oli äänimateriaalin lisääntyessä työpöydällä helpompaa antaa kaiken olla jatkuvassa vuorovaikutuksessa. Uskon tämän vaikuttaneen omaan työtahtiini melko lailla positiivisella tavalla. Lisäksi tein tavallaan jo laajempaa esimiksausta ja pystyin tasoittelemaan kanavien eroja valmiiksi varsinaista miksausta varten.

Jokainen osa-alue, eli dialogi (sisältäen myös muun käytettävän tuotantoäänien sekä dialogin jälkiäänitykset), foley, tehosteet, tilatehosteet, äänitetty musiikki, sävelletty musiikki ja levyiltä tuotu musiikki, oli nyt esimiksattuna omissa ryhmissään. Jokaisella

ryhmällä ja sen eri variaatioilla (mono, stereo, 4.0) oli mikseristä varattuna oma AUX-kanava, joiden tasoautomaatioihin ei liiemmin oltu vielä koskettu. Korkein oikeus oli valmiina miksauseseen.

Miksaus käsitti tässä tapauksessa tasoautomaation luomisesta ja tallentamisesta esimiksatus materiaalin AUX-kanaville. Sitä mukaa, kun kohtauksia valmistui, tallensin ne työtiedostoon syöttämällä miksausta samanaikaisesti äänittäville stereo- ja 5.1-raidoille. Näin sain aikaiseksi valmiita teatteriversion masteria.

Teatteriversion äänimaster on yhteen miksattua materiaalia sekä 5.1- että stereotiedostoina. Tiedoston sisältö on pakkaamatonta, ja sen näytteenottotaajuus vastaa usein alkuperäistä materiaalia. Kun tällaista 97-minuuttista on mielestään valmis siirtämään seuraaviin käsiin, tahtoo varmasti varmistua siitä, että kaikki on niin kuin pitääkin. Senkin takia tällainen koko elokuvan mitalta läpi käytävä, massiivinen prosessi, kuten miksaus, on ehdottoman tärkeä.

Vertailukohtana tässä on monien muiden äänityöasemaohjelmistojen tarjoama vaihtoehto, joka perustuu tietokoneen laskentoihin. Näin toimimalla tietokone toimittaa miksausesta saman version kuin läpi kuunneltunakin, ja toimenpide voi kestää vain viisi minuuttia pitkänkin elokuvan kohdalla. Tällöinkin lopputulos on joka tapauksessa vielä varmistettava kuuntelemalla se läpi, ja mahdolliset virheet korjauksineen tarkoittavat laskentatoimenpiteen aloittamista alusta.

Toisaalta koko Pro Toolsin toiminta ei perustu tällaiseen, vaikka toki siitäkin kiertopolkuja löytyy. Pro Tools on ikään kuin nykyaikainen nauhakone, joka ei salli toimintaperiaatteissaan oikopolkuja digitaalisenakaan aikana. Normaalisti lyhyempiä pätkiä voidaan Pro Toolsista siirtää eteenpäin käyttämällä "Bounce To Disk" -valintaa. Tämäkin käytäntö on reaaliaikainen, ja se tekee yhtä lailla samaa jälkeä – sillä erotuksella, että jos havaitsee esimerkiksi 66. minuutin kohdalla teknisen virheen, joutuu toimenpiteen keskeyttämään. Korjauksen jälkeen joutuu odottamisen aloittamaan alusta.

Käyttämäni reaaliaikainen, järjestelmään takaisin äänitettävä vaihtoehto takaa sen, että jos haluan muuttaa jotain milloin tahansa ja mistä tahansa, voin sen tehdä ilman koko

elokuvan mittaista odotusta. Kohtaus kerrallaan äänitettynä tämä tarkoittaa myös sitä, että ottojen myötä myös tiedostoja kertyy kovalevylle. Jokainen Rec-painikkeen painallus merkitsee uutta tiedostoa. Eri tiedostot yhdistetään lopuksi varsinaiseksi master-äänitiedostoksi ei-reaaliaikaisesti. Käyttämättömäksi jäävät, jo osaksi isompaa kokonaisuutta yhdistetyt tiedostot kannattaa poistaa saman tien.

