



Karelia-ammattikorkeakoulu
Medianomi (AMK)

Foley-editorin työ

Arttu Jekkonen

Opinnäytetyö, joulukuu 2021

www.karelia.fi



OPINNÄYTETYÖ
Joulukuu 2021
Media-alan koulutus

Tikkarinne 9
80200 JOENSUU
+358 13 260 600

Tekijä(t)
Arttu Jekkonen

Nimeke
Foley-editorin työ

Toimeksiantaja

Tiivistelmä

Foleysta kertovia opinnäytetöitä on tehty ennenkin, mutta usein ne ovat keskittyneet foley-artistin työhön tai foleyn merkitykseen äänisuunnittelussa. Tässä opinnäytetyössä keskitytään vähälle huomiolle jääneeseen foleyn osa-alueeseen. Opinnäytetyön tarkoituksena on kertoa foley-editorin työstä maanläheisellä tyylillä samalla tarjoten alasta kiinnostuneille ohjeistava esimerkki tapaus.


Opinnäytetyössä tarkastellaan, miten foley on syntynyt, mikä on sen rooli liikkuvan kuvan äänimaailmassa, ketkä sitä tekevät ja miten he sitä tekevät. Opinnäytetyössä keskitytään kertomaan foley-editorin työstä. Foley-editorin työtä kuvataan käyttämällä Vanha Markku -elokuvan foley-tuotantoa havaintokohteena. Vanha Markku -elokuvan Foley tuotannosta kerrotaan foley-editorin näkökulmasta.

Opinnäytetyö esittää yhden tavan tehdä foley-editorin työtä. Erilaisia työtapoja sekä käytäntöjä on olemassa useita, ja tämä opinnäytetyö tarjoaa yhden esimerkin. Opinnäytetyö ei pyri julistamaan esitettyjä menetelmiä ainoina oikeina, vaan tuo esille yhden hyväksi todetun ja toimivan työtapamallin. Opinnäytetyössä todetaan työn periaatteiden pysyvän samoina, vaikka menetelmät ja käytännöt vaihtelisivat. Lopuksi opinnäytetyössä pohditaan foley-editorin työn luonnetta sekä haasteita.

Kieli
suomi

Sivuja 44
Liitteet
Liitesivumäärä

Asiasanat
Foley, foley-ääni, foley-leikkaaja, foley-artisti, äänisuunnittelu, äänileikkaus

 Karelia UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES	THESIS December 2021 Degree Programme in Media Tikkarinne 9 80200 JOENSUU FINLAND + 358 13 260 600
Author Arttu Jekkonen	
Title Foley Editor's Profession Commissioned by	
Abstract <p>Theses about Foley have been done before. However, they have often focused on the profession of a Foley artist or the role of Foley in sound design. The main focus of this thesis was to explain a Foley editor's profession in down-to-earth manner while providing an instructive example case for those interested in the field.</p> <p>This thesis worked to examine how Foley was born, what is its role in the sound design of a moving image, who does it and how it is done. The thesis focused on the profession of the foley editor. The profession of the Foley editor was described by using the Foley production of a film called <i>Vanha Markku</i>. The Foley production of the <i>Vanha Markku</i> film was described from the perspective of the film's Foley editor.</p> <p>The thesis presented one way to do the work of a Foley editor. There are several different ways of working as well as practices, and this thesis provided one example. The thesis did not seek to declare the presented methods to be the only correct ones. The aim of the thesis was to present a well-established and functional way of working as a Foley editor. The thesis also pondered upon the nature of Foley-editors: the craft itself and the challenges the profession provides. The thesis deduced that even though methods may vary, the principles remain the same.</p>	
Language Finnish	Pages 44 Appendices Pages of Appendices
Keywords Foley, Foley sound, Foley editor, sound design, sound editing	

