



Osaamista
ja oivallusta
tulevaisuuden
tekemiseen

Manu Penttilä

Leikkaava äänisuunnittelija, äänisuunnitteleva leikkaaja

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Elokuva ja televisio

Opinnäytetyö

6.5.2020

Tekijä(t) Otsikko	Manu Penttilä Leikkaava äänisuunnittelija, äänisuunnitteleva leikkaaja
Sivumäärä Aika	43 sivua + 1 liite 6.5.2020
Tutkinto	Medianomi
Tutkinto-ohjelma	Elokuva ja Televisio
Suuntautumisvaihtoehto	Ääni
Ohjaaja(t)	Lehtori Taneli Bruun
<p>Opinnäytetyön aiheena on leikkaajien ja äänisuunnittelijoiden välisen roolijaon tutkiminen. Työssä tutkittiin, mitä hyötyä tai haittaa voi olla siitä, että sama ihminen toimii yhdessä taiteellisessa kokonaisuudessa sekä leikkaajana että äänisuunnittelijana.</p> <p>Työn taustalla on tekijän kiinnostus molempia, elokuvaleikkausta sekä äänisuunnittelua kohtaan ja henkilökohtainen näkemys siitä, että työn jälki voi olla taiteellisesti eheämpää, mikäli yksi ihminen on vastuussa sekä kuvaleikkauksesta että äänisuunnittelusta. Tutkimuksen tavoitteena oli kartoittaa alan käytäntöjä, selvittää, miksi on verrattain harvinaista, että yksi ihminen molempia rooleja hoitaa, ja löytää konkreettisia parannusehdotuksia toimintatapoihin elokuva-alan tulevaisuutta ajatellen.</p> <p>Opinnäytetyö koostuu sekä kirjallisesta osasta että teososasta. Teososa on lyhytelokuva <i>Eräs tuleva äiti</i> (2020), jonka tekijä sekä leikkasi että äänisuunnitteli. Kirjallinen osa alkaa teoriaosion, jossa käydään läpi hieman elokuvaleikkauksen historiaa, äänen mukaan tulon vaikutuksia elokuvaan, montaaiteoriaa sekä Walter Murchin näkemyksiä elokuvaleikkaamisesta ja äänisuunnittelusta. Seuraavana on vuorossa haastatteluosa, jossa haastatellaan kolmea suomalaista äänisuunnittelevaa leikkaajaa, Samu Heikkilää, Jari Innasta ja Timo Peltolaa. Kolmantena on vuorossa teososan reflektointi, jossa peilataan kaikkea aiemmin käsiteltyä teososan tekemisen vaiheisiin. Kaiken tämän jälkeen seuraa yhteenveto, jossa eritellään tutkimustyön tuloksia, ja lopuksi esitellään toimintatapoja, joilla elokuvakenttää voitaisiin tekijän mielestä parantaa.</p> <p>Ei näytä olevan yksiselitteistä, onko toimintatapa, jossa sama henkilö ottaa vastuun sekä leikkauksesta että äänestä, järkevä. Haastatteluista saadun, kokemukseen pohjautuvan tiedon perusteella pidemmissä projekteissa työ voi käydä raskaaksi ja elokuvalla voi jo liikaa sokeutua. Toisaalta ongelmallista on myös se, että alueiden ollessa eriytettyinä äänisuunnittelijat tulevat yleensä projekteihin mukaan verrattain myöhään, joten he eivät välttämättä pääse elokuvaan yhtä hyvin sisään, ja elokuvan maailman rakentaminen voi olla haastavampaa. Lyhyemmissä projekteissa työmäärä ei pääse kasvamaan liian suureksi, mutta hyöty kuitenkin luonnollisesti vaatii sen, että leikkaava äänisuunnittelija myös hallitsee molemmat osa-alueet, tekee molempia hyvin. Kenties tärkein oppi tässä työssä on, että dialogia tarvitaan kaikkien elokuvan osa-alueiden välillä enemmän.</p>	
Avainsanat	Elokuva, äänisuunnittelu, leikkaaminen

Author(s) Title	Manu Penttilä Editing Sound Designer, Sound Designing Editor
Number of Pages Date	43 pages + 1 appendix 6 May 2020
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Film and Television
Specialisation option	Sound
Instructor(s)	Taneli Bruun, Senior Lecturer
<p>The subject of this Bachelor's thesis is to study the roles of sound designer and editor, and to find out if it's reasonable for one person to take on both roles in one artistic production.</p> <p>The motivation behind this Bachelor's thesis is the personal interest of the author towards both sound design and editing, and his personal view on the matter, the idea that the piece could in fact be better, if one person took on both roles. The goal of this thesis is to study the conventions of the industry, to find out why so few people do both, and finally, to try to find some concrete ways to improve the industry.</p> <p>The Bachelor's thesis consists of two parts, namely the thesis and the artistic work titled <i>Eräs tuleva äiti</i> (2020), a short film which the author both edited and sound designed. First the thesis discusses the history of film editing and film sound, Soviet montage theory and Walter Murch's views on editing and sound design. The next part consists of interviews. The author has interviewed three Finnish film professionals, sound designing editors Samu Heikkilä, Jari Innanen and Timo Peltola. After the interviews comes a self-analysis of the process of doing the artistic work, viewed through everything debated earlier in this thesis. Finally, the conclusions are discussed, and some ideas on how to make the industry better are introduced.</p> <p>The results lead to the conclusion that it is not clear whether it is wise or not to have one person in charge of both, editing and sound design of a film. The interviews and the writer's personal experiences with the artistic work suggest that in longer projects the amount of work can be too big a burden, and it can cause "blindness" towards the movie as an artistic whole. On the other hand, sound designers usually tend to come in relatively late in the film making process', which can also be problematic. Due to the shorter amount of time spent with the project, sound designers might not integrate into the world of the movie as well as editors and directors do, a matter which could make it harder for them to build the aural reality of the movie. In shorter projects the amount of work does not tend to grow too big, but, quite obviously, the person editing and sound designing must be nevertheless good at both areas or this way of working will not be worthwhile. In the end the most important lesson learned from this thesis is that more dialogue seems to be needed between the different areas of film making.</p>	
Keywords	Movie, sound design, editing

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Elokuvaleikkauksen historiaa	2
2.1	Elokuvaleikkauksen synty	2
2.2	Montaasi	4
2.3	Leikkausteknologia	5
3	Kun ääni tuli mukaan	6
3.1	Äänen tuoma lisäarvo	7
3.2	Elokuvaäänen osa-alueet	8
3.2.1	Puhe	8
3.2.2	Tehosteet	9
3.2.3	Äänipohjat	9
3.2.4	Pistetehosteet	9
3.2.5	Foley-tehosteet	10
3.2.6	Erikoistehosteet	10
3.2.7	Hiljaisuus	10
3.2.8	Absoluuttinen hiljaisuus	11
3.2.9	Luonnollinen hiljaisuus	11
3.2.10	Musiikki	11
4	Walter Murch – leikkaavista äänisuunnittelijoista suurin	12
4.1	Mitä äänisuunnittelu on?	12
4.2	Murch ja leikkaus	13
4.2.1	<i>The rule of six</i>	14
4.2.2	”Solmuleikkaus”	15
4.2.3	Leikkaaminen on kääntämistä	16
4.3	Ääni ja kuva yhdessä	17
5	Haastattelut	18
5.1	Samu Heikkilä	19
5.2	Jari Innanen	22
5.3	Timo Peltola	25
6	Teososaprosessin reflektointia	29
6.1	Musiikin äänitys	30
6.2	Leikkausvaihe	31

6.2.1	Alku, päivät 1–4	31
6.2.2	Keskivaihe, päivät 5–10	32
6.2.3	Loppuvaihe, päivät 11–14	33
6.3	Äänisuunnitteluvaihe	34
6.3.1	Alkuvaihe	34
6.3.2	Keskivaihe	35
6.3.3	Loppuvaihe	36
7	Yhteenveto	37
7.1	Toimiiko leikkaajan ja äänisuunnittelijan välinen kommunikaatio?	37
7.2	Onko raskasta olla monessa roolissa yhtä aikaa?	37
7.3	Miksi se on niin harvinaista?	38
7.4	Onko se kannattavaa?	38
8	Lopuksi	39
	Lähteet	42

1 Johdanto

Elokuvan tekeminen on yhteistyötä. Toisin kuin monet taidemuodot, se sitoo varsin suuren kirjon erilaisia, eri aistein havaittavia ärsykeitä yhteen kokonaisuudeksi, joiden summaa sitten elokuvaksi kutsutaan. Näin ollen hyvä ja kaikkia miellyttävä lopputulos edellyttää useiden eri aloihin erikoistuneiden toimijoiden mahdollisimman saumatonta yhteistyötä. Toki elokuvan historia tuntee useita, erittäin taitavia auteur-tekijöitä, jotka vastaavat kenties ”tavallista” suuremmasta osasta elokuvan kokonaisuutta, toisin sanoen tahtovat vaikuttaa suuresti kaikkeen aina valaisusta leikkaukseen ja roolituksesta äänisuunnitteluun. Tämä onkin osaltaan ohjaajan tehtävä, pitää kaikki langat käsissään, mutta tavallisempaa on kuitenkin, että elokuvassa näkyy enemmän tai vähemmän kaikkien siihen osallistuvien, taiteellisesti vastaavien henkilöiden taiteellinen panos. Tällöin ohjaajan työ on enemmänkin oikeiden ihmisten löytämistä kuin kaikesta päättämisestä.

Tämä opinnäytetyö ei kuitenkaan tutki ohjaajan työtä vaan leikkauksen ja äänisuunnittelun synergiaa ja sitä, onko hyödyllistä, että sama henkilö hoitaa teoksessa molempia tontteja. Tarkoituksena on selvittää, mitä hyötyä tai haittaa tällaisesta toimintatavasta voi olla ja miksi tällaiset molempia tontteja hoitavat henkilöt ovat suhteellisen harvassa.

Innoitus aiheen tutkimiseen lähtee puhtaasti henkilökohtaisesta mielenkiinnostani molempia, kuvaleikkaamista sekä äänisuunnittelua kohtaan. Intuitiivisesti, sekä oman kokemukseni perusteella, toimintatapa vaikuttaa myös järkevältä sekä aikaa ja hermoja säästävältä: olen joutunut tuskastelemaan verrattain lyhyen äänisuunnittelijan urani aikana useiden leikkausten kanssa, jotka ovat huonoja ja joiden odotetaan maagisesti korjautuvan äänen kanssa, ja kenties vielä useammin sellaisten, jotka pelkästään kuvaa katsoessa näyttävät hyviltä, mutta äänen kanssa näyttävätkin olevan epäonnistuneita. Olen joutunut käyttämään turhaa aikaa kompromissien etsimiseen ja katsojan huijaamiseen, ohjaamaan heidän huomionsa esimerkiksi leikkausten välillä epäsynkronissa olevien askelten rytmistä johonkin aivan muuhun. Hyvä leikkaaja tietenkin ottaisi myös askelten rytmin huomioon, mutta voiko hyväkään leikkaaja koskaan kommunikoida kaikkea äänellistä ajatteluaan äänisuunnittelijalle, ja mikäli ääni rakennetaan täysin leikkaajan ajatusten mukaan, missä on äänisuunnittelijan taiteellinen panos? Vaikka elokuva onkin yleensä kuvälähtöinen taidemuoto, on puolet siitä ääntä, ja näin ollen hyvä lopputulos vaatii aina kuvan ja äänen saumatonta yhteistyötä. Silloin

lopputulos on jotakin enemmän kuin vain erillinen ääni ja erillinen kuva: ääni ja kuva ovat synergiassa.

Opinnäytetyöni koostuu sekä kirjallisesta osasta että teososasta. Teososa on kuvaleikkaamani ja äänisuunnittelemani Hannu-Pekka Peltomaan ohjaama lyhytelokuva *Eräs tuleva äiti* (2020). Kirjallisessa osassa reflektoin työtäni leikkaavan äänisuunnittelijan näkökulmasta ja pohdin työtavan onnistumista ja mielekkyyttä suhteessa aiempiin töihini, joissa en ole toiminut leikkaajana. Ennen reflektointia käyn kirjallisessa osassa läpi hieman elokuvan historiaa elokuvaleikkauksen ja äänen näkökulmasta, paneudun hieman montaaiteoriaan, sekä leikkaavista äänisuunnittelijoista menestyneimmän, Walter Murchin näkemyksiin leikkaamisesta ja äänisuunnittelusta. Sen jälkeen menen haastatteluihin: olen haastatellut opinnäytetyötäni varten suomalaisia äänisuunnittelevia leikkaajia Samu Heikkilää, Jari Innasta ja Timo Peltolaa. Haastattelujen avulla pyrin löytämään vastauksia opinnäytteeni aiheisiin: mitä alalla toimivat äänisuunnittelevat leikkaajat ajattelevat roolien yhdistämisestä ja miksi heitä on alalla niin vähän? Käyn läpi heidän haastattelunsa yksi kerrallaan, jonka jälkeen menen oman työni reflektointiin ja tämän jälkeen teen yhteenvedon haastatteluista ja työstäni teososan parissa saaduista tuloksista.

Lopulta sekä minä että lukija tiedämme toivottavasti aiempaa enemmän alan käytännöistä, historiasta ja siitä, miksi tämä toimintatapa on niin harvinainen. Ja ennen kaikkea, näin toivon, saan lisää näkökulmia siihen kannattaako tällaista toimintaa jatkaa: onko se teknisesti, taloudellisesti ja/tai taiteellisesti perusteltavissa?

2 Elokvaleikkauksen historiaa

Elokuvan syntyä aikana pidetään vuotta 1895. Tuon vuoden joulukuussa ranskalaiset veljekset Louis (1864–1948) ja August Lumière (1862–1954) järjestivät näytöksen, jossa esitettiin kymmenen erillistä, noin minuutin mittaista, leikkaamataonta otosta. Elokuva oli yleisöä kiinnostava tekninen keksintö, mutta sitä ei varsinaisesti pidetty taiteena. (Pirilä & Kivi 2008, 11.)

2.1 Elokvaleikkauksen synty

Myöskään ensimmäiselle elokuvaleikkausta työssään hyödyntäneelle henkilölle Georges Mélièsille (1861–1938) elokuva ei näyttäytynyt taiteena vaan elinkeinona.

Méliès oli ammatiltaan taikuri ja sai niin kutsuttua *hyppyleikkausta* hyödyntäen naisen ikään kuin muuttumaan luurangoksi. Méliès kehitteli monenlaisia elokuvallisia temppuja: hän hyödynsi mm. animaatioita, nopeutuksia ja hidastuksia, filmin takaperin ajamista ja kuvan pysäytyksiä. Myös nykyisinkin elokuvaleikkaamoissa kovassa käytössä olevat *fade-in*, *fade-out* ja *ristikuva* (kuten myös esimerkiksi *storyboard*) ovat kaikki Mélièsin keksintöä. Hänen meriitteihinsä kuuluu näiden lisäksi Euroopan ensimmäisen elokuvastudion perustaminen. (Pirilä & Kivi 2008, 11.)

Nykyaikaisempia leikkauksellisia ja muita tehokeinoja elokuvissaan käytti ensimmäisten joukossa englantilainen George Albert Smith (1864–1959). Hänen elokuvissaan oli jo mukana kerronnallista jatkuvuutta. Muista hänen käyttämistään, nykyisin tutuista tehokeinoista mainittakoon heittopanooroinnit ja terävyysalueen muutokset. (Pirilä & Kivi 2008, 12.)

Vuorottaisleikkauksia elokuvissaan käyttivät myös skotlantilainen James Williamson (1855–1933) sekä Alfred Collins (1866–1938). Elokuvaleikkauksella ei ollut tässä vaiheessa olemassa minkäänlaista perinnettä; ei esimerkkejä, joista ottaa mallia, ja myöskään yleisö ei ollut kerrontaan tottunut. Niinpä yleisö ei aina elokuvia ymmärtänytkään. (Pirilä & Kivi 2008, 12.) Hyppyleikkaukset, toistot ja viitteellinen kerronta ovat kenties arkea nykypäivän elokuvakerronnassa, mutta tuolloin se kaikki oli uutta, eikä yleisöllä vielä ollut elokuvan katsomiseen niin kutsuttua lukuohjetta eikä tekijöillä liioin tietopohjaa siitä, mikä kaikki on ymmärrettävissä.

Ensimmäistä kertaa elokuvallisen tarinan onnistui leikkausta hyödyntäen luomaan yhdysvaltalainen Edwin S. Porter. Elokuvassaan *The Life of an American Fireman* (1903) hän yhdisteli aiemmin kuvattua, oikeasta tulipalosta peräisin olevaa materiaalia myöhemmin kuvattuun, näyteltyn materiaaliin. Yksittäisten kuvien merkitys selvisi katsojalle vasta, kun ne yhdistettiin muihin kuviin. Kari Pirilän ja Erkki Kiven mukaan voidaankin sanoa Porterin vapauttaneen leikkauksen voiman. Seuraavassa elokuvassaan *Suuri junaryöstö* (1903) Porter vei ajatuksiaan vieläkin pidemmälle: siinä ei käytetä ajan kulumista kuvaavia visuaalisia siirtymiä, vaan siirrytään suoraan toiminnasta toiseen. (Pirilä & Kivi 2008, 12–13.)

Kun kamerakalusto kehittyi helpommin liikuteltavaksi ja sen paikan siirtämistä alettiin kokeilla, havaitsivat yhdysvaltalainen ohjaaja David W. Griffith (1875–1948) ja hänen kuvaajansa George W. Bitzer (1872–1944), että kohtauksen sisällä voi leikata erilaisten

kuvien ja kuvakulmien välillä ja katsoja pysyy silti tarinassa mukana. Näin ollen myös kohtauksen rytmiin pystyttiin vaikuttamaan suuresti vielä leikkausvaiheessa. (Pirilä & Kivi 2008, 13.) Nykyisin suuri osa leikkaajan työtä onkin nimenomaan tuon rytmin rakentamista.