Itse miksaus oli odottamallani tavalla antoisa prosessi. Siinä äänisuunnittelija ja/tai miksaaja on mielestäni suurimmassa mahdollisessa vuorovaikutuksessa elokuvaan. Miksaamisessa on luomisen tuntu, jota ei voi hiiren ja näppäimistön avulla välttämättä kokea. Itse ainakin kaipaen fyysisen kosketuksen tekemiseeni, ja vuorovaikutus tässä tapauksessa syntyy liukuja liikuttelemalla ylös ja alas.

Vaikka miksaaminen tapahtui välillä hyvinkin lyhyissä paloissa ja otoissa, ja ehkä vain kaksi kanavaa kerrallaan, unohdin helposti tekeväni työtä. Vaikka uusia ottoja ja virheiden perumisia oli käytännössä käytössäni rajaton määrä, tuntui siltä että pystyin jokaisella erilaisella vaihtoehdolla löytämään jotain uutta. Näistä vaihtoehdoista parhaita piirteitä yhdistelemällä koitin saada elokuvaan puhallettua omaa henkeäni.

Miksaaminen alkoi tuntua työltä vasta siinä vaiheessa, kun ohjaaja ymmärsi, miten suuri vaikutus tällä vaiheella koko elokuvaan olikaan. Hän myönsi käsittävänsä jatkuvasti enemmän koko äänityöstä, mutta ollessamme sen viimeisillä askelilla hän pyrki melkoisesti jarruttamaan ja muuttamaan lähes kaikkea elokuvassa. Ymmärsin tämän toki johtuvan osaksi myös siitä, että tämä oli ollut hänen projektinsa jo kolme vuotta.

Joka tapauksessa miksausvaihetta oli hankala päättää jatkuvien korjauspyyntöjen vuoksi. Kun jokin oli hyväksytty alkupäässä, ja lähdimme monen tunnin jälkeen tallentamaan työtämme, ohjaaja sai kirjoitettua vielä monta arkkia korjauslistallensa lisää korjattavaa. Koitin muistuttaa häntä välillä kohteliaasti, välillä vähemmän kohteliaasti siitä, että kohta olisi jo ensi-ilta. Aina kuitenkin päädyin korjaamaan ainakin hänen pahimmiksi kokemansa asiat.

Tässä vaiheessa päivät yksinkertaisesti loppuivat kesken, ja suunnittelemani aikataulut olivat jo unohdettuja toiveita. Tosin en ollut ainoana samassa tilanteessa, vaan myös

värimäärittelyssä oli vielä kuulemma paljonkin tekemistä. Vaikka kuinka kerroin seuraavasta vaiheesta, joka olisi tekninen masterointi eri formaateille, ohjaaja puhui meille lisäpäiviä tarkkaamosta miksaukselle ja sen korjauksille. Suurin virhe mielestäni koko tuotannossa oli jättää viimeinen vaihe niin vähälle huomiolle.

## 5.6 MASTEROINTI

Elokuvan miksauksen jälkeen viimeisenä vaiheena oli jäljellä valmiin materiaalin masterointi eri esitysformaateille. Tätä en ollut ennen juurikaan tehnyt, joten olisin toivonut tälle prosessille jopa useampia päiviä aikaa. Miksattuna oli nyt valmiiksi teatteriversio niin 5.1- kuin stereomuotoisena. Loin vielä uuden Pro Tools -työtiedoston, johon toin valmiit raidat.

Tarkoituksena tässä oli se, että halusin vielä itse kompressoida materiaalin niin dynamiikaltaan kuin tietomäärältään eri versioille tarpeelliseksi kokemallani tavalla. Näin varmistuisin siitä, että myös DVD- ja televisioversiot olisivat työlleni mahdollisimman uskollisia. DVD- ja Blu-ray-levyille myös tietomäärää piti saada supistettua, sekä toisaalta samalla myös saattaa se tiedostomuotoon, jota kotona soittimet pystyvät käsittelemään. Tässä elokuvassa teimme 5.1-versiosta DTS-tiedostomuotoisen levyformaatteja varten.