Sisältö

Sanasto.....	5
1 Johdanto	6
2 Foley yleisesti	7
2.1 Foley'n määritelmä	7
2.2 Foley'n synty.....	8
2.3 Foley'n rooli liikkuvassa kuvassa.....	9
3 Työryhmä ja työn tekeminen.....	11
3.1 Työryhmän roolit	11
3.2 Foley-artisti	12
3.3 Foley-äänittäjä	13
3.4 Foley-editori	14
3.4.1 Foley-editorin työ	14
3.4.2 Spottaaminen.....	15
3.4.3 Leikkaaminen.....	17
4 Foley-editorin työ Vanha Markku elokuvassa	19
4.1 Vanhan Markun spottaaminen	19
4.1.1 Spottaamisen suunnittelu	19
4.1.2 Spottaamisen aloitus	20
4.1.3 Spottaaminen käytännössä.....	23
4.1.4 Spottaamisen periaatteita	27
4.1.5 Markkerien käyttö	30
4.1.6 Spottaamisen viimeistely	31
4.2 Editorina Vanha Markku -elokuvan foley-äänityssessiossa	33
4.3 Vanhan Markun foley-leikkausprosessi	34
4.3.1 Aloittaminen	34
4.3.2 Leikkaamisen periaatteita	34
4.3.3 Sweetnereitä ja esimiksausta	38
4.3.4 Leikkauksen viimeistely	39
5 Tulokset	40
6 Pohdinta.....	41
Lähteet.....	43

Sanasto

Crossfade

Tasainen siirtymä kahden äänen välillä (Techopedia 2016).

Fade

Äänisignaalin asteittainen nousu tai lasku (Wikipedia 2021).

Huntti

Kuvaustilanteessa kameran kanssa synkroniaan äänitetty sataprosenttinen ääni (Kivi 2012).

Klipp (*engl. Clip*)

Klipp on pala ääntä Pro Tools sessiossa (The Blackbird Academy 2021).

Production effects

Kenttä-äänityksistä tallentuneita ääniä, jotka eivät ole dialogia (Purcell 2007, 233).

Spottaaminen (*engl. Cueing*)

Työvaihe, jossa kartoitetaan tuotantoon tarvittavat foley-äännet. (Ament 2009, 48.)

Sweetening

Yleinen äänisuunnittelun termi äänen muokkaamisesta käyttäen mm. kaikuja, ekvalisaattoreita ja muita prosessointityökaluja. (Linna 2021.)

Sweeten

Prosessi, jossa valmista ääntä tehostetaan toisella äänellä, jotta siitä tulisi ”makeamman” kuuloinen. (FilmSound 2021.)

Sweetneri (*engl. Sweetener*)

Ääni, jolla tehostetaan valmista ääntä. (FilmSound 2021.)

1 Johdanto

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on kertoa foley-editorin työstä maanläheisellä tavalla kaikille alasta vähänkään kiinnostuneille. Tavoitteena on helpottaa ymmärtämään, mistä foleyssa on oikeasti kyse. Olen elämäni aikana päässyt jonkin verran työskentelemään foleyn parissa, ja siitä syystä halusin tehdä opinnäytetyöni samasta aiheesta.

Foley on hyvin vähälle huomiolle jäävä taiteenlaji. Foleysta on tehty ennenkin opinnäytetöitä, mutta ne ovat keskittyneet usein foley-artistiin tai foleyn merkitykseen. Foley-ääntä käsittelevistä opinnäytetöistä haluan mainita Tiina Juntusen *Ääntä Elokuvaan* (2007), Jani Hietasen *Sijaiskävelyä: Askelmerkkejä foleyn ytimeistä* (2014), Ilmari Hietalan *Mitä foleylla voidaan kertoa henkilöahmosta* (2018) ja Jonne Lydénin *Tilan tuntu: Lyhytelokuvan foley-äänitysprosessi kuvauslokaatioissa* (2017). Myös Tapio Liukkosen *Tietokonepeli – äänimaailman ongelmat* (2006) opinnäytetyö on mainitsemisen arvoinen. Foley on hyvin laaja käsite. Opinnäytetyön aihe on rajattu foleyn editoimiseen, joka on jäänyt hyvin vähälle huomiolle opinnäytetöiden saralla.