Griffith saattoi jopa rinnastaa eri kohtauksia toisiinsa ilman, että niillä oli minkäänlaista ajallista tai paikallista yhteyttä. Kuvien yhdistämisellä olikin tarkoituksena saada aikaan psykologinen vaikutus, ei ainoastaan esittää tarinan kronologinen eteneminen. Tätä voi pitää ilmaisullisen leikkauksen alkuna. (Pirilä & Kivi 2008, 13.)

2.2 Montaasi

Venäläistä elokuvaohjaaja Sergei Eisensteinia (1898–1948) pidetään yleisesti montaasiteorian isänä. Montaasiajattelu syntyi sosialistisen vallankumouksen aatteen pohjalta, kun Eisenstein ynnä muut aikalaisensa maanmiehet – heistä mainittakoon Vsevolod Pudovkin (1893–1953) ja Lev Kulesov (1899–1970) – tajusivat, että elokuvan kerrontaelementtien kontrasteilla, siis ei niinkään narratiivisen kerronnan korostamalla jatkuvuudella ja sujuvuudella vaan tarpeen vaatiessa jopa päinvastaisella, on mahdollista tehdä suuri psykologinen vaikutus katsojaan. (Pirilä & Kivi 2005, 11.)

Montaasiajattelun taustalla on näkemys siitä, että katsoja on osallinen elokuvan maailmaan, toisin sanoen kokemus elokuvasta ei synny tyhjiössä vaan katsojan päässä. Katsojaa ei saa siis yrittääkään jättää vain passiiviseksi sivustaseuraajaksi, vaan elokuvan tehtävä on saada katsoja eläytymään siihen, luoda mahdollisimman vahva todellisuuden illuusio. Ja taidemuotona elokuva kykenee luomaan kaikkein voimakkaimman todellisuuden illusion. Tämä osallistuminen syntyy *tyhjän tilan* käsitteestä. Se on ajatus siitä, että *kaikkea* ei voi elokuvassa kuitenkaan esittää katsojalle valmiina. Kerrontaelementtien väliin jää ikään kuin tyhjää tilaa, joka täyttyy jännitteillä ja voimilla, jotka ovat katsojasta itsestään, hänen näkemyksistään ja maailmankuvastaan lähtöisin. (Pirilä & Kivi 2005, 12.)

Yksinkertaisimmillaan montaasin perusajatus on, että kun kaksi erillistä kuvaa yhdistetään, niistä tulee enemmän kuin osiensa summa, ja tämä lisäarvo tulee kuvien välisestä, draamallisesta jännitteestä (Pirilä & Kivi 2005, 14–16). Montaasissa aiheita ja elementtejä asetellaan peräkkäin ja rinnan, ohjataan katsojan huomion suuntaa erivahvaisilla voimilla ja vastavoimilla, yhdistellään kuvia erilaisiksi kokonaisuuksiksi,

jotka ikään kuin keskustelevat keskenään, ovat vuorovaikutuksessa ja kommentoivat toisiaan (Pirilä & Kivi 2005, 21).

On huomionarvoista, että aikana, jolloin Eisenstein montaasiteoriaansa kehitti, ei ääni ollut vielä osana elokuvaa vaan elokuvat olivat mykkiä, eikä kamera esimerkiksi juurikaan ottojen aikana liikkunut (Pirilä & Kivi 2005, 16). Näin ollen alkuperäinen montaasiteoria ei ota lainkaan kantaa äänen käyttöön osana montaaasia, mutta sen periaatteita on myöhemmin sovellettu myös äänen ja kuvan yhdistämiseen.

Montaasin perusajatus onkin kehittynyt paikallaan olevien kuvien yhdistelemisestä kattamaan koko elokuvan elementtien summaa, aina kameran liikkeiden ja eri kohtausten välisistä suhteista kuva- ja äänikerronnan keskinäiseen vuorovaikutukseen (Pirilä & Kivi 2005, 17).

2.3 Leikkausteknologia

Teknologia on kehittynyt valtavasti siitä, kun elokuva 1800-luvun lopulla keksittiin. Tämä näkyy kaikissa elokuvan osa-alueissa, eikä vähiten leikkaajan työssä. Siinä missä ennen leikkaaja leikkasi *skarvarilla*, leikkaa hän nykyisin tietokoneella, näppäimistön ja hiiren avustuksella. (Pirilä & Kivi 2008, 25–26.)

Alun perin filmi leikattiin käsin. Leikatun filmin yhdistettäviä osia raaputettiin, jotta niiden pinta karheutui, jonka jälkeen ne liimattiin yhteen. Myöhemmin liimasta luovuttiin ja siirryttiin käyttämään teippiä ja *teippiskarvaria*. (Pirilä & Kivi 2008, 25.)

1990-luvulla tietotekniikan kehittyessä ja tietokoneiden laskentatehon kasvaessa pystyttiin viimein siirtymään digitaaliseen leikkaukseen, toisin sanoen leikkaamaan tietokoneilla. Muutos oli valtava: rajoitukset poistuivat lähestulkoon täysin (Pirilä & Kivi 2008, 25–26). Tekniikan kehittyminen on avannut leikkaajalle monia uusia mahdollisuuksia ja helpottanut myöskin äänen ottamista mukaan leikkaukseen. Leikkaajan työnkuva onkin tietokoneiden aikakaudella monipuolistunut pelkästä skarvarin käytöstä kattamaan koko elokuvan tematiikan hallinnan. Pirilän ja Kiven mukaan:

Elokuvan leikkaaja on henkilö, joka suorittaa elokuvan lopullisen koostamisen yhdistelemällä valitsemiaan kuva- ja ääniotoksia yhtenäiseksi teokseksi. Luova työsuoritus koostuu niin teknisten kuin taiteellistenkin aspektien hallinnasta. Lähtökohtaisesti käsikirjoitus on se elementti, joka eniten sitoo leikkaajaa teoksen

kokonaisuuden hahmottamisessa ja rakenteen määrittelyssä. (Pirilä & Kivi 2008, 26–27.)

3 Kun ääni tuli mukaan

Kun synkroninen ääni viimein osattiin liittää osaksi elokuvaa, se synnytti monia koulukuntia niin puolesta kuin vastaan. Esimerkiksi aiemmin mainitut Eisenstein ja Pudovkin julkaisivat yhdessä Grigori Aleksandrovin (1903–1984) kanssa vuonna 1929 manifestin, jossa he ilmaisivat huolensa siitä, että ääni voi pahimmillaan muuttaa elokuvataiteen pelkäksi teatteriesitysten taltioinniksi (Pirilä & Kivi 2008, 25–26) ja että ääntä pitäisikin käyttää nimenomaan kuvan kontrapunktina, ei synkronissa sen kanssa (Reisz & Millar 1968, 41).

Varhaista elokuvaääntä kohtaan esitetty kritiikki tulee vielä paremmin ymmärrettäväksi, kun otamme huomioon, millaisia elokuvia se esimerkiksi Yhdysvalloissa ja Britanniassa alun perin tuotti. Suuri osa maiden mykkääjän elokuvista tukeutui pitkiin kuvien välisiin tekstipätkiin, joten äänen ja sen mukanaan tuoman puhutun dialogin mukaan tulo oli elokuvan tekijöille helpotus. Valitettava sivuvaikutus oli kuitenkin se, että kuvista tuli paljon staattisempia, oikeastaan vain toisarvoinen taustakuva äänelle. Suurelta osalta tämä johtui varhaisesta äänitekniikasta: mikrofoneja ei liikuteltu kuvien aikana, vaan ne olivat yhdessä paikassa, lavasteisiin piilotettuina, ja niinpä kaiken puhumisen täytyi tapahtua tuon yhden pisteen ympärillä. Kuvista tuli aiempaa tylsempiä ja mielikuvituksettomampia, kun ne tehtiin äänen ehdoilla: esimerkiksi panoroinneista jouduttiin suurelta osin luopumaan. (Reisz & Millar 1968, 42.) Lisäksi äänielokuvan tekeminen oli alkujaan kovin kallista, joten materiaalia kuvattiin vähemmän; tämä vähensi mahdollisuuksia leikkausvaiheen taiteelliseen kokeiluun. Ääni, eritoten dialogi, myös tietyllä lailla ankkuroi kuvailmaisun ennalta suunniteltuun; myös kuvaleikkauksessa täytyi ottaa huomioon äänen jatkuvuus. (Reisz & Millar 1968, 47.) Toisin sanoen Eisensteinin, Pudovkinin ja Aleksandrovin edellä mainitun manifestin maalaamat uhkakuvat näyttivät tosiaankin toteutuvan.

Suurta yleisöä äänielokuva kuitenkin kiinnosti. Ne möivät hyvin ja niinpä niitä oli järkevää tuottaa. Näin ollen ääni onkin vakiintunut ajan saatossa tärkeäksi elokuvailmaisun osaksi, ja mykkäelokuva on puolestaan jäänyt marginaaliin. (Pirilä & Kivi 2005, 90.)

Ääni vei elokuvia aimo harppauksen kohti realismia. Monet mykkäelokuvan aikakaudella suositut efektit joutuivatkin äkkiä epäsuosioon. Esimerkiksi niin kutsutut *iris shot* ja

masking (iiris-kuva ja maskaaminen), joissa molemmissa osa kuvasta peitettiin, jotta katsojan huomiota saatiin ohjattua haluttuun suuntaan, laajasti hylättiin, sillä niitä pidettiin epärealistisen tuntuisina. Samoin kävi esimerkiksi Griffithin suosimille nopeille ja lyhyille takaumille. Lisäksi ääni, vapauttaessaan kuvailmaisua, mahdollisti elokuvien tarinoiden monimutkaistumisen. (Reisz & Millar 1968, 46.)

3.1 Äänen tuoma lisäarvo

A picture is worth a thousand words, but maybe a word is worth a thousand pictures.

– Walter Murch (KULTURAKADEMIN K-PLAY 2020)

Yksikin rivi dialogia voi paljastaa kaiken sen tarpeellisen tiedon, joka mykkäa aikana täytyi joko kirjoittaa välitekstiksi tai vaihtoehtoisesti esittää pelkästään kuvallisesti, itseään selittävin keinoin. Myöskään pitkät, elokuvallisesti tylsät mutta tarinan kannalta välttämättömät ekspositiot eivät yhtäkkiä enää olleetkaan niin tarpeellisia, sillä ne voitiin korvata esimerkiksi dialogilla. Jos taas haluttiin esimerkiksi kertoa, että juna, johon kohtaus sijoittui, oli liikkeessä, täytyi mykkäelokuvan aikana sitä selittämään leikata joko kuva liikkuvasta junasta tai vaihtoehtoisesti junan ikkunan ohi kiitävästä maisemasta. Äänen tultua kuvioihin tulivat nämä kuvat tarpeettomiksi: liikkuvan junan ääni riitti kertomaan, että juna tosiaankin oli liikkeessä. (Reisz & Millar 1968, 43–45.)

Ääni on kuvaa abstraktimpi elementti, ja niinpä sillä voi olla voimakas alitajuinen vaikutus kohtauksen tunnelmaan. Äänellä, musiikilla ja tehosteilla sekä niiden voimakkuudella ja voimakkuuden vaihtelulla, dynamiikalla, voidaan luoda ja välittää jännitteitä tai muita tunteita, jotka eivät välttämättä välittyisi pelkästä kuvasta. (Thompson 1994, 46.) Siinä, missä elokuvan rytmi ja jännitys luotiin mykkäelokuvassa täysin kuvallisella ilmaisulla ja esimerkiksi nopeutuvilla leikkauksilla, kuten Griffithin elokuvien kliimaksit, yleensä nopeasti ristileikatut takaa-ajokohtaukset, äänen mukaantulo muutti tilanteen täysin. Yhtäkkiä kuvaa pystyi leikkaamaan suhteessa ääniraitaan, ja tämä mahdollisti uusia efektinomaisia vaikutuskeinoja. Tulevista tapahtumista voi antaa etiäisiä, ikään kuin varoittaa katsojaa pian tapahtuvasta, tai vastaavasti muistuttaa aikaisemmin nähdyistä pelkällä äänellä. (Reisz & Millar 1968, 48.)

Elokuvan koettu rytmi ei siis ollutkaan enää sidottu pelkästään kuvaan. Tämä äänen rytmisen vaikutus on nähtävissä jo uutisreportaaseissa: kuvia leikataan usein hyvinkin

hitaasti, kenties nähtävillä on vain olla yksi pitkä kuva, jota vastaan puhujan nopeatemppoinen puhe ikään kuin taistelee. Ääni ja kuva, ja niiden rytmi, voivat joko olla harmonisessa tai epäharmonisessa suhteessa keskenään, riippuen halutusta tunnelmasta. Kontrastinen ääni voi hyvinkin vahvistaa kuvan tunnelmaa, mutta sitä täytyy käyttää varoen. Yleensä ei ole suotavaa, että katsoja *tajuua* äänen ja kuvan olevan kontrastissa, vaan vaikutuksen pitäisi tapahtua huomaamatta. (Reisz & Millar 1968, 270–271.)

Ääni on luonteeltaan kerroksellista ja liukuvaa, ja se on sidottu vahvasti aikaan. Yksi sen tärkeimmistä tehtävistä elokuvakerronnan osana onkin *jatkuvuuden* luominen. (Pirilä & Kivi 2005, 89.) Ääntä voi käyttää ikään kuin ”liimana” kuvien välillä, ja sillä pystytäänkin parantamaan ja tiettyyn pisteeseen asti jopa pelastamaan muuten ontuvia leikkauksia (Wadsworth 2016, 68). Onkin hyvin tavallista, että ääni siirtyy seuraavan kuvan ympäristöön jo hetken ennen kuvan siirtymistä. Se muuttaa näin ollen elokuvan tunnelman jo etukäteen ja ikään kuin valmistaa yleisön tulevaan leikkaukseen saaden leikkauksen näyttämään ”pehmeämmältä”. (Wadsworth 2016, 73.) Vastaavanlainen vaikutus voi olla juuri leikkauksen kohdalle asetetulla terävällä äänellä. Ääni ohjaa katsojan huomion hetkeksi muualle, jolloin kahden kuvan, joiden välillä liike tai toiminta ei ole täysin sulavaa, välinen leikkaus voi kuitenkin näyttää täydelliseltä. (Reisz & Millar 1968, 271.) Ääni siis tukee kuvallista kerrontaa ja näyttää parantavan leikkausta ja samalla antaa leikkaajalle lisää vapauksia kuvan rytmin suhteen. Pirilän ja Kiven mukaan siirtymät ovatkin nykyisin yksi elokuvataiteen muuntuvimmista alueista entistä liikkuvamman kameratyön, luovemman leikkauksen ja tietokoneiden avaamien jälkikäsitteilymahdollisuuksien myötä. (Pirilä & Kivi 2008, 97.)

3.2 Elokuvaäänen osa-alueet

Elokuvaääni koostuu Pirilän ja Kiven mukaan neljästä osa-alueesta: *puheesta*, *tehosteista*, *hiljaisuudesta* ja *musiikista* sekä näiden elementtien erilaisista yhdistelmistä. (Pirilä & Kivi 2005, 89.)

3.2.1 Puhe

Puheella on erittäin tärkeä ja suuriarvoinen tehtävä nykyisessä elokuvakulttuurissa. Nykyelokuvissa käytetään puhetta usein hyvin suurissa määrin, vaikka se onkin Pirilän ja Kiven mukaan vierasta elokuvan perusolemukselle. Elokuvan puhekielen tulisi heidän

mukaansa keskittyä pelkästään niihin asioihin, joihin muu ääni-ilmaisu ei kuvailmaisun kanssa pysty. Äärimmilleen vietyinä hyvin tehty elokuva ei edes tarvitse puheilmaisua. Esimerkiksi Aki Kaurismäki, Ingmar Bergman sekä Sergio Leone käyttävät elokuvissaan puhetta hyvin niukasti. (Pirilä & Kivi 2005, 92.)

Elokuvu puheen tärkein ominaisuus on ymmärrettävyys. Vaikka sanoista ei saisi selvää, täytyy intonaatiosta ja ilmaisutavasta ymmärtää, mitä puheella tarkoitetaan. Pirilän ja Kiven mukaan elokuvan puhekielessä onkin hyvä välttää vaikeita lauserakenteita, metaforia sekä allegorioita, normaalissa esitystilanteessa kun on mahdotonta pysäyttää elokuvaa ja kelata sitä taaksepäin lauseen merkityksen tarkistamiseksi. (Pirilä & Kivi 2005, 91–92.) Kenttä-äänittäjän tärkein tehtävä elokuvatuotannoissa onkin lähes poikkeuksetta dialogin äänittäminen mahdollisimman hyvin.

3.2.2 Tehosteet

Tehosteiden pääasiallinen tehtävä elokuvakerronnassa on uskottavuuden ja jatkuvuuden tunteen luominen. Nykyisin suuri osa tehosteäänistä etsitään tai äänitetään vasta jälkituotantovaiheessa. Tehosteet voidaan jakaa neljään alalajiin: *äänipohjiin* eli *atmosfääriääniin*, *pistetehosteisiin*, *foley-tehosteisiin* sekä *erikoistehosteisiin*. (Pirilä & Kivi 2005, 92–93.)

3.2.3 Äänipohjat

Äänipohja eli atmosfääri on sen ympäristön ja kuvausrajan sisä- ja ulkopuolisen maailman pohjaääni. Hyvä äänipohja luo tunteen jatkuvuudesta kuvajoukkojen välillä. Äänipohjan ei välttämättä tarvitse olla realistinen, mikäli se vahvistaa tai tukee otostilan ilmaisuja. Huolella toteutetut ja harkitut äänipohjat luovat ikään kuin taustavärin teokselle, ja voivat aikaansaada yhteistyössä kuvan kanssa vaikuttavan ja todentuntuisen elokuvaelämyksen. (Pirilä & Kivi 2005, 94.) Äänipohja pitää siis sisällään esimerkiksi ympäristön äänet, tuulen, liikenteen, aallot sekä puheensorinan.

