



Osaamista
ja oivallusta
tulevaisuuden
tekemiseen

Olivia Luukas

Keltanokasta tehostesankariksi

Laadukas foley elokuvan äänikerronnassa aloittelijan
näkökulmasta

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi (AMK)

Elokuvan ja television tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

10.5.2021

Tekijä(t) Otsikko	Olivia Luukas Keltanokasta tehostesankariksi
Sivumäärä Aika	42 sivua + 1 liitettä 10.5.2021
Tutkinto	Medianomi
Tutkinto-ohjelma	Elokuvan ja television tutkinto-ohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Äänisuunnittelu
Ohjaaja	Lehtori Aura Kaarivuo
<p>Opinnäytetyössä käydään läpi, miten kokematon foleyntekijä voisi päästä kiinni laadukkaan foley tekemiseen osana elokuvan äänikerrontaa.</p> <p>Työn ensimmäisessä osassa luvuissa 2-5 selvitetään, mistä foleyssa ylipäätään on kyse: sen määritelmä, historiallinen tausta, tekemiseen liittyvät työvälineet, työryhmä, työvaiheet, sekä foleyn tehtävä äänikerronnassa. Toisessa osassa, luvussa 6 tutkitaan taas, mistä foleyn laatu syntyy, haastattelututkimuksen muodossa. Luvussa käydään läpi haastateltavat ja tutkimuskysymyksiin saadut vastaukset teemoittelevan analyysin muodossa. Seitsemännessä luvussa, opinnäytetyön viimeisessä osassa kootaan 11-kohtainen esitys vinkeistä, joiden avulla kokematon foleyntekijä voisi päästä nopeasti kiinni laadukkaaseen tekemiseen. Vinkit on koottu sekä tutkimustuloksista, että kirjallisesta lähde-materiaalista, jota kirjoittaja luki opinnäytetyötä varten.</p> <p>Työn tavoite on kehittää omaa tekemistä, eli oppia itse lisää foleysta ja selvittää, miten omaa tekemistä voisi helposti parantaa. Toinen tavoite on edesauttaa muita aloittelijoita saavuttamaan laadukas foley nopeammin: Tuoda heille koostettua tietoa foleysta ja hyödyllisiä käytännön-neuvoja alan ammattilaisilta.</p> <p>Tutkimus on toteutettu haastattelututkimuksena, puolistrukturoidun haastattelun keinoin.</p>	
Avainsanat	elokuva, ääni, foley

Author(s) Title	Olivia Luukas From Rookie to a Sound-hero
Number of Pages Date	43 pages + 1 appendix 10 May 2021
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Film and Television
Specialisation option	Sound
Instructor(s)	Aura Kaarivuo, Senior Lecturer
<p>This final project is about how an inexperienced foley-maker can easily achieve a good-quality foley as a part of sound in film.</p> <p>The first part of my project, chapters 2-5, investigates what foley is generally about: its definition, historical background, equipment needed for it, workflow and its mission as a part of sound-narration. The second part of the project, chapter 6, investigates how the good quality of foley comes together in form of an interview-survey. Thus this chapter introduces interviewees and analyzes their answers to the questions asked, with themes. The third and last part, chapter 7, consists of an 11-point list of advice, with which an inexperienced foley maker could possibly accomplish better quality foley with less effort. The points of advice originate from the interviews made for this project and information from the literary sources related to it.</p> <p>The aim of the project is to increase its author's knowledge about foley and improve her own foleywork. Another goal is to help other inexperienced foley-makers improve their work by bringing forth useful information about foley in a well put-together presentation, and also views and advice from professionals.</p> <p>The inquiry utilizes semi-structured interview method.</p>	
Keywords	Film, Sound, Foley

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Mitä on foley? – Mistä siinä on kyse?	2
2.1	Foleyn määritelmä	2
2.2	Foleyn historia	2
3	Työvälineet	3
3.1	Foley stage	4
3.2	Foley-kuopat	5
3.3	Propsit	7
3.4	Äänityskalusto	11
3.4.1	Mikrofonit	12
3.4.2	Mikrofonivälineet	13
3.4.3	Tietokone ja äänitysohjelma	17
3.4.4	Äänikortti	17
3.4.5	Etuvahvistin	18
3.4.6	Aikakoodi	18
3.5	Muu tekniikka	119
4	Työryhmä ja työvaiheet	19
4.1	Työryhmä	19
4.2	Työvaiheet	21
5	Foley osana elokuvan äänikerrontaa	30
5.1	Foleyn rooli ja tyylilajit	30
6	Mitä on laadukas foley? – Haastattelututkimuksen tulokset ja analyysi	31
6.1	Haastateltavat	31
6.2	Analyysi	32
7	Minustako tehostesankari? – Vinkkejä	40
8	Yhteenveto	42
	Lähteet	43

1 Johdanto

Idea opinnäytetyöhöni lähti omasta kiinnostuksestani, kokemuspohjastani ja havainnoistani suhteessa foleeyn. Foley on aivan poikkeuksellinen osa-alue äänisuunnittelun työprosessissa: se on analogista, fyysistä, eläytymistä oman kropan kautta, jotain sellaista, mikä lähentelee näyttelijän työtä, tai tarkemmin ääninäyttelijän työtä – eli jotain aivan muuta kuin studiossa puurtamista tai hiljaista äänittämistä kuvauspaikalla.

En ole kuitenkaan kovin kokenut tekijä foleyyssa. Voisin sanoa olevani keltanokka, joka on seurannut foleya vähän ja tehnyt vielä vähemmän. Kuitenkin se vähä, mitä olen foleysta nähnyt ja kokenut, on ollut riittävää herättämään minussa viehätystä. Erityisesti muutamat sessiot Pelle Venetjoen kanssa ovat innostaneet minua, kun olen päässyt samaistumaan eri hahmoihin ja elokuvan maailmaan: se on ollut jollakin tavalla leikkiä – samanlaista kuin lapsuuden roolileikit.

Koska en tiedä foleysta kovinkaan paljoa eikä minulla ole kovinkaan paljon kokemusta, on opinnäytetyöni ensimmäinen tavoite oman osaamisen ja tietouden kehittäminen. Toinen tavoite on hyödyllisen tiedon tuominen järkevässä kokonaisuudessa toisille kaltaisilleni keltanokille, jotta heidän ei tarvitse tehdä samanlaista tiedonhankintaa kuin minun - että tieto on heille helposti saatavassa muodossa.

Näitä tavoitteita varten aion selvittää juurta jaksan, mitä foley on, mistä siinä on kyse, millaista laadukas ja onnistunut foley on ja miten sitä voi tehdä. Menetelmät tätä varten ovat teoreettisen tiedon selvittäminen kirjallisista lähteistä ja internetistä sekä kolmen kotimaisen foleyn tekijän haastattelut.

Lopullinen "tuote" prosessille on 11 kohdan vinkkilista keinoista, joilla kokematon keltanokka voi helposti päästä kiinni laadukkaaseen foleeyn, koottuna kaikesta läpikäymästäni tiedosta. Näin ehkä joku kaltaiseni kokematon tekijä voi tulevaisuudessa hyötyä tekemästäni työstä, omalla matkallaan kohti äänellistä tehostesankaruutta.

2 Mitä on foley? – Mistä siinä on kyse?

2.1 Foley'n määritelmä

Ääni-efekti tai **äänitehoste** on mikä tahansa keinotekoisesti tuotettu ääni - muu kuin musiikki tai puhe – joka luo vaikutelmaa draamallisessa esityksessä (Viers 2008, 1).

Foley-tehosteet ovat taas äänisuunnittelija Toivo Kallion määritelmän mukaan foley-artisteiksi kutsuttujen äänitehostetaiteilijoiden tuottamaa äänitehostemateriaalia, joka pyritään esittämään ja tallentamaan elokuvan tai muun teoksen tahdissa reaaliaikaisina ottoina. Nämä äänitehosteet tehdään hahmojen liikkumiselle, niiden askelille, esineille, sekä pienille hahmoihin ja tarinaan liittyville yksityiskohdille. (Kallio, sähköpostihaastattelu 30.6.2019)

Pelle Venetjoen mukaan selkeä määritelmä foleyille on se, että se on studiossa synkkaan äänitettyä materiaalia (Venetjoki, haastattelu 29.4.2019). Myös mm. foleyartisti/foleysupervisor Vanessa Theme Ament määrittelee foley'n käsityöksi ja taiteenlajiksi, jossa äänitehosteet suunnitellaan ja äänitetään liikkuvan kuvan kanssa synkkaan (Theme Ament 2009, xiv).

Äänitehostestudion Detroit Chop-Shopin perustaja, Ric Viers taas määrittelee foley'n modernimmin: Foley-tehoste on äänitehoste joko äänitettynä synkkaan kuvan kanssa tai etukäteen äänitetty tehoste käyttäen aitoja tai keinotekoisia propseja (Viers 2008, 252).

2.2 Foley'n historia

Kuvan kanssa synkroniin äänittäminen alkoi Universalilla tarpeesta saada synkronoitua ääntä *Showboat*-mykkäelokuvaan, kun kilpailijastudio julkaisi menestyksekkään *Jazz Singer* -elokuvan, joka oli ensimmäinen kokoillan elokuva, jossa oli synkronoitua ääntä ja huulisynkkaa (Wikipedia 2021b). Niinpä *Showboatia* varten vuokrattiin Fox-Case-äänitysjärjestelmä, joka oli liitetty yhteen projektorin kanssa, niin että orkesterin tuottama musiikki ja äänitehosteet voitiin äänittää synkkaan kankaalle heijastetun kuvan kanssa (Yewdall 2007, 403).

Äänitehosteita tuotti tiimensä kanssa mies nimeltä Jack Foley, Universalin entinen stunt-mies ja apulaisohjaaja, joka oli käynyt uutta FoxCase-äänitysjärjestelmää koskevan kurssin Etelä-Carolinan yliopistossa yhdessä muiden uudesta elokuvaäänialasta kiinnostuneiden kanssa (Yewdall 2007, 403; Theme Ament 2009, 7). Kun musiikkia soitettiin, oli Foley samalla sivummalla apureidensa kanssa ja tuotti kuvaan mm. väkijoukon ihmisääniä ja aplodeja. Kokonaisuutena tekniikka sai nimen *direct-to-picture*, ja *Showboatin* äänellisen onnistumisen jälkeen vastaava retrosoundtrack toteutettiin myös moniin muihin Universalin mykkäelokuihin. (Yewdall 2007, 403.)

Tämän *Showboat*-alkusysäyksen jälkeen Foley jatkoi työskentelyä Universalilla, kehittämällä työmuotoa, alaa, joka myöhemmin nimettiin hänen mukaansa (Theme Ament 2009, 6–7). Käytössään hänellä oli tuolloin optinen sound-on-film-tekniikka, joka tarkoitti äänen kulkeutumista äänitehoste-stagelta miksaajalle ja miksaajalta konehuoneeseen, jossa äänittäjän valvomat projektori ja optinen tallennin olivat - sekä paljon työvoimaa. Tähän aikaan käytössä ollut stagea, jolla Foley toteutti äänitehosteensa ja joka oli tätä tarkoitusta varten erityisesti rakennettu, kutsuttiin aluksi Foley'n huoneeksi ja myöhemmin Desilu Studiosin rakentamana Foley Stageksi. (Theme Ament 2009, 6–7; Yewdall 2007, 404.)

Foley itse oli ennen kaikkea "näyttelijä", jonka erikoisalaa oli erilaisiin hahmoihin samaistuminen (Yewdall 2007, 404). Lisäksi hän oli työssään keskeliäs ja teki monia kohteita mm. keittiövälillä ollessaan kotona (Theme Ament, 2009, 7–9). Stagella Jack tarttui moniin luoviin haasteisiin tuottaen kerran esimerkiksi 10 000 sotilaan askeleet *Spartacus*-elokuvaan tiimensä kanssa (Yewdall 2007, 404). Foley'n työ osoittautui urauurtavaksi, ja pian alkoivat muutkin studiot tuottaa äänitehosteita hänen menetelmillään. Kaikki kehitys voidaan kuitenkin johtaa takaisin Foleyhyn, jota pidetään alan ainoana perustajana (Theme Ament 2009, 7–9).

3 Työvälineet

Tässä luvussa esitellään foleya varten tarvittavat työvälineet, joita yleensä käytetään foleya tehdessä eli fasiliteetti ja sitä varten rakennettavat osat, propsit eli ääntä tuottava rekvisiitti ja äänitystä varten tarvittava tekniikka.

3.1 Foley stage

Elokuvamaailmassa **äänistage** on sekä visuaalisesti että auditiivisesti eristetyksi ympäristöstään rakennettu paikka, kuten vanha mykkäelokuvien aikainen kuvaus-stage, joka on eristetty valolta ja muokattu käyttötarkoitukseensa ääntä kuolettavalla materiaaleilla ja äänellisiä heijastumia vähentävillä rakenteilla (Viers 2008, 115). **Foley-stage** on taas ”tehokkaaksi rakennettu, tarkasti suunniteltu ympäristö” keskellä ”monenkirjavaa ro- munpaljoutta”, jota foleyä varten tarvitaan (Yewdall 2007, 405).

Foley-stageksi voi muuttaa entisen kuvaus-stagen lisäksi esimerkiksi tavallisen huoneen, autotallin tai kellarin, tai stagen voi rakentaa alusta (Viers 2008, 115–116; Theme Ament 2009, 56). Stagea rakennettaessa on syytä konsultoida sekä sähköinsinöörejä että itse foleyartisteja, jotta stagesta tulee toimiva sekä akustisesti, teknisesti, että työskentely-ympäristönä (Theme Ament 2009, 54–55; Yewdall 2007, 408). Kaikista tärkeintä on, etteivät äänet vuotaisi huoneesta sisään tai ulos ja että huoneen sisäiset äänelliset heijastumat olisivat mahdollisimmat vähäiset (Viers 2008, 115–116).

Foley stagea rakennettaessa huomioitavaa:

1. Foley-stagen sähköt tulee suunnitella mahdollisimman varhaisessa vaiheessa, suositeltavimmin jo silloin kuin stagea suunnitellaan ja perustuksia rakennetaan. Tärkeää on, ettei dynamiikaltaan vaihtelevia tehosteita äänitettäessä kuulu sähköistä johtuvaa huminaa tai hurinaa. Häiritsevä hurina voi esimerkiksi syntyä, kun mikrofonijohto ottaa virtaa toisen tyyppisestä sähköjohdosta, jos erityyppiset sähköjohdot ovat liian lähekkäin. Myös johtojen hyvä (riittävän paksu) maadoitus on tärkeää hurinan ennalta ehkäisemiseksi. Sähköjä suunnittelemaan kannattaa pyytää ekspertti. (Theme Ament 2009, 54–56.)
2. Foley-stageksi sopii paremmin suorakaiteen muotoinen huone kuin neliön muotoinen. Ylipäättänsä olisi tärkeää, että mitkään vastakkaiset pinnat huoneessa (katto, lattia, seinät) eivät olisi kohtisuorassa suhteessa toisiinsa aiheuttaen tärykaikua. Sen sijaan tulisi seinien, lattian ja katon heijastella ääniaaltoja hieman eri suuntiin, jotta ne eivät jää poukkoilemaan kahden pinnan väliin. Kaltevat seinät voidaan rakentaa jo olemassaolevien seinien sisään. (Theme Ament 2009, 55–57.)
3. Yleensä foley-stagen on tarkoitus olla mahdollisimman hiljainen ja kaiuton. Silti stagea ei pidä rakentaa täysin kuolleeksi. Foley-stagen seinien, katon ja lattian

pintojen olisi hyvä olla mahdollisimman monipuolisia ja materiaalien ja muotojen vaihtelu on toivottavaa. Ideaalista on vuorotella kovien heijastavien ja pehmeiden absorboivien pintojen välillä. Huonetta kannattaa kuunnella, ja näitä “ansoja” vaihdella ja muokata sen mukaan, mihin suuntaan huoneen akustiikkaa haluaa viedä. Viers suosittelee paksuja eristeitä sekä sivuille että kattoon. (Theme Ament 2009, 54, 57; Viers 2008, 116.)