Tässä opinnäytetyössä tutustun foleyn syntytarinaan, foleyn tarkoitukseen ja rooliin liikkuvan kuvan maailmassa. Opinnäytetyössä käydään elokuvallisia esimerkkejä hyväksi käyttäen läpi eri tapoja, miten foleyta käytetään ja hyödynnetään. Kerron foleyn tekijöiden muodostamasta työryhmästä, tekijöiden rooleista sekä nimikkeistä painottaen foley-editorin työtä. Tietopohjaa kerätessäni huomasin, miten roolit, työnimekkeet ja termit eroavat kansainvälisissä tuotannoissa suomalaisiin tuotantoihin verrattuna. Kaikille termeille ei ole vakiintunutta suomalaista vastinetta.

Opinnäytetyön raportointiosiossa kerron yksityiskohtaisesti foley-editorin työstä. Kuvaan foley-editorin työtä käyttämällä havaintokohteena Vanha Markku -elokuvaa, jonka foley-editorina toimin. Käytän raportissani runsaasti kuvia työn havainnoimisen ja ymmärtämisen helpottamiseksi. Lopuksi arvioin kriittisesti tekemääni työtä ja pohdin foley-editorin työn vaaroja ja vaikeuksia.

2 Foley yleisesti

2.1 Foley määritelmä

Foley tarkoittaa äänen jälkituotannossa tuotettavia ääniä, joita käytetään elokuvissa, dokumenteissa, videopeleissä, televisiosarjoissa sekä muissa audiovisuaalisissa medioissa. Foley-äännet ovat jonkin hahmon, esineen tai tapahtuman aiheuttamia ääniä, jotka ovat sidoksissa kuvan tapahtumiin (Kivi 2012, 272). Foley-äännet tuotetaan studiossa liikkuvaa kuvaa katsoen ja hahmojen liikkeitä imitoiden. Foley-ääniä ovat muun muassa hahmojen askeleet, tuolille istuminen, lautasen asettaminen pöydälle, vaatteiden kahinat, erilaisten esineiden käsittelyt sekä käsistä lähtevät äännet, kuten esimerkiksi taputukset ja hieromiset. (Scott-James 2018, 67; Wyatt & Amyes 2005, 167.) Foley-äännet voidaan jakaa askeleisiin, proppeihin ja vaatteisiin. Askeleisiin lukeutuu miehet, naiset, lapset, eläimet ja robotit. Proppeihin kuuluvat muun muassa käsien tuottamat äännet, esineistä lähtevät äännet sekä kaislikon suhina tai sateen ropina. Vaateääniin kuuluvat mekot, nahkatakkit, laukut ja vetoketjut ynnä muut. (Sormunen, 2019.)

Foleyta tehdään, koska sitä on yleensä nopeampaa äänittää kuin leikata tilalle erillisiä valmiiksi äänitettyjä äänitehosteita (Rose 2002, 224). Foley tarkoitusena on tuoda kohtauksiin inhimillistä rytmiikkaa (Pirilä & Kivi 2005, 95). Hyvin tehty foley sulautuu kuvaan ja ääniraitaan niin, että katsoja ei tiedosta äänien olevan jälkeempään äänitettyjä. Hyvä foley on avoin taiteenmuoto, eikä se kiinnitä itseensä huomiota. Mikäli katsoja tiedostaa foleyn olemassaolon, on hänen huomionsa viety muualle elokuvan todellisuudesta, ja silloin itse Foley ja siitä vastaava työryhmä on epäonnistunut. (Yewdall 2003, 328.) Katsoja kuitenkin vaikuttaa huolellisesti suunnitellusta, esitetystä ja editoidusta ääniraidasta tietämättään. Äänellinen kokemus voi edistää elokuvan kerrontaa, mutta se voi myös häiritä tai aiheuttaa epämukavuutta. (Ament 2009, 18.)

2.2 Foley'n synty

Foley-menetelmä kehitettiin Yhdysvalloissa 1920-luvulla ja se on nimetty sen keksijän Jack Foley'n mukaan. Jack Foley oli monitaituri, joka näki mahdollisuuden toimeentuloon elokuvateollisuudessa. Tuohon aikaan elokuvateollisuus asteli alkutaivaltaan ja sen käytännöt sekä tuotantotavat muuttuivat lähes päivittäin. Jack Foley tunnettiin ihmisläheisenä persoonana, ja vuoteen 1927 mennessä suhteitaan hyväksikäyttäen oli päässyt töihin Universal-studiolle. (Ament 2009, 6.)