3.2.4 Pistetehosteet

Pistetehosteet ovat nimensä mukaisesti pistemäisiä, lyhyitä, kuvan kanssa synkronissa olevia esineiden tai elävien olentojen aiheuttamia ääniä. Tilan mittasuhteita ja muita akustisia elementtejä voidaan kuvailla taitavasti miksatuilla pisteäänillä. Pisteäänit siis

myöskin ikään kuin luovat tilaa, johon ne on kuvassa aseteltu, ja tekevät siitä todenmukaisemman. Äänen huomiopistettä voi myös liikuttaa esimerkiksi jotakin pisteääntä korostamalla tai jättämällä jonkin pisteään kokonaan pois. Huomiopistettä liikuttamalla voi säädellä kuvan sisäistä jännitettä ja rytmistä dynamiikkaa. (Pirilä & Kivi 2005, 94.)

3.2.5 Foley-tehosteet

Foley-tehosteet, ”foleyt” eli synkronitehosteet tehdään yleensä studiossa tai muussa äänitykseen hyvin soveltuvassa paikassa synkroniin kuvan kanssa. Nimensä foleynt ovat saaneet Hollywoodissa vuosikymmeniä tehosteiden parissa työskennelleen Jack D. Foleyn (1891–1967) mukaan. Suurten elokuvatuotantojen kuvaustilanteet ovat usein hektisiä, kiireisiä ja varsin meluisia. Näin ollen paikalla äänitetyt äänet, esimerkiksi askeleet, eivät useinkaan ole kovin laadukkaita, joten ne äänitetään yleensä studiossa jälkikäteen uudelleen. Joskus myös käyttökelpoisia kenttä-äänityksiä parannellaan lisäämällä niihin foley-tehosteita, ja näitä tehosteita niin ikään parannellaan äänileikkaus- ja jälkikäsitteilyvaiheessa. (Pirilä & Kivi 2005, 95.)

3.2.6 Erikoistehosteet

Erikoistehosteet toimivat tehosteiden tapaan mutta muistuttavat usein musiikkia. Erikoistehosteita käytetään elokuvakerronnassa esimerkiksi aikasiirtymien ja takaumien äänellisinä siirtyminä. Realistisesta äänestä syntynyt, musiikkia lähentelevä tehoste voi tukea ilmaisua tehokkaasti ja antaa teokselle omaleimaisen rytmisen piirteen. Erityisesti animaatioiden elävöittäjinä erikoistehosteilla on erityinen merkitys. (Pirilä & Kivi 2005, 96.)

3.2.7 Hiljaisuus

Hiljaisuus on vakavasti otettava elokuvakerronnallinen äänielementti. Huonosti käytettynä se voi rikkoa koko kohtauksen rytmin ja aiheuttaa katsojassa täysin vääriä mielle yhtymiä, mutta oikein käytettynä sillä voi olla valtava, jopa shokeeraava vaikutus katsojan kokemukseen. Hiljaisuuden voi jakaa kahteen tyyppiin, *absoluuttiseen* sekä *luonnolliseen hiljaisuuteen*. (Pirilä & Kivi 2005, 95–96.)

3.2.8 Absoluuttinen hiljaisuus

Absoluuttinen hiljaisuus tarkoittaa nimensä mukaisesti täydellistä hiljaisuutta, hetkeä, jolloin ääniraidalla ei ole kerta kaikkiaan yhtään mitään. Kyseessä on totaalinen, hyvin harvoin elokuvissa nähty valinta, jonka käyttäminen vaatii erittäin vahvat perusteet. (Pirilä & Kivi 2005, 95.)

3.2.9 Luonnollinen hiljaisuus

Luonnollinen hiljaisuus kuvailee hiljaiseksi miellettyä miljöötä hienovaraisesti. Se on siis oikeastaan atmosfääriäänä, mutta hyvin hiljainen sellainen. Siinä saattaa kuulua jotakin tarkoin valikoitua, hiljaiseen paikkaan miellettyä ääntä, kuten hyönteisen surinaa. Tarkoitus on esittää, että tässä kyseisessä paikassa on juuri tällä hetkellä todella hiljaista, täällä ei juuri nyt tapahdu yhtään mitään. (Pirilä & Kivi 2005, 95–96.)

3.2.10 Musiikki

Musiikki on vanha, itsenäinen taiteenmuotonsa, ja huomattavasti elokuvaa vanhempana sellaisena sen vaikutuksia ihmisen kokemukseen on pystytty tutkimaan jo pitkään. Se on kuulunut elokuvakerronnan elementteihin äänielokuvan ensiaskelista asti. (Pirilä & Kivi 2005, 97.)

Musiikin tehtävänä elokuvakerronnan osana on tukea draamaa, luoda jännitteitä ja tunnelmaa, luoda jatkuvuutta ja vahvistaa katsojan emotionaalista kokemusta. Sillä voidaan kuvailla paikkaa tai ajankohtaa ja ohjata katsojan huomio tiettyihin elokuvan elementteihin. (Pirilä & Kivi 2005, 97.)

Kun tehosteille löydetään helposti jokin konkreettinen alkuperä, on musiikin kokeminen usein selvästi abstraktimpi asia. Tehosteita pyritään ymmärtämään, mutta musiikkia pyritään tulkitsemaan. Musiikin ominaisuuksiin kuuluu tiukka side kuulijan emotioihin, ominaisuus, joita muilla elokuvaäänien osa-alueilla ei samassa mittakaavassa ole. Siksi musiikki onkin dramaturgisesti erittäin tärkeä elokuvakerronnan elementti. Toki tässäkin koulukuntia on monia: toiset eivät hyväksy elokuviinsa musiikkia lainkaan, kun toisilla musiikki ei taukoa oikeastaan kertaakaan koko elokuvan aikana. (Pirilä & Kivi 2005, 97–99.)

4 Walter Murch – leikkaavista äänisuunnittelijoista suurin

This is a very new art in human experience, it's barely a hundred years old whereas all the other arts, their origins are lost in prehistory. So, we individually, and we culturally, are discovering how to do this. And there is lots more to discover.

– Walter Murch (BAFTA Guru 2013)

Walter Murch (1943–) lienee maailmanlaajuisesti menestynein leikkaava äänisuunnittelija. Murch on ainoa, joka on voittanut Oscar-palkinnon saman teoksen, Anthony Minghellan (1954–2009) elokuvan *Englantilainen potilas* (1996), leikkauksesta sekä äänisuunnittelusta. Sen lisäksi Murch on voittanut Oscarin Francis Ford Coppolan (1939–) ohjaaman elokuvan *Ilmestyskirja. Nyt* (1979) äänisuunnittelusta ja ollut ehdolla Oscarin saajaksi sen leikkauksesta, ja jo mainittujen lisäksi ollut viisi kertaa Oscar-ehdokkaana joko leikkaajana tai äänisuunnittelijana. Murch on voittanut ja ollut ehdolla myös lukuisten muiden palkintojen saajaksi: häneltä löytyy esimerkiksi kaksi BAFTAa ja neljä ei-voittoon johtanutta BAFTA-ehdokkuutta. (IMDb 2020.) Murch on myös äänisuunnittelu-käsitteen isä (Web of Stories – Life Stories of Remarkable People 2017a), ja on puhunut sekä kirjoittanut paljon elokuvaleikkauksesta sekä äänisuunnittelusta, joten lienee paikallaan käydä hieman läpi Murchin ajatuksia elokuvan tekemisestä.

4.1 Mitä äänisuunnittelu on?

Äänisuunnittelu on käsitteenä suhteellisen nuori. Sitä käytettiin ensimmäistä kertaa Walter Murchin työstä Coppolan elokuvassa *Sadeihmisiä* (1969). Ajatus lähti siitä, että samoin kuin lavastaja on vastuussa kuvauspaikan kolmiulotteisesta tilasta ja tekee siitä kiinnostavan katsoa, äänisuunnittelija tekee lopulta samaa elokuvateatterin kolmiulotteiselle tilalle. Äänisuunnittelija tekee päätökset siitä, milloin tuota tilaa käytetään auditiivisesti kokonaisuudessaan, siis kaikkia käytössä olevia ääniraitoja hyödyntäen, ja milloin käytetään kenties vain yhtä monoraitaa; kuinka paljon ääntä millekin kanavalle milloinkin ajetaan. Toisin sanoen äänisuunnittelija muovaa elokuvan koettua tilaa suuremmaksi tai pienemmäksi aina halutun efektin aikaansaamiseksi. (Web of Stories – Life Stories of Remarkable People 2017a.)

Myöhemmin äänisuunnittelu on käsitteenä laajentunut tarkoittamaan yhä useampaa asiaa. Esimerkiksi jotakin ennenkuulumatonta ääntä, vaikkapa dinosauruksen karjuntaa, tehdessään äänisuunnittelija joutuu luovasti yhdistelemään ääniä saadakseen aikaan

dinosauruksen äänen, siis suunnittelemaan sen. Termin lähtökohta oli kuitenkin antaa elokuvaäänelle samanlainen hierarkia, kuin kuvallakin on. Toisin sanoen siinä, missä kuvaaja on päävastuussa elokuvan kuvasta ja on ikään kuin koko kameraryhmän esimies, Murch määrittelee äänisuunnittelijan henkilöksi, joka on päävastuussa elokuvan koko ääniraidasta, ja on näin ollen koko äänisosaston esimies. Mikäli ohjaaja siis haluaa puhua mistä tahansa ääneen liittyvästä asiasta, hän voi kääntyä suoraan äänisuunnittelijan puoleen. (Web of Stories – Life Stories of Remarkable People 2017a.)

Murchin mukaan äänisuunnittelijan, kuten leikkaajankin, täytyy olla valmis myös ikään kuin nousemaan hierarkiassa ylöspäin tarpeen niin vaatiessa. Äänisuunnittelijan, tai äänimiksaajan, rooli on siinä mielessä mielenkiintoinen ja haastava, että ääni on viimeinen aste, jossa elokuvan mahdollisia ongelmia voi korjata, ja äänisuunnittelijan pitäisi olla valmiina tarttumaan haasteeseen. (KULTURAKADEMIN K-PLAY 2020.)

4.2 Murch ja leikkaus

Murchin mukaan leikkaajat ovat tietyllä tapaa kuin pianisteja: heidät erottaa toisistaan jokin mystinen ”kosketus”, jonka johdosta arvotamme toisen pianistin toista paremmaksi, vaikka he molemmat soittaisivatkin samaa kappaletta ja teknisesti oikein. (KULTURAKADEMIN K-PLAY 2020.)

Leikkaajan täytyy olla myös valmis ”lopettamaan soittaminen” ja sanoa, että minun mielestäni nämä kappaleen osat täytyisi laittaa eri järjestykseen. Silloin hän ikään kuin käy dialogia säveltäjän kanssa; yhtäkkiä leikkaaja ei olekaan vain soittaja, vaan sovittaja. Ja jos elokuvassa jokin ei toimi, leikkaajan voi olla tarpeellista nousta hierarkiassa vieläkin ylemmäs ja ottaa säveltäjän rooli, siis ikään kuin kirjoittaa elokuvaa ohjaajan kanssa. (KULTURAKADEMIN K-PLAY 2020.)

Jos tahdot olla leikkaaja, näiden neljän ehdon täytyy Walter Murchin mukaan täytyä: Ensiksikin, sinun täytyy haluta olla leikkaaja. Toiseksi täytyy sinulla olla rytmitajua. Kolmanneksi sinun täytyy osata kertoa tarina. Ja neljänneksi, sinulta täytyy löytyä empatiakykyä, kykyä eläytyä elokuvan hahmoihin sekä yleisöön. Murchin mukaan leikkaajan tärkein tehtävä onkin tunteen välittäminen. (KULTURAKADEMIN K-PLAY 2020.)

4.2.1 *The rule of six*

Kenties tunnetuin Murchin leikkausta käsittelevistä teorioista, ja ehkä paras summaus hänen ajattelustaan on niin kutsuttu kuuden sääntö, *the rule of six*. Siinä Murch erittelee kuusi tärkeintä editoinnin kriteeriä eli syytä sille, että leikkaaja leikkauksen tekee. Ne ovat, tärkeysjärjestyksessä:

1. Tunne. Tärkein leikkauksen tavoite on luoda, pitää yllä ja ohjata yleisön tunnetta. Täytyy ajatella koko elokuvaa kokonaisuutena: ajatuksena ei ole pitää yleisöä jatkuvasti voimakkaimman mahdollisen tunteen vallassa, vaan luoda tunteiden dynamiikkaa.
2. Tarinan kuljetus: antoiko leikkaus uutta tietoa? Yleisöä ei haluta hämmentää, mutta heidät täytyy pitää kiinnostuneina. Elokuva ei saa olla liian itsestäänselvä, mutta sen täytyy kuitenkin käydä kiinnostavalla tavalla järkeen, joten se ei saa myöskään olla liian vaikeasti tajuttavissa. Yleisön pitäisi olla koko ajan kiinnostunut tulevasta, ja tulevat tapahtumat eivät saa olla liian ilmiselviä, eli niiden tulisi olla tapahtuessaan yllättäviä, mutta niin, että heti tapahtumien jälkeen yleisö ajattelee: "*tietenkin* tapahtui *juuri näin*". Kyseessä on siis tietynlaisen keinotekoisien déjå-vu -ilmiön luominen, ja hyvin tehtynä yleisölle tuleekin itseasiassa tunne siitä, että he luovat kyseistä elokuvaa ja vievät sitä eteenpäin.
3. Rytmii. Toimiko leikkaus rytmisesti? Elokuva on ikään kuin visuaalista musiikkia, ja leikkaus päättää sen rytmin.
4. Huomion suunta. Mihin yleisö katsoo? Leikkaajalla pitäisi olla käsitys siitä, mihin 90% yleisöstä milloinkin kiinnittää huomionsa, jolloin tuohon kohtaan voi tulevassa kuvassa asettaa jotakin, tai päinvastoin olla asettamatta. Esimerkiksi taistelukohtauksissa halutaan usein tehdä vaikutus siitä, että niissä tapahtuu paljon ja kaikkialla, ja tällöin on usein hyvä tehdä leikkauksia, joiden kohdalla yleisö joutuu vaihtamaan huomionsa suuntaa.
5. 180:n asteen sääntö. Näkymätöntä henkilöiden välistä suojaviivaa ei saisi perustelematta ylittää, sillä se voi hämmentää katsojaa.

6. Kolmiulotteinen jatkuvuus. Missä kohtaa elokuvan kolmiulotteista maailmaa kukakin tai mikäkin milläkin hetkellä sijaitsee? (KULTURAKADEMIN K-PLAY 2020; Web of Stories – Life Stories of Remarkable People 2017b.)

Jos leikkaus ei tunnu toimivan, vaikka noudattaakin näitä sääntöjä, silloin kannattaa lähteä luopumaan säännöistä yksi kerrallaan, alhaalta ylöspäin. Murchin mukaan kaikkia näitä sääntöjä on mahdollista ja joskus perusteltua rikkoa. (KULTURAKADEMIN K-PLAY 2020.)

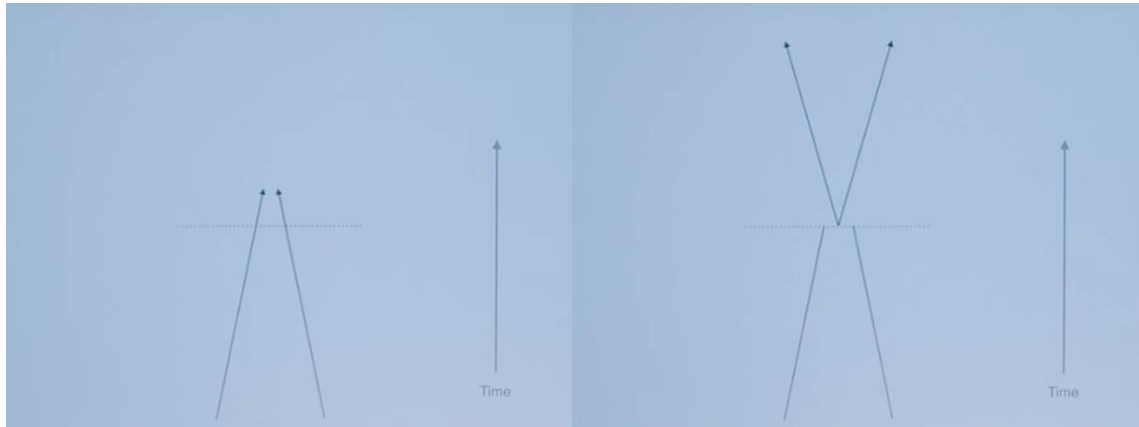
4.2.2 ”Solmuleikkaus”

Klassinen ”Hollywood-leikkaus” tehdään toiminnan keskeltä, esimerkiksi niin, että aiemmassa kuvassa henkilö alkaa nousta tuoilta, ja seuraavaan kuvaan leikataan keskeltä tuota seisomaan nousua. Kuvien välillä jatkuva liike ikään kuin piilottaa niiden välillä tapahtuneen leikkauksen. Tästä tavasta tuli vakio, melkein sääntö Hollywoodissa Murchin mukaan siksi, että rajuja leikkauksia pelättiin. Murch ei kuitenkaan itse aina suosi tätä leikkaustapaa. (KULTURAKADEMIN K-PLAY 2020.) Porterin vuoden 1903 elokuvassa *The Life of an American Fireman* kuvien välissä oli lyhyitä, noin neljän ruudun mittaisia ristihäivytyksiä, koska silloin ajateltiin yleisön niitä tarvitsevan; oltiin huolissaan yleisön suhtautumisesta leikkauksiin, siitä tuleeko yleisö niitä hyväksymään. Murch pitääkin ”Hollywood-leikkausta” tietynlaisena surkastuneena jäänteinä noista elokuvaleikkauksen alkuajoista, mutta uskoo sen saavuttavan haluttua päinvastaisen vaikutuksen. (Web of Stories – Life Stories of Remarkable People 2017c.)