4. Foley-studion lattian olisi hyvä olla kelluvaksi rakennettu, mikä tarkoittaa, että huoneen perustuksen ja kelluvan päällikerroksen väliin jää ilmaa (UK-Muovi). Tyhjäan tilaan voi laittaa vaahtomuovia tai muuta akustista materiaalia eristämään ääniä matkaamasta lattiarakenteita pitkin. Kelluva lattia on olennainen foleykuoppien kannalta: Jos lattia ei ole kelluva, saatetaan kuoppia joutua alustamaan matoilla, mikkiständiä pitämään patjojen päällä, ja mm. liikenteen äänet saattavat aiheuttaa häiriötä. (Theme Ament 2009, 58–59.)
5. Foleystagelle ja sen viereisiin huoneisiin johtavien ovien olisi hyvä olla tuplaovia (usein nimeltään desibeliovia) äänieristyksen toimimiseksi: ilmatiiviit ovet ja ovensaumat ennaltaehkäisevät ulkoa tulevia ääniä kuulumasta stagelle ja tarkkaamoon, stagelta tulevia ääniä kuulumasta tarkkaamoon ja tarkkaamosta kuuluvia ääniä vuotamasta stagelle (Viers 2008, 116; Theme Ament 2009, 63; Tee itse).
6. Foley-stagella tarvitaan monitori, josta kuvasynkan voi katsoa. On parempi valita monitori, joka ei tuota ääntä, jota vastaava televisio tuottaisi. Voi myös olla hyödyllistä, jos monitoria voi siirtää tai kääntää eri asentoihin. (Theme Ament 2009, 63.)
7. Propseja varten tarvitaan varastotila, johon propsit voidaan sijoittaa, ja josta niitä voidaan hakea nopeasti. Näin ollen tilan tulisi olla mahdollisimman lähellä stagea, riittävän suuri propsien säilytystä varten ja ergonomisesti järjestetty. Usein käytetyt propsit kannattaa sijoittaa lähemmäs, kuin harvemmin käytetyt. Yewdallin mukaan toimivan huoneen rakentamisesta on perillä parhaiten foley-artisti. (Yewdall 2007, 413; Theme Ament 2009, 67.)

3.2 Foley-kuopat

Foleykuopat ovat erilaisista materiaaleista koostuvia pintoja, joiden päällä askeleet ja tehosteet äänitetään. Kooltaan ne voivat olla esimerkiksi n.122 cm x 122 cm tai riittävän suuria, jotta jokaisen pinnan päälle mahtuu kaksi askeltajaa. (Viers 2008, 122–123; Theme Ament 2009, 63.)

Ideaalitilanteessa kuopat rakennetaan maa-alustalle, varsinkin betonikuoppa, joka tup-paa muuten kuulostamaan ontolta (Theme Ament 2009, 63; Yewdall 2007, 409). Kuoppia rakennettaessa ja suunniteltaessa on huomioitava niiden järjestys: miettiä mitä materiaaleja käytetään eniten. Kiinteäksi kannattaa rakentaa vain kaikista käyte-tyimmät pinnat, ja säilyttää loppuja erikseen (Theme Ament, 2009, 64–65). Äänitettä-essä pintojen alla käytetään usein mattoa tms. eristämään pinta ympäristöstään (Viers 2008, 122–123).

Yewdallin mukaan kuoppia tulisi vähintään olla seuraavat: betoni maapinnalla, kova-puulattia, linoleum tai/ja laattalattia, kokolattiamatto, marmori sekä kaistale oikeaa as-falttia betonipinnan vieressä (Yewdall 2007, 410). Ric Viersin mukaan yleisiä fo-leykuopan pintoja ovat taas sementtilattia, onttopuu, kiinteä puu, maa-alusta, marmori ja sora (Viers 2008 122). Vierekkäin kannattaa rakentaa sellaiset pinnat, joiden väliä askelletaan paljon. Voi olla myös loogista rakentaa ulkotilojen pinnat vierekkäin ja sisä-tilojen pinnat vierekkäin sekä pitää betonipintaa joidenkin pintojen vieressä, jotta ns. sisältä ulos- ja ulkoa sisälle -askellus voidaan toteuttaa helposti. Kaikuvat pinnat on säilytettävä muista erikseen, peitettynä. (Theme Ament 2009, 63.)

Ammattimaisissa studioissa luonnonalustat on yleensä kaivettu lattiaan (Viers 2008, 125–126). Mikäli maapinnalle perustettu maa-aineskuoppa ei onnistu, voidaan maa-aineskuoppa perustaa paksun mattokerroksen päälle tai 4” x 4” raamiin, vaneripohjalle, jonka sisään laitetaan paljon äänipeittoja (Viers 2008, 125–126). Kannattaa myös huomioida, että pehmeään maa-aineskuoppaan ei pidä käyttää purkkimultaa, sillä se haisee ja alkaa helposti tuottaa kasvustoa (Theme Ament 2009, 64).

Foleystagen **vesikuopan** täytyy olla riittävän syvä ja iso, että se kuulostaa valtamere-
ltä, syvyydeltään vähintään n. 60 cm (kuoppaa voi aina täyttää vähemmän tarvittaessa), roiskevaralla. Parasta on, jos kuoppa voidaan rakentaa kelluvan lattian alle, maa-
alustalle, niin että se voidaan huuhdella maahan, mutta jos tämä ei ole mahdollista, voidaan hyödyntää lattian yläpuolelle rakennettavaa kuoppaa ja pumppua. Jotta vesi-
kuoppa ei kuulosta kylpyammemaiselta äänitettäessä veden loiskuessa kuopan reuno-
ja vasten, voidaan kuopan reunat peittää kankaalla ja lisäksi äänitettäessä varoa ettei vesi osu kuopan reunoihin. (Theme Ament 2009, 66–67, 92; Yewdall 2007, 410-411.)

Ammattimaisella stagella pidetään lisäksi huolta foleystagen ja sen kuoppien hygieni-
asta. Varsinkin maa-aineskuopasta huolehditaan: aines vaihdetaan, sillä se kerää bak-

teereita ja pölyä aineista ilmaan ja huoneen muille pinnoille. Ilmavaihto toteutetaan eri aikaan kuin äänitys meluhaitan takia. (Theme Ament 2009, 69.)

3.3 Propsit

Mikä tahansa esine voi olla foleyproppi (Viers 2008, 126; Theme Ament 2009, 67): "Propsit ovat periaatteessa hyödyntöntä romua, josta lähtee hieno ääni", sanoo Yewdall (2007, 413, oma suomennos). Propseja löytyy mm. kotoa, kaatopaikalta, rautakaupasta, euromarketista jne. (Viers 2008 126–129). Näitä "ihmeellisiä esineitä" tarvitaan laaja valikoima varastoon stagen lähelle, stagella hyödynnettäviksi (Theme Ament 2009, 67).

Theme Ament jakaa propsien äänet kolmeen ryhmään: usein käytettyihin propseihin, äänitehosteita tukemaan käytettyihin propseihin sekä tuotannolle uniikkeihin ääniin (Theme Ament 2009, 90).

Kuoppien pintojen soundin muokkaamiseksi käytettyjä propseja:

- **Kahvinpurua ja hiekkaa** käytetään kuvaamaan eri rosoisia jalkakäytäviä: Rosoisia, likaisia jalkakäytäviä kuvaamaan käytetään enemmän hiekkaa ja hienompien kaupunginosien puhtaille jalkakäytäville käytetään hienommaksi jauhattua kahvinpurua tai hiekkaa (Theme Ament 2009, 90).
- Lunta varten on useita vaihtoehtoja: **vuorisuolaa, höylättyä jäätä (engl. shaved ice), yhdistelmä maissitärkkelystä** tms. Theme Ament käyttää mm. yhdistelmää, jossa on maissijauhoa, maissitärkkelystä ja maa-ainesta (engl. dirt). Theme Ament tähdentää, että lunta on myös monentyyppistä, minkä vuoksi yksi yhdistelmä ei välttämättä toimi joka kerta. (Theme Ament 2009, 91.)

Usein käytettyjä propseja ovat mm. :

- **Auton osat: kuomukatto ja ovet sekä ovenkahvat ja ikkunat.** Autopropseja voi olla useampia kuin yksi. Näitä käytetään lisäämään autolle äänellistä "elämää", perus auton ovi tehosteiden lisinä. (Theme Ament 2009, 69.)

- **Hana ja lavuaari**, sillä useissa elokuvissa nähdään astioita tiskialtaissa ja vesipisaroita. Mikäli stagelle ei pystytä rakentamaan toimivaa hanaa ja lavuaaria, on vähimmäisvaatimus suuri amme, johon voidaan kaataa ja jossa voidaan käsitellä vettä. (Theme Ament 2009, 69.)
 - **Paperi** muodossa tai toisessa; sitä on lähes jokaisessa elokuvassa ja tv-ohjelmassa. Yksi paperityyppi ei riitä, vaan niitä on oltava valikoima, jolla voidaan kuvata erilaisia papereita: sanomalehtiä, kopiopaperia, kirjoituspaperia (engl. note paper), post-it-lappuja, käärepapereita jne. (Theme Ament 2009, 92.)
 - **Pieni nahkalaukku, erilaisia avaimia ja käsirautoja, esine asetta varten ja pieni puupala pampuksi** kuvaamaan elokuvien poliisitarvikkeita: avaimia, käsirautoja, aseita ja pamppuja (Theme Ament 2009, 93).
 - **“Chair-life” esim. tuoleja, lautoja, trukkilavoja, sohvia, laukkuja** tuottamaan kaikenlaisia tuoleista kuuluvia ääniä: puutuolien narinaa, nahkan kitinää, rullattavista ja kääntyvistä tuoleista kuuluvia ääniä (Theme Ament 2009, 93-94).
 - **Tietokoneiden näppäimistöt**, mikäli kuvassa olevan tietokoneen naputtelu täytyy tehdä synkkaan (Theme Ament, 2009, 94).
 - **Selleri ja muut vihannekset** kauhutehosteiden kylkiäisiksi kuvaamaan rikkoutuvia luita (Theme Ament 2009, 94; Viers, 2008, 263).
 - **Tiskiaine** (engl. liquid detergent) käsissä sekä mm. **märkä säämiskä** tahmaisten kauhutehosteiden ääniksi (Theme Ament 2009, 94).
 - **Erilaiset lihatuotteet**, joita käytetään usein kauhutehosteissa (Theme Ament 2009, 94).
 - **Vanhat balettitossut ja höyheninen pölyhuisku** lintujen siiveniskuja varten (Theme Ament 2009, 95).
-

- **Rikottava lasimateriaali** lasin rikkoutumis -tehosteita kohentamaan. Tässä on tosin noudatettava varovaisuutta, tähdentää Theme Ament. (Theme Ament 2009, 95.)
 - Pirstaleiksi **mm. hiekkaa, kiviä, oksia, kolikkoja, noppia**. Pirstaleiden putoaminen maahan on yleinen foley-tehoste. Pirstaleita toteutettaessa on Theme Amentin mukaan tärkeää löytää oikea putoava materiaali oikealle pinnalle. Pirstaleita varten käytetään usein useampaa raitaa, joista yksi voi käsittää painavampia pirstaleita ja joku taas kevyempiä. (Theme Ament 2009, 95.)
 - **Oksat, kasvit ja kasvustot** kaikenlaisen kasvuston ääniksi. Näitä voidaan kerätä luonnosta tai pihoilta, ja kukkia ja kasveja voidaan myös ostaa. (Theme Ament 2009, 95.)
 - **Reput, laukut ja kangastavarat sekä oikeat armeijavarusteet** kohentamaan elokuvien armeijavarusteiden ääniä. Oikeat armeijavarusteet ovat vuokrattavia. (Theme Ament 2009, 95–96.)
 - Aseita varten **mm. oikeat aseet, erilaiset lelut, lähtölaukauspistooli**. Aseiden käsittelyäännet tehdään foleyssa, ja jos editointiaikataulu on kovin tiukka tai on joku muu syy voidaan aseiden lataamisen ja hylsyjen äännet myös tehdä foleyssa. Theme Ament sanoo käyttäneensä joskus myös **lukkoja, ovenkahvoja, nittoja ja kiintoavaimia (engl. wrench)** aseiden ääniksi. (Theme Ament 2009, 96.)
 - **Uhkapelikohtauksiin** tehdään paljon foley-tehosteita. Theme-Ament ei mainitse, mitä propseja kuvan vastineeksi käytetään. (Theme Ament 2009, 96.)
 - **Oikeat kuvanmukaiset urheiluvälineet** tehostamaan urheiluvälineiden ääniä (Theme Ament 2009, 96).
 - **Ihmiskroppa**. Ihmisten tuottamat kosketuksen äännet tehostetaan foleyssa: lyönnit, taputukset, halaukset ja rakastelun äännet (Theme Ament 2009, 96).
-

- Harjaamisen (eläinten harjaus, hiukset, hampaat jne.) ääniä tuottavat propsit, mikä tahansa **uskottava ”harja”, kuten esimerkiksi turkki tai peruukki.** (Theme Ament 2009, 96.)
- **Ruumiin putoamisen ääniä tuottavat painavat esineet** tai esimerkiksi **nahkatakista, tyynyistä ja puhelinluetteloista rakennettu ”nukke”,** joiden äänillä kohennetaan ruumiin putoamiseen käytettyjä äänitehosteita (Viers 2008, 253). Joskus artisti itse heittäytyy propsin kanssa maahan (Theme Ament 2009, 97).
- **Valikoima erilaisia kankaita** foleyn viimeiselle raidalle, jota kutsutaan nimellä ”cloth pass”, kangas-läpimeno, jossa foleyartisti seuraa dialogin ohessa näyttelijöiden liikehdintää tuottaen äänet heidän vaatteilleen (erityiset vaatteet kuten nahkatakki tai hääpuku eivät kuulu tähän yleiseen vaateraitaan). (Theme Ament 2009, 99–100.)

Foley-stagea ei tarvitse välttämättä itse rakentaa, vaan riittää, että valmiiksi olemassa olevaan stageen käy tutustumassa ja tarkistaa, onko se käyttökelpoinen. Stagella kannattaa Yewdallin mukaan käydä vierilemassa, kun stage on käytössä ja työntekijät ovat toimissaan ja kun stage on pimeänä, ja myös asiakkaan kanssa ja ilman asiakasta. Vierailuihin on hyvä valmistautua etukäteen tutustumalla stagen infoon (mm. krediittilista) sekä stagella työskennelleiden foleyartistien työnäytteisiin. (Yewdall 2007, 408.)