Elokuvaäänien alkuaikoina äänitehosteita käytettiin elokuvissa hyvin harvoin. Ai-noastaan suurissa elokuvatuotannoissa käytettiin äänitehosteita ja silloinkin vain kun ääniraidalla ei ollut dialogia. Elokuvastudioiden välinen kilpailu katsojamäärästä loi tarpeen uusille innovaatioille, ja jokainen uusi elokuva pyrki edistämään äänitystekniikoita ja editointia. Niin kuin monissa muissakin teknologian läpimurroissa, kehitys tapahtuu ennemmin pakon kuin tahdon sanelemana. Näin sai alkunsa myös foley. (Yewdall 2003, 294–295.)

Vaikka Warner Brothers -studio oli jo aikaisemmin tuottanut useita ääntä sisältäviä elokuvia, vuonna 1926 julkaistu *Don Juan* oli elokuva, joka todella ihastutti yleisöä ja oli suunnannäyttäjä äänellisten elokuvien saralla. Seuraavana vuonna julkaistu ja suuren suosion saanut Jazzlaulaja (*The Jazz Singer*, 1927) oli kuitenkin se elokuva, mikä sai muut studiot kiireesti kehittämään ja lisensoimaan omia menetelmiään. Universal-studio oli saanut valmiiksi Teatterilaiva (*Show Boat*, 1927) mykkäelokuvan, mutta Jazzlaulajan suosion luoman paineen johdosta Universal-studion tuli löytää keino liittää jälkeensä ääniä kuvaan. Universal käytti vuokrattua Fox-Case äänilyksikköä, jolla pystyi liittämään yhteen äänityslaitteet ja kuvaprojektorin. Liikkuvaa kuvaa heijastettiin isolle ruudulle ja orkesteri soitti musiikin suoraan kuvaan. Samaan aikaan Jack Foley ja muut äänityöntekijät tuottivat sivummalla äänieristetyssä tilassa useita erilaisia ääniefektejä myös kuvaa katsoen. Kohtauksiin tehtiin muun muassa askeleita, taputuksia sekä yleisön naurua ja hurraamista. Uusi äänitystekniikka toimi yllättävän hyvin ja se tuli tunnetuksi nimellä *direct-to-picture*. (Yewdall 2003, 295.)

Optisen äänen keksiminen lisäsi äänitehosteiden kysyntää, sillä äänileikkaajat pystyivät lisäämään elokuviinsa yhä enemmän ääniefektejä sekä synkronoimaan ne paremmin. Jack Foley käytti suurimman osan ajastaan tehden elokuvaan askelia ja muita ääniefektejä. Hän ja hänen työryhmänsä olivat muuttaneet pienen äänistudion kokopäiväiseksi ääniefektien tuottamiseen tarkoitetuksi tilaksi, jossa käytettiin direct-to-picture tekniikkaa. Tätä äänitilaa kutsuttiin Foley'n huoneeksi ja lopulta termi *Foley stage* vakiintui. Näin Jack Foleysta tuli maailman ensimmäinen foley-artisti. (Yewdall 2003, 296.) Termi foley-artisti ei tuolloin kuitenkaan ollut vielä käytössä, vaan se vakiintui myöhemmin (Ament 2009, 10).