Klassinen neuvostoleikkaus puolestaan tukeutuu kahden kuvan rinnastamisen tuomaan lisäarvoon: näemme tyhjän lautasen, sitten kärsivät kasvat; johtopäätös on nälkä. Ja mitä suurempi rinnastus, sen parempi. Pääasiassa Murch on pitää tällaisesta kerronnasta, mutta sitä täytyy hieman muovata, ettei siitä tule ”dialektinen moukari” joka yliselittää leikkauksen tai elokuvan merkityksen. (KULTURAKADEMIN K-PLAY 2020.)

Murch ehdottaa kolmatta tapaa, ”solmuleikkausta” (nodal editing, vapaa suomennos). Tässä menetelmässä Murch tekee leikkauksen pisteeseen, jonka kohdalla toiminnan alku tuntuu väistämättömältä. Hän ei siis odota liikkeen alkua ensimmäisessä kuvassa ja leikkaa liikkeen keskeltä, vaan jättää koko toiminnan seuraavaan kuvaan, etsii ainoastaan sitä pistettä, jonka kohdalla suurimmasta osasta yleisöä tuntuu, että liikkeen tai toiminnan *on alettava*. Seuraava kuva alkaa suoraan tästä toiminnasta, ja siinä

toiminta aukeaa kokonaisuudessaan. (Web of Stories – Life Stories of Remarkable People 2017c.) Ideaalitasolla leikkauspiste olisi juuri ennen sitä pistettä, jossa yleisö kyllästyy katsomaan kuvaa. Leikkaamisessa kyse onkin tämän kohdan etsimisestä; milloin 90 prosenttia ihmisistä on juuri kyllästymässä kuvaan? (KULTURAKADEMIN K-PLAY 2020.)



Kuvio 1. Murchin solmuleikkaus. Kuvissa tapahtuvia asioita voi ajatella toisiaan lähestyvinä vektoreina. Vektoreiden kohtaamispaikka on se, missä toiminta, esimerkiksi tuoli nouseminen, lopulta tapahtuu. (KULTURAKADEMIN K-PLAY 2020.) Vektoreiden lähestyessä toisiaan jännite kasvaa, leikkaus purkaa jännitteen ja vapauttaa toiminnan.

4.2.3 Leikkaaminen on kääntämistä

Siinä, missä kääntäjä kääntää tekstiä kielestä toiseen, Murch ajattelee leikkaajan kääntävän käsikirjoitusta elokuvan kielelle. Murch huomasi tämän yhteyden kääntäessään Curzio Malaparten proosamuotoista tekstiä, *Sonnambulismoa* englanniksi. Hän huomasi kääntävänsä sitä ikään kuin automaattisesti vapaamittaiseen runomuotoon, ja huomasi, että jokaisen rivin viimeinen sana oli merkittävä ja kertoi paljon kyseisen tekstin sisällöstä. Murch rinnastaa tämän leikkaukseen: jokaisen kuvan viimeinen ruutu on merkittävä, ja sen pitäisi kertoa jotakin elokuvan temasta ja sisällöstä. (KULTURAKADEMIN K-PLAY 2020.)

Jokaisessa leikkauspisteessä katsojan aivoissa tapahtuu Murchin mukaan pieni shokki. Perinteinen Hollywood-leikkaus yrittää tehdä leikkauskohdista huomaamattomia, vähentää tuota shokkia, mutta Murch ajattelee, että pitäisi toimia päinvastoin: hyödyntää tuota shokkia ja tehdä leikkauskohdista merkittäviä. (KULTURAKADEMIN K-PLAY 2020.)

4.3 Ääni ja kuva yhdessä

Kun Murch teki George Lucasin (1944–) ensimmäisen pitkän elokuvan, *THX 1138:n* (1971) miksausta, joutui hän katsomaan kuvaa pieneltä ruudulta ja huonolla laadulla. Kun kuvainformaatiota oli vain vähän, ja elokuvasta oli tarkoitus tehdä intensiivinen, miksasivat he ääneen paljon sisältöä. Suurelle ruudulle siirryttäessä, kun kuvainformaatiota tuli enemmän, he huomasivat, että kohtaaminen oli jo liian intensiivinen ja ääniraita aivan liian täynnä. Murchin mukaan aivojen ääntä ja kuvaa prosessoivat alueet nimittäin täydentävät toisiaan; kyseessä on lähes nollanetoinen vaihtokauppa. (Web of Stories – Life Stories of Remarkable People 2017d.)

Yhdysvaltalainen äänisuunnittelija Randy Thom (1951–) sanoo, että suuri syy siihen, että elokuvan *Ilmestyskirja. Nyt* ääniraita toimi niin hyvin, on jo käsikirjoituksessa: Coppola antoi hahmoille jo tekstin tasolla mahdollisuuden kuunnella heitä ympäröivää maailmaa. Se, että Murch oli kuvaleikkaaja sekä äänisuunnittelija elokuvissa *The Conversation* ja *Ilmestyskirja. Nyt* antoi hänelle mahdollisuuden muovata noita elokuvia niin, että niissä pystyttiin hyödyntämään ääntä voimakkaalla sekä orgaanisella tavalla. Thomin mukaan muilla suurten amerikkalaiselokuvien äänisuunnittelijoilla ei ole ollut vastaavanlaista mahdollisuutta. (Thom 1999.)

Thomin mukaan Murch käyttää useita epätavanomaisia leikkaustekniikoita. Hän esimerkiksi leikkaa usein jonkin aikaa täydessä hiljaisuudessa, siis täysin ilman ääntä. Tämä voi, ironista kyllä, tehdä hyvää elokuvan ääniraidalle: jos leikkaaja pystyy kuvittelemaan kohtaukseen myöhemmin lisättävät äänet päässään sen sijaan, että kuuntelisi sitä kentällä äänitettyä usein raa’an ja katkonaisen kuuloista, kuvan päälle synkronoitua ääniraitaa, jättää hän todennäköisemmin tilaa niille varsinaista lisäarvoa tuoville äänille joita äänisuunnitteluvaiheessa ääniraidalle lisätään. (Thom 1999.)

Coppolan elouvassa *Kummisetä* (1972) on eräs hyvin ikoninen Murchin äänisuunnittelema kohtaaminen, jossa äänen lisäarvo näyttäytyy erinomaisen hyvin. Kohtauksessa Michael Corleone tekee murhan, joka sitoo hänet mafiaperheeseensä ja elämään, josta hän on haaveillut pääsevänsä eroon. Tapahtuma on siis Michaelille käännteentekevä. Ääniraita on vahvasti Michaelin pään sisäisessä maailmassa: Murch laittoi sille voimistuvaa metron kirkunaa, joka Murchin mukaan kuvaa ”Michaelin pään hermosolujen hankaamista toisiaan vasten”. Äänellä ei siis ollut juuri mitään tekemistä todellisuuden kanssa (paitsi se, että New Yorkissa todella on metroja), mutta se toimi.

(O’Falt 2019.) Kyseessä oli äänellä tehty metafora, mutta niinkin voimakas, että Murchin kertoman mukaan jopa 19 ihmistä tappanut mafioso *Sammy the Bull Gravano* sanoi, että ”juuri tuolta tuntui, kun tapoin ensimmäisen uhrini” (Web of Stories – Life Stories of Remarkable People 2017e).

Murch sanoo, että hän kuitenkin yritti ainoastaan ratkaista esteettisen ongelman; kuinka auttaa yleisöä tuntemaan kohtauksen dramaattisuus, kun kohtauksessa ei ole musiikkia ja suuri osa dialogista on italiaksi. Ja tämä oli hänelle opettavaista: kohtauksen taustalla kuuluu korkeaa metron kirkunaa, mutta yleisö ei kuitenkaan kohtausta katsoessaan ihmettele että ”mikä tuo kamala ääni on?”. Murch uskoo, että suurin osa ihmisistä ei edes kuule tai rekisteröi kyseistä ääntä. Ääni ikään kuin tulee osaksi elokuvan visuaalisuutta ja osaksi *Al Pacinon* roolisuoritusta ja tekee niistä entistä intensiivisempiä. (Web of Stories – Life Stories of Remarkable People 2017e.)

5 Haastattelut

Saadakseni vastauksia tutkimukseni aiheisiin haastattelin kolmea sekä kuvaleikkauksen että äänisuunnittelun puolella ansioitunutta suomalaista tekijää. Tekijät tulevat erilaisista taustoista, ja toimivat kukin hieman erilaisissa projekteissa ja luonnollisesti omaavat myös erilaiset työtavat. Heitä kaikkia kuitenkin yhdistää se, että he ovat leikkaajia, jotka ajattelevat leikatessaan paljon ääntä, ja ovat saaneet lukuisissa elokuvissa krediitit sekä kuvaleikkauksesta että äänisuunnittelusta.

Tein haastattelut puolistrukturoituina kasvotusten. Äänitin haastattelut, litteroin ne ja tiivistin niistä opinnäytetyöhöni sen aiheen kannalta mielestäni keskeisimmät osat. Luvussa 7 analysoin haastatteluista saamiani tuloksia ja vertaan niitä teososan parissa työskennellessäni saamiini kokemuksiin.

Ensimmäisenä haastattelin Samu Heikkilää. Pääasiassa leikkaajana yli 20-vuotisen uran tehnyt Heikkilä on toiminut sekä kuvaleikkaajana että äänisuunnittelijana esimerkiksi elokuvissa *Valkoinen kaupunki*, *Five Star Existence*, *Paha maa* sekä TV-sarjassa *Irtiottoja*. Elokvasta *Paha Maa* Heikkilä voitti Jussi-palkinnon sekä leikkaamisesta että äänisuunnittelusta, äänipalkinnon yhdessä Kirka Sainion ja Janne Laineen kanssa.

Seuraavaksi haastattelin Jari Innasta. Varsin laaja-alaisesti elokuvakentällä toimineen Innasen ura ulottuu aina 70-luvulle saakka; hän on uransa aikana toiminut niin

leikkaajana, äänittäjänä, äänisuunnittelijana, miksaajana kuin runnerinakin, vain joitakin mainitakseni. Hän on kuvaleikannut sekä äänisuunnitellut useita tv-dokumentteja, lyhytelokuvia, sekä esimerkiksi 12 ensimmäistä jaksoa Markku Pölösen ohjaamaan sarjaan *Karjalan Kunnalla*. Hän myös opettaa sekä ääntä että kuvaleikkausta.

Viimeisenä haastattelin Timo Peltolaa. Peltola on pääasiassa leikkaaja, mutta tekee myös elokuvasävellystä sekä äänisuunnittelua. Peltola on keskittynyt dokumenttielokuvaan, ja on toiminut leikkaajana sekä äänisuunnittelijana mm. elokuvissa *Kuka on Jenni*, *Kuun metsän Kaisa* sekä *Miehiä ja poikia*, ja säveltänyt näihin kaikkiin myös musiikin.

5.1 Samu Heikkilä

K: Olet sekä leikannut että äänisuunnitellut mm. elokuvat *Paha maa*, *Valkoinen kaupunki*, *Five Star Existence* sekä TV-sarjan *Irtiottoja*. Oletko ollut missään ainoastaan äänisuunnittelijana?

V: Olen aina ollut myös leikkaajana, jos olen ollut äänisuunnittelijana.

K: Jos toimit pelkästään leikkaajana, onko äänisuunnittelija kuitenkin leikkausvaiheessa mukana?

V: Kyllä se niin tuntuu menevän, että jos leikkaus ja äänisuunnittelu ovat toisistaan eriytettyinä, ei kommunikaatiota juurikaan ole. Kun kuva on lyöty lukkoon vie ohjaaja viestikapulan seuraavalle tontille. Mutta sitten kun olen itse ollut sotkeutuneena ääneen, varsinkin pitkien elokuvien tapauksissa, ajatuksenvaihtoa ja dialogia on ollut jo leikkausvaiheessa.

K: Minkälainen työnjako teillä oli *Paha maa* -elokuvassa Kirka Sainion ja Janne Laineen kanssa?

V: Minun hommaani on enemmän äänileikkaus, ja miksauksessa ollaan sitten oltu yhdessä laittamassa tasot kohdilleen. Tietokoneiden ansiosta, kun pystyy nykyisin heittelemään ääniraitoja kuvan alle leikatessa mielin määrin, tilaisuus on tehnyt varkaan. Ääni on itselleni jopa johtava elementti rytmiä tai kohtauksen sisäisiä dynamiikkoja tehdessä, joten en ainakaan itse pysty sitä leikkauksesta eriyttämään. Olisi hirvittävän vaikeaa keskittyä pelkkään kuvaan. Eli myös tapauksissa, joissa en ole itse varsinaisesti äänisuunnittelijana kreditoitu, on ääni ollut silti vahvasti myös mukana.

K: Teetkö leikatessa alustavaa äänisuunnittelua?

V: Kyllä varmaankin, kun näiden tietokoneiden kautta se on nykyisin mahdollista, niin siitä on muotoutunut sellainen työn tekemisen tapa, että kohtausta kasatessa ääni on yhtä lailla mukana kuten kuvakin, lähtien ihan tila- tai atmosfääriäänistä.

K: Olivatko Paha Maa -elokuvan äänelliset ratkaisut kuinka pitkälle tehty jo leikkausvaiheessa?

V: Hyvin pitkälle. Sitä ennen tein TV-sarjaa Irtiottoja, ja sitä tehdessä oivalsin paljon siitä, kuinka paljon lisäarvoa ääni voi kohtauksille ja ennen kaikkea omaan tekemiseeni tuoda. Sitä ennen ajattelin, että kun olen leikkaaja, niin leikkaan nyt vain tätä kuvaa, ehkä kokeilen vähän musiikkia tai muuta, mutta silloin ääni tuli minun tontilleni ja se avasi uusia mahdollisuuksia, että mitä kaikkea tässä pystyykään leikkimään. Nykyisin ääni on todella luontainen osa omaa tekemistäni.

K: Onko tehokkaampaa elokuvan valmistumisen kannalta, kun on yksi henkilö, joka on sekä kuvaleikkaaja että äänisuunnittelija?

V: Mikäli ohjaaja pitää siitä, mitä kuulee, niin silloin on. Se etu siinä on myös, että ohjaajat viettävät yleensä leikkaamossa enemmän aikaa kuin miksaamossa, ja myös tottuvat niihin ratkaisuihin joita leikkaamossa tehdään. Eli se on joko etuna, tai sitten, mikäli äänisuunnittelijana on omat vahvat näkemykset, haittana. Olen kuullut paljon sellaista, että ohjaaja tykää joihinkin huonoihin äänellisiin ratkaisuihin ja sitten pitää niistä kiinni, ja sitten varsinaiset äänisuunnittelijat kiroilevat, että ”pitääkö tähän nyt laittaa tämä markan efekti, kun parempiakin olisi tarjolla.”

K: Onko raskasta olla pitkässä elokuvassa sekä kuvaleikkaajana että äänisuunnittelijana?

V: Ei. Ei sitä osaa sillä tavalla eritellä, sillä ne ääniratkaisut sanelevat niitä kuvaratkaisuja, ja melkein puhun nimenomaan noin päin. Lähtien ihan siitä, että leikkaajan työ on paljon sitä, että etsitään näyttelijän ilmaisua, ja se (ilmaisu) on enimmäkseen äänen käyttöä. Varsinkin, kun ruvetaan karsimaan dialogia kohtauksista, silloin äänellinen luontevuus on todella tärkeää, ja silloin luottaa korvaansa enemmän kuin silmänsä. Silmä tulee käyttöön vasta kun katsoo kokonaisuuksia, vaikkapa viittä kohtausta peräkkäin, että toimiiko se yhä myös kuvallisesti.

K: Onko lopputulos parempi, kun teet itse sekä kuvaleikkausta että äänisuunnittelua?

V: Vaikea sanoa. On ollut sellaisia tapauksia, että kun ei ole ollut itse äänisuunnittelijana ja on saanut kutsun esimiksaukseen, tehdyt ääniratkaisut ovat olleet todella kummallisia ja kohtausten luonne on muuttunut. Silloin tekisi mieli viheltää peli poikki, että jos te teette tällaisia ratkaisuja äänellä, pitäisi kuvaa vielä leikata. Jos ääni on vaikkapa kauhean dominoiva, voisi kuvaan tehdä taukoja tai seuraavan kohtausten alkua muuttaa, eli siinä mielessä toivoisi, että dialogia olisi suuntaan ja toiseen enemmän. Jos äänisuunnitteluvaiheessa ohjaaja ja äänisuunnittelija ovatkin alkaneet sooloilemaan, ja laittaneet äänet vaikka sellaiseen mistä ei pitäisi dialogia kuulua, niin totta kai siinä tulee sellainen olo, että tämä on nyt pilattu, ja että tähän pitäisi leikata nyt ihan toisella tavalla.

K: Onko se lähinnä rahasta kiinni, että leikkauksiin ei sitten kuitenkaan enää yleensä siinä vaiheessa puututa?

V: Ei sen pitäisi olla nykyisin. Totta kai budjetit menevät ääri rajoilla, mutta eihän se summa olisi iso ja jos siinä pelastaa omaa työtään, niin suostuisihan sitä tekemään ilmaiseksikin.

K: Miksi on niin harvinaista, että sama henkilö on sekä leikkaaja että äänisuunnittelija?

V: Tonttien rajat ovat aika tiukat. Monilla leikkaajilla on jopa sellainen filosofinen kanta, että eivät ole äänestä kiinnostuneita. Itse en oikein pysty tekemään kuvaa ilman ääntä. En tiedä, ovatko varsinaiset äänisuunnittelijat kuinka näreissään siitä, että leikkaajat saavat äänisuunnittelun krediittejä jos ei ole koulutusta ja syvempää perehtymistä asiaan, mutta ainakin nämä joiden kanssa olen tehnyt yhteistyötä ovat olleet tyytyväisiä ja pitäneet tekemistäni äänellisistä ratkaisuista.