Kun stage ei ole käytössä ja vierilemassa on yksin, on stagesta hyvä tehdä muistiinpanoja tutustuessaan siihen ja sen kuoppiin, propseihin ja akustiikkaan. Olennainen osa tutustumista on testata stagea itse mm. kävellen kuoppien päällä kuulostellen, millaista työskentely kyseisessä stagella on. Tärkeää olisi huomioida ainakin kuoppien järjestys ja niiden vierekkäisyydet, jotta voidaan tietää miltä pinnalta on mahdollista askeltaa ja mille pinnalle, mitä pintoja on saatavilla (vähintäänkin betoni maapinnalla, kovapuulattia, linoleum tai/ja laattalattia, kokolattiamatto, marmori ja betonin vieressä kaistale oikeaa asfalttia), millainen vesikuoppa on (riittävän syvä, pinnoite joka ei tuota huonoa ääntä veden läiskyessä reunoja vasten, perustus kaivettu lattiaan ja kuopan huuhdeltavuus), narisevan lankkulanttian mittasuhteet ja materiaali (lankkujen koko 1”x4” ja materiaalina ei-kovapuu) sekä millainen propsihuone on. (Yewdall 2007, 408, 410.)

Kun stage on käytössä, on mahdollista tutustua sen toimintaan ja työntekijöiden toimimiseen foley-session aikana seuraamalla sessiota hiljaa vierestä. Stagen ollessa käytössä kannattaa kiinnittää huomiota mm. siihen, miten miksaaja ja artistit kiinnittävät huomiota mikrofonien sijoitteluun, sekä äänitystasoon. Hyvän miksaajan tulisi olla valmistautunut säätämään mikrofonin sijoittelua, mikäli hän ei ole tyytyväinen kuulemaansa. (Yewdall 2007, 422.)

Sitten tärkeää on huomioida miksaajan ja artistien yhteistyö: toimivatko he yhteen vai yksilöinä, ja vallitseeko heidän välillään keskinäinen kunnioitus, niin että miksaaja tuo omistautumisensa artistin tuottamaan materiaaliin (ei kuulosata lattealta tai valjulta) (Yewdall 2007, 423)? Miksaajan tulisi myös kirjoittaa muistiinpanoja foley cue sheetiin. Tässä miksaajilla on monesti omat prioriteettinsa, joten miksaajan henkilökohtaisiin työskentelytapoihin on syytä tutustua, mikäli tietää etukäteen tulevansa työskentelemään kyseisen miksaajan kanssa. (Yewdall 2007, 422.)

Teknisesti stagella on tutkittava, onko sen eristys riittävä: kuuluuko äänityksessä matalana ilmanvaihto, lähellä olevat liikenneväylät ja lentokoneet; nykyajan laadukkaat ja herkäät mikrofonit paljastavat tällaiset akustiset ongelmat. Konehuoneen puolelta kannattaa tutkia äänitys- ja signaalin prosessointilaitteisto ja tehdä niistä lista. (Yewdall, 2007, 423–424.)

3.4 Äänityskalusto

Stagelle tarvitaan äänityskalustoa: Tietokone ja äänitysohjelma, kuten Protools, mikrofoneja 2-3 vaihtoehtoista (valmistajat Schoeps, Sennheiser, Neumann tyypillisesti käytettyjä foleyssa), vahvistin, teknologiaa aikakoodia varten, sekä jonkinlainen systeemi stagen ja tarkkaamon välistä kommunikaatiota varten. (Theme Ament, 2009, 69)

Kun foleya äänitetään, on tavoitteena saada nauhoitus kohdistumaan äänilähteeseen ja minimoida huoneen taustäänet. Siksi äänitys toteutetaan lähimikitystekniikalla, yleensä ”kuivana”, ilman tehosteita (tehosteet lisätään jälkikäteen). (Viers, 2008, 122. Theme Ament, 2009, 119–120.)

Jotkut tekijät ovat tosin halunneet kyseenalaistaa tätä menetelmää, kuten SSE Mark Mangini, joka muutti foleyn tekotapaa elokuvaa *Green Mile* varten. Elokuvassa foley

toteutettiin auditiivisesti uskottavassa tilassa ja askeleet äänitettiin paikallaan askeltamisen sijaan liikkuvasti mikrofonipuomin avulla. (Theme Ament, 2009, 70–71)

Lisäksi jotkut miksaajat ovat muuttaneet työnkuvaansa laajemmaksi käsittämään myös plugarien käytön ja äänenmuokkauksen, pelkän äänittämisen lisäksi (Theme Ament, 2009, 119–120).

3.4.1 Mikrofonit

Mikrofonivalinnat vaihtelevat miksaajan mukaan, ja niihin vaikuttaa myös äänitystagen äänenlaatu. Foley varten tarvitaan mikrofoneja, jotka pystyvät tallentamaan laajaa dynamiikkaa äänitettäessä askeleita ja erilaisia propseja (Theme Ament 2009, 69). Useimmilla foley-miksaajilla on omat suosikkimikrofoninsa, eivätkä he Theme Amentin mukaan juuri testaile ja vaihtelevat mikrofoneja, kuten vaikka musiikki-insinöörit tekevät (Theme Ament 2009, 125). Warner Brothersin foleymiksaaja David Jobe käyttää alalla suosittuja merkkejä: Schoeps:in, Sennheiserin ja Neumannin mikrofoneja. Sennheiseria hän käyttää huonemikrofonina, koska se pakkaa iskuja (engl. “packs a punch”) Neumannia koska se on laajakalvoinen, ja Schoepsia koska se on laadukas ja lämpimän kuuloinen. Vaikka mikrofonivalinnat vaihtelevatkin miksaajien mieltymysten mukaan, on alalla joitakin vakiomikrofoneja: Tällaiseksi Theme Ament mainitsee esimerkiksi Sennheiser 416 haulikkomikrofonin, joka on soundiltaan hyvä keskitaajuuksissa ja kirkkaan kuuloinen. (Theme Ament 2009, 122–123, 125.)

Mikrofoneista tärkeää on tietää mitä mikrofonia käyttää ja mihin (Yewdall 2007, 71–72). Yleisesti mikrofonit jakautuvat sen mukaan ovatko ne dynaamisia vai kondensaattoreita (tai ribboneita, joita ei niin yleisesti käytetä äänitehosteiden äänittämiseen) eli minkä **tyyppisiä** ne ovat; sen mukaan millainen **suuntakuvi** niillä on eli miten ne suhtautuvat eri suunnista tulevaan ääneen, sekä millainen **taajuusvaste** niillä on eli miten ne toistavat eri taajuuksia. (Yewdall 2007, 70; Wikipedia 2021c; Viers, 2008, 17–18.)

Dynaamiset mikrofonit ovat toimintaperiaatteeltaan kondensaattoreihin verrattuna karkeita ja selviytyvät useista erilaisista äänitystilanteista. Nämä mikrofonit toimivat sisäänrakennetun kelan avulla, joka liikkuu ääniaaltojen mukaan vahvassa magneettikentässä; Seurauksena kelaan indunsoituu vaihtojännite, jonka heikon sähköisen signaalin johtimet kuljettavat vahvistettavaksi, niin että signaalista tulee esityskelpoinen Tästä dynaamisten mikrofonien yksinkertaisesta rakenteesta johtuu niiden epäherk-

kyys, mikä on sekä niiden valtti, että haitta: Epäherkkyytensä tähden ne hylkivät häiriöääniä, mutta myös tallennettava äänilähde on oltava mikrofonialueella. Dynaamiset mikrofonit ovat passiivisia, eli eivät tarvitse toimiakseen 48 voltin fantom-virtaa (AEA Ribbon Mics & Preamps, 2020). (Korpinen & Kenttämies 2006; Ruippo 2010; Yewdall 2007, 71)

Kondensaattori mikrofonit ovat toimintaperiaatteeltaan monimutkaisempia, kuin dynaamiset. (Wikipedia, Mikrofoni, luettu 20.8.2020). Nimensä mukaan ne sisältävät kondensaattorin: metallilevyn ja sähköä johtavan kalvon, joka liikkuu ääniaaltojen mukana, ulkoisen virran (patterit tai fantom-virta) luomassa sähkökentässä. Tämä liike synnyttää etäisyyden vaihteluita kalvon ja metallilevyn välillä, mikä puolestaan aiheuttaa kondensaattorissa varauskyvyn vaihteluita, eli varausvirtoja, joita voidaan sähköisesti vahvistaa ja johtaa mikrofonikaapelilla eteenpäin. (Korpinen & Kenttämies 2006)

Kondensaattori-mikrofonit ovat kahdesta em. mikrofonityypistä herkempiä, mutta menevät sen vuoksi myös helpommin rikki, sillä niiden kalvo ei kestä jatkuvia kovia äänenpaineita. Kondensaattorit ovat kuitenkin kaikista yleisimmin käytettyjä mikrofoneja äänityksiin: Hallitussa ympäristössä ne kykenevät tallentamaan ääntä todemmukaisemmin, kuin dynaamiset mikrofonit. Kondensaattori mikrofonit käyttävät vaativat aina toimiakseen joko pariston tai 48 V fantom-virran. (Korpinen & Kenttämies 2006; Ruippo 2010; Viers 2008, 16–17, oma suomennos.)

3.4.2 Mikrofonivälineet

Mikrofonivälineiden tarkoitus on erottaa mikrofoni ympäristöstään ja suojella sitä haitallisilta elementeilä: tuulelta, värinältä ja kovilta äänenpaineilta (Viers 2008, 38).

Kehto on mikrofoniväline, joka estää käsittelyäänien siirtymistä äänitykseen: mikrofoni eristetään asettimestaan kuminauhojen avulla. Käsillä pidettävät kehdot ovat nimeltään pistooleita (engl. pistol grip). Kehdot voidaan usein kiinnittää puomin päähän. (Viers 2008, 38–40.)



Kuva 1. Pistooli-kehto (Lunchbox Audio 2021)

Tuulisuojat ovat mikrofonivälineitä, jotka suojelevat mikrofonia tuulelta. Yksinkertaisimmillaan tuulisuoja on vaahtomuovinen sukka, joka kiinnitetään mikrofonin päälle. Tuulisuoja voi myös olla kehdon päälle kiinnitettävä muovinen zepeliini. Mikäli olosuhteet vaativat zepeliinin lisäksi vielä tehokkaampaa suojaa tuulelta, voidaan zepeliinin päälle laittaa karvainen suojasukka, ”kissa” (esim. Rycote- valmistajalta). (Viers 2008, 40–42.)

Mikrofoniständi on teline, johon mikrofoni kiinnitetään, kun sitä ei haluta pitää kädessä. Mikrofoniständejä on monenlaisia. Tärkeintä on että ständi on vakaa: Löysät ruuvit teipataan ja ständin jalkojen alla tulee olla kumitassut. (Viers 2008, 42.)

Puomi on eräänlainen vapa, joka mahdollistaa äänityksen etäämmältä. Niitä käytetään yleisimmin elokuva- ja tv-tuotannoissa dialogin äänityksessä, mutta voivat olla hyödyllisiä äänitehosteiden äänittämisessä. Puomeja on yleisesti kahdenlaisia: kiemurakaapelisia ja suorakaapelisia. Suorakaapelisista puomeista kaapelin voi irrottaa ja vaihtaa puomin ulkopuoliseen kaapeliin. Kiemurakaapeliset ovat näistä kahdesta painavampia, suorakaapeliset turvallisempia äänen kannalta. (Viers 2008, 43–44.)



Kuva 2. Puomi, mikrofoni tuulisuojalla ja puomimies (Neewer)

Pop filteri on “tuulisuoja”, joka suojaa mikrofonia plosiiveilta, mikäli puhuja ei osaa teknisesti muuntaa puhettaan pehmeämmäksi (Viers 2008, 44).

Pad:it ovat joko erillisiä tai mikrofonissa kiinni olevia elementtejä, jotka vaimentavat korkean äänenpaineen matalammaksi. Niitä voidaan hyödyntää esim. äänitettäessä räjähdyksiä, pistoolinlaukauksia, huutoja jne. (Viers 2008, 45).

Kaapeleita on kahdenlaisia: **balansoituja ja balansoimattomia**. Balansoimattomissa kaapeleissa on kaksi johtoa: kuuma ja maa, ja ne ovat alttiita häiriöäänille. Xlr-kaapelit ovat balansoituja: niissä on kuuma, kylmä ja maa ja niitä voidaan hyödyntää pidemmällä välimatkoilla. 48 voltin fantom-virtaa voidaan hyödyntää ainoastaan balansoituja kaapeleita pitkin. Kaapeleihin kannattaa investoida ja niitä kannattaa käsitellä huolellisesti. Kaapelit ovat useimmiten syynä häiriöihin äänessä, luultavammin kuin mikrofonit tai tallentimet; kaapelin toimivuuden voi testata kaapelintestaajalla, joka analysoi mikä johdoista on viallinen. (Viers, 2008, 45–46.)



Kuva 3. Balansoitu (ylhäällä) ja balansoimaton johto (Principal Audio, Youtube 2015)



Kuva 4. Balansoidut xlr (vas.) ja trs -liittimet (St. Paul's Sound, 2020)

Phantomille on olemassa myös erillisiä **virtalähteitä**, jotka toimivat pattereilla. (Viers, 2008, 47)

Mikrofoneja varten on **silica gel**-pakkauksia, jotka imevät kosteutta, etteivät mikit kärsi kosteudesta (Viers 2008, 47).

3.4.3 Tietokone ja äänitysohjelma

Foleya varten tarvitaan tietokone ja äänitysohjelma (Theme Ament 2009, 69). Foleya äänitettäessä ei tarvita erillistä tallenninta, vaan ääni voidaan tallentaa suoraan äänitysohjelmaan (Yewdall 2007, 435). Jopa yksinkertainen versio ohjelmasta kelpaa yleensä foley:a varten (Theme Ament 2009, 69). Ohjelman sisällä kannattaa toteuttaa mahdollisimman yksinkertainen sessio, jotta se ei ylikuormita tietokonetta ja saa sitä "kyykäämään" (Venetjoki, haastattelu 29.4.2019).

3.4.4 Äänikortti

Äänikortti tai **audio interface** on äänitykselle välttämätön elementti, joka liitetään tietokoneen jatkoksi äänitysohjelmaa varten, tietokoneen äänellisten ominaisuuksien parantamiseksi. Kiinteä äänikortti tai vaihtoehtoisesti erillinen interface USB-äänikortti toimii välikappaleena, jonka kautta tietokoneelle voidaan syöttää sisääntuloja tai ottaa ulostuloja (Muusikoiden.net 2011). Myös phantom-virta voidaan syöttää mikrofoneille interfacen kautta. (Mallery 2011)



Kuva 5. Kiinteä äänikortti PCIe väylään (Verkkokauppa Oyij 1992-2021a)



Kuva 6. Focusriten Scarlett USB- äänikortti (interface) (Verkkokauppa Oyij 1992-2021b)

3.4.5 Etuvahvistin

Vahvistin on elementti, joka vahvistaa signaalin tehoa, joka sille syötetään. (Wikipedia 2020b). Esivahvistin/etuvahvistin on taas vahvistin, joka muuttaa mikrofonitasoisen signaalin linjatasoiseksi päätevahvistimelle (Wikipedia 2020a). Etuvahvistin on hyödyllinen mikrofoneja varten, sillä se nostaa hiljaisen signaalin tasoa, vähentää äänityksen suhinoita ja huminoita ja voi toimia digitaali/analogi muuntimena, mikäli muunnin on siihen rakennettu. (Sweetwater 2020; Theme Ament 2009, 69)

Etuvahvistimia on erillisiä, mutta myös interfaceen sisäänrakennettuja. Jotkut vahvistimista värittävät ääntä enemmän, kuin toiset. Koska foleyn on tarkoitus olla "läpinäkyvä", voidaan päätellä että hyvä etuaste foleya varten on sellainen, joka värittää ääntä mahdollisimman vähän. (Sweetwater, 2020; Sean Divine, Youtube 2019.)