Nykyään foley on ammattimainen ja pitkälle kehittynyt ala, jonka merkitys audiovisuaalisissa medioissa on vain kasvanut vuosien saatossa. Foley ei ole enää vain askelia ja vaatteiden kahinoita, eikä se ole enää pienen eliitin oma maailma. (Ament 2009, 15.) Nykyajan foley-studiot ovat tarkasti suunniteltuja tiloja, joissa voi tuottaa ääntä monissa eri formaateissa. Foley-artistit osaavat uppoutua esitettäviin roolihahmoihin ja luoda realistisia ääniä, jotka toistavat oikean maailman äänellistä kokemusta katsojille. (Yewdall 2003, 297–298.) Teknologia on kehittynyt vuosien saatossa ja digitaaliset äänityöasemat, eli DAWit (*engl. digital audio workstation*) ovat korvanneet aikaisemmat ääninauhaa käyttäneet tallennus- ja editointilaitteet. Tämä on mahdollistanut laadukkaan äänenkäsittelyn laajentumisen studiotiloista konttoreihin ja kotioloihin. (Laaksonen 2013, 376.) Tällä hetkellä alan ehdottomasti yleisin äänityöasema on Avid Pro Tools (Recording Connection, 2021).

2.3 Foley'n rooli liikkuvassa kuvassa

Foley auttaa luomaan uskottavaa ja autenttisesti tuntuvaa maailmaa, samalla lisäten tuotannon fyysisyyttä (Scott-James 2018, 67). Foley'n alkuperäinen rooli oli joko korvata tai tehostaa askelia sekä lisätä muutamia käsittelyääniä. Asia ei nykyään ole enää näin. Foleylla voidaan tänä päivänä tehdä mutkikkaita vaate-

kahinoita tai jopa sateen ropinaa ikkunoissa (Wright 2014, 212). Foleyta voidaan hyödyntää eri perspektiiveissä, jotka vaativat erikoistunutta suunnittelua toteutuksessaan. Foleyta voidaan käyttää mahdollistamaan ääniraidan äänellinen jatkuvuus, mikäli ääniraidalle on jostain syystä syntynyt aukkoja toimintaan liittyvien äänien suhteen. On tärkeää ymmärtää, milloin foleyta käytetään korvaamaan ääntä, maustamaan (*engl. sweeten*) ääniraitaa ja milloin sitä käytetään kerrostettuna valmiiden äänitehosteiden kanssa. (Ament 2009, 28.)

Kun foleylla halutaan korvata askelia, ne on tuotettava niin, että askeleet sopivat yhteen jo äänitetyn dialogin kanssa. Tämä edellyttää yhteisen synkronin tarkkaa seuraamista ja äänitetyn foleyn kuuntelemista kuvan kanssa uudelleen. Näin voidaan varmistua siitä, että foley tukee ja tehostaa tuotantoa, eikä vahingoita sitä. Sama pätee myös proppien käsittelyihin. Mikäli äänitettävä esine on kohtauksessa valmiina, foleyn tavoitteena on tehdä siitä versio, jota on mahdoton erottaa alkuperäisestä. Raskaan kupin elokuvassa tulee olla raskas kuppi myös foley-studiolla. (Ament 2009, 28.) Äänien tulee olla realistisia ja hienovaraista, olipa kyseessä lusikan kilahdus teekupissa, avainten kilinä tai kirjan sivujen kääntäminen (Scott-James 2018, 67). Näin katsojaa autetaan uppoutumaan tarinan henkilöihin ja maailmaan. Mikäli kohtauksessa ei ole lainkaan dialogia, ja askeleet sekä propit kuuluvat selkeästi, ei niiden korvaamiselle ole välttämättä tarvetta. Tärkeintä on, että lopputulos kuulostaa hyvältä. Jos kohtauksen askeleet ovat menneet kuvaleikkauksen seurauksena epäsynkroniin tai tuotantoraidalla kuuluu jotain häiriöääntä, joudutaan askeleet silloin yleensä korvaamaan foleylla. (Ament 2009, 76.)