K: Oletko leikkaajana miten paljon päässyt päättämään musiikin käytöstä?

V: Paljon, 90% niistä ollut leikkaamossa tehtyjä päätöksiä. Ja jos johonkin projektiin on kiinnitetty säveltäjä, hänen kanssaan dialogia on paljon enemmän kuin äänisuunnittelijan, mikä voi kuulostaa vähän hassulta. Yleensä se menee niin, että leikkaan kohtausten musiikkien kanssa, näytän säveltäjälle, ja hän on sitä mieltä, että säveltääkin tuon ihan uudestaan. Se on sellaista aaltoliikettä. Ja siinä välissä ohjaaja jotain sekoilee ja heittelee mielipiteitä.

K: Mitä hyötyä on siitä, että sama ihminen tekee sekä kuvaleikkausta että äänisuunnittelua?

V: Omat kokemukseni värittävät tätä mielipidettä, mutta jos leikkaajat enemmän tekisivät ääntä, perehtyisivät siihen ja opiskelisivat sitä, niin voisi tulla parempia suomalaisia elokuvia.

K: Entä mitä haittaa on siitä, että sama ihminen tekee sekä kuvaleikkausta että äänisuunnittelua?

V: Jos leikkaajalla ei ole rytmittäjää, niin silloinhan se pilaa elokuvan omilla sekoiluillaan, mitä en ihan poissulje näistä omista teoksistani. Mutta jos johonkin elokuvaan olisi tehty täysin erilaiset äänet, sehän olisi tietenkin ihan eri teos.

Dialogia ei koskaan ole liikaa, vaikka se nyt jostain syystä meillä ei olekaan perinteenä. Itselleni olisi myös ollut projekteissa hyötyä, että äänisuunnittelija olisi tullut oman näkemyksensä kanssa leikkaamoon, kun onhan hän myös todella tärkeä, taiteellisesti päävastuullinen henkilö. Mutta mielestäni on hyvä, että meillä on ohjaajavetoinen ajattelutapa. Mieluummin niin, että ohjaaja vetää sitä rekeä, kuin että se olisi tuottaja, herra varjele

5.2 Jari Innanen

K: Teetkö alustavaa äänisuunnittelua leikatessa?

V: Melkein aina. Minulle on niin häilyvä se raja mihin loppuu leikkaus ja mistä äänisuunnittelu alkaa. Mielestäni kaikki leikkaajat tekevät, ainakin mitä Benjamin Mercer näytti kun teki *Tuntematonta Sotilasta*, niin kyllä siellä leikkauksessa oli jo paljon tehosteita ja pohjia. En tiedä johtuuko se sitten siitä, mitä ohjelmaa käyttää. Final Cutilla ääntä on niin helppo käsitellä verrattuna muihin ohjelmiin.

Työtapani on sellainen, että ensin teen kohtauksen raakaleikaten, hankalat kohdat jätän myöhemmäksi, sitten teen suurempia kokonaisuuksia. Jos sen jälkeen ei huvita enää leikata, voin mennä tekemään ääntä johonkin toiseen kohtaan. Ja äänen tekemisellä tarkoitan, että saatan jopa miksata ja tehdä aika paljon niin valmista kuin näillä työkaluilla saa.

Vähään aikaan ei ole nyt ollut sellaisia isompia projekteja, joissa olisin itse tehnyt äänitöitä, ainoastaan lyhyempiä dokumentteja, ja olen aika pitkälle tehnyt äänet sitten Final Cutissa. Kyllä se aika pitkälle johtuu ohjelmasta, että tekee niitä äänitöitä mielellään.

K: Jos olet projektissa leikkaajana mutta et äänisuunnittelijana, teetkö äänisuunnittelua paljon valmiiksi tai kommunikoitko äänellisiä ideoita eteenpäin?

V: Olen tehnyt viime aikoina Rax Rinnekankaan *Taidepaukku*-elokuvia, ja niissä on veljeni Hessu toiminut äänisuunnittelijana. Teen kaiken niihin suurin piirtein valmiiksi, että hän saa valmiin Pro Tools –session eikä hänen oikeastaan tarvitse tehdä muuta kuin lisääillä vähän tehosteita sinne.

K: Onko raskasta tehdä sekä kuva että ääni? Tuntuuko se liialta?

V: Kyllä, Karjalan Kunnalla on aika hyvä esimerkki. Vaimoni käsikirjoitti sen, joten olin siinäkin prosessissa mukana. Sitten olin kenttä-äänessä, leikkasin, äänisuunnittelin ja vielä miksasin ne 12 ensimmäistä osaa. Rahallisestihan se oli mukavaa, ja aikataulullisesti ei ollut kiire. Ville Virtanen ja Markku Pölönen ovat ohjaajina sellaisia, että heidän kanssaan on aina kiva tehdä töitä. Se oli mukavan raskasta, ja ei tuntunut liialta.

Se on pitkälti kiinni siitä, kuinka kokeneita asiakkaat ovat. Nuoremman polven ohjaajilla on monesti paljon ideoita päässä mutta ei kokemusta, ja se saattaa olla raskasta. Karjalan Kunnaiden aikaan meillä oli hyvä työryhmä, ja sain leikatessa vapaat kädet. Kun antaa oman rauhan tehdä, ei se ole missään nimessä raskasta. Kun jokainen antaa oman panoksensa ja ryhmä on tuttu. Jos on taas uusi ryhmä, täytyy opetella ryhmän kieli, ja se voi olla aluksi raskasta.

K: Onko mukavampaa äänisuunnitella teosta, jonka on itse leikannut?

V: Riippuu siitä, onko se mukava juttu. Ei siinä työtavassa varmaan ole eroa. Koen aina olevani osa ryhmää. Annan ideoita, ja joku joko teillaa ne tai nostaa ne ylemmäs jolloin ne jäävät lopputulokseen. Että ei tuohon voi tyhjentävästi vastata, mutta niissä mitä itse leikkaan, minulla on ehkä paremmat perustelut tehdä sitä äänisuunnittelua.

K: Tuleeko silloin taiteellisesti parempaa jälkeä?

V: Niinhän sen pitäisi olla, mutta voi myös olla, että näen sen silloin liian läheltä. Uusi näkökulma tuo siihen aina enemmän. Kun on leikkaajana, on jo niin pitkällä siinä jutussa, joten saattaisi tehdä hyvää, että sitä katsoisi toiselta kantilta. Se ei ole aina helppoa, mutta niin yritän tehdä. Mutta monesti, jos kyseessä on ihan lyhyt juttu, voi olla käytännönkin kannalta hyvä, että itse teen molemmat. Ja budjetin kannalta myös, kun ei tarvitse siirrellä teosta toiseen yksikköön ja käydä sitä samaa keskustelua lähtökohdista,

kun minä voin käydä sen saman keskustelun ohjaajan kanssa sekä leikkauksesta että äänestä.

K: Palautatko itse tekemiäsi teoksia äänisuunnittelusta takaisin leikkaukseen?

V: Itseasiassa kyllä, sehän siinä onkin kätevää. En tiedä tuleeko se äänen kautta vai vain siitä, että on nukkunut yön yli.

K: Tuntuuko, että äänisuunnittelijan tekevät leikkaamiisi töihin ”väärää” ratkaisuja?

V: Ei, nostan hattua kaikille. Kyllä teokset yleensä aina äänisuunnitteluvaiheessa paranevat.

K: Onko tehokkaampaa tehdä itse molemmat?

V: Kyllähän se tehokkaampaa on, varsinkin jos pystyy tekemään molemmat samassa ohjelmassa. Siihen suuntaan leikkausohjelmistot varmaankin kehittyvät. Jos sinulla on hyvät kuunteluolosuhteet leikkausohjelmassa, niin miksi siirtää projekti ohjelmasta toiseen? Lopputulos on kuitenkin ihan sama, aikaa menee vain enemmän. Mutta tämä on vain tekninen aspekti. Taiteellisesti taas en tiedä olenko liian lähellä teosta.

Olen kuitenkin kuvalukon kannalla, ettei tule niitä yöllisiä puhelinsoittoja, että pitää käydä skarveja muuttamaan. Mutta niissä, missä teen itse molemmat, ei ole kuvalukkoja, paitsi henkinen sellainen. Se on aikataulun takaraja, joka on hyvä olla. Olen tehnyt ihan pieniäkin muutoksia vielä aivan loppuvaiheessa, lähinnä lyhennyksiä, vaikka äänet olisin tehnyt jo pitkälle, ja kyllä ne aina paranevat.

K: Meneekö silloin helpommin pakkotarkkaan hienosäätöön, kun tekee itse molemmat?

V: Välillä varmaan menee. Pitäisi nähdä se iso kuva ja mennä siitä aina pienempään. Ensimmäisen katsojan kokemus pitäisi pystyä säilyttämään, vaikka jauhaisi samaa juttua puoli vuotta. Pidän katsojan näkökulman mielessä aina äänessä sekä kuvassa. Yleensä se menee niin, että on hirveästi kaikkea, jota sitten mikauksessa pikkuhiljaa karsii pois, samoin kuin kuvaleikkauksessa. Että ottaa pois kaiken minkä voi ottaa pois.

K: Miksi on niin harvinaista, että sama henkilö tekee sekä kuvaleikkauksen että äänisuunnittelun?

V: Luulen että se tulee yleistymään. Kymmenen vuotta sitten leikkaajan toimenkuvaan kuului ainoastaan skarvien tekeminen. Nykyisin täytyy osata äänen putsausta, värimäärityä, grafiikkaa, vfx:ää, ja niiden mukaan sinut arvotetaan paremmaksi, että

kyllähän sillä on ihan työllistävä vaikutus, jos voi tehdä myös äänityöt. Ei nykyisin ole varaa suhtautua mihinkään elokuvan osa-alueeseen niin, että ”minua ei kiinnosta”. Kaikki liittyy kaikkeen. Täytyy olla hyvä molemmissa.

K: Onko elokuva 50/50 ääntä ja kuvaa, vai miten prosentit jakautuvat?

V: Sanoisin, että se on 50/60, olkoon sitten ääni tai kuva kumpi tahansa.

K: Mitä haittaa tai hyötyä on siitä, että sama ihminen sekä leikkaa että äänisuunnittelee teoksen?

V: Kuvan voi nähdä liian läheltä, kun sitä on tehnyt pitkään ja on muodostanut jonkinlaisen suhteen elokuvan henkilöihin. Toisaalta se henkilöihin luotu suhde voi olla myös hyvästä. Lisäksi hyviä puolia ovat nämä käytännön asiat: työskentely nopeutuu, ja tarina pysyy samassa kuplassa. Informatiivisissa teoksissa se on hyvä asia, mutta taiteellisemmissa se on kaksipiippuinen juttu. Olen tietysti sitä mieltä, että on hyvä, että sama ihminen tekee molemmat, mutta sen kyseisen henkilön täytyy suhtautua objektiivisesti siihen materiaaliin, ja suhtautua siihen eri rooleissa vähän eri tavoin, vaikka työtehtäviä tekisi päällekkäin. Minulla se ei ole ollut ongelma.

Työmäärällisesti se voi olla raskaampaa. En olisi näihin pitkiin elokuviin jaksanut lähteä tekemään ääniä leikkauksen jälkeen, ellen olisi saanut levätä vaikka kahta kuukautta sitä ennen. Henkisiä ponnistuksia sellainen vaatii, joten lopputulos ei varmaankaan olisi ollut niin hyvä kuin mitä se nyt on. Mutta pienemmissä, lyhyemmissä jutuissa se on varmaankin hyväksi. Siitä on hyötyä, jos siihen kykyenee.

5.3 Timo Peltola

K: Olet siis lähinnä leikkaaja?

V: Kyllä, mutta teen aika paljon äänisuunnittelua leikatessa. Vaikka siinä onkin erillinen äänisuunnittelija, jo leikatessa saattaa olla äänidramaturgia olemassa, ja sitten äänisuunnittelija vain tekee sen 100 kertaa paremmin. Kun leikkaan, en keskisty siihen, miltä ääni kuulostaa, vaan sen sisältöön. Enkä itseasiassa haluaisi yksin tehdäkään äänisuunnittelua. Vihaan sitä kaikkea mitä sen ympärillä on, dialogin putsaamista ynnä muuta.

Monesti on mennyt niin, että emme ole etukäteen edes asiasta sopineet, mutta olen voinut mennä kuuntelemaan ja toimimaan ohjaajan apuna, konsulttina, sanomaan mielipiteen äänisuunnittelusta. Suurimmaksi osaksi istun äänisuunnittelussa, toinen

tekee ja minä kommentoin. En haluaisi alkaa alusta asti tekemään ääntä yksin, sen ympärille liittyy niin paljon sellaista epämieluisaa työtä, joka ei kiinnosta yhtään, ja joku muu on siinä minua parempi. Sisältö on se, jota osaan tehdä hyvin, sen tiedän itsestäni.

K: Oletko joihinkin elokuvaan tehnyt äänet kokonaan?

V: En muista, ehkä joskus kouluaikoina. Äänipuolellehan minä alun perin hain, mutta nopeasti huomasin, että se ei ole se juttu johon haluan ainoastaan keskittyä.

K: Tekninen puoliko äänessä ärsyttää?

V: Kaikki sellainen, kun aletaan leikkiä plug-inien kanssa ja vääntelemään ekvalisaattoria. Ja se, että äänestä tulee lopulta teknisten vaatimusten mukainen. En varmaan osaisi tehdä sitä enää.

K: Jos toimit elokuvassa leikkaajana, onko teillä kommunikaatioväylä olemassa äänisuunnittelijan kanssa?

V: Sehän olisi ideaalitapaus, että äänisuunnittelija olisi joskus mukana jo varhaisemmassa vaiheessa, mutta eivät he ikinä ole. Eli käytännössä äänisuunnittelija saa minulta sen session ja jos hän haluaa jotain minulta kysyä, niin sitten kysyy, mutta muuten en puutu siihen, enkä halua puuttua, koska tiedän että se ärsyttää myös sitä äänisuunnittelijaa. Mutta olen kyllä huomannut, että äänidramaturgia on noissa elokuvissa aika lailla säilynyt samanlaisena kuin miksi sen olin leikkausvaiheessa suunnitellut, on vain muuttunut paremmaksi, eli ehkä olemme olleet ohjaajan kanssa äänimaailmasta pitkälti samaa mieltä.

K: Miten paljon teet taiteellisia äänellisiä valintoja leikkausvaiheessa?

V: Paljon. En määrittele sitä sinänsä äänisuunnitteluksi, minulle se on osa leikkausta. Mykkään kuvaan tylsistyn nopeasti, ja alan väkisin tekemään ääniä, ja sehän hidastaa leikkauspuolta todella paljon, kun sinulla yhtäkkiä onkin 30 raitaa ääntä ja pitää tehdä yksi skarvi. Suurin osa leikkaajista tykkää, että niillä on siellä vain muutama kompakti ääniraita. Eräs vanhempi leikkaaja kommentoi kerran työtapaani: ”Ei näytä kovin taloudelliselta toi sun touhus.” Mutta tykkään siitä itse, silloin on ihan eri tunne tehdä sitä leikkausta. Vaikka koko äänidramaturgia vaihtuisi lopulliseen, on se silti leikkausvaiheessa mielestäni omalla tapaansa aika hyödyllistä.

K: Onko käynyt sellaisia, että tuntuu että äänisuunnittelijat ovat tehneet ”väärää” ratkaisuja leikkaamiisi töihin?

V: Totta kai. Sehän on ihan selvä. Mutta kun kyseessä on toinen ihminen, jolla on ihan toisenlainen ajatus, niin sehän on ihan luonnollista, että niin tapahtuu. Ja joskus tulee sellainen olo, että tuohan on nyt ihan pilattu tuo juttu. Useimmiten se on niin että sinne on tungettu tupaten täyteen sisältöä, ja silloin tunnelma häviää, siltä ainakin itsestäni monesti tuntuu.

K: Tuleeko äänisuunnittelusta töitä takaisin leikkauspöydälle?

V: Ei. Harvemmin. Ei ole taloudellisia resursseja, kuva on yleensä lukossa silloin. Ellei sitten ole jotakin muuta syytä, kuten että elokuvaa vaikkapa kuvataan lisää. Harvoin toteutuu se ideaali, että äänisuunnittelu olisi jotenkin mukana jo leikkausvaiheen alusta. Joskus on tullut joitakin ääniefektejä, joita on toivottu käytettävän. Aina puhutaan, että näin (ideaalin mukaisesti) sen pitäisi mennä, mutta ei se koskaan oikeasti niin mene, ainakaan minun tapauksessani.

K: Entä tuleeko töitä silloin palautettua leikkaukseen, jos olet itse äänisuunnittelussa mukana?

V: Se ei vain käytännössä koskaan tapahdu. Reaalimaailmassa kuva lyödään lukkoon ja sitten alkaa äänisuunnittelu. Mutta aina kun olen ollut äänisuunnittelussa mukana, olen ollut myös leikkaajana, joten ei ole ollut tarvetta siihen, että kuvaa pitäisi muokata jonkun äänellisen asian takia.

Esimerkiksi *Kuun metsän Kaisa* oli aluksi ihan mykkä, projektissa ei ollut ollenkaan ääntä, mutta kun se lähti leikkauspöydältä, se oli ääntä täynnä. Ja sitten sitä vain parannettiin siitä. Varmaankin suurin osa asioista korvattiin, mutta sisältö pysyi sinänsä samana. Mutta se oli niin pitkä projekti, että voi olla, etten muista aivan mitä missäkin kohtaa tapahtui. Leikkaaminen kesti varmaankin 8 kuukautta ja sitten vielä äänisuunnittelu sekä sävellykset siihen, joten koko homma kesti varmaankin vuoden, ellei enemmänkin.