Koska tämän osion eräs perimmäinen tarkoitus oli päästä varmuuteen siitä, minkälaista lopullisesta materiaalista tulisi, olivat minulle suodut muutamat tunnit käytännössä yhtä tyhjän kanssa. Minulla ei ollut aikaa tai mahdollisuutta tarkistaa tuotetta eri järjestelmissä, ja käytännössä koko prosessi täytyi toteuttaa ei-reaaliajassa. Toisin sanoen jouduin nopeasti katsomaan masterointiin tarkoitettua dynamiikkakompressorista, että materiaali ei hirveästi kärsisi tästä operaatiosta, tallentamaan nämä asetukset ja sen jälkeen vain painamaan napista. Lisäksi tämä tapahtui aamuviideltä pitkän yön jälkeen.

Tein 5.1-materiaalista DTS-muotoista Neyrinckin Soundcode for DTS -ohjelmistolla. Tässä prosessissa ei sinänsä ilmennyt ongelmia, vaan enemmänkin minua huolestutti varsinainen ääniraita. Levyformaateille ja televisiolle tehtiin myös kullekin omat versiot

dynamiikasta. Nämä jäivät hyvin viitteellisiksi vertailujen puuttuessa. Ainoa oikea tapa olisi ollut vielä ainakin kertalleen tuoda tuotettu materiaali esimerkiksi kodin viihdejärjestelmään testaukseen.

Ensi-ilta painoi kuitenkin päälle jo kovasti, ja vielä viime hetkillä ensi-illankin esitysformaatti muuttui. Finnkino oli juuri ostanut Bristoliin uuden Blu-ray-soittimen, josta ohjaaja ja tuottaja innostuivat kovasti. Itse en ollut kovinkaan tyytyväinen tähän päätökseen, sillä kaikki tekemäni vertailukuuntelut teatterissa olivat olleet stereona. Nythän tämä tarkoitti, että myös elokuvan ääniraita voitiin esittää 5.1-versiona.

Blu-ray-levy tuotettiin vielä viimeisenä yönä ennen ensi-iltaa, ja levy tuotiin suoraan Bristoliin. Riskien ottamisesta ei tällä kertaa kuitenkaan mitään kauheaa syntynyt, vaan levyltä toistettuna elokuva toimi varsin hyvin teknisesti. Blu-ray oli tälle tuotannolle optimaalinen esitysformaatti elokuvateatterissa sen mahdollistaessa korkearesoluutioisen digitaalisen videon ja 5.1-äänien esittämisen luotettavalta medialta.

Oli kuitenkin harmillista huomata tässä vaiheessa, kuinka herkkä elokuvateatterin keskikaiutin olikaan. Sieltä paljastui vielä puutteita niin dialogin kuin erityisesti akustisen kitarankin soinnissa. Akustinen kitara kun kuulostikin nyt lievästi sähköiseltä versiolta. Myös dialogissa oli ajoittain kuultavissa samanlaista säröä. Kyse ei ollut kuitenkaan virheestä, joka olisi kaikkia katsojia jäänyt vaivaamaan, mutta itse olin pettynyt lopputulokseen.

Ensi-illan jälkeen oli palattava korjaamaan virheitä, ja ohjaajakin oli saanut lapuilleen täytettä. Levyversioille nämä puutteet vielä ehdittäisiin paikkaamaan. Ohjaaja puhui meille lisää päiviä tarkkaamoon. Vaikka jo kertaalleen masteroinnin tärkeys oli tullut huonolla tavalla esille, sille ei lisääikaa olisi vieläkään käytössä.

Käytin saatuja lisätunteja ensin itse havaitsemieni virheiden korjaamiseen, jotka olivat pääasiassa teknisiä virheitä. Tämän jälkeen valtaosa ajasta meni ohjaajan pyyntöjen täyttämiseen, ja varmuus teknisestä lopputuloksesta jäi osaltani saavuttamatta. Taas.

## 6 VIIMEISEN DEADLINEN JÄLKEEN

### 6.1 TYÖN HINTA

Olen vastuussa yhden pitkän elokuvan ääniraidasta. Olen tehnyt sen lähes kokonaan yksin ja minimaalisin resurssein. Äänen toteutunut jälkituotantobudjetti tässä elokuvassa oli noin 2500 euroa. Kaikki siitä rahasta meni hankintoihin ja kuluihin, eli tiliksi tästä projektista sain käytännössä nimeni lopputeksteihin. Mikä on kuitenkin oikea hinta?