3.4.6 Aikakoodi

Aikakoodia ääniohjelmassa tarvitaan videon synkronisointiin ohjelman aikajanan kanssa. Aikakoodia varten on olemassa digitaalisia työkalupakkauksia, kuten Jody Thomas:in käyttämä Digi 02 DV Tool Kit, jotka mahdollistavat aikakoodin käyttämisen sellaisessa Protools-ohjelman versiossa, joka ei itsessään sisällä aikakoodia. Mikäli käytössä on HD versio Protools -ohjelmasta, ei erillistä työkalupakkausta tarvita. (ExpertVillage Leaf Group, Youtube 2008; AimTV, Youtube 2012; Theme Ament 2009, 69.)

3.5 Muu tekniikka

Kovalevyt ja varakopiot

Foley-sessiot on hyvä pitää ulkoisella **kovalevyllä**, samoin kuin QuickTime-tiedostot ja äänikirjastot, ettei tietokone kuormitu liikaa. Tätä varten Yewdall käyttää Avastorin kovalevyä ja Firewire-kanavaa, jotka mahdollistavat nopean datan siirtämisen. (Yewdall 2007, 289.)

Foleya tai ADR:ää (jälkiäänityksiä) tehdessä työ on lisäksi varmuuskopioitava, materiaalin suojelemiseksi, ettei sitä menetetä.

4 Työryhmä ja työvaiheet

Tässä luvussa esitellään foleya varten tarvittava työryhmä eli keitä kaikkia foleya tekemään tarvitaan ja kuka on missäkin roolissa, sekä foleyyn liittyvät työvaiheet spottauksesta masterointiin.

4.1 Työryhmä

SSE

Ennen jälkitöiden alkua, muodostetaan äänitiimi. Äänitiimiä kokoamaan ja johtamaan valitaan ensiksi **SSE**, eli **supervising sound editor** (Suomessa SSE:tä vastaa äänisuunnittelija, koska työryhmää ei aina ole): SSE rakentaa koko äänellisen työryhmän, etsien eri osa-alueille työntekijät ja jakaa työt tekijöille, sekä toimii kommunikoina äänitimin ja kuvapuolen, tuottajan ja ohjaajan välillä (Theme Ament 2009, 36; Yewdall 2007, 279, 281). SSE:n vastuulla on taiteellisen äänellisen kokonaisuuden saumaton rakentuminen, kun äänen eri osa-alueet tuodaan yhteen, sekä kokonaisuuden syntyminen annettujen resurssien puitteissa (Yewdall 2007, 279, 281, 283). SSE:n olemassaolon pointti kaiken kaikkiaan on, että äänelle on olemassa vastuhenkilö, joka pitää huolta äänen "kotitaloudesta", niin että kaikki osa-alueet tulevat hoidetuiksi (Theme Ament 2009, 42–46).

Muu äänitiimi

Muu äänitiimi rakentuu SSE:n toimesta hänelle uskottujen resurssien, ajan ja budjetin, perusteella. Kartoitettuaan elokuvan äänelliset tarpeet, SSE arvioi, miten jo mukana olevat tekijät luultavasti tulevat työskentelemään ja millaisessa sotasuunnitelmalla äänellisiin tarpeisiin ja odotuksiin voitaisiin vastata, jo ennen kuin projekti edes alkaa. Mikäli SSE päättää lähteä projektiin mukaan, valitsee hän sitten tuotannolle lopun äänitiimistä: äänileikkaajat dialogiin, atmoihiin ja tehosteisiin (Amentin mukaan myös leikkaaja ADR:ään, joka vastaa myös dubbaus-sessioista), äänisuunnittelijan (USA:n tyyliin, ei vastaa samaa tittelä kuin äänisuunnittelija Suomessa), Foley artistit, ADR- (jälkiäänitys) ja Foleymiksaajat, loppumiksaajan, sekä mediansiirtämis-tiimin (engl. transfer department crew), mikäli tuotanto sitä tarvitsee. Jos budjetti sallii, saattaa SSE valita useamman leikkaajan kullekin alueelle, mikä helpottaa kiirettä. Musiikki tulee valmiina erillisestä yksiköstä, eivätkä säveltäjä ja hänen tiiminsä ole siksi osa muuta äänitiimiä. (Yewdall 2007, 281–283; Theme Ament 2009, 36.)

Foley-tiimi

Foley-tiimiin valitaan ainakin yksi **foleyartisti**, sekä **foley supervisor** tai **supervising foley-editor** johtamaan foleytiimiä ja toimimaan foleytiimin ja SSE:n välillä; tekemään listaukset, sekä huolehtimaan että listaukset tulevat katetuksi ja työpäälki on asianmukaista, sekä **foley-editorit** (pienissä tuotannoissa voi ilmetä multitask:austa) (Theme Ament 2009, 36–38, 41). Joskus supervisor:ia ei palkata ollenkaan, vaan foleyeditorit hoitavat listaukset (engl. foley cue sheets), ja foley-session johtajana toimii joku muu, kuten yksi ”johtava” foleyartisti (engl. supervising foley artist) (Yewdall 2007, 286–287; Theme Ament 2009, 41, 118). Toisinaan taas palkataan supervisor, joka on samalla johtava foleyartisti, mikä on tuotannolle bonusta (Yewdall 2007, 287).

Aina SSE ei itse valitse jokaista ”alempaa” työntekijää, vaan johtava foleyartisti voi valita alaisensa, tai artistit tulevat tietyn fasiliteetin/stagen mukana. Foleyartistit ovat kuitenkin SSE:n suurin huolenaihe ja siksi heidät valitaan foleytiimissä ensimmäisinä, jolloin muu foleytiimi rakennetaan foleyartistien ympärille. (Theme Ament 2009, 118)

4.2 Työvaiheet

Spottaus

Spottaus on elokuvan läpikäyntiä kohtaus kohtaukselta ja elementti elementiltä (Yewdall 2007, 173).

Spottaus-sessioihin voivat vaihtelevasti ottaa osaa eri osa-alueista vastaavat tekijät, joiden tarvitsee saada ensikäden tietoa ohjaajalta hänen visiostaan elokuvan ääntä koskien: Spottaukseen voivat ottaa osaa esimerkiksi ohjaaja, kuvaleikkaaja ja SSE tai ohjaaja, säveltäjä ja SSE tms. (Theme Ament 2009, 44). Myös eri äänellisillä osa-alueilla voi olla omat spottaus-sessionsa ohjaajan kanssa – tai SSE:n kanssa, joka ohjaajan puolesta jakaa ohjaajan kanssa keskustellun vision eteenpäin. (Yewdall 2007, 173)

Spottaus-sessioita voi olla vaihteleva määrä, vaihtelevilla kokoonpanoilla. Yewdallin mukaan viisas SSE jakaa spottauksen kahteen sessioon: Ensimmäisessä sessioista käydään läpi dialogia, ADR:aa ja joukkoääniä (engl. group walla) koskevat tarpeet ja siihen ottaa osaa SSE, dialogieditori, ADR-tarkkailija, ohjaaja, tuottaja ja kuvaleikkaaja. Toisessa käydään läpi äänitehosteiden ja taustojen spottaus SSE:n, äänisuunnittelijan (USA:n tyyliin), ohjaajan ja mahdollisesti äänitehoste-editorin/editorien kesken. Nämä sessiot tapahtuvat kuvaus-jakson jälkeen, mahdollisesti samanaikaisesti kuvaleikkauksen kanssa. (Yewdall 2007, 175–176.)

Ennen sessioita SSE käy läpi ja arvioi kuvauksista tulleen äänimateriaalin, johonkin pisteeseen tehdyn leikkaus-version kanssa, oikeata kuuntelua vastaavassa fasiliteetissa, jotta hän kykenee selvittämään kentällä äänitetyn dialogin laadun. Katsomalla leikkaus-version hän saa tuntuman elokuvan äänellisestä sisällöstä, sekä kuvaleikkauksyylistä, ja pystyy päättelemään mahdolliset äänelliset ongelmat. Lisäksi hän arvioi, mitä kentällä äänitetyle materiaalille on tehtävä. (Yewdall 2007, 174–175.)

Theme Amentin mukaan taas äänen jälkitöiden workflow alkaa spottaus-sessiosta kuvaleikkaajan, ohjaajan (ja mahdollisesti ADR-leikkaajan) ja SSE:n kesken (joskus ohjaaja ei ehdi mukaan, jolloin kuvaleikkaaja antaa ohjeet ohjaajan sijaan). Tässä sessiossa SSE kirjoittaa muistiinpanoja ääntä koskevista odotuksista: mm. tyylistä, dramatiikasta, ohjaajan tarkemmista ideoista, jatkumoista ja aikataulusta. Myöskin tarvittavasta

ADR:stä, erityisistä huolenaiheista ja aikataulusta muistiinpanot ja väliaikais-versioista (engl. temp dubs), uusintakuvauksista ja kuvan muutoksista keskustellaan. Tämän jälkeen SSE tekee työnjaon siitä, kuka on vastuussa mistäkin tehosteesta. Ideaalitilanteessa jokainen editori tietää SSE:n kommunikoiduttua heille tämän spottauksen jälkeen, keitä äänitiimissä on, mistä heidät löytää ja kuka on vastuussa mistäkin ja millä aikataululla. Mikäli ADR -vastaava ei ole mukana tässä ensimmäisessä spottaus-sessiossa, saa hän oman spottaus-sessionsa SSE:n kanssa. Myös vastuussa oleva foley-editori saa oman spottaus-sessionsa SSE:n kanssa. (Theme Ament 2009, 37, 44, 45–46, 47.)

Yewdallin mukaan foleyn spottauksessa SSE ja supervising foley-editor käyvät läpi kuvan ja spottaavat foleyn keskustellen yksittäisistä tehosteista, jotka vaativat huomiota, jonka jälkeen foley supervisor järjestee tuotannon (engl. programs the entire show) foley askeleita ja propseja varten (2007, 417).

Listaus (engl. cueing)

Listaus on spottauksessa päätettyjen konseptien ja rajoitusten muuttamista stagella käytettäväksi listoiksi (Theme Ament 2009, 48). Listat toimivat suuntaa antavina yhteisinä ohjeina, "karttana", koko foley-tiimille, jotta kaikki ovat pysyvät kärryillä siitä, mitä ollaan tekemässä, ja kaikki tarvittavat äänet tulevat katetuiksi (Theme Ament 2009, 52; Yewdall 2007, 425, 427). Listaukset voivat olla käsintehdyt, tai ne voidaan tehdä suoraan protoolsiin, mikä on nykyään yleisempää (Theme Ament 2009, 48–51). Mikäli artistit ja miksaaja haluavat, voivat he vielä muuttaa listoja sessiossa tarpeen mukaan; listat on tehty heidän työtänsä palvelemaan (Yewdall 2007, 425; Theme Ament 2009, 50, 52).

Listauksessa kaikki äänitettäväksi sovitut elementit järjestellään äänitystä varten. Protoolsissa tämä tarkoittaa tyhjien, nimettyjen, "palikoiden" merkitsemistä session aikajanelle, mikä siirretään stagelle ulkoisella kovalevyllä, niin että äänitykset voidaan tehdä suoraan palikoiden päälle (lisäksi aikajana voidaan myös tulostaa). Käsintehdyssä listassa elementtien nimet kirjoitetaan pystysuoriin sarakkeisiin. (Theme Ament 2009, 48.)

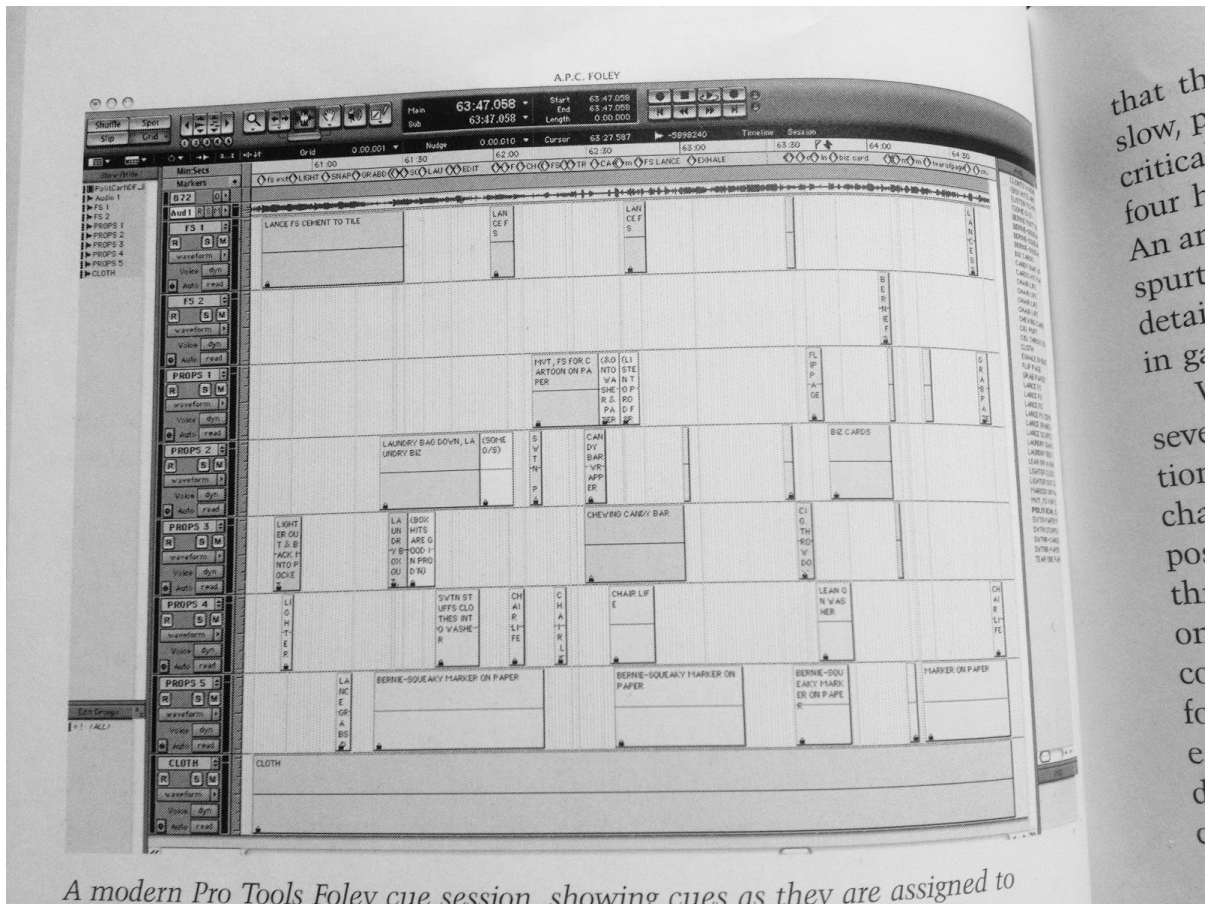
Listauksessa on hyvä noudattaa sekä kategorisointia, että priorisointia: Äänien merkitseminen kategorioittain, "ruokaryhmittäin" raidoille helpottaa foleyartistien työtä, koska

heidän ei tarvitse vaihdella propseja/propsityyppejä äänien välillä niin paljon, ja miksaajien työtä, koska mikrofonien säätöjä ei tarvitse vaihdella koko ajan; priorisointi taas on välttämätöntä siksi, että foley-sessioissa aikaa on aina rajatusti. (Theme Ament 2009, 51–52.)