K: Onko raskasta olla noin monessa roolissa yhdessä elokuvassa?

V: Voi se olla, *Kuun metsän Kaisassa* se oli jo aika raskasta. Siinä luotiin kokonaan se maailma tyhjästä, arkistomateriaaleista ja animaatioista ja vähän kuvattiin ylimääräistä, niin kyllä se oli jo aika raskasta, mutta oli se myös todella siisti projekti. On se raskasta. Monesti on kiva vain leikata, niin ei tarvitse sen jälkeen enää miettiä. On raskasta, kun tuntuu että projektiin pitäisi olla jo ohi, mutta projekti ei lopukaan ja joutuu aloittamaan

sen kanssa pyörimisen uudestaan. Sitten kun olet niin sokea ja väsynyt siihen projektiin, niin ei ole enää kauheasti intohimoa. Näin voi myös käydä.

K: Jos teet leikkausta ja sävellystyötä samaan teokseen, millainen on työtapasi? Teetkö niitä ristiin?

V: Kyllä. Esimerkiksi viime kesän projektissa tein musiikista epämääräisiä demoja, joista tiesin, että ne ovat tähän tarkoitukseen hyviä. Sitten kun äänisuunnittelu alkaa, sävellän kappaleet loppuun ja mahdollisesti uutta materiaalia myös, ja teen kaikista julkaisukelpoisia.

K: Onko tehokkaampaa, kun sama ihminen tekee sekä leikkausta että sävellystä tai sekä leikkausta että äänisuunnittelua?

V: Ehkä siinä voi säästää työtunteja, mutta sitä musiikkia pitää sitten tehdä yömyöhään, kun ei ole aikaa jäädä odottelemaan. En oikein osaa sanoa, että mikä on tehokasta. Se vähän riippuu ihmisestä. Minulle se sopii paikoitellen, mutten aina halua sitä tehdä, joskus on helpompi vain leikata. Olen itseasiassa pelkkää musiikkia tehnyt elokuvaan vain pari kertaa, ja siitä en kauheasti tykkää. Sitä alkaa silloin yleensä arvostella toisen leikkaustyötä.

K: Tuleeko taiteellisesti parempaa jälkeä, kun tekee itse kaiken?

V: Kai sitä niin yrittää ainakin itselleen uskotella. On ihan selvä, että toinen ihminen, joka ei ole elokuvalla vielä sokea, voi antaa sille ihan uuden näkökulman jota ei itse tulisi ikinä ajatelleeksi. Toisaalta se voi olla toisinkin päin: jos tyyppi on projektiin vääränlainen, niin lopputulos saattaa kärsiä. Joten mitään selkeää ei tästä voi sanoa.

Minulla on usein sellainen olo, että äänisuunnittelijat ovat liian teknisiä, eivätkä osaa ajatella sisältöä tarpeeksi. Ymmärrän, että asiat pitää tehdä hyvin, mutta prioriteetin pitäisi olla sisällössä eikä siinä, miltä vaikka jotkin askeleet kuulostavat. Ja siitä syystä se on monesti mielestäni tylsää. Ulos laatikosta -ajattelua pitäisi olla enemmän. Jos kuva vain täytetään ei se ole mitään äänisuunnittelua. Voi olla, että se on aikakysymys.

K: Miksi on niin harvinaista, että sama ihminen sekä leikkaa että äänisuunnittelee?

V: Luulen, että monet leikkaajat ovat nimenomaan kuva- eivätkä ääni-ihmisiä, ja he vain keskittyvät siihen kuvaan. Ääni, kuten monesti muutenkin, unohdetaan, kuvauksista lähtien.

K: Onko siinä mukana ylenkatsontaa?

V: Varmasti, sitä ehkä juuri hain. Itse saatan monesti tehdä niin, että en edes katso kuvaa esimerkiksi haastatteluja tehdessä, vaan ainoastaan kuuntelen. Monesti se menee niin, että joku ääni alkaa kiinnostaa minua, joku sävy äänessä tai joku vahinkoääni, useimmiten niin että sitä asiaa ei ollut tarkoitettu, siinä oli joku sävy, joka kuulosti jollekin ja siitä sitten syntyy jotakin.

K: Onko ääni alisteinen kuvalle?

V: Mielestäni se ei ole kumminkaan päin, kumpikaan ei ole alisteista toiselle. Joissakin tilanteissa toinen vie, toinen vikisee, joskus ne yhdistyvät ja joskus se on juuri päinvastoin.

K: Mitä haittaa ja mitä hyötyä on siitä, että sama ihminen sekä leikkaa että äänisuunnittelee?

V: Se menee monesti niin, että äänisuunnittelija ei pääse kunnolla siihen projektiin sisälle, tai tulee mukaan niin myöhään, että se aika on paljon lyhyempi. Mutta kun olet myös leikkaajana, olet paljon paremmin siinä teoksessa sisällä. Vietät myös todennäköisesti paljon enemmän aikaa ohjaajan kanssa. Olet paljon enemmän sinut elokuvan kanssa ja sinun on helpompi tehdä äänisuunnittelussa sitä maailmaa, josta elokuva kertoo.

Toinen puoli on juuri se, että siinä menettää yhden ihmisen, jolla voisi olla jotakin uutta annettavaa elokuvalle. Lisäksi sokeutuminen, väsymys ja sellaiset asiat ovat ihan väistämättömiä. Tietysti jos teet jotakin lyhyitä juttuja, et ehdi väsyä, mutta itse teen harvemmin sellaisia. Jos teet mainoksia tai muita sellaisia, jotka kestävät ajallisesti lyhyen ajan, voi tilanne olla ihan eri, siinä ei tapahdu sokeutumista ja voikin olla älyttömän hyvä, että sama henkilö tekee eri asioita. Toisaalta, kun kaikessa yritetään säästää, käy kohta niin että ei ole ollenkaan äänisuunnittelua vaan se on leikkaajan hommaa latoa teokseen jotakin ääntä. Ainakaan sellaiseen ei kannata suostua.

6 Teososaprosessin reflektointia

Opinnäytetyöni teososa on lyhytelokuva *Eräs tuleva äiti*. Elokuvan on ohjannut Hannu-Pekka Peltomaa, kuvannut Heini Mäntylä, musiikin säveltänyt Jukka Nylund ja leikkaajana sekä äänisuunnittelijana toimin minä.

Lyöttäydyin projektiin mukaan kuin sattumalta. Opinnäytteeni idea oli jo melko pitkälle selvillä, mutta tahdoin tehdä siihen teososan. Keskustelin vuosikursseilaiteni kanssa, mutta uuden projektin aloittaminen näytti hankalalta. Sitten, sattumalta, tapasin eräässä lounasravintolassa ystäväni Katariina Lanton, joka elokuvassa näyttelee. Hän kertoi minulle projektista, joka on myös hänen taiteellinen opinnäytetyönsä Teatterikorkeakoulusta, ja mainitsi, että he tarvitsevat elokuvaan äänisuunnittelijan. Soitin seuraavalla viikolla ohjaajalle ja sovin tulevani mukaan projektiin, mutta sillä ehdolla, että saan myös leikata sen.

Projekti sopi opinnäytetyöhöni erinomaisesti muutamasta syystä. Ensiksikin, tiesin ja ymmärsin siitä melko vähän ennen leikkausvaiheen alkua, pystyin siis pitämään siihen hyvin etäisyyttä. Elokuvaan ei ollut olemassa varsinaista käsikirjoitusta, ja kuvauksissa minua ei tarvittu. Toiseksi, kyseisessä elokuvassa dialogia on erittäin vähän. Tämä avasi paljon mahdollisuuksia äänen ja kuvan yhteistyöhön, kun yleensä elokuvaa eteenpäin vievästä dialogista ei tarvinnut välittää. Sain siis tehdä taiteellisia ratkaisuja melko vapaasti. Kolmanneksi, kyseessä on musikaalielokuva, mutta rakenne on melko erikoinen: elokuva kestää 18 minuuttia, ja n. 8 viimeistä minuuttia siitä ovat musikaalimusiikkia. Tässä tapahtuu siis selkeä käänne, ääni alkaa vetää kuvaa. Pyrin olemaan toimimatta missään kohtaa täysin toisen, kuvan tai äänen, ehdoilla, kysehän on äänen ja kuvan synergiasta. Siitä huolimatta, hyvin karkeasti sanottuna: elokuvan alkupäässä dominoi kuva, loppupäässä ääni, ja nämä raamit oli asetettu minulle jo ohjaajan toimesta.

6.1 Musiikin äänitys

Äänitimme musiikit Artlab-studiolla, jossa olin loppuvuodesta 2019 työharjoittelussa. Säveltäjä Jukka Nylund työskentelee pääasiassa teatterin parissa, ja sen myös musiikista kuulee: laulut, joita on kaksi, ovat hyvin teatraalisia, ja ohjaavat elokuvan tunnelmaa vahvasti mielestäni hyvällä tavalla outoon suuntaan.

Äänitimme pianoja, harmoneja, kellopelejä, syntetisaattoreita ja lukuisia lauluraitoja. Mikitykset tein surroundia ajatellen, sillä elokuvan ääniraita haluttiin tehdä 5.1-formaattiin. Kuoroja äänitettiin paljon. Minulle valkeni tässä vaiheessa, että vaikka päähenkilö on elokuvassa yksin ja ainoa henkilö, joka kuvassa näkyy, on tarkoituksena, että ympäristöstä – metsästä, ikkunasta, tuulen mukana – kuuluu ihmisten ääniä, ympäristön paineita. En edelleenkään ymmärtänyt elokuvasta juuri mitään, ja se oli hyvä.

Ajattelin, että leikkausvaiheessa varmasti selviää, mihin kaikkeen kuoroja täytyy käyttää, ja niitä voidaan sitten äänittää lisää. Oli muutenkin tarkoitus palata vielä äänitysten pariin: äänittää mahdollisesti lisää musiikkia, mikäli sellaista elokuvan alkupäähän tarvitaan, sekä muiden ihmisten puheita, joita tuulen sekaan upotetaan. Nyt äänitettyjä kuoroja oli tarkoitus käyttää demomielessä leikkausta helpottamaan.

Kävi, kuten tavallista. Tykästyimme demokuoroihin ja musiikkeihin ohjaajan kanssa niin kovin, että nyt äänitetty, toisen kappaleen introksi ajateltu pätkä jäi lopullisesti elokuvan alkumusiikiksi, samoin kuin nyt äänitetty, toisen kappaleen taustakuoroiksi ajatellut kuorot jäivät maalaamaan maisemaa kohtaukseen 6. Koen tähän olevan kolme syytä: ensiksikin, leikkasin näiden musiikkien rytmin mukaan, joten ne automaattisesti näyttivät toimivan. Toiseksi, ne ovat hyvää musiikkia, ja elokuvan maailmaa, etäisiä lopun musiikista. Kolmanneksi, niiden käyttäminen keventää elokuvan tekemistä, sillä se poistaa monta työvaihetta: uuden musiikin säveltämisen ja sovittamisen, äänittämisen ja sen mukaan uudelleen leikkaamisen.

6.2 Leikkausvaihe

Leikkasin elokuvan melko tehokkaasti kahdessa viikossa, 29.10.–12.11.2020. Sain ohjaajalta leikkauksikirjoituksen (Liite 1), jossa oli eriteltynä eri kohtaukset ja alustavat ajatukset siitä, kuinka kuvia pitäisi kohtauksissa käyttää. Käytin tätä suuntaa antavana pohjana leikkaukselle. Lisäksi leikkaamista helpotti se, että ottoja ei ollut mistään kuvasta kovinkaan montaa, eikä myöskään erilaisia kuvia niin paljon, että vaihtoehtoja olisi ollut loputtomiin.

6.2.1 Alku, päivät 1–4

Käyn töihin 29.10. Heti ensimmäisenä päivänä raakaleikkaan 11 kohtausta 15:stä. Alan hahmottaa kokonaisuutta, ja nyt elokuvan mitta vaikuttaa ongelmalliselta: se on melko pitkä ja hidas. Siinä ei ole dialogia ja ainoastaan yksi ihminen, ja varsinkin alkupäässä on kohtauksia joissa ei näennäisesti tapahdu mitään. Näihin täytyy siis rakentaa jotakin mielenkiintoa äänellä. Olen itse heti valmis poistamaan joitakin kohtauksia, mutta haluan raakaleikata koko elokuvan ensin, ja puhua asiasta ohjaajan kanssa vasta sitten. Ohjaajan toiveissa on muutenkin melko hidas leikkaus.

Aloitan leikkaamisen ”Murchilaisittain” synkronoimatta ääniä. Tämä työtapa pakottaa minut ajattelemaan elokuvan äänet päässäni, siis äänisuunnittelemaan sitä samalla, kun leikkaan. Toisin kuin haastatteleman henkilö, minä en tuo musiikkia lukuun ottamatta mitään uusia ääniä leikkauspöydälle, ainoastaan kuvittelen ne. Minun ei toki, heistä poiketen, tarvitse kommunikoida äänellisiä ideoitani eteenpäin, voin vain toteuttaa ne, joten riittää, että ne ovat päässäni.

Toisena päivänä tahti hidastuu huomattavasti. Leikkaan koko päivän kohtausta, joka on ensimmäisen musikaalikappaleen alla. Tähän ollaan kuvaamassa myös lisää materiaalia myöhemmin. Musiikin kanssa on mukavaa leikata, koska silloin, lähes automaattisesti, sekä musiikki että leikkaus tuntuvat toimivan.

Kolmantena päivänä havahdun siihen, että heti ensimmäisen musikaalikohtauksen jälkeen tulee toinen, vieläkin suurempi musikaalikohtaus. Olen tyytyväinen edellisen päivän työhön, mutta en tiedä, kuinka yhdestä musikaalikohtauksesta päästään saumattomasti toiseen. Saan raakaleikkauksen vietyä loppuun, mutta jo tässä vaiheessa projekti alkaa tuntua raskaalta.

6.2.2 Keskivaihe, päivät 5–10

Saan proxyt toimimaan, joten leikkaaminen helpottuu huomattavasti. Tästä tärkeä oppi: puitteiden pitää olla kunnossa, niin työnteko ei tunnu raskaalta. Jatkuvasti pätkivän kuvan ja ylikuormittuneiden koneiden kanssa ei yksinkertaisesti ole mielekästä leikata, ainakaan silloin, kun on ehtinyt tottua parempaan.

Teen huomioita leikkauksen ja äänen toimivuudesta: kohta 4, jossa päähenkilö ahdistuu saunassa, toimii äänen ansiosta. Päähenkilö ei näytä kuvissa kovinkaan ahdistuneelta, ja ilman ääntä kohta 4 ei näytä juurikaan miltään, mutta pienellä äänellisellä tempulla, sillä, että ahdistuneet hengitykset kerrostuvat samalla, kun leikkauksen tahti kiihtyy, saadaan kohtauksesta intensiivinen ja ahdistus välittyy. Lisäilen kuoroja kohtiin, jotka tuntuvat kaipaavan lisää mielenkiintoa. Näitä täytynee äänittää lisää.

Ensimmäisen musikaalikohtauksen alkukuva on valittu sillä perusteella, että siinä huulet ovat synkronissa aiemmin äänitetyn laulun kanssa. Tämä on hyvä esimerkki siitä, kuinka ääni sanelee kuvallisen ratkaisun. Henkilökohtaisesti olen sitä mieltä, että kuvan ja

äänen synkronia on yksi tärkeimpiä asioita elokuvassa, sillä mikäli se rikkoutuu, rikkoutuu samalla neljäs seinä; elokuva menettää uskottavuutensa ja taika katoaa. Muita leikkauksia, jotka teen selkeästi äänen perusteella, ovat esimerkiksi kohtaukset 6–7 eli kohta, jossa päähenkilö käy nukkumaan ensimmäistä kertaa: kuorot ovat hallitseva elementti, ja ääni muuttuu ei-diegeettisestä diegeettiseksi. Lisäksi ihan viimeinen kuva, jossa liekin humahdus vie elokuvan pimeyteen, sekä kohta kohtauksessa 15, jossa päähenkilö laittaa kanisterin pöydälle, ovat äänen sanelemia. Kanisteri on rytmitetty niin, että sen kolahdus sattuu musiikin kanssa yksiin, sillä tahdon tehdä kanisterin äänestä massiivisen, bassovoittoisen efektin, ikään kuin osan musiikkia. Tässä kohtaa elokuvaa ollaan jo kaukana päähenkilöstä ja realismista.

Ohjaaja tulee ensimmäistä kertaa katsomaan työtäni päivänä kuusi. Palaute on pääasiassa hyvää, mutta hän haluaa vähentää hyppyleikkauksia ja hidastaa tiettyjä kohtauksia, jotka ovat minun mielestäni tuntuneet liian pitkiltä. Ohjaajan mukaan ”äänelle täytyy jättää tilaa”. Ironista ja positiivista, että tällainen palaute tulee ohjaajalta minulle eikä toisin päin.

Päivänä seitsemän teen vain pieniä korjauksia ja lopetan päivän lyhyeen, jotta voin hieman etäännyä leikkauksesta. Tuntuu, että alan sokeutua elokuvalle.

Päivänä kahdeksan teen huomion kohtauksesta 10: leikkaan askelten rytmin niin, että askel osuu täydellisesti yksiin seuraavan kuvan kanssa. Tiedän, että tämä tulee toimimaan äänen kanssa saumattomasti. Tässä ollaan opinnäytteeni ytimessä: vastaavat mutta huonosti leikkaukset ovat yksi syy sille, että tämän aiheen valitsin.