Työtunteja laitoin tähän elokuvaan yhteensä 315. Jos työviikko sisältäisi 50 tuntia työtä, vastaisi tämä noin kuutta viikkoa. Projektin alussa, dialogia leikatessa, päivien pituus oli usein säädylliset 8-10 tuntia. Aivan viimeisissä vaiheissa tuotantoa olin parhaimmillaan noin 30 tuntia yhtämittaisesti studiossa. Niistä nukuin tuskin yhtäkään. Nämä olivat pakollisia käytössä olevan budjetin sanelemia tilanteita.

Budjetin puute aiheutti tässä elokuvassa mielestäni melko erikoisen piirteen. Koska alusta alkaen rahaa ei ole ollut mihinkään, ei tuotannolla ole myöskään ollut mitään rajoja. On ollut vain se vaihe, joka on ollut käsillä. Yhden vaiheen valmistuessa on katsottu, onko seuraava vaihe saavutettavissa ja millä tavalla. Tämä koski myös äänen jälkituotantoa.

Aluksi sovin tarkkaamon omistajan kanssa studion käytöstä varsin kohtuullisin korvauksin. Yhteisymmärrykseen pääseminen edellytti tietyistä päivämääristä kiinni pitämistä, joista toki kerroin tuottajalle ja ohjaajalle. Näiden päivämäärien ympärille loin myös aikataulut. Loppuvaiheessa näistä aikatauluista kuitenkin poikettiin, ja pääasiassa tämä johtui ohjaajan halusta korjata hänen tärkeiksi kokemiaan asioita.

Tämä aiheutti sen, että jouduin välikädeksi tilanteessa, jossa ohjaaja ja tarkkaamon omistaja sopivat uusia päivämääriä työmme jatkumiselle. Ammattitaitoni ja mielipiteeni omasta työstäni sivuutettiin täysin. Jouduin huonoon valoon tarkkaamon omistajan silmissä, enkä tänä päivänäkään osaa suhtautua tähän elokuvaan myönteisellä tavalla.

Tiedostan kyllä, että tämän kaltainen toiminta ei varmaankaan ole tavatonta tällaisessa, rahoittajista riippumattomassa tilanteessa. Jotenkin minusta tuntuu vain äärimmäisen paradoksaaliselta tilanteelta, että lähes ilman rahaa näin pitkälle päässyt projekti voi kärsiä sinänsä rahasta riippumattomista syistä. En voi muuta kuin ajatella sitä tosiasiaa, että jos olisimme esimerkiksi maksaneet tarkkaamosta sen oikeaa hintaa per päivä, ei aikatauluistakaan olisi tällä tavalla venytty.

Budjetti on tosiasiaa se, joka pitää työskentelyn ammattimaisena. Kuinka hyvin se esimerkiksi Hollywoodissa toimiikaan. Elokuvan tekeminen on toisille elinkeino, ja tässä maailmassa se tarkoittaa sitä, että elokuvaa tekemällä voi tulla toimeen. Se tarkoittaa rahallista korvausta. On valitettavaa huomata, että myös kunnioitus toisen työtä kohtaan voidaan tavallaan mitata rahassa.

Kun olemassa on budjetti, on käytössä myös aina mittari, jota vasten voi arvioida tarpeiden rahallisen arvon. Raha on yleispätevä mittari, jonka avulla voi mitata, onko jokin asia suuremman vaivannäön arvoista. Tätä mittaria osaavat tulkita kaikki yhteiskunnassamme elävät ihmiset. Hinnan määrittäminen voi olla haasteellista, mutta ilmeisesti se kannattaa.

## 6.2 OPETUKSIA PALKAKSI

Voin kertoa oppineeni paljon siitä, miten voin optimoida budjetin antamia resursseja tässä äänen jälkityövaiheessa. Käsitykseni siitä, mitä voin tehdä kotona kannettavalla järjestelmällä suhteessa siihen, mitä kannattaa tehdä varsinaisessa tarkkaamossa, kasvoi melkoisesti.