Yleinen käytäntö on että keskeisten henkilöiden askeleet tulevat ensimmäisille raidoille: Päähenkilön askeleet tulevat raidalle 1, toisen päähenkilön askeleet raidalle 2 ja keskeisten sivuhenkilöiden askeleet raidalle 3. Näistä seuraavalle yhdelle tai muutamalle raidalle tulevat "BG" (engl. background) -askeleet eli taustalla olevien henkilöiden askeleet. Seuraavat kanavat käytetään propseille kategorioittain ja viimeinen raita on omistettu pelkästään kankaalle. (Theme Ament 2009, 48; Yewdall 2007, 426.)

Aikoinaan, analogiaikana, raitoja oli käytettävissä vain kahdeksan, ja Yewdallin esimerkki käsintehdyistä foleylistauksesta noudattaa tätä käytäntöä (Theme Amentin vastaava esimerkki sisältää 12 raitaa). Protocolsissa raitoja on käytettävissä enemmän, mikä voi osaltaan tuoda työskentelyyn joustavuutta, mutta myös omanlaisia ongelmiaan rajattomuuden tähden: Materiaalia voi tulla helposti liikaa, mikä sekä hankaloittaa editorin työtä (esim. jos foleyssa on katettu ääniä, joille on jo vastine lujana efektinä), että maksaa rahaa. (Yewdall 2007, 328.)

Listaus on myös hidasta ja usein yksitoikkoista, mutta Theme Amentin mukaan mitä tarkempi ja suunnitelmallisempi listaus on, sitä rennompi foley-sessiosta tulee. Kokenut editori listaa 10 minuuttia elokuvaa n. neljässä tunnissa, mikäli elokuva ei ole toiminta-elokuva tai animaatio, jotka vievät enemmän aikaa. (Theme Ament 2009, 51–52.)



A modern Pro Tools Foley cue session, showing cues as they are assigned to

Kuva 7. Prototolsiin tehty listaus (Theme Ament 2009, 50)

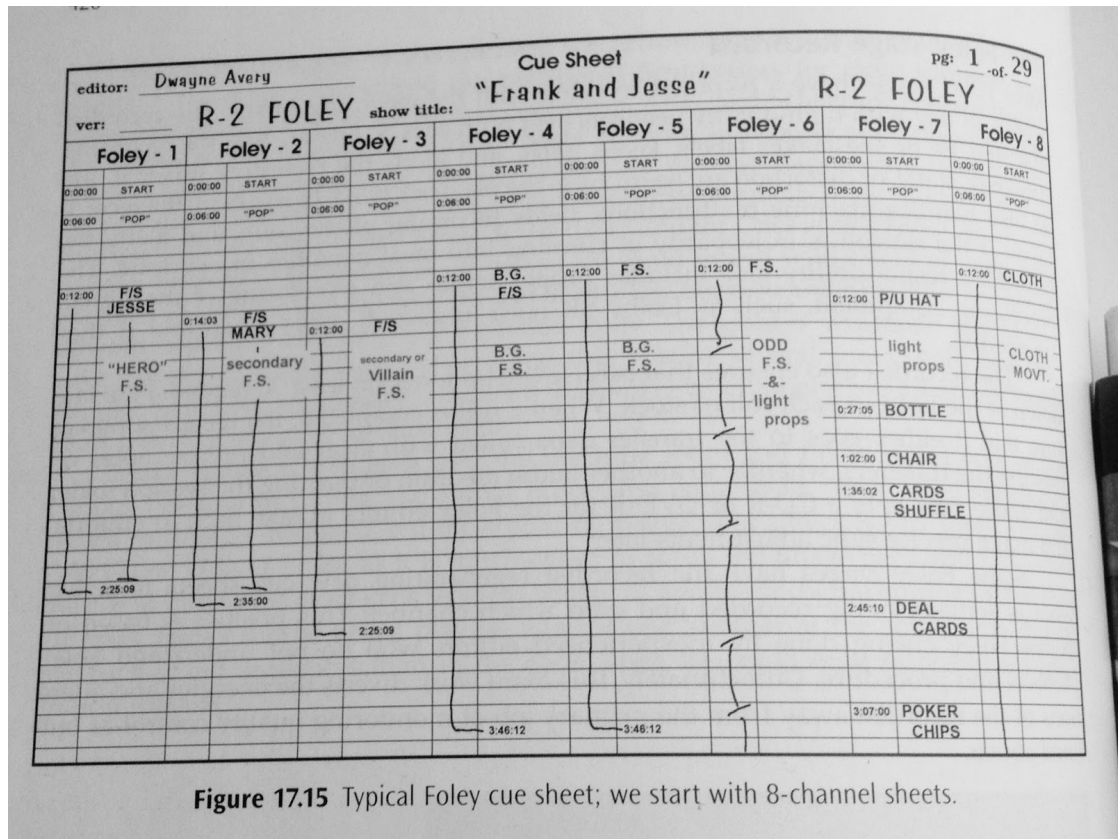


Figure 17.15 Typical Foley cue sheet; we start with 8-channel sheets.

Kuva 8. Käsin tehty 8-kanavainen listaus (Yewdall 2007, 426)

Foley-sessio

Miksaajaksi kutsutaan elokuvamaailmassa jokaista äänen tallentajaa. Foley-sessiossa **foleymiksaaja** pitää huolta materiaalin äänittämisestä: mikrofoni valinnasta ja mikrofoniin asetelusta; äänityksen käynnistämisestä ja pysäyttämistä Protocolsissa, tiettyjen efektien naputtamisesta (engl. punching for special cues) ja plug-inien hallinnasta (mikäli niitä käytetään); sekä artistien ohjaamisesta tarvittaessa. (Theme Ament 2009, 76, 119.)

Foleyartistien vastuulla on taas kenkien, alustojen ja propsien valinta ja hahmojen ja erilaisten äänellisten elementtien "näyttelemine" foleystagella - miksaajan ohjeistuksen tukemana (Theme Ament 2009, 38, 76–79).

Mikäli miksausessa on mukana henkilö jota kutsutaan **äänittäjäksi** (recordist), hallinnoi hän listauksia (cue sheet), järjestää äänitystekniikan ja kuuntelee äänitystä mahdollisten häiriöäänien varalta (Theme Ament 2009, 119; Yewdall 2007, 425).

Miksaajia on joka lähtöön. Ainoat kaikkia miksaajia yhdistävät tekijät ovat workflow ja ammattimaisuus työprosessissa. Kaikki muu on makuasia, johon vaikuttaa monet eri seikat, kuten miksaajien taustat. Yleensä foleyartisteilla on suosikkimiksaajansa, joiden kanssa he tietävät tulevansa toimeen (Theme Ament 2009, 118). (Theme Ament 2009, 120.)

”Näytteleminen”

Foleyartisit toteuttavat tarvittavat askeleet, propsit ja kangas-äännet, listauksien perusteella (Theme Ament 2009, 38). Ääniä toteutetaan sekä yksittäisille hahmoille ja elementeille, kuin yleisemmille elementeille, kuten väkijoukoille tai muille taustalla oleville äänille (Theme Ament 2009, 96). Artistit voivat näytellä yksin tai yhdessä, tarpeen mukaan (Theme Ament 2009, 79).

Askeleiden toteuttaminen on luova prosedyyri: artistit voivat mm. käyttää erilaisia kenkiä, hyödyntää eri osia jaloista askeltaessaan tai ottaa kengät käteen (Theme Ament, 2009, 78–79). Yleistä on että askellus toteutetaan paikallaan pysyen, mikrofonin takia ja että se toteutetaan enemmän tai vähemmän kuvan tahdissa (Theme Ament 2009, 80, 105, 108).

Aina askeleita ei ole tarpeen kattaa foley:ssa, mikäli hunttiääni on tarpeeksi käyttökelpoinen, tai jos askeleet voidaan tulkita niin hiljaisiksi ettei niitä kannata tehdä. Kuitenkin mikäli askelluksessa on pysähdyksiä, hunttiäännessä on useita eri askeleita, jotka eivät sovi yhteen, askeleiden päällä on dialogia tai elokuvasta ollaan tekemässä dubbausta vieraalla kielellä on askeleet tarpeen toteuttaa foleyssa. Askeleiden toteutus onkin Theme Amentin mukaan Foleyartistin olemassaolon keskeisin tarkoitus (Theme Ament, 2009, 88). (Theme Ament 2009, 76–77.)

Propseja valittaessa artistin on kiinnitettävä huomiota jo olemassaolevaan ääniraitaan, jotta propsien äännet sulautuvat jo olemassa oleviin ääniin; esimerkiksi dialogin äänitystapa vaikuttaa siihen, miltä äännet kuulostavat ja miltä propsit kuulostavat niiden rinnalla ja siten vaikuttaa propsivalintoihin (Theme Ament 2009, 90). Propseja näyteltäessä artistin on mm. huomioitava äänen draamallinen tarkoitus osana tarinankerrontaa: se mikä vaikutus halutaan äänellä olevan, sekä “sweetspot” eli keskeisin piste, jossa kuva ja ääni yhdistyvät. (Theme Ament 2009, 100, 107.)

Äänitys ja miksaus

Perinetinen konventio on ollut, että foleyt äänitetään kuivana, niin että huonetta ei juurikaan kuulu. Tästä miksaajat ovat kuitenkin eri mieltä: Toiset haluavat äänittää “kuolleessa huoneessa” ja sanovat sen edistävän materiaalin sovittamista muuhun äänimateriaaliin, kun taas toiset väittävät että kuollut huone värittää ääntä ja haluavat että huone on elävämpi. Mm. Karin Roulo, joka miksaa kuolleessa huoneessa, on kohdannut ilmiön, että kun resurssit ovat tiukemmalla, saattaa seuraava taho odottaa ääneltä enemmän miksausta. (Theme Ament 2009, 125.)

Miksauksen workflow:

Nykyään miksaus ja äänitys toteutetaan epälineaarisesti protoolsissa. Pelle Venetjoki äänittää foleyt yleensä heti dialogiraidan käsittelyn jälkeen. Yewdall luo miksatessaan ensin ProTools-session ja siihen 18 uutta raitaa. Ensimmäisen raidan hän nimeää Guide-raidaksi, jolle tulee kuvaeditistä tullut apuääni (pidetään yleensä mutella). Toinen raita nimetään äänitysraidaksi, jota Yewdall käyttää kaikkien tehosteiden äänittämiseen; raidalle tehdyt onnistuneet äänitykset hän uudelleen-nimeää ja siirtää alemmille raidoille talteen ja epäonnistuneet hän poistaa raidalta. (Yewdall 2007, 433–434.)

Äänittäminen toteutetaan joko maalaamalla protoolsiin palikka, joka määrittää äänityksen alun ja lopun tai vaihtoehtoisesti kursori laitetaan kohtaan, josta tallennus halutaan alkavaksi ja painetaan “rec”-nappia ja “stop”-nappia kun äänitys halutaan pysäyttää. Jotta äänitys toimii, on äänitysraita laitettava rec-asentoon ja mikrofoniin signaali ohjattava kyseiselle raidalle. Lisäksi on huomioitava että ennen äänitystä tarvitaan n. 10 sekunnin pre-roll-aika kuvan ja äänen aikakoodin synkronisoimiseksi, sekä artistin valmistautumiseksi esiintymis-suoritukseen. Kun äänitys on valmis, voi palikkaa klikata kahdesti ja siten nimetä äänitetyn pätkän haluamallaan tavalla. Yewdall suosittelee aikakoodin kirjoittamista nimen alkuun varmuuden vuoksi, jos sessio tuhoutuu ja tiedostot pitää heittää uudestaan aikajanalle videon kylkeen. Valmiit palikat voidaan exportata ulos ohjelmasta omina äänitiedostoinaan. (Yewdall 2007, 434–435, 439.)

Miksaajat ovat äänittäjiä, mutta joskus he myös korjaavat pieniä synkkavirheitä, jotka on helppo nitkauttaa paikoille Protoolsin nudge-näppäimellä (Theme Ament 2009, 105).

Aikakoodi äänityksessä:

Kun foleya äänitetään, on tärkeää, että videon ja audion aikakoodi sopivat yhteen, jotta ne pysyvät synkassa; frame rate eli tahti/nopeus on sama, kuten myös aikakoodin identiteetti eli sen ”osoite”. Tällöin kuva ja ääni pysyvät ongelmitta synkassa, eikä jompikumpi etene toista nopeammin, luisuen synkasta pois. (Yewdall 2007, 133, 134; Gerald Undone, Youtube 2018)

Sillä, käytetäänkö formaattina drop framea vai non-drop framea, ei ole nykyään juurikaan merkitystä, kunhan kaikki tiimin jäsenet ovat asiasta kartalla ja käyttävät samaa formaattia (Yewdall 2007, 136–137).

Editointi

Elokuvamaailmassa on sanonta ”hang it as a unit”, vapaasti käännettynä ”ripustettu sellaisenaan”, jota käytettiin aikoinaan kun askelten synkroni oli niin hyvä, ettei editointia tarvittu. Nykyään editointi ja tahdin korjaus on yleisempää, varsinkin elokuvatuotannoissa (verrattuna TV-tuotantoihin), ja foleyn painotus voi olla enemmän äänen luovassa puolessa, sen hienosäädössä. Synkkaa ei voida kuitenkaan kokonaan vain ”leikata” paikoilleen, sillä kyse on ennen kaikkea esiintymis-suorituksesta, hahmon kävelyn tyylistä, jota artistit pyrkivät jäljittelemään. Lisäksi kävelyyn liittyvää rytmiä on hankala luoda keinotekoisesti (Theme Ament 2009, 106). (Theme Ament 2009, 105.)

”The feel is performed, not edited”: äänen tuntuma on esiintymisessä, ei editoinnissa – Theme Ament nostaa (Theme Ament 2009, 107). Editointia voidaan kuitenkin tarvita liikaa tehdyn foleyn karsimiseen, synkan korjaamiseen ja äänien saattamiseen oikean pituisiksi. Editointia Venetjoki myös saattaa yhdistää eri foley-ottoja kokonaisuudeksi. Lisäksi editointiin kuuluu äänien volyymin säätö sopivaksi suhteessa dialogi-raitaan. (Venetjoki, haastattelu, 29.4.2019.)

Yleisesti mitä vähemmän editointia tarvitaan, sitä parempi: Tarkoituksena on että foley lipuu hienosti eteenpäin ääni ääneltä, niin että esiintymis suoritus säilyy mahdollisimman vahingoittumattomana; Editointia on otettava huomioon kokonaisuuden sweetspot eli missä synkan painotus on, sekä myös kohdan päälle kerrostettavat muut äänet ja äänien tuleva volyyymi loppumiksausissa. Leikkaamista ei koskaan pidä aloit-

taa heti, vaan odottaa kunnes kokonaisuus on selvillä ja toimia siitä näkökulmasta. (Theme Ament 2009, 133–135.)