6.2.3 Loppuvaihe, päivät 11–14

Päivänä 11 leikkaus alkaa lähestyä valmista. Jotkin yksittäiset kohdat tuottavat vielä päänsäivä, esimerkiksi perhonen kohtauksessa 4. Huomaan olevani jo melko kypsä leikkaustyölle, olen tehnyt sitä intensiivisesti melkein kaksi viikkoa. Ajattelen, ironista kyllä, että perhoskohtauksen ongelmat voidaan ratkaista äänisuunnitteluvaiheessa. Teen kuitenkin ratkaisun siitä, että lentävä perhonen on viimeinen kuva ennen pukuhuoneeseen menoa: kohtauksen tehoa ja kohtausten välistä dynamiikkaa voidaan näin kasvattaa luonnottoman kovaäänisellä perhosen siipien räpistelyllä. Suuressa osassa elokuvan leikkauksia, eritoten kohtausten välillä, on jokin äänellinen motivaattori tai siirtymä. Pidän tästä tyylistä, elokuva tuntuu silloin soljuvan eteenpäin saumattomasti.

Huomaan, ettei tämän elokuvan leikkaaminen enää juurikaan kiinnosta minua. Suurien linjojen vetäminen on mielekästä, ja hienosäädössäkin on puolensa silloin, kun saa onnistumisen tunteita; joidenkin kuvien välinen rytmi alkaa esimerkiksi yhtäkkiä, pienellä muutoksella toimia. Käsitän että leikkaus vaatii jo enemmän ääntä tuekseen, jotta sen toimivuudesta voi varmistua. Synkronoin kaikki äänet, tosiaankin vasta tässä vaiheessa, ja teen hienosäätöä leikkauksiin.

Pidän tässä vaiheessa tarkoituksella suhteellisen pitkiä taukoja leikkauspäivien välillä, jotta saan etäisyyttä teokseen. Teen enää pieniä, rytmisiä muutoksia. Päätän siirtyä äänisuunnitteluvaiheeseen, mutta pidän auki mahdollisuuden palata leikkaukseen, mikäli koen sen myöhemmin tarpeelliseksi.

6.3 Äänisuunnitteluvaihe

Tein äänisuunnittelua ajallisesti pidemmällä välillä, 20.11.2019–5.2.2020. Siihen, että äänitöihin meni 2,5 kuukautta, on monta syytä. Ensiksikin, en halunnut ylikuormittaa itseäni. Olin vielä loppuvuoden 2019 työharjoittelussa, enkä päässyt siis läheskään päivittäin elokuvaa työstämään, vaan tein sitä keskimäärin kahtena päivänä viikossa. Toiseksi, tahdoin ottaa elokuvaan etäisyyttä. Huomasin että aikaa myöten sen tekeminen kävi raskaaksi, aina raskaammaksi, mitä pidemmälle prosessi eteni, eli mitä enemmän tultiin suurten linjojen vetämisestä hienosäätöön. Kolmanneksi, välissä oli myös joululoma, ja kulkulupani eivät joulun ja uudenvuoden aikana toimineet. En päässyt studioon, joten olin pakotettu pitämään lomaa, mikä saattoi toki olla hyväkin asia. Viimeiseksi mainittakoon, että työtä oli valtavasti. Foley-äänityksiin meni kaksi kokonaista päivää ja sen lisäksi jokunen tunti sieltä täältä aina kun tajusin, että jokin yksittäinen ääni oli vielä äänitettävä. Se, että elokuvassa ei ole juurikaan dialogia, avaa äänisuunnittelulle taiteellisia mahdollisuuksia, mutta lisää myös painetta täyttää elokuvan ääniraita *jollakin*.

6.3.1 Alkuvaihe

Aluksi nautin äänisuunnittelusta suuresti. Teen suuria linjavetoja, jotka olen päässäni tehnyt jo aikaa sitten, ja totean ne toimiviksi. Käyn elokuvan läpi niin, että lisään jokaiseen kohtaukseen atmosfääriäänet. Sitten tuon musiikit moniraitana, jotta pystyn miksaamaan ne samassa sessiossa 5.1-formaattiin, ja sen myötä päättämään mitä kaikkea musiikin lisäksi tarvitaan; onko esimerkiksi tarpeen vähentää atmosfääriääniä,

askelia tai muita pisteääniä musikaalikohtausten alta. Sitten merkitsen kaikki pisteäännet, jotka puuttuvat, ja alan etsiä niitä äänikirjastosta.

Ilokseni huomaa, että äänet toimivat pitkälti juuri niin kuin olen kuvitellut. Elokuva tuntuu etenevät saumattomasti, ja äänten parantelu vain parantaa kerrontaa. En tuskaile yhdenkään leikkauksen kanssa, enkä joudu tekemään ikäviä kompromisseja tai ”huijaamaan” katsojan huomion suuntaa muualle.

Uusimman Pro Toolsin ja macOS Mojaven kanssa on yhteensopivuusongelma, joka hidastaa työtäni merkittävästi: äänikirjastojen selaaminen on todella hankalaa. Tämä aiheuttaa tarpeetonta turhautumista ja motivaatiokatoa. Kun aluksi tunnen, kuinka elokuva herää eloon, on tällainen vastoinkäyminen omiaan tuhoamaan sen hyvän ja tehokkaan työskentelymotivaation, johon parhaimmillaan pääsin.

Saan kuin saankin kuitenkin etsittyä suurimman osan pisteäänistä, ja alan kartoittaa foley-äänten tarvetta. Huomaan, että niitä tarvitaan paljon, ja osa niistä on melko hankalia. Pyydän apuun erään vuosikurssilaiseni.

6.3.2 Keskivaihe

Suuret linjat on vedetty, ja tiedossa on, mitä äänimateriaalia vielä uupuu. Alan olla uupunut projektiin, ja motivaatio on selkeästi heikentynyt. Äänitämme puhekuoroja 3.12. Äänityksiä ei varsinaisesti ohjaa kukaan, ja materiaalin äänitys tapahtuu pitkälti improvisoiden. Kirjoitettua tekstimateriaalia meillä sentään on. En osaa kovin hyvin hahmottaa, miten tämä kaikki tulee elokuvassa toimimaan. Ohjaaja ei ikävä kyllä ole paikalla.

Äänitämme foleyt kahdessa päivässä. Materiaalia tulee paljon. Kynnys sen kaiken perkaamiseen on suuri. Kun viimein kuitenkin ryhdyn työhön, tuntuu se mielekkäältä, sillä saan taas onnistumisen tunteita: elokuva toimii askel askeleelta paremmin. Tässä vaiheessa on kuitenkin jo selvää, että työmäärä on yhdelle ihmiselle liikaa. Olen liian lähellä elokuvaa, ja työhön ryhtyminen tuntuu joka kerta raskaalta. Onneksi meillä ei ole varsinaista ajallista takarajaa. Henkisesti takaraja on tammikuun lopussa, ja motivoin itseäni sillä, että työn suhteen ollaan jo vahvasti voiton puolella, ja että elokuvasta on tulossa erittäin hyvä ja vahva työnäyte omasta osaamisestani. Yksi hyvä motivaattori on myös tieto siitä, että kaikki tarpeellinen on nyt äänitetty. Enää tarvitsee asetella ja

miksata kaikki paikalleen, ja tehdä taiteellisia valintoja siitä, missä mitään kuoroääntä käytetään. Huomaan, että tässä kohtaa tekemistä taiteellinen puoli alkaa tuntua teknistä raskaammalta. Olisi kevyempää vain miksata maailma kuntoon, kuin tehdä taiteellisia ratkaisuja siitä, mitä lauseita milloinkin tuulen mukana kuuluu. Onneksi saan tähän ohjaajalta apua, ja minun ei tarvitse ottaa liikaa vastuuta siitä.

Ohjaajan käydessä miksaamossa saan hyvää palautetta. Hän toivoo muutamia lisäyksiä ja korjauksia. Olemme onneksi pitkälti samaa mieltä elokuvan maailmasta; tämä lienee myös etu siitä, että olen sekä leikkaaja että äänisuunnittelija. Olen voinut leikkauksellisilla valinnoillani vaikuttaa siihen, että äänelliset valintani toimivat, ja toisin päin.

6.3.3 Loppuvaihe

Loppuvaihe on raskas. Huomaan, että tekninen puoli ei enää kiinnosta minua. Tavallisesti sekin kiinnostaa, mutta tässä vaiheessa, näin pitkän prosessin päätteeksi, minusta tuntuu, että joku muu saisi olla tekemässä loppumiksauksen. En enää jaksaa suhtautua työhön intohimolla, joten kokonaisuus saattaa kärsiä.

Ääni lyödään lukkoon viimein 5.2.2020. Olemme ohjaajan kanssa hyvin tyytyväisiä. Olemme molemmat sitä mieltä, että tässä on tehty joko jotakin todella hienoa, tai sitten päinvastoin. Emme voi olla varmoja, koska olemme niin lähellä teosta.

Hannu-Pekka on ohjaajana mielestäni erittäin hyvä. Hän ottaa huomioon, ehkä enemmän kuin muut joiden kanssa olen työskennellyt, äänen tuomat mahdollisuudet, ja jopa pienet äänelliset asiat, askelista ja kolahduksista lähtien. Sain työskennellessäni elokuvan parissa toteuttaa itseäni melko vapaasti sekä leikkaajana että äänisuunnittelijana, mutta sain aina myös apua ja kommentteja tekemisistäni, ja hänellä oli selkeästi vahva visio kokonaisuudesta, ja osasi myös sen mukaan toimia ja kieltää minua tekemästä esimerkiksi liikaa hyppyleikkauksia, joka varmasti oli lopulta kokonaisuuden kannalta parempi, vaikkei se sillä hetkellä siltä tuntunutkaan. Hän olikin ehkä se henkilö, joka pysytteli leikkaus- ja äänisuunnitteluvaiheessa etäämmällä teoksesta, ja toi näin ollen aina ikään kuin ”ensimmäisen katselijan” näkökulman mukanaan.

7 Yhteenveto

Tässä luvussa kokoan haastatteluista sekä omasta työstäni teososan parissa saamani tutkimustulokset yhteen, ja yritän vetää johtopäätöksiä siitä, voiko leikkaajan ja äänisuunnittelijan roolien yhdistäminen olla teoskohtaisesti järkevää.

7.1 Toimiiko leikkaajan ja äänisuunnittelijan välinen kommunikaatio?

Äänisuunnittelijat eivät näytä ammattimaailmassa juurikaan olevan mukana leikkausvaiheessa, eikä leikkaajien ja äänisuunnittelijoiden välillä ole juurikaan kommunikaatiota, vaikka haastateltavat peräänkuuluttivat sitä, että näin kuitenkin ideaalitulanteessa *pitäisi* olla. Ohjaaja toimii ikään kuin viestinvälittäjänä leikkaajan ja äänisuunnittelijan välillä. Toisin oli tilanteissa, joissa leikkaaja oli itse sotkeutuneena ääneen: silloin ”viestikapula” luonnollisesti siirtyi tämän ihmisen välityksellä yksiköstä toiseen ja keskustelua äänidramaturgiasta ei tarvinnut käydä toista kertaa.

Tämän huomasin eduksi myös omassa työssäni: tiesin heti äänisuunnittelun alettua, mitä alan tekemään, eikä minun ollut tarvetta kuulla ohjaajan näkemyksiä äänidramaturgiasta, vaan voin ryhtyä työhön ja näyttää myöhemmin ohjaajalle, mitä olin saanut aikaan. Näin pääsimme heti keskusteluun sisällöstä sisällön, ei ainoastaan sen idean kautta.

Toki silloinkin, kun leikkaaja on täyttänyt projektin useilla ääniraidoilla jo ennen varsinaisten äänen jälkitöiden alkua, kulkee viesti äänisuunnittelijalle sisällön kautta. Hän saa projektin, jossa on äänidramaturgia melko pitkälti, jopa kokonaan valmiina, eikä keskustelua silloin ole välttämätöntä käydä, vaan sisältö puhuu puolestaan. Mutta onko äänisuunnittelija tällaisessa tapauksessa yhä yhtä suuresti taiteellisesti vastuullinen henkilö?

7.2 Onko raskasta olla monessa roolissa yhtä aikaa?

Se voi olla raskasta. Esimerkiksi Jari Innanen sanoo, ettei haluaisi aloittaa äänitöitä pitkään elokuvaan, ellei saisi pitää kahden kuukauden taukoa projektista sitä ennen. Toisaalta Samu Heikkilä, joka äänisuunnittelee leikatessaan, pitää sitä ainoastaan oleellisena osana hänen leikkaajan työtään, eikä siis niinkään raskauttavana tekijänä.

Työn raskaus vaikuttaisikin liittyvän kokonaistyömäärään: mikäli työn kesto venyy kuukausitolkulla, alkaa elokuvalla yksinkertaisesti sokeutua ja siihen alkaa turhautua, menettää intohimon sekä motivaation ja tällöin työnjälki todennäköisesti kärsii. Lisäksi esimerkiksi Jari Innanen nostaa haastattelussa esiin sen, että työn raskaus riippuu paljolti siitä, kenen kanssa työskentelee: mikäli työryhmässä vallitsee luottamus, ja ohjaaja antaa tekijälle suhteellisen vapaat kädet toteuttaa itseään, työ kevenee.

Vaikka teososani kestää vain 18 minuuttia, alkoi sen työstäminen käydä loppua kohden hyvin raskaaksi, sitä raskaammaksi, mitä lähempänä loppua oltiin, eli mitä enemmän oltiin tultu suurista linjavedoista hienosäätöön. Toisaalta tein jälkitöitä suurimmaksi osaksi täysin yksin. Olisi siis paikallaan jakaa työmäärää useamman ihmisen kesken, esimerkiksi ulkoistaa foley-äänitykset, musiikki- tai loppumiksaus.

7.3 Miksi se on niin harvinaista?

Tonttien rajat ovat perinteisesti olleet melko tiukat. Haastateltavien mielestä leikkaajat ovat usein kuvaorientoituneita ihmisiä, ja leikkaajilla saattaa usein olla myös vahva kanta siitä, että ääni ei yksinkertaisesti kiinnosta. Ääntä voidaan ylenkatsoa, ja se voidaan kokea joko liian yksinkertaisena, ei niin tärkeänä asiana, tai päinvastoin liian monimutkaisena asiana, johon ei haluta puuttua.

Jari Innanen muistuttaa, että mitään elokuvan osa-aluetta ei pitäisi ylenkatsoa, varsinkaan nykymaailmassa, jossa leikkaajan toimenkuva laajenee jatkuvasti. Työ on muuttunut paljon kymmenen vuoden takaisesta, jolloin toimenkuva oli pelkkää skarvien tekemistä siihen, että pitää omata jo kaikenlaisia taitoja erikoisefekteistä värimäärittelyyn. Siispä äänen ottamisella mukaan omaan palettiinsa voi varmasti olla myös työllistävä vaikutus.

7.4 Onko se kannattavaa?

Samu Heikkilän sanoin: ”jos leikkaajat enemmän tekisivät ääntä, perehtyisivät siihen ja opiskelisivat sitä, niin voisi tulla parempia suomalaisia elokuvia.” On kuitenkin vaikea vastata yksiselitteisesti, kannattaako saman ihmisen toimia molemmissa rooleissa yhtä aikaa. Pääasialliset haitat näyttäisivät liittyvän jaksamiseen ja työn mielekkyyteen sekä teokselle sokeutumiseen. Mikäli mukana ei ole erillistä äänisuunnittelijaa, menettää projekti yhden ihmisen, joka voisi tuoda siihen täysin uuden näkökulman. On siis

vaarana, että leikkaaja-äänisuunnittelija näkee projektin liian läheltä, eikä osaa enää tehdä taiteellisesti toimivimpia ratkaisuja. Toisaalta äänisuunnittelijat tulevat yleensä projekteihin mukaan verrattain myöhään, ja haastatteluissa ilmeni huoli siitä, että he eivät näin ollen välttämättä pääse kunnolla teoksiin sisään. Ulkopuolelta tuleva äänisuunnittelija joutuu aloittamaan ikään kuin tyhjältä pöydältä, eikä hänen ehkä ole yhtä helppo alkaa toteuttaa teoksen maailmaa, kuin ihmisen, joka on siinä jo kenties jo monta kuukautta viettänyt. Randy Thom sanookin, että Murchin äänisuunnittelemat ja leikkaamat elokuvat *Ilmestyskirja*, *Nyt* ja *The Conversation* toimivat niin hyvin, koska Murch toimi niissä sekä kuvaleikkaajana että äänisuunnittelijana (Thom 1999).

Vaikuttaa sitä, että ajallisesti lyhyemmissä projekteissa, kuten lyhytelokuvissa ja mainoksissa, kahdessa roolissa oleminen voi hyvinkin olla hyödyllistä, mutta ajallisesti pidemmissä projekteissa työn laatu voi alkaa kärsiä työn määrän ja sille sokeutumisen seurauksena. Työn luonne myös määrää hyödyllisyyden: Jari Innanen ajattelee, että informatiivisissa teoksissa on hyvä, että teos pysyy samassa kuplassa, mutta että ”taiteellisemmissä” projekteissa siitä voi olla myös haittaa.

Käytännön hyötyjä ovat mm. ajan säästö siinä, että ohjaajan ei tarvitse käydä keskustelua elokuvan sisällöstä useampaan kertaan useamman ihmisen kanssa, ja siinä, että teosta ei tarvitse siirrellä eri yksiköiden välillä. Sen palauttaminen leikkauspöydälle on myös tällöin helpompaa, joskin yleensä tarpeetonta.

8 Lopuksi

Selkein oppi näyttäisi olevan, että leikkaajien ja äänisuunnittelijoiden pitäisi enemmän kommunikoida keskenään. Haastateltavat, esimerkiksi Timo Peltola, puhuivat ideaalista, jossa äänisuunnittelija otetaan osaksi elokuvan taiteellista suunnittelua jo hyvissä ajoin, ja juuri ideaalia kohtihan meidän kannattaa pyrkiä. Äänisuunnittelijat voisivat käydä leikkaamoissa kertomassa omat näkemyksensä teoksista äänen näkökulmasta. Tällöin äänisuunnittelijankaan ei tarvitsisi aloittaa työtään tyhjältä pöydältä, ja hänen ei tarvitsisi ainoastaan toteuttaa leikkaajan äänellistä näkemystä, vaan hän pääsisi vaikuttamaan siihen jo aikaisemmassa vaiheessa. Hän pääsisi myös heti ilmaisemaan mahdolliset äänitöissä ongelmia aiheuttavat leikkaukset, mikäli sellaisia huomaa. On kuitenkin niin tavallista, että ääni unohdetaan, aina kuvauksista lähtien.