Vaikka maksulliset optiot mahdollistavat tällä hetkellä Pro Tools 8 LE -versiossa myös 5.1-työskentelyn, en usko kevyen version korvaavan HD-järjestelmää. LE-järjestelmän toimintaa ei mielestäni myöskään ole tarkoitettu suuremman tarkkaamon tai äänen jälkikäsitteilylaitoksen sydämeksi. Tähän rinnastettuna toki laitteiston tulisi kuitenkin aina vastata sen käyttötarvetta.



Itselleni riitti esimerkiksi dialogileikkauksivaiheessa yksi kaiutin, sillä tuotantoäänimateriaali on yleensä yksikanavaista. Se on tärkeää kuulla oikein, jotta se vastaa keskikaiuttimesta ulos tulevaa ääntä materiaalin siirtyessä 5.1-järjestelmään. Tässä mielessä kevyen järjestelmäni stereorajoitteisuudesta ei ollut haittaa. Tehosteiden leikkaus sen sijaan vaati stereokuuntelun – materiaalin puitteissa.

Käsittelmäni materiaali oli jo kertaalleen digitoitua tietyillä laatuarvoilla, joten siihen ei enää voinut vaikuttaa. En mielelläni äänittäisi pitkään elokuvaan uutta materiaalia Mboxillani lähinnä laitteen muuntimien ja mikrofonietuasteiden heikon laadun vuoksi. Jos käsittelee ykkösiä ja nolliä, jotka on luotu laadukkaalla kalustolla, voi olla turvallisin mielin laatuketjun pitämisestä.

Asetin alkupäässä äänisuunnitelmalleni tavoitteen; halusin luoda vasta miksauksen yhteydessä varsinaisen äänikerronnan. Ääni-ilmaisullisesti saatoin osin päästäkin tavoitteeseeni, mutta sen vesitti lopulta teknisen laadun valvonnan puuttuminen viimeisestä masterointivaiheesta. Nyt esimerkiksi kotona elokuvaa katsoessani huomaan miksaukseni toimivan melko huonosti kotiteatteriympäristössä. Dialogin taso suhteessa muuhun äänimateriaalin nähden on jäänyt liian suureksi.

Ketä minä voin syyttää siitä, että sinänsä mielestäni onnistunut toteutukseni ei kuulukaan enää kotikatsojalle asti? Itseäni, koska minulle ei annettu mahdollisuutta tehdä elokuvaa loppuun saakka kunnolla? Itseäni, koska minulla ei ollut aiempaa kokemusta kaupallisen DVD-levyn ääniraidan tuottamisesta? Ohjaajaa, joka ei ymmärtänyt teknisen laadun valvomisen tärkeyttä suhteessa pienempiin ongelmiin? Tuottajaa? Levittäjää?

Vastuu ääniraidan teknisestä lopputuloksesta on minun. Minun olisi pitänyt voida vielä jostain kasata lisää minuutteja, tunteja ja päiviä lopputuloksen parhaaksi. Vaikka ohjaaja väitti ottavansa vastuun menetetyistä hetkistä, äänisuunnittelijan kohdalla lukee lopputeksteissä minun nimeni. Vaikka rahallisesti kaikesta tingittiinkin, niin lopputuloksen varmistamisesta ei saa tinkiä.

Pienimmilläkin resursseilla toteutettavassa tuotannossa on oltava varmuus siitä, että sen saama pienikin yleisö kokee saaneensa rahalleen vastinetta. Vain sillä tavalla

toimimalla voi varmistaa, että teos saa varmasti ansaitsemaansa huomiota ja että teoksella on myös oman työuran kannalta merkitystä.

En halua enää ikinä olla täysin yksin vastuussa pitkän elokuvan ääniraidan teknisestä lopputuloksesta, sillä siitä aiheutuu paljon epävarmuutta. Olen valmis olemaan äänisuunnittelija ja sikäli vastuussa lopputuloksesta, mutta en halua tehdä enää jokaista vaihetta yksin. Pitkä elokuva on tuote, joka tehdään yleisölle, ja kaikkien pitää voida nauttia siitä – kaikissa kuuntelu- ja katseluolosuhteissa. Pitkä elokuva on ryhmätyön tulos.