Masterointi

Masterointi on äänitteen hienosäätöä, viimeistelyä ja valmistelua levitystä tai käyttöä varten. Tähän sisältyy mm. exportatun stereofilin ekvalisointia eli taajuuksien säätöä, kompressointia eli dynamiikan säätöä, limitointia eli äänipiikkien huippujen hallintaa, sekä mahdollisesti muiden erilaisten plug-inien käyttöä kuten normalisointia. Musiikki-maailmassa ja Yewdallin kirjassa tätä työvaihetta kutsutaan esivalmisteluksi: Esivalmistelussa tavoitteena on maksimoida äänitehosteen äänellinen rikkaus, tehdä ”dynaaminen laajennus”, mikä on Yewdallin esittelemä termi kyseiselle toimitukselle. (Izotope 2014; Viers 2008, 146, 149; Yewdall 2007, 235, 326)

Kompressori vähentää äänitteen dynamiikkaa leikkaamalla (limitoimalla) aaltomuodon korkeimpia piikkejä ja nostamalla hiljaisia kohtia ja estää näin äänen ylikuormittumista säilyttäen samalla hyvän volyymitason (kompressorin make-up gainilla kompressoitua signaalia voidaan vahvistaa, niin ettei se jää hiljaisemmaksi) (Viers 2008, 146).

Limiteri taas on kompressorin ominaisuus, joka asettaa ikään kuin lasikaton estäen kovimpia äänipiikkejä klippaamasta (Viers 2008, 149).

Ekvalisaattori on taas plug:in, jonka avulla äänitteen taajuuksia ja sävyä voidaan muokata vaikuttamalla äänitteen taajuusvasteeseen. Ekvalisaattoreita on erilaisia.

Yewdallin mukaan epä-ammattilaisten/aloittelevien masteroijien ongelma on usein tehosteen yliprosessointi: Jos tehosteen taajuudellisia ja dynaamisia ominaisuuksia on poistettu tai muokattu liikaa, ei tehoste välttämättä toimi yhdessä muiden äänien kanssa, ja sen käyttömahdollisuudet jatkossa voivat heikentyä, tai siitä voi pahimmassa tapauksessa tulla täysin käyttökelvoton (Yewdall 2007, 230–231). Myös mm. fadejen kanssa on syytä olla varovainen, vaikka ne oikein tehtyinä nopeuttavatkin työskentelyä tehosteen kanssa jatkossa: masterointi-vaiheessa tehtyjä fadeja ja muita muutoksia ei saa enää poistettua myöhemmin äänifileä käytettäessä projektissa (Yewdall 2007, 235).

5 Foley osana elokuvan äänikerrontaa

Tässä luvussa selvitetään, millaisissa erilaisissa tehtävissä foley voi toimia osana elokuvan äänikerrontaa ja mistä erilaisissa foleyn tyylilajeissa on kyse.

5.1 Foleyn rooli ja foleyn tyyli-lajit

Foleyt voivat olla äänessä pääosassa, tai enemmän sivuroolissa. Joskus tehosteeksi käytetään ainoastaan jotakin yksittäistä, erottuvaa foley-ääntä, jolloin foley on huomion keskipisteessä ja voi olla hyvinkin mielikuvituksekas. Toisaalta foley voi myös olla sivutoimista ja pienemmässä vastuussa esimerkiksi pienibudjettisissa TV-sarjoissa, joissa pyritään käyttämään hunttiääntä mahdollisimman paljon. Foley on usein ”aviossa” eli yhdessä kuultava äänitehosteiden kanssa, jolloin sillä voi olla mm. ääntä yksityiskohdistava tai terävöittävä rooli (Theme Ament 2009, 28, 31). Foleyn roolin suuruus, erottuvuus ja sitä kautta tärkeys voi siis vaihdella paljonkin, riippuen esim. työn muodosta, tekijöistä ja heidän valinnoistaan, sekä budjetista. (Theme Ament 2009, 19–21, 24, 31–32.)

Vanessa Theme Ament esittelee kolme erilaista foleyn tyyli-lajia: realistinen, tyyllitelty ja slapstick (2009, 19–20). Tyyllitetyä slapstick on yliampuva, fysikaaliseen liioitteluun (mm. väkivaltaan) perustuva komiikan tyyli, jota käytetään paljon fyysisissä komedioissa (esim. Charles Chaplin- elokuvat) ja piirretyissä (esim. Kelju Kajootti). Äänellisesti slapstick tarkoittaa erittäin dynaamisia, äärimmillen vietyjä äänitehosteita, jotka tavoittelevat enemmän maksimaalista ilmaisuvoimaa, kuin realistiselta kuulostavaa ääntä. *Singin' in The Rain*:issa tämä tarkoittaa käytännössä karrikoituja askeleita ja iskuja, jotka syntyvät esimerkiksi hahmojen törmäilystä lavasteisiin. (Wikipedia 2021a)

Realistinen tyyli nimensä mukaan realistista: Kuullut ääniefektit vastaavat ääntä, joka oikeassa elämässäkin kuuluu äänilähteestä. *All That Jazz*:issa tätä edustaa esimerkiksi vitamiini-porettablettien kuultava siinä tai käsikirjoituksen sivujen kahina niitä selattaessa (Criterioncollection, Youtube 2014).

Tyyllitelty tyyli ei ole yhtä selkeärajainen, kuin slapstick tai realistinen tyyli. *Once Upon A Time in The West*:istä ja Jani Hietasen esimerkissä *Kill Bill*:istä voimme kuitenkin päätellä että tyyllitellyssä tyyliässä on kyse tietynlaisen mielikuvan korostamisesta äänen avulla: Kill Bill:in maailmasta syntyvä mielikuva on Hietasen mukaan sellainen, jossa

“ylivoimaiset mestarit kulkevat tavallisten kuolevaisten seassa”. Toisessa esimerkissä taas äänellinen kerronta tehostaa Theme Ament:in mukaan mielikuvaa siitä, että hahmot ovat pahiksia, jotka pitävät valtaa ympäristössä, joka ei kuulu heille. Molemmissa esimerkeissä äänellinen maailma on riisuttu ja “pieninkin liike saa suuren arvon ja huomion. (Theme Ament 2009, 18–19; Hietanen 2014, 18–19.)

Foleyn genre voi vaihdella myös elokuvagenren sisällä: *Singin’ in The Rain* ja *White Nights* ovat molemmat musikaaleja, joiden foley on tuotettu samalla tekniikalla, mutta ensimmäisessä foley on slapstickmäistä, kun taas toisessa se on hienovaraista ja naturalistista. Tyyliin voi vaikuttaa lisäksi esimerkiksi elokuvan tuotantoajankohta ja maa: 50-luvulla foley oli hyväksyttävää olla keinotekoisia, mutta ei enää 80-luvulla; Italiassa tuotetut tehosteet kuulostavat erilaisilta kuin jotkut Ranskassa tuotetut: Kulttuurien keskinäiset eroavaisuudet heijastuvat elokuvien käsikirjoituksiin, kuvaan, ääneen jne. Tyyliä on yhtä monia kuin elokuviakin. Esimerkkielokuvia yhdistääkin se, että vaikka tyylit ovat erilaisia, on kuitenkin jokaisella elokuvalla oma harkittu tyyliinsä. (Theme Ament 2009, 24–25.)

Foleya tehdessä on tärkeää tietää, miten haluttu genre ja tyyli vaikuttavat tekemiseen. Kirjassaan Vanessa Theme-Ament esittelee kohtauksia eri genrejä edustavista elokuvista (*Once Upon a Time in The West*, *All That Jazz*, *Noises Off*, *Dead Calm*, *The Thing*, *Poltergeist*), joita yhdistää tarkkaan harkittu tyyli suhteessa foleyyin: komediassa *Noises Off* foley on slapstick:mäistä, *All That Jazz* musikaali-draamassa se on realistista mutta korostettua; ja *Once Upon a Time in The West*-lännenelokuvassa se on tyyliä. Näin Theme-Ament myös nostaa foleyille kolme erilaista genreä: realistinen, tyyliä ja slapstick. (Theme Ament 2009, 19–20.)

6 Mitä on laadukas foley? – Haastattelututkimuksen tulokset ja analyysi

6.1 Haastateltavat

Haastattelin opinnäytetyötäni varten kolmea kotimaista foleyntekijää: Pelle Venetjokea, Kimmo Vanttistä ja Toivo Kalliota. Vierailin kunkin tekijän studiolla ja haastattelin tekijöitä puolistrukturoidusti, alustavien kysymyksien avulla. Kysymyksien lisäksi pyysin joista haastateltavaa esittäytymään ja kertomaan hieman itsestään.

Pelle Venetjoki on äänisuunnittelija, joka myös käsikirjoittaa ja ohjaa omia lyhytelokuviaan. Pelle on toiminut useissa kotimaisissa elokuvissa äänittäjänä, sekä myöskin äänisuunnittelijana. Pelle on ollut mukana tekemässä mm. Miesten Vuoro -dokumenttia, sekä lasten Onneli ja Anneli -elokuvia. (Venetjoki, haastattelu. IMDb, 1990-2021.)

Kimmo Vääntinen on omien sanojensa mukaan elokuva-alalla äänen parissa toimiva freelancer, joka on ajautunut tekemään hommia foleyn parissa. Kimmo ei itse äänitä omia foleyitaan, vaan toimii stagen puolella foley-artistina, ja hänellä on erillinen äänittäjä. Foley-työskentelynsä Kimmo aloitti Itsevaltiaat TV-sarjan parissa. Foleyartistin töiden lisäksi Vääntinen toimii toisinaan äänisuunnittelijana. Työskentelypisteensä hänellä on Helsingin Maunulassa, Kalevala Studioilla.

Toivo Kallio on peliäänisuunnittelija ja Foley-artisti, joka on työskennellyt Foley-äänittäjänä, Foley-artistina sekä Foley-leikkaajana. Artistina toimiessaan hän työskentelee äänittäjän kanssa, mutta editoi, spottaa ja suorittaa tarpeiston valmistelut itse. Hän suunnittelee myös artistina äänitykset, mutta kommunikoi tiiviisti äänisuunnittelijan ja ohjaajan kanssa. Kallio on ollut mm. äänisuunnittelemassa PlayStation 5:lle julkaistavaan Returnal-peliä ja aloittaa seuraavaksi työt Rovion peliäänitiimissä vuonna 2021. (Kallio, haastattelu, sähköposti, lisäkysymykset)

6.2 Analyysi

Mitä on foley?

Foleyn määritelmä:

Kaikki haastateltavat olivat yhtä mieltä siitä, että foley on suoraan synkkaan kuvan kanssa äänitettäviä tehosteita, joiden motivaatio tulee elokuvan hahmojen tai propsien toiminnasta. Ero muihin äänitehosteisiin on tehosteen tuottaminen käsityönä, eli esiintymis-suoritus joka on mittatilauksena tehty elokuvaan, sen sijaan että tehoste leikattaisiin valmiina olevasta materiaalista. Nimi prosessille tulee tekotavan kehittäneestä pioneeri Jack Foleysta. Pääsääntöisesti foley tehdään studiossa, mutta joskus sitä voidaan äänittää myös muissa ympäristöissä, tai se voidaan äänittää irti kuvan synkronista ja laittaa sen jälkeen paikoilleen, jolloin foleyn ja äänitehosteen välinen raja voi muuttua sumeaksi.

Foleyn tehtävä:

Foleyn tehtävä elokuvassa on korostaa elokuvan hahmojen tai elementtien läsnäoloa: Foley tuotetaan teoksiin, jotta niihin saadaan fyysisesti läsnäoleva äänimaailma, joka tukee elokuvan tarinaa. Läsnäolo voi tarkoittaa esimerkiksi kuvassa lähellä olevan henkilöhahmon toiminnan kuulemista, mutta toisaalta Foleyä voidaan myös käyttää kohdistamaan katsojan huomio johonkin kauempanakin olevaan elementtiin. Venetjoen mielestä foleyn tehtävä on lisäksi tuoda elokuvaan äänellistä massaa.

Katsomiskokemuksen kannalta:

Lopputuloksen kannalta hyvän foleyn selkein tuntomerkki, jonka kaikki haastateltavat mainitsivat on sen huomaamattomuus lopputuloksessa: Onnistunut foley on sellaista, jota katsoja ei erota foleyksi: Se kuulostaa luonnolliselta ja soi hyvin yhdessä muiden tarinan äänien kanssa. Mikäli foley on huonoa voi se johtaa lopputuloksessa katsomiskokemuksen häiriintymiseen, kun katsoja alkaa kiinnittää huomiota foleyyyn tai muuhun äänisuunnitteluun: Tällöin on elokuvassa ja sen äänessä on jo paljon vialla, ei pelkää foleyssä, vaan ylipäättään.

Tarinankerronnan kannalta:

Tarinankerronnan kannalta hyvä foley on sellaista, joka tuo elokuvan henkilöihin lisäulottuvuutta korostaen henkilöissä niitä piirteitä, joita visionääri on halunnut niissä korostaa. Hyvät foley-äännet edesauttavat myös tarinan etenemistä, esimerkiksi pienien yksityiskohtien avulla, niin että syntyy vaikutus, jossa äännet "imevät" tarinaa eteenpäin. Hyvät foleyt ovat tarinan maailmassa ja konteksteissa uskottavia.

Tarinankerronnan kannalta huono foley on taas sellaista, joka ei liity tarinan henkilöihin tai itse tarinaan millään tavalla. Huonolla foleyllä ei ole motiivia, miksi sen pitäisi olla olemassa elokuvassa.

Ilmaisun kannalta:

Ilmaisullisesti hyvä foley on juuri sopivan rikasta ja tarkkaa ja se vaikuttaa katsojaan niin, että se synnyttää katsojassa haluttuja tunteita. Ilmaisullisesti hyvät foleyt ovat Venetjoen mukaan "jämäköitä", usein suurempia, rohkeita liikkeitä.

Teknisesti:

Teknisesti hyvä foley "uppoaa" elokuvan äänimassaan. Se on tehty kuulostamaan soinnillisesti samalta, kuin muut elokuvan äänet, kuten kuvauspaikalta tallentunut ääni. Lisäksi teknisesti hyvä foley ottaa huomioon kuvassa olevan äänellisen tilan akustisesti.

Teknisesti huono foley taas syntyy erinäisistä ongelmista mm. synkronissa, perspektiivissä tai volyymissä; foley ei tahdistu kuvan näyttelijöiden toimintaan, se tuntuu tulevan väärästä perspektiivistä eli liian läheltä tai kaukaa ja on väärän kokoista.

Tekemisen kannalta:

Hyvä foley syntyy tekijöiden toimivasta yhteistyöstä ja yksimielisyydestä, sekä hyvästä logistiikasta. Hyvässä yhteistyössä kaikki tekemisen osapuolet -artisti, äänittäjä, leikkaaja ja miksaaja, ovat samalla sivulla ja tekevät samaa tarinaa. Foleyyn tyylistä ja yksityiskohtaisuudesta on keskusteltu ja sovittu etukäteen ja käytössä olevien resurssien hyödyntäminen ja kohdistaminen on suunniteltu hyvin. Tekemisen workflow on myös suunniteltu hyvin virtaviivaisesti niin, että luovalle ajatustyölle ja toiminnalle jää mahdollisimman paljon tilaa.

Kehityskaari: Mistä kaikki alkoi? Historia, nykytilanne ja tulevaisuus

90-luvulla foley suomalaisiin elokuvaan tilattiin Saksasta mm. Kremski-nimiseltä toimijalta. Tämän jälkeen pioneeri Heikki Kossi alkoi erikoistua foleyn 2000-luvun puolella ja oli pitkään Suomessa ainoa puhtaasti foleya tekevä artisti.

Tällä hetkellä Suomessa jo työssä olevat foleyartistit täyttävät kotimaisen foleyn tarpeet, Pellen mukaan. Mahdollisuuksia yhteistyöhön on kuitenkin potentiaalisesti pohjoismaiden ja euroopan, esim. Saksan suhteen.