Randy Thom peräänkuuluttaa sitä, että ääntä voisi ja olisi hyvä ajatella vieläkin aikaisemmin, jo käsikirjoitusvaiheessa. Jotkin käsikirjoittajat luonnollisesti sitä ajattelevatkin, mutta useimmat eivät. Myös ohjaajat tuntuvat hänen mukaansa liikkuvan kahden ääripään välillä: esituotannosta kuvaksiin ja siitä jälkitöiden alkupuolelle asti ääntä ei ajatella ollenkaan. Yhtäkkiä ohjaajille valkenee, että tarinassa on aukkoja, heikkoja kohtauksia ja huonoja leikkauksia, joita täytyy peitellä, ja siinä samassa heissä herää usko äänen voimaan, siihen, että ääni voi vielä tehdä elokuvasta katsomisen arvoisen. Ikävä kyllä silloin on jo yleensä liian myöhäistä. (Thom 1999.)

Thomin mukaan useat ohjaajat, jotka pitävät itseään ääntä arvostavina, käyttävät sitä siltikin hyvin kapeakatseisesti. Hänen mukaansa yleisesti hyväksytty näkemys on, että on hyödyllistä, että ääni on ”hyvää”, sillä se parantaa kuvaa ja sen luomaa maailmaa, tekee elokuvan maailmasta todentuntuisemman. Mutta tämä ei hänen mukaansa ole yhteistyötä, vaan pikemminkin orjuutta. Eihän ole järkeä siinä, että yhden suuren osa-alueen, äänen, rooli on ainoastaan reagoida ja seurata, eikä sille anneta mahdollisuutta vaikuttaa siihen maailmaan, jonka osaksi se kuuluu. (Thom 1999.)

Vaikka kaikki leikkaajat eivät opettelisikaan äänisuunnittelijoiksi ja päinvastoin, ei dialogia voi koskaan olla liikaa. Leikkaajat ja säveltäjät keskustelevat paljon keskenään, joten miksi äänisuunnittelijat jäävät keskustelun ulkopuolelle? Voisiko äänestä saada elokuvassa vieläkin enemmän irti?

Vastaus on: kyllä. Ja kun äänen ottaa paremmin huomioon, koko elokuva alkaakin maagisesti näyttää paremmalta. Juttelin opinnäytetyöni aiheesta elokuvaleikkaaja Jussi Rautaniemen kanssa, joka on voittanut Jussi-palkinnon elokuvan *Hymyilevä mies* leikkauksesta. Rautaniemen mukaan kyseinen Jussi-patsas tuli hänelle siksi, että äänisuunnittelija Panu Riikonen teki niin hyvää työtä. Ja näinhän se juuri menee: elokuva on parhaimmillaan enemmän kuin osiensa summa, ja hyvin tehty äänityö saa myös leikkauksen näyttämään paremmalta. Se ei tarkoita, että ääntä pitäisi käyttää ensisijaisesti huonojen leikkausten peittämiseen, vaan sitä, että äänen tuoma lisäarvo pitäisi osata ottaa huomioon kuvaa leikatessa. Tällöin varmistutaan siitä, että molemmat osa-alueet tukevat toisiaan.

When a scene is really clicking, the visual and aural elements are working together so well that it is nearly impossible to distinguish them.

– Randy Thom (Thom 1999)

Elokuva-ala tarvitsee monien eri alojen osaajia jatkossakin. Vaikka tekniikan kehittyessä alan toimijoilta vaaditaankin koko ajan yhä laajempaa taitojen palettia, tarvitsee ala myös tiettyjä, hyvinkin spesifejä osa-alueita täydellisesti hallitsevia erityisosajia. Elokuva on taidemuotona niin nuori, että siihen ei ole vielä olemassa varsinaista dogmaa. Kuten Walter Murch sanoo, elokuvan tekemistä vasta kollektiivisesti opetellaan (BAFTA Guru 2013).

En tiedä, onko opinnäytteeni teososa Eräs tuleva äiti hyvin leikattu tai äänisuunniteltu. Kyse on kuitenkin lopulta taiteesta, ja mielestäni taiteella on juuri se arvo, jonka taiteen kuluttaja sille antaa. Sen sijaan voin sanoa, että minun oli helppoa ja miellyttävää tehdä elokuvan äänisuunnittelutyötä, sillä olin ottanut leikkausvaiheessa äänen vahvasti huomioon. En joutunut korjaamaan ontuvia leikkauksia tai vaikeita liikkeen tai askelten rytmejä tekemällä äänisuunnittelullisia kompromisseja, ja uskallan väittää sen näkyvän lopputuloksessa, niin leikkauksessa kuin äänessäkin: elokuva etenee vaivatta, saumattomasti. Niin ääni kuin kuvakin on verhottu elokuvan taian taakse. On kyse kuvan ja äänen synergiasta; kokonaisuus on jotakin enemmän kuin osiensa summa. Se on elokuva.

Lähteet

BAFTA Guru 2013. Walter Murch: On Editing. Verkkovideo 20.9.2013.
<https://www.youtube.com/watch?v=WcBpXLNmS3Q> (katsottu 9.4.2020).

IMDb (Internet Movie Database) 2020. Walter Murch: Awards.
<https://www.imdb.com/name/nm0004555/awards> (luettu 9.4.2020).

KULTURAKADEMIN K-PLAY 2020. Masterclass with Walter Murch - Meet the Oscar®-Winning film and sound editor. Verkkovideo 13.3.2020.
https://www.youtube.com/watch?v=0ICn5-jG6w4&feature=emb_title (katsottu 9.4.2020).

O’Falt, Chris 2019. Walter Murch: The Godfather of Modern Sound Reflects On a Career That Changed Filmmaking. IndieWire 30.4.2019.
<https://www.indiewire.com/2019/04/walter-murch-godfather-modern-sound-making-waves-apocalypse-now-tribeca-1202129800/> (luettu 9.4.2020).

Kari Pirilä & Erkki Kivi 2005. Otos. Helsinki: Like

Kari Pirilä & Erkki Kivi 2008. Leikkaus. Helsinki: Like

Karel Reisz & Gavin Millar 1968. The Technique of Film Editing. 2. uudistettu laitos. Oxford, Massachusetts: Focal Press

Thom, Randy 1999. Designing a movie for sound. FilmSound.org 1999.
http://filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm (luettu 9.4.2020).

Roy Thompson 1994. Grammar of the edit. Oxford, Massachusetts: Focal Press

Chris Wadsworth 2016. The Editor’s Toolkit : a hands-on guide to the craft of film and TV editing. Oxford, Massachusetts: Focal Press, Abingdon: Taylor & Francis Group

Web of Stories – Life Stories of Remarkable People 2017a. Walter Murch - The role of sound designer (111/320). Verkkovideo 13.9.2017.
https://www.youtube.com/watch?v=gfi8nhUv7KI&list=PLVV0r6CmEsFzCodipONmNiR0hYCUWyz_U&index=112 (katsottu 9.4.2020).

Web of Stories – Life Stories of Remarkable People 2017b. Walter Murch - The six criteria of film editing (293/320). Verkkovideo 7.9.2017.
<https://www.youtube.com/watch?v=s49AI2CMfTI> (katsottu 9.4.2020).

Web of Stories – Life Stories of Remarkable People 2017c. Walter Murch - Why I prefer nodal editing to matching action (72/320) Verkkovideo 13.9.2017.
<https://www.youtube.com/watch?v=nJI4inJXTdY> (katsottu 10.4.2020).

Web of Stories – Life Stories of Remarkable People 2017d. Walter Murch - How the brain processes image and sound (39/320). Verkkovideo 13.9.2017.
<https://www.youtube.com/watch?v=0zUXkHhQUFY> (katsottu 9.4.2020).

Web of Stories – Life Stories of Remarkable People 2017e. Walter Murch - How sound can intensify performance (77/320). Verkkovideo 13.9.2017.
<https://www.youtube.com/watch?v=FdsMvE6BL4o> (katsottu 9.4.2020).

Leikkauskäsikirjoitus

ERÄS TULEVA ÄITI

HUOM: meillä on paljon luontokuvaa: Sitä saa leipoa kohtausten väliin kunhan on joku ajatus: Ajan kulumisen ilmaisu on tarpeeksi hyvä motiivi jo. (Itse pidän kovasti seuraavista: Kaislikko ja vesi heiluu, kamera zoomaa sisään. Joutsenet lentävät vedenpintaa viistäen, viimeisen päivän sumuiset aamukuvat.)

1. EXT. MÖKIN PIHA. PÄIVÄ

NÄEMME PUIDEN LATVOJA – kamera tilittaa alaspäin – näemme tien, kuvaan ilmestyy auto joka ajaa meitä kohti

Autossa: K ajaa autoa PK.

Auto lipuu talon pihaan ja K nousee ulos LAAJA

K: LK, K nostaa takapenkiltä jotain ja kävelee kameran vierestä ja nousee portaita ylös – näemme jalat ja hän varvistaa.

LAAJA: K ottaa avaimen räystäältä – avaa oven ja menee sisään

2. INT. MÖKKI. PÄIVÄ

K astuu sisään eteisen ovesta ja tiputtaa laukunsa lattialle – K menee ovesta, kamera panna ja näemme K:n keittiössä, hän laittaa jääkaapin päälle ja istuu pöydän ääreen.

(LK: K istuu pöydän ääressä ja on jossain fiiliksissä) EI VÄLTTÄMÄTTÄ TOIMI

(LK: K puristelee nahkahanskojaa pöydällä): JOS TÄÄ TUO JOTAIN FIILISTÄ NIIN KÄYTETÄÄN:

3 / 4. EXT. VAJA/PIHA/SAUNA. ILTAPÄIVÄ. /

(LK: K:n käsi ja "halkokori" heiluu) – JOS KUVA TOIMII)

PK: K kantaa jotain pihalla.

LAAJA: K kantaa puukoria kohti saunaa ja menee sisään.

INT:

PK: Puukori iskeytyy saunan lattialle ja K laittaa puita pesää.

(EXT: saunan piipusta tulee savua/lämpöväreilyä) – JOS KUVAT TOIMII

(TAI: INT: ERIKOISLÄHIKUVA palavasta tulesta pesässä.

PK: K istuu saunan lauteilla ja katselee ulos.

POV: maisemaa ikkunan läpi (kuuluu jotain kuoroa tai musahtavaa äänimattoa)
(KUVA perhosesta joka lentelee ikkunaa vasten (30fps)) JOS TOIMII

PK: K alkaa hyperventiloida hiljalleen
(VOI JUMP CUTtailla saman kuvan sisällä (ja toisen oton kanssa vapaasti).

(KUVA perhosesta joka lentelee ikkunaa vasten (30fps) JOS TOIMII:

5. EXT/INT. RANTA/SAUNA. ALKUILTA

LPK: (INT) istuu pukuhuoneessa ja koittaa rauhoittaa hengitystään.

Jotain hämärää puukuvaa:

K kävelee rantaan ja katsoo järvelle (edestä)

POV joku järvikuva jos on toimivaa)

K menee rauhallisesti uimaan hämärässä illassa (takaa)

6. INT. MÖKKI. ILTA

LK: K syö iltapalaa – ulkoa kuuluu ääntä johon K reagoi ja menee lopulta olohuoneen ovelle.

POV: ikkunasta ulos hämärään iltaan.

EXT: K seisoo takapihalla ja katsoo järvelle (härözoomia sisään jos toimii)
(Voidaan käyttää myös selän takaa ja leikata yhdessä tohon zoomiin.

7. INT. MAKKARI. ALKUYÖ

PK: käsi liukuu sängyn reunustankoa pitkin.

PK: K makaa sängyllä ja liuttaa kättä tangolla, hän kääntyy laittamaan valon pois ja asettuu nukkumaan.

8. INT. MÖKKI. AAMU

Aamuinen luontokuva/kuvia

LPK K syö aamupalaa ja soittaa

(puhelussa voi käyttää sivulta otettua lähikuvaa naamasta jossain vaiheessa lopussa jos tuntuu/toimii)

9. INT. VINTTI. AAMUPÄIVÄ

K kiipeää vintille.

Laaja: K saapuu leluhyllyn eteen (kamera zoomaa) K koskee jotain leluja.

LK: K:n käsi nostelee vauvalelua
K:n kasvot

K:n käsi menee puiseen krokotiiliin jonka nostaa lähelleen – K liikuttaa krokotiilin leukoja
K:n kasvot, hän hymyilee krokolle.
LK: kamera zoomaa ikkunaan (pressu), kuuluu kuorohuminaa.
K:n kasvot lelussa ja sitten hän katsoo ylös ikkunaan.

LK pressu heiluu.

K: poistuu kohti ikkunaa.

Pressu heiluu ja kuuluu yhä kuoroa – K ilmestyy kuvaan ja laittaa käden pressulle – äänet lakkaavat (kamera zoomaa kohti K:n kättä)

K: kerää hyllyltä puiset lelut koriin (LK:TA kasvoista ja Leluista)

10. EXT. MÖKKIPIHA/SAUNA. PÄIVÄ

PK: K kantaa lelukoria saunalla

INT: lelukori iskeytyy saunan lattialle ja K laittaa puisia leluja pesään.

EXT: piippusta nousee savua (JOS TOIMII)

10B. EXT. TIE JOKA JOHTAA JOLLEKIN MÖKILLE. PÄIVÄ

K on autossa ja ajaa jonnekin – pysäyttää auton ja poistuu, jäämme kameran kanssa autoon (ovi jää auki, ehkä kuoro kuuluu nyt autoon ulkoa): K tulee takaisin ja lähtee liikkeelle. (YKSI PITKÄ KUVA)

11. INT. SAUNA. ILTAPÄIVÄ

KAIKKI LÄHIKUVIA

K:n kasvot, K katsoo ensin eteen, vilkaisee sivullee ja taas eteen kunnes kääntyy taas sivulle.

Spermapurkki ja ruisku, K ottaa ne.

K:n kasvot kun avaan purkkia ja laittaa ruiskua.

Kädet jossa näkyy purkki ja ruiskupurkissa.

K: kasvot, hän asettuu makaamaan, polvet jäävät kuvaan (käsi liukuu kohti haaroväliä)

K:n kasvot, kun makaa.

K:n polvet (vuorottele näistä kahdesta hyvä juttu)

LOPETUS: KASVOT K alkaa melkein itkeä – tuntuu pahalta, hän nousee ulos kuvasta.

EXT:

K: LK tärkeä käsivarajuoksu K:n edessä.

LAAJA (sivusta tai takaa) K: menee järveen pesemään alapäättään)
(Vältä liikaa alastomuus mutta jotain saa näkyäkin.

12. INT. MÖKKI. ALKUILTA

K istuu olohuoneessa ja tekee ristipistoa – (viimeinen kuvattu otto). Kamera zoomaan kohti ja K alkaa laulaa ERÄS TULEVA ÄITIÄ. Lopettaa laulun ja katsoo kameraan, musiikki jatkuu

TÄNNE SITTEN PITÄÄ LEIPOA SITÄ MUSAVIDEOMENOA:
VOI KÄYTTÄÄ SEURAAVIA:

K: seisoo ja katsoo kameraan (3 kuvakokkoa)
Kamera kuvaa tikapuiden läpi ja K kävelee pellolla puiden takaa – pysähtyy ja kaatuu (kaatuminen hieman köpö joten voi leikata kaatumisen aloituksesta hieman pois ja näyttää vain osa kaatumisesta)

Kukkien nostoa maasta ja viemistä sisään.
Kaislojen raivaamista rannassa.

K kerää vintillä muovipussiin muovileluja

TÄNNE KUVATAAN LISÄÄ MATSKUA VIELÄ.

HUOM: LAULUN LOPPUPÄÄ SEURAAVASTI:

13. INT. SAUNA. ILTA

KAIKKI LÄHIKUVIA

K:n kasvit, K katsoo ensin eteen, vilkaisee sivullee ja taas eteen kunnes kääntyy taas sivulle.

Spermapurkki ja ruisku, K ottaa ne.

K:n kasvit kun avaan purkkia ja laittaa ruiskua.

Kädet jossa näkyy purkki ja ruiskupurkissa.

K: kasvit, hän asettuu makaamaan, polvet jäävät kuvaan (käsi liukuu kohti haaroväliä)

K:n kasvit, kun makaa, nyt on hän on onnellinen
K:n polvet (vuorottele näistä kahdesta hyvä juttu)

LAAJA KUVA SIVUSTA, kun K makaa rauhallisesti.

13. INT. SAUNA. ILTA

14. INT. MÖKKI. ALKUYÖ.

K koskettaa sängyn reunarautaa

PK K koskettaa reunarautaa, laittaa valot kiinni ja kääntyy meihin selin nukkumaan

15. INT/EXT MÖKKI. AAMU (kaikki 30fps)

K petaa sänkyä, LAAJA

LK: K laulaa

*maailmanloppu tulee
ensimmäisenä hylätä:*

oma mukavuusalueemme

Laulu jatkuu mutta K ei jatka

K lakaisee lehdet ulkoa portailta.

K tomuttaa mattoa portaililla (sisältä ulos)

K tyhjentää jääkaapin.

K vie autolle tavaroita ja ottaa takakontista punaisen kanisterin.

K kävelee olohuoneeseen kanisterin kanssa (pöydällä näkyy rispistotyö), K avaa kanisterin.

K tulee ulos talosta levittäen bensavanaa maahan. pysähtyy ja sytyttää tulitikun.

K:n takaa ja kuvaan laskeutuu palava tulitikku – leikataan mustiin juurin kun K tipauttaa tikun.