Jos raha ei olisi ollut este nyt – eikä aiemmin urallani – ja minulla olisi ollut käytettävissäni parhaat tekniset olosuhteet tarkkamossani elokuvan ääniraidan tekemiseen, olisiko lopputulos ollut tyydyttävämpi? Aiempi ura äänisuunnittelijalla vaikuttaa sikäli viimeisimmän elokuvan lopputulokseen, että hän on voinut kehittää teknistä laitteistoaan työskentelytapansa vaatimusten mukaisesti. Hän on voinut hyödyntää tekniikkaa tarvitsemiinsa työvaiheisiin, ja voinut sillä tavoin myös oppia uusia asioita seuraavaa projektia varten.

Tämän kokemuksen pohjalta voisin arvioida, että Korkein oikeus -elokuvan kohdalla en olisi päässyt parempaan lopputulokseen. Minulla ei olisi ollut siltikään mahdollisuutta arvioida tuotostani tarkkaamon ulkopuolella. Tekniikka ei muutu välttämättä mahdollisuudeksi. Tekniikka ei anna välttämättä lisää aikaa. Silti toivon, että seuraavien projektieni myötä minulle tulee mahdollisuus parantaa myös teknisiä olosuhteitani.

Tekniikka ja äänisuunnittelu kulkevat käsi kädessä. Äänisuunnittelijalta edellytetään usein suuren taloudellisen riskin ottoa, sillä osaltaan mahdollisuus äänisuunnittelijaksi valitsemiseksi johonkin projektiin riippuu teknisistä valmiuksista. Teknisistä ja ilmaisullisista asioista on helpompi keskustella muiden kanssa, kun tietää vaaditun laitteiston olevan varmasti käytettävissä aina tarvittaessa. Äänisuunnittelija myy itsensä lisäksi myös kalustonsa tuotannon käytettäväksi, ja tällöin tekniikka henkilöityy tavallaan äänisuunnittelijan rooliin. Esimerkiksi tarkkaamon on oltava lisäksi viihtyisä ympäristö, jossa myös tuottaja ja ohjaaja viihtyvät pitkiä päiviä.

Muu oppimani on työelämäkohtaista yleisemmällä tasolla. Jos minua pyydetään vielä tekemään pitkään elokuvaan äänisuunnittelua, vaadin kirjallista työsopimusta. Työsopimukseen kirjataan niin aikatauluista kuin palkastakin asianmukaiset kohdat. Vaikka työtä lähdetäisiin tekemään kaveri- tai tuttopohjalta, ei tällä alalla itseään elättävällä ole varaa käyttää kuutta viikkoa tai kolmea kuukautta ilmaistyöhön.

Kuka on äänisuunnittelija? Äänisuunnittelija on taiteilija. Hänet voidaan palkata tuotantoon esimerkiksi edeltävässä työssään osoittamansa ilmaisullisen osaamisen vuoksi. Hänellä voi olla omintakeinen tyyli, joka vetoaa tuotannosta vastaaviin henkilöihin.

Äänisuunnittelija on työnjohtaja. Hänen alaisuudessaan voi työskennellä useita henkilöitä, joita hän ohjaa kohti ennalta määriteltyä, yhteistä tavoitetta. Hän suunnittelee äänen jälkitöiden aikataulut ja pitää huolen siitä, että niitä noudatetaan.

Äänisuunnittelija on työntekijä. Ohjaaja ja tuottaja ovat hänen lähimpiä esimiehiään. Äänisuunnittelija toteuttaa itseään suurempaa kokonaisuutta, mikä vaatii nöyryyttä tekijältään. Äänisuunnittelija määrittyy töidensä perusteella.

Tiedän, että olen nyt viisaampi moneltakin kannalta verrattuna elokuun 2008 alkuun. Kunnioitan itseäni ja osaamiani asioita enemmän. Vaikka tässä vaiheessa toteaisin tämän elokuvan epäonnistuneeksi osaltani, niin on pakko miettiä myös sitä tosiasiaa, että nyt minulla on konkreettista näyttöä tekemisestäni. Kun tulevaisuudessa jokin tuotantoyhtiö harkitsee minua tämän alan työhön, voin ojentaa heille Finnkinon levittämän kopion Korkein oikeus -elokuvasta DVD-levyllä.