Foleyta käytetään yhä enemmän täydentämään valmiita äänitehosteita. Foleyta voidaan kerrostaa valmiin äänitehosteen, kenttä-äänityksen tai toisen foley-äänien kanssa. Esimerkiksi autokolari voi olla yhdistelmä kenttä-äänitettä, äänikirjastosta otettuja valmiita pistetehosteita sekä foley-studiossa äänitettyä räminää. Kokonaisuus saa foleysta usein elämää ja persoonallisuutta. (Ament 2009, 28.) Maustaminen eli *sweetening* on sitä, kun ääntä miksataan tai sitä hienosäädetään muilla äänillä. *Sweeten* tarkoittaa sitä työprosessia, jossa muita ääniä lisäämällä saadaan yksittäisestä tehosteesta kertovampi (Linna 2021). Esimerkiksi askeleisiin voidaan lisätä lattialankkujen narinaa, mikä voisi kertoa

kohtauksen hiljaisuudesta tai pysähtyneisyydestä. Painava tömähdyks askelees-
sa voi viestiä kävelijän painosta. (Scott-James 2018, 165.)

Foleyta voidaan käyttää narratiivin apuna kiinnittämällä katsojan huomio johon-
kin tiettyyn yksityiskohtaan. Samalla voidaan auttaa katsojaa hahmojen määrit-
tämässä. Esimerkiksi kohtauksessa, jossa hahmo kävelee pimeällä kujalla ja
hän yhtäkkiä kuulee takanaan askeleita, katsojan annetaan ymmärtää, että
hahmoa seurataan. Mikäli askeleet kuulostavat korkokengiltä, voidaan olettaa,
että seuraaja on nainen. (Scott-James 2018, 67.) Foleyyn tehtävä on palvella
ohjaajan visiota ja olla näyttelijälle, kuvaleikkaajalle sekä äänileikkaajalle tukeva
tekijä (Ament 2009, 20.)

3 Työryhmä ja työn tekeminen

3.1 Työryhmän roolit

Foley-työryhmään kuuluu yleisesti foley-artisti, foley-äänittäjä sekä foley-editori
tai foley-leikkaaja. Tuotannon äänisuunnittelija toimii työryhmän johtajana. Työ-
roolit voivat olla liukuvia riippuen tuotannosta. Äänittäjä tai artisti voi toimia
myös leikkaajana ja niin edelleen. Tuotannon koko, budjetti ja aikataulu yleensä
määrittävät, miten roolitukset työryhmässä toimivat. (Ament 2009, 40–41.)

Työnimekkeet voivat myös vaihdella paikoittain. Pirilän ja Kiven (2010, 126)
mukaan foley-editori äänittää ja synkronoi foleyt. Purcellin (2007, 47) mukaan
editori synkronoi ja leikkaa foleyt, mutta ei äänitä niitä. Nykyään myös yksi ihmi-
nen voi toimia artistina, äänittäjä sekä leikkaajana. Esimerkki yksin työskentele-
västä foley-taiteilijasta on suomalainen Tapio Liukkonen (Sormunen, 2019).
Tunnetuin suomalainen foley-artisti lienee Heikki Kossi.

3.2 Foley-artisti

Foley-artisti on se henkilö, joka toteuttaa foley-äännet omalla fyysisellä performanssillaan. Työssään foley-artistin tulee selvittää mikä proppi, kenkä tai pinta tuottaa oikean kuuluisen äänen (Purcell 2007, 47). Taitava foley-artisti pystyy yhden katsomiskerran perusteella keräämään vaadittavat tarvikkeet, eli *propit*, ja äänittämään suhteellisen tarkan imitaation yhdestä kohtauksesta. Tehokas foley on kuitenkin muutakin kuin liikkeiden läpikäymistä. (Rose 2003, 224.)

Foley-artistin tulee työssään ottaa huomioon useita tekijöitä. Kyky uppoutua hahmojen sielunmaisemaan ja tunnetilaan lienee yksi tärkeimmistä. Kuvaa sekä kuvassa esiintyvän näyttelijän energiaa ja liikettä tulee seurata. Foley-artistilta vaaditaan hyvää korvaa ja silmää synkronille, jotta hän voi tehdä askeleet ja propit oikeassa rytmissä kuvan kanssa. Foley-artistin pitää ottaa huomioon myös tarina, sillä tarina määrää kaiken. (Ament 2009, 28.) Esimerkiksi vasta rakastuneen henkilön ulko-ovi aukeaa optimistisesti vingahtaen, kun taas masentuneen henkilön ulko-oven saranat narisevat ruosteisesti ja alakuloisesti. Pelokas ja epävarma henkilö kävelee eri tyyllillä kuin innokas ja itsevarma.