Tulevaisuudessa foleya voisi olla mahdollista tehdä yhä kaukaisempiin maihin, kuten esimerkiksi Kiinaan, tekniikan ja liikenneyhteyksien kehittymisen ansiosta.

Ylipäättänsä foley on kehittynyt niin Suomessa kuin ulkomaillakin tekniikan kehittymisen myötä, mikä vaikuttaa työskentelyyn. Esimerkiksi jo elokuvateattereissa on mahdolli-

suus toistaa paljon dynaamisemmin ääniä kuin aikaisemmin: sekä pieniä yksityiskohtia, että isoja elementtejä. Myös surround-tekniikka on kehittynyt, niin että ääntä voidaan liikutella elokuvateatterissa eri suuntiin: Dolby Atmos -surroundtekniikassa ääntä voidaan ohjata kahteenkymmeneen eri kaiuttimeen, ja sinne voidaan ohjata potentiaalisti myös foleyja. Tätä kehitystä Venetjoki kuvaa sanomalla, että nykyään voidaan tehdä paljon "realistisempia" foleyja.

Ryhmäilmiö:

Kukaan haastateltavista ei huomannut yhteistä ryhmäilmiötä suomalaisten foleyn tekijöiden keskuudessa, joka jollakin yhdistäisi suomalaisia tekijöitä. Enemmänkin eroja havaittiin eri foley-artistien yksilöllisillä ilmaisutyyleillä. Kuitenkaan niin Pelle kuin Kimmokaan ei kokenut pystyvänsä sanomaan asiasta valistunutta vastausta vertailukokemusten puutteen takia.

Tekniset edellytykset:

Työvälineet ja tuotanto- ja tekotavat ovat paljolti yhteiset niin suomalaisten kuin ulkomaalaistenkin tekijöiden parissa: Käytössä on akustoitu foley-stage, äänittämö, tarkkaamo ja tarpeisto-varasto. Pelle vertaa tätä käsikirjoittajan kynään ja vihkoon: Tekniset edellytykset hyvän foleyn saavuttamiseen ovat universaalit. Mikrofonien käyttö, miksaus ja jotkut muut tekotavat voivat tosin hieman vaihdella, maittain tai tekijän kokemattomuuden tähden.

Tekijät:

Minulla oli myös käsitys, että pienemmistä resursseista johtuen Suomessa on yleisempää, että äänisuunnittelija tekee itse foleyt, kuten Venetjoki tekee ollessaan äänisuunnittelijana, omiin juttuihinsa. Kuitenkin tämä luulo on kaikesti väärä: Sekä Vanttinen että Kallio tekevät foleyartistin töitä erillisen äänittäjän kanssa ja niin, että äänittäjäkin on erillinen henkilö. Myös Venetjoki kertoo, että yleisempää on tilata foleyt Heikki Kossilta tai Tapio Liukkoselta tai muulta foley-artistilta, kuin että äänisuunnittelija olisi yleensä foleyartisti.

Tekijöiden välillä ei Suomessa ole juurikaan keskustelua ja tiedon jakamista. Vanessa Theme Ament the Foley Grail -kirjassaan kertoo foleyn tekijöiden USA:ssa jakavan

anteliaasti kokemuksiin ja työskentelytapojaan muiden tekijäiden kanssa, mutta vastaavaa ilmiötä ei haastattelujen perusteella ole Suomessa (Theme Ament, 2009, 90). Vanttinen tosin on yrittänyt perustaa nettifoorumia, jossa tietoa olisi jaettu, mutta huonolla menestyksellä. Jonkinlainen alusta on tosin olemassa facebook-ryhmänä.

Sekä Suomessa, että ulkomailla ohjaaja harvemmin puuttuu foleyyin, ellei ohjaaja ole poikkeuksellisesti jotenkin ääniorientoitunut. USA:ssa ohjaajan puuttuminen foleyyin ei myöskään ole Foleytiimin puolelta millään tavalla toivottavaa, vaan tekijät haluavat tehdä foley rauhasa (Theme Ament, 2009, 76–77). Suomessa äänisuunnittelija on se, joka kommunikoi ohjaajan kanssa, eikä foleyartisti, USA:ssa kommunikoi osapuoli on SSE, joka välittää tiedot vastuussa olevalle foley editorille (Theme Ament 2009, 37).

Tuotantokulttuuri: yrittäjyys vs. tuotantolaitokset

Sekä Suomessa, että ulkomailla on suhteellisen vähän henkilöitä, jotka tekevät pelkästään puhtaasti foleyartistin töitä. Suomessa foleyartistit ovat pääosin itse yrittäjiä, kun taas ulkomaisessa tuotantokulttuurissa foleyartistit ovat töissä palkattuina isoissa studio-yrityksissä, kuten briteissä Pine Wood Studios:illa ja USA:ssa Warner Brothers:illa. (Toivo)

Kattaminen:

Venetjoki ei suinkaan kata kaikkia ääniä foleylla, vaan on tekemisessään valikoiva ja tekee ainoastaan kokemansa tarpeen mukaan: Kun kohtaaminen tuntuu äänellisesti niin hiljaiselta että on pakko lisätä jotain foleyita tai jos henkilö on kohtauksessa niin lähellä että hänestä voi olettaa kuuluvan ääntä, reagoi hän foleylla. Toisinkuin Venetjoki, Vanttinen taas kattaa foleya tehdessään kaikki äänet.

Workflow:

Workflown suhteen tekijöillä oli muutama yhteinen piirre: Spottauksen tekeminen äänityssohjelmalla, jolloin aikajanelle laitetaan tyhjiä, nimettyjä palkkeja; sekä foleyn äänitys-session järjestys: ensin askeleet, sitten propsit ja lopuksi vaatteiden kahinat. Nämä käytännöt löytyivät myös opinnäytetyön lähdekirjallisuudesta.

Lisäksi workflow:hun liittyy Kallion mukaan ihan alussa elokuvaan ja sen tarinaan tutustuminen ja sen jälkeen artistin, äänittäjän ja äänisuunnittelijan kesken suunnittelupalaveri, jossa päätetään elokuvan tarpeet foleyn suhteen ja mm. foleyn tyyli (kuten realismi). Kallio toteuttaa spottauskierröksensä tästä palaverista jääneiden muistiinpanojen avulla. Hän mainitsee myös, että ennen äänitys-sessiota artisti menee tarpeistovarastoon ja hakee tarvittavat kengät ja propsit.

Foleyn workflow liittyy Venetjoen kohdalla suurempaan workflow:hun, koska hän on myös äänisuunnittelija. Äänisuunnittelun järjestys on: dialogi (hunttiaäni), foleyt, pistetehosteitten leikkaaminen ja atmojen leikkaaminen ja miksaaminen tai järjestyksessä dialogi, atmot, pistetehosteet/foleyt, miksaaminen ja musiikki lopuksi. Lisäksi Venetjoki kertoi foley-sessiostaan tarkemmin: Sessio on mahdollisimman yksinkertainen ja sisältää kuva-apuääniraidan/muutaman apuääniraidan, lukuisat spottiraidat ja itse äänitysraidan, josta hän siirtää otot alemmille varastoraidoille kopioiden niihin nimet spotatuista palikoista. Onnistuneiden ottojen perään Venetjoki kirjoittaa kommentin "OK", jotta tietää, mistä lähteä liikkeelle. Ottoja hän tekee n. 2-3 ja voi käyttää niitä sellaisinaan tai yhdistää eri ottoja.

Vänttinen kertoo äänitys-session jälkeisestä leikkausvaiheesta. Hän siivoaa materiaalin roskista, synkroni ja rytmit laitetaan kohdilleen. Myös jälkisoinnista huolehditaan ja panoronit laitetaan kohdilleen. Tämän session hän lähettää sitten äänisuunnittelijalle.

Aikataulu:

Pellen aikataulu äänisuunnittelussa venyy ja ylipäättään työt valuvat äänisuunnittelu-prosessissa ajallisesti kohti loppua. Toivo taas esitti hyvin tarkan laskelman, kuinka kauan suunnilleen työhön menee, kunkin elokuvan tarpeista riippuen: esimerkiksi dokumentteihin joihin halutaan tehdä foleya paikkaavasti 50%, menee noin puolikas spottaus ja valmistelupäivä, 2-3 äänityspäivää ja 1-2 editointi ja esimiksauspäivää, kun taas fiktioelokuvaan, joihin tulee dubbausvalmis kokonaisuus 100% foleylla menee n. 2 valmistelupäivää, 8-10 äänityspäivää, sekä 2-5 editointi ja esimiksaus päivää.

Teoksen tyyli ja tarpeet:

Teokseen liittyvät tarpeet ja foleylta haluttu tyyli voivat tulla äänisuunnittelijalta hyvinkin tarkasti tai sitten voi olla ettei elokuvan mukana tule minkäänlaisia ohjeita, vaan ainoas-

taan pyydetään tekemään foley. Mikäli ohjeistusta ei tule, saa foleyn tekijä itse ajatella, miten tekee, mutta tekeminen voi olla vaikeaa ilman palautetta tekemisvaiheessa.

Hyvän foleyn saavuttaminen tekemisessä? Mitä teet, jotta foley:si on hyvää foleyta?

Tekniset edellytykset: tila ja mikitys, layerit

Teknisesti hyvää foleyta varten tarvitaan tila, joka tuottaa kelvollista soundia. Käytännössä tämä tarkoittaa, että tilan pitää olla riittävän suuri, ettei pienen tilan seinien tuottamat heijastumat kuulu lopputuloksessa ja että tilan tulee olla akustoitua käyttötarkoitukseensa. Kuvaa varten tilaan tarvitaan myös hyvä näyttö. Tausta surinoita tai pörinöitä ei saa kuulua, sillä ne kertautuvat foleyta kerrostettaessa.

Tilan lisäksi mikitys pitää olla tehty tarpeeksi läheltä. Venetjoki ei halua kikkailla tilan kanssa, vaan luo mieluummin etäisyyden tai tilan soundiin jälkikäteen prosessoimalla. Vanttinen oli asiasta eri mieltä, sillä hän ei halua prosessoida ääntä jälkikäteen, vaan haluaa että äänitys tila kuuluu soundissa. Venetjoen mukaan voi kuitenkin olla hankalaa saada tilasta väritynyt soundi istumaan elokuvan lavasteisiin toimivasti. Hyvä perspektiivi, joka Vanttisen mukaan edesauttaa foleyn uppoamista kuvaan, tuottaen osaltaan hyvää foleyta voidaan teknisesti tuottaa liikuttamalla kroppaa suhteessa mikrofooniin, sekä hyödyntämällä lähi- ja kaukomikitystä.

Layerien tekeminen voi johtaa sekä hyvään että huonoon foleyyin. Venetjoki tykkää tehdä foleyja eri layereihin, mutta mainitsee että esimerkiksi askeleita suomättäällä ei kannata tehdä niin: Tällöin voi olla tärkeämpää löytää kerralla oikeanlainen materiaali. Eri layereita voi nimittäin olla vaikeaa saada synkattua yhteen, eivätkä ne välttämättä kuulosta hyviltä yhdessä, minkä lisäksi prosessi vie paljon aikaa.

Elokuvan ymmärtäminen tarinan ja draaman ymmärtämisen kautta

Elokuvan draaman ja tarinan ymmärtäminen on ehdottoman tärkeää. Draaman ja tarinan ymmärtämisen kautta on mahdollista näytellä ja eläytyä paremmin, sekä ymmärtää mitä yksityiskohtia esiintymisessä on hyvä korostaa niin että halutut tunteet korostuvat. Elokuvan tarinaa on helpompi tulkita yhdessä työparin kanssa, koska se miten tarinaa lukee voi vaihdella yksilöittäin.

Esiintyminen

Hyvän foleyn saavuttamiseksi foleyartistin on esiintyessään hyvä keskittyä täysin tekemiseen. Esiintymistä on mahdollista harjoitella. Venetjoen mukaan kuka tahansa normaali ihminen pystyy harjaantumaan tekemään hyviä foleyita harjoittelun kautta. Mitä parempi synkka esiintyessä, sitä luonnollisempi lopputulos, koska foley voi alkaa kuulostamaan oudolta, jos sitä joutuu leikkaamaan liikaa.

Työskentely

Haastateltavat antoivat muutamia pointteja, mitkä työskentelyssä voivat auttaa laadukkaana foleyn saavuttamisessa. Venetjoki mainitsi, että tärkeää on pysyä liikkeellä, eli edetä jouhevasti tekemisessä, eikä jäädä märehtimään esiintymisvaiheessa tehtyä. Varsinkin mikäli artistilla on taipumusta perfektionismiin, kannattaa tavoitteet laskea mahdollisimman matalaksi, niin että tärkeämpää kuin täydellisyyden saavuttaminen on se, että ylipäättänsä saa aikaiseksi. Tällöin myös työpari voi auttaa tilanteessa, kannustaen ja ohjaten työtä eteenpäin. Hyvä ilmapiiri tekemisessä myös edesauttaa hyvää lopputulosta ja jouhevoittaa tekemistä, sekä yksin että yhdessä tehdessä. Jotta luovalle ajatustyölle jää tilaa, on myös tärkeää että session workflow on sujuva.

Yhteistyö

Kaikki haastateltavat mainitsivat toimivan yhteistyön artistin ja äänittäjän välillä olevan tärkeä tekijä hyvän foleyn saavuttamiseen, monesta syystä. Ensinnäkin prosessointiteho kaksinkertaistuu, kun pelissä on kahdet aivot ja ymmärrys elokuvan tarinasta voi olla kaksin laajempi. Yhdessä on mahdollista saada uusia ideoita, joita ei ehkä tulisi ajatelleeksi yksinään, ja lisäksi tekeminen voi olla hauskeempaa yhdessä, jolloin ideatkin voivat olla parempia ja tekemisen laatu parempaa. Hyvä äänittäjä-kaveri voi lisäksi purkaa stressiä artistilta antaen palautetta ja perspektiiviä tekemisestä. Yhdessä voidaan miettiä mm. sävyjä, intensiteettiä, ilmaisua ja perspektiiviä. Kommunikointi on kuitenkin hyvä pitää melko lyhyenä ja jämptinä.

Yhteistyötä foleyartistin ja ohjaajan välillä ei yleensä juurikaan ole, vaan ohjaaja kommunikoi Suomessa äänisuunnittelijan kanssa, mikäli hänellä on foleyn liittyviä ajatuksia. Tosin Vanttisen mukaan ohjaajat eivät välttämättä aina ole edes tietoisia, että heidän elokuvaansa on tehty foleyja. Ohjaaja saattaa myös antaa vain lyhyesti vihreää

valoa, että hyvään suuntaan on menossa. Toisinaan kuitenkin vaikutusta on enemmän, esimerkiksi jos loppumiksauksessa ohjaaja pyytää laskemaan foleyn tasoja. Tämä kommunikointi menee kuitenkin äänisuunnittelijan kautta.

7 Minustako tehostesankari? – Vinkkejä

Vinkki 1: Kyylää toisten sessioita

Foleyn voi tutustua sekä internetissä, että seuraamalla toisten sessioita. Esimerkiksi youtubesta voi etsiä videoita, joissa ammattilaiset tekevät foleya ja pistää merkille heidän käyttämänsä metodit, propsit ja mikitystekniikat. Paljon voi myös oppia kiertämällä maailmaa ja seuraamalla eri tekijöiden sessioita.

Vinkki 2: Aloita kokeneemman seurassa

Palautteen kautta voi oppia siten, että ensimmäisiä kertoja foley:a tehdessä pyytää koneenkäyttäjäksi henkilön, joka on äänittänyt foleya aikaisemmin. Tällöin äänittäjä voi antaa tekemisestä valistunutta palautetta, mikä nopeuttaa oppimista.