Voin sanoa mahdollisille työnantajille, että minä olen tehnyt työtä tämän elokuvan ääniraidan eteen. Voin kertoa heille, kuinka jotkin tekniset ongelmakohdat ovat tässä elokuvassa ratkaistu. Pystyn arvioimaan kuhunkin työvaiheeseen tarvitsemani ajan. Pystyn laskemaan arvioidun budjetin. Uskon, että näistä asioista on hyötyä henkilölle, joka harkitsee palkkaamistani. Uskon, että tästä työstä saatu kokemus on minulle hyödyksi tulevaisuudessa. "Äänisuunnittelija on aina niin hyvä kuin hänen viimeinen työnsä" (Jyrälä 2006).

## 7 LOPUKSI: MITEN ELOKUVALLE KÄVI?

Missä on Korkein oikeus -elokuvan maali? Tuntuu siltä, että elokuva on nyt jonkinlaisessa välitilassa. Ehkä tarkoitus oli jossain vaiheessa saada elokuva ylipäätään valmiiksi, mutta kaupalliset intressit elokuvaa kohtaan kasvoivat tuotannon keskellä. Rakkautta ja Anarkiaa -elokuvalifestivaalin julkisen ensi-illan jälkeen elokuvaa on esitetty erinäisissä elokuvateattereissa joitakin kertoja. Tällä hetkellä DVD on myynnissä ja se löytyy myös vuokraamoista.

Varsinaisia Jussi-ehdokkuuksia Korkein oikeus ei saanut, mutta se hyväksyttiin yleisöäänestykseen. Teknisesti Jussi-ehdokkaan ehdot kuitenkin täyttyivät. Arvioin alun perin, että elokuvaa on hankala löytää yksinkertaisesti johtuen elokuvien paljoudesta. Kuitenkin uskon, että elokuva tulee tavoittamaan kohdeyleisönsä hitaasti tietoisuuden lisääntyessä. Nyt elokuvaa on lähinnä markkinoitu vain pääkaupunkiseudulla (tietääkseni), eikä suurella yleisöllä ole tietoa elokuvan olemassaolosta.

Kaikki tämä on ollut poikkeuksellista suomalaisessa elokuvakulttuurissa. Korkein oikeus on yhdenlainen esitys siitä, miten suurta pienillä resursseilla on mahdollista saada aikaan. Digitaalisesta vallankumouksesta on tässä mielessä oikeutettua puhua tämän elokuvan yhteydessä. Tämä elokuva tehtiin pienin rahallisin resurssein ja kokonaan digitaalisesti. Uskoisin kuitenkin, että lisäksi myös muut työryhmän jäsenet pyrkivät työssään tulevaisuudessa taloudelliseen kannattavuuteen.

## LÄHTEET

Boullenger, Patrick 2006. Fiktio-äänien perusteet. Luento. Helsingin ammattikorkeakoulu Stadia. Muistiinpanot opinnäytetyön tekijän hallussa.

Iissalo, Risto 2008. Fiktio-äänien perusteet. Luento. Helsingin ammattikorkeakoulu Stadia. Muistiinpanot opinnäytetyön tekijän hallussa.

Jyrälä, Paul 2006. Fiktio-äänien perusteet. Luentosarja. Helsingin ammattikorkeakoulu Stadia. Muistiinpanot opinnäytetyön tekijän hallussa.

Karjalainen, Pekka 2008. Fiktio-äänien perusteet. Luento 25. maaliskuuta 2008. Helsingin ammattikorkeakoulu Stadia. Muistiinpanot opinnäytetyön tekijän hallussa.

Perkins, Philip 2007. Keskustelupalstan viestiketju. [WWW-dokumentti]  
<<http://www.gearslutz.com/board/post-production-forum/116087-surround-sound-mixes.html>> (luettu 9.2.2009).

Purcell, John 2007. Dialogue editing for motion pictures. Massachusetts: Elsevier Inc.

Sonnenschein, David 2001. Sound design. Michigan: McNaughton & Gunn, Inc.

Thom, Randy 2009. Uutisryhmäkeskustelu. [WWW-dokumentti]  
<<http://groups.yahoo.com/group/sound-article-list/message/4577>> (luettu 19.1.2009).

Weis, Elizabeth 1995. Sync tanks. [WWW-dokumentti]  
<<http://www.filmsound.org/sync tanks/>> (luettu 20.1.2009).