Kliseitä on osattava välttää. Yleinen väärinkäsitys on, että painava ihminen myös kävelee aina raskaasti (Ament 2009, 78). Foley-artistin tulisi löytää tasapaino yhtäaikaisuuden tarpeen ja emotionaalisen resonanssin välillä performanssissaan (Wright 2014, 214). Proppeja tulisi käsitellä draaman merkittävyyden mukaisesti. Tarkkaavainen foley-artisti ottaa huomioon propin luonteen sekä draamallisen tarkoituksen (Ament 2009, 100). Esimerkiksi krapulaisen hahmon kahvikuppi tärisee, vaikka kuvassa ei suurta liikettä näkyisi.

Luovuus on foley-artistille välttämätöntä. Foley-artistin täytyy usein luoda esineelle tai asialle ääni, käyttämällä esillä olevia erilaisia proppeja sekä mielikuvitustaan (Yewdall 2003, 298). Sadetta voi simuloida sirottelemalla suolaa paperille ja raekuuron saa aikaan vaihtamalla suolan riisiin. Mudassa kävelyä voi simuloida käsittelemällä litimärkää sanomalehteä ja sellofaanikelmua rypistelemällä saa aikaan nuotion ääntä. Kokeilu on tärkeintä, sillä ikinä ei voi olla varma, minkä äänen mistäkin esineestä voi saada aikaiseksi. (Sonnenschein 2001,

58.) Foley-artistit ovat vuosien saatossa kehittäneet useita eri tekniikoita tehosteiden luomiseen. He saattavat myös salata niitä jopa kollegoiltaan (Wyatt & Amyes 2005, 182).

3.3 Foley-äänittäjä

Foley-äänittäjän vastuulla on äänittää foley-artistin esittämät äänet. Foley-äänittäjä pitää huolen, että artistin performanssi kuulostaa laadukkaalta. Foley-äänittäjä on lähes poikkeuksetta foley-artistin tärkein yhteistyökumppani. Artistin ja äänittäjän välinen kemia on foley-tuotannon kannalta elintärkeä. Äänitysprosessista voi tulla hyvin rasittava ja työteliäs, mikäli artistin ja äänittäjän työfilosofiassa tai heidän persoonallisuksiensa välillä on pahoja ristiriitoja. Molempipuolinen kunnioitus sekä luottamus on merkki hyvästä äänittäjän ja artistin suhteesta. Parhaimmillaan artisti ja äänittäjä täydentävät toisiaan ja pystyvät yhdessä luomaan jopa taianomaista ääntä. (Ament 2009, 118, 126.)

Ennen digitaalista äänitystekniikkaa, foleyt pyrittiin äänittämään mahdollisimman tiiviisti ilman minkäänlaista perspektiiviä. Oletuksena oli, että perspektiivit ja heijastukset lisättäisiin jälkeempään. Tavoite oli saada aikaan realistisen kuulosta ääntä, joitain poikkeuksia lukuun ottamatta. Teknologian kehittyttyä kovalle äänittämisestä tuli alan standardi ja foley-äänittäjille avautui uusia mahdollisuuksia. Pikkuhiljaa äänittäjät alkoivat laajentaa rooliaan foley-studiolla. Eri-laiset mikrofonitekniikat ovat yleistyneet, mitkä mahdollistavat perspektiiviin äänittämistä myös studioissa. Samalla äänen jälkikäsittely nopeutui. Jotkut äänittäjät suosivat kuitenkin klassisempaa tyyliä. Nykyään foley-äänittäjältä odotetaan työssään paljon enemmän kuin ennen digitalisaation aikakautta. (Ament 2009, 119–120, 123.)

Foley-äänittäjältä vaaditaan työssään teknistä tietämystä ja äänittäjän tulee olla pätevä ääniohjelmiston ja äänityöaseman liitännäisten (*engl. plugins*) käytössä. Tärkeimmät äänittäjän ominaisuudet ovat kuitenkin hyvä korva estetiikalle, tarkka silmä synkronille