Vinkki 3: Treeniä treeniä

Foleya varten tarvitsee työkalupakin erilaisia taitoja, joista suurinta osaa voi harjoitella mm. esiintymistä ja ilmaisua, yksityiskohtien huomioimista, mielikuvituksen käyttöä, tajua ajatella pelkästään äänen kautta. Jo parissa kolmessa projektissa syntyy taju, mistä foleyssa on kyse. Koevedoksi voi tehdä äänet alusta asti johonkin elokuva-pätkään: spotata, äänittää ja editoida, tehdä muistiinpanoja ja tehdä uudelleen.

Vinkki 4: Pidä materiaali tuoreena pysymällä uteliaana ja kiinni tekemisessä

Foleyssa on riski, että aika ajaa ohi omasta tekemisen tavasta ja soundista. Sen vuoksi on tärkeää pysytellä tekemisessä jatkuvasti edes vähän kiinni. Jos tehdessä on utelias ja kokeilee erilaisia äänen tuottamisen tapoja voi äänimateriaali pysyä uniikkina, tuoreena ja rikkaana, eikä soundi ehkä niin helposti kärsi vanhenemisesta.

Vinkki 5: Yhdessä

Monessa yhteydessä tuli esille että hyvä työryhmä on yksi laadukkaan lopputuloksen avainasioista. Tekemistä helpottaa, jos on ainakin yksi työkaveri, joka voi tukea työskentelyä ja tarjota perspektiiviä, ettei artistina jää omien heikkouksiensa, kuten perfektionismin armoille. Äänittämään kannattaa valita sellainen henkilö, jonka kanssa mielellään tekee töitä, eli jonka kanssa henkilökemiat ja työskentelyperiaatteet sopivat yhteen: Yhteistyön on oltava mahdollisimman saumatonta. Tärkeää on artistina ymmärtää äänittäjän työnkuva ja äänittäjänä artistin työnkuva, ja säilyttää keskinäinen kunnioitus ja hyvä tekemisen meininki äänitys-sessiossa. (Theme Ament 2009, 12–13, 118–119.)

Vinkki 6: Kuuntele ja käytä mielikuvitusta!

Foley voi olla tyyliältään realistista, jolloin propsi, joka tuottaa äänen saattaa olla vastaava, kuin kuvassa, mutta toimiva ääni saattaa myös syntyä propsista, joka on aivan toisenlainen, kuin kuvassa oleva (Theme Ament 2009, 28). Siksi tärkeää propsia valittaessa on kuunnella sitä, eikä pelkästään katsella (Theme Ament 2009, 78, 89–99). Äänen ei tarvitse välttämättä olla se, miltä kuvan esine oikeasti kuulostaa, vaan äänen tuottamisessa voi olla luova ja utelias ja kokeilla, mitä erilaisia ääniä propsista saa irti: muista että etsit soundia, etkä tavaraa (Viers 2008, 129.; Theme Ament 2009, 79–80) !

Vinkki 7: Etsi sweetspot

Editoidessa tulee helposti kiusaus alkaa korjaamaan synkkaa heti ensimmäisellä katse-lukerralla, aivan heti, mikä voi johtaa huonoihin lopputuloksiin, koska leikatessa harkitsemattomasti materiaalia alkupäästä, loppu siirtyy pois paikaltaan. Parempi on katsoa koko kokonaisuus läpi muutamaan kertaan ja tunnistaa sweetspot: Mikä on se piste, jossa ääni ja kuva kohtaavat parhaiten, piste, jossa tärkein visuaalinen painotus ja synkan paikka on? Kun sweetspot on synkassa on esiintyminen niin hyvin synkassa, kuin kyseisellä materiaalilla on mahdollista. (Theme Ament 2009, 107, 133)

Vinkki 8: Ei ääntä ilman motiivia

Huonolla foleylla ei ole syytä olla olemassa. “Jos se lisää draamaa ja kiinnostavuutta, me teemme sen” sanoo Theme Ament kirjassaan *The Foley Grail* (2008, 94). Jos et

keksi foleyille mitään syytä, eli jos sillä ei ole mitään motiivia, jätä se väliin; foleyja ei ole järkeä tehdä itsetarkoituksellisesti (Yewdall 2007, 419).

Vinkki 9: Ala hamsteriksi

Jokainen esine on potentiaalinen foley propsi - tämä asenne on hyvä oppia! “Ala hamsteriksi”, sanoo Ric Viers kirjassaan *The Sound Effect Bible* (2008, 126). Mitään ei tulisi heittää pois kotona ensin pohtimatta sosisiko se foley propsiksi. Myöskin ystävien luota, kaatopaikoilta, rautakaupoista ja halpahalleista voi löytyä hyviä propseja ja materiaaleja. Kaupoissa esineitä kannattaa manipuloida ja kuunnella ennen ostopäätöstä. Kuluneista esineistä saattaa kuulua enemmän ääntä, kuin uusista. (Viers 2008, 126–128.)

Vinkki 10: Opiskele elokuva etukäteen

Tunne elokuva - tunne tarina. Tarina tulee tuntea ennalta, jotta sen hahmoihin ja ääniin voi eläytyä oikealla tavalla. Theme Ament tuo esille Warner Brothers:in vakinaisen foley artistin, John Roesch:in lainauksen: “Hyvä foley on ruumiillistunut, kun uskot hahmot, jotka kuulet” (Theme Ament 2009, 88).

Vinkki 11: Suojele korvia

Pitkäaikainen altistuminen koville äänenpaineille vaikuttaa kuuloon heikentävästi. Korvat ovat äänityöläisen työkalu ja peli on menetetty kuulon mukana (Viers 2008, 183–184).

8 Yhteenveto:

Yhteenvetona voidaan todeta, että laadukas foley syntyy hyvistä teknisistä edellytyksistä ja toiminnasta, elokuvan tarinan ja draaman ymmärtämisestä ja tämän ymmärryksen toteuttamisesta tekemisessä, tekemisen harjaantuneisuudesta, työskentelyn jouhevuudesta ja toimivasta workflowsta, sekä hyvästä yhteistyöstä työskentelytiimin kesken. Keltanokka voi päästä kiinni toimivaan tekemiseen paljolti observoimalla toisia tekijöitä, tekemällä elämästä ja tekemisestä huomioita, jotka auttavat omassa työskentelyssä etenkin ilmaisun ja tarinan ymmärtämisen suhteen, sekä harjoittelemalla erinäisiä taitoja, kuten esimerkiksi synkkaa. Myös uteliaisuus voi olla hyödyksi työskentelyssä tehden

työstä mielekkäämpää ja materiaalista osaltaan laadukkaampaa. Lisäksi on tärkeää, että tekemisessä pysyy hyvä ilmapiiri ja tekijöiden keskinäinen kommunikaatio ja henkilöitä pelaa. Tekniseltä kannalta sessiossa on oltava hyvin suunniteltu workflow ja oikein keskitetyt resurssit tekemisen optimoimiseksi; että luovalle ajattelulle ja toiminnalle riittää tilaa ja että kaikki halutut ja tärkeät foleyt saadaan katettua annetuissa puitteissa.

Lähteet

Chion Michel 1994. Audio-Vision. New York: Columbia University Press.

Hietanen Jani 2014. Sijaiskävelyä: Askelmerkkejä Foley'n ytimeistä. Metropolia Ammattikorkeakoulu.

Theme Ament, Vanessa 2009. The Foley Grail. New York, Lontoo: Focal Press, Taylor & Francis Group.

Viers, Ric 2008. The Sound Effects Bible. CA, Studio City: Michael Wiese Productions.

Yewdall, David Lewis 2007. Practical Art of Motion Picture Sound. Burlington, Oxford: Focal Press, Elsevier.

AEA Ribbon Mics & Preamps 2020. Active vs. passive ribbons: what's the difference? AEA Ribbon Mics & Preamps –sivusto. <https://www.aearibbonmics.com/active-vs-passive-whats-the-difference/> (luettu 20.8.2020).

AimTV 2012. Pro Tools 10 Tutorial - Working with Film/Video Pt2 – Timecode. Youtube –sivusto. https://www.youtube.com/watch?v=GNMH_YX_tq4 (katsottu 29.12.2020).

Criterioncollection 2014. All that Jazz – The Opening. Youtube–sivusto. <https://www.youtube.com/watch?v=L2e9acreKmQ> (katsottu 1.5.2021).

Mallery, Sam 2011. Pro Audio Buying-Guide, Audio-interfaes. B&H –sivusto. <https://www.bhphotovideo.com/explora/pro-audio/buying-guide/audio-interfaces> (luettu 28.12.2020)

Neewer 2021. Neewer NW-7000 Portable 3 Sections Stretchable 3-8 feet Handheld Microphone Boom Pole with Uni-Directional Mono Microphone and Metal Boompole Support Holder for Media Interviews, Conferences (Black). Neewer –sivusto. <https://support.neewer.com/product/neewer-nw-7000-portable-3-sections-stretchable-3-8-feet-handheld-microphone-boom-pole-with-uni-directional-mono-microphone-and-metal-boompole-support-holder-for-media-interviews-conferences-black/> (luettu 8.5.2021).

E-home recording studio 2020. A beginner's introduction to microphone polar patterns. E-home recording studio –sivusto. <https://ehomerecordingstudio.com/microphone-polar-patterns/> (luettu 21.8.2020).

ExpertVillage Leaf Group 2008. Pro Tools Tutorial : Using the DV Tool Kit in Pro Tools. Youtube –sivusto. <https://www.youtube.com/watch?v=jfd6XXfSdHQ> (katsottu 29.12.2020).

Gerald Undone 2018. Fix Audio Sync Drift in Your Videos Using Adobe Premiere & Audition. Youtube –sivusto. https://www.youtube.com/watch?v=F1tO_zx4LA8 (katsottu 2.9.2020).

IMBd 1990-2021. Pelle Venetjoki. IMBd–sivusto. <https://www.imdb.com/name/nm1470054/> (luettu 1.3.2021)

Izotope 2014. What is Mastering and Why is it Important? Izotope- sivusto. <https://www.izotope.com/en/learn/what-is-mastering.html> (luettu 31.1.2021).

Læssøe, Henrik 2018. Kolme tärkeää yksityiskohtaa oven äänieristämisestä. Tee itse – sivusto. <https://teeitse.com/talo/aanieristys/aanieristys-aanieristetty-ovi-3-niksilla> (luettu 11.11.2020).

Lunchbox Audio 2021. Sennheiser MZS 20-1 Pistol Grip Shock Mount. Lunchbox audio –sivusto. <https://www.lunchboxaudio.com/sennheiser-mzs-20-1-pistol-grip-shock-mount/> (luettu 30.11.2020).

Korpinen Pertti, Kenttämies Jouni 2006. Mikrofonit. Äänipää –sivusto.

http://www.aanipaa.tamk.fi/analog_2.htm (luettu 21.8.2020).

Jlatvus, Mattim 2011. Äänikortti vai interface? Muusikoiden.net –sivusto.

<https://muusikoiden.net/keskustelu/posts.php?c=16&t=205250&o=0> (luettu 23.4.2021).

Principal Audio 2015. AE Basics #1: Balanced vs. Unbalanced Cables. Youtube –sivusto.

https://www.youtube.com/watch?v=91JQRAjZ_Qw&app=desktop (katsottu 29.12.2020).

Ruippo, Matti 2010. Mikrofonit. Bändikamat –sivusto.

<http://ruippo.fi/mustek/bandikamat/page4/page4.html> (luettu 20.8.2020).

Sean Divine 2019. Preamp, Audio Interface, and A/D converter – What's the Difference?! Youtube –sivusto.

<https://www.youtube.com/watch?v=EFKDID3Ehhc> (katsottu 28.12.2020).

St. Paul's Sound, 2020. SPS Touring Balanced XLRu-TRS balansoitu linjakaapeli. St.

Paul's Sound –sivusto. <https://www.stpaulssound.fi/sps-touring-balanced-xlru-trs-balansoitu-linjakaapeli/p/SPSTBALPL-Xm-1/> (luettu 29.12.2020).

Sweetwater 2020. Microphone Preamp Buying Guide. Sweetwater – sivusto.

<https://www.sweetwater.com/insync/mic-preamp-buying-guide/> (luettu 28.12.2020).

Verkkokauppa Oyj, 1992-2021a. Creative Sound Blaster Audigy FX äänikortti PCIe-väylään. Verkkokauppa.com –sivusto.

<https://www.verkkokauppa.com/fi/product/32655/dqjnd/Creative-Sound-Blaster-Audigy-FX-aanikortti-PCIe-vaylaan> (luettu 28.12.2020).

UK-muovi. Kelluva lattia. UK-muovi –sivusto.

<https://www.ukmuovi.fi/index.php/typography-2/ukorex-silent/kelluva-lattia> (luettu 11.11.2020).

Verkkokauppa Oyj, 1992-2021b. Focusrite Scarlett Solo 3rd Gen -äänikortti USB-väylään. Verkkokauppa.com –sivusto.

https://www.verkkokauppa.com/fi/product/40040/mngxc/Focusrite-Scarlett-Solo-3rd-Gen-aanikortti-USB-vaylaan?gclid=Cj0KCQiAoab_BRCxARIsANMx4S5pOkcNSvKksLXImzBXywJI71ORX2xSW2JpvOiJPAwiL6MmAllkiskaAoHqEALw_wcB (luettu 28.12.2020).

Wikipedia 2020a. Esivahvistin. Wikipedia –sivusto.

<https://fi.wikipedia.org/wiki/Esivahvistin> (luettu 28.12.2020).

Wikipedia 2021a. Slapstick. Wikipedia – sivusto <https://fi.wikipedia.org/wiki/Slapstick>, <https://en.wikipedia.org/wiki/Slapstick> (luettu 24.4.2021)

Wikipedia 2020b. Vahvistin. Wikipedia –sivusto. <https://fi.wikipedia.org/wiki/Vahvistin> (luettu 23.4.2021).

Wikipedia 2021b. The Jazz Singer. Wikipedia -sivusto.

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Jazz_Singer (luettu 29.12.2020).

Wikipedia, 2020c. Mikrofoni. Wikipedia-sivusto.

https://fi.wikipedia.org/wiki/Mikrofoni#Dynaaminen_mikrofoni (luettu 20.8.2020).

Liite 1: Haastattelukysymykset

1. Mitä on foley? Mikä on foley:a?
 2. Mihin foley:a käytetään/tarvitaan?
 3. Mitä on hyvä foley? Prosessin eli tekemisen kannalta/ Lopputuloksen kannalta
 4. Eroaako suomalainen foley ilmaisultaan jotenkin muun maalaisiin foleyi:hin? Miten? (voidaanko yleistää, että esim. suomalaisten tekijöiden foley:a yhdistävät jotkin tekijät, mikä on tyypillistä suomalaiselle foleylle, ryhmäilmiö)
 5. Millainen käsitys sinulla on suomalaisen foleyn kehityskaaresta?
 6. Miten sinä teet foleyta? Kerro omasta tyylistäsi ja toiminta-tavoistasi (esim. millainen workflow, kuinka paljon materiaalia tehdään)
 7. Miten saavuttaa hyvä foley? Mitä teet, jotta foley:si on hyvää foleyta?
 8. Mitä minun pitää tehdä, jotta pystyisin tekemään hyvää foleyta? Millaisia vinkkejä antaisit aloittelijalle
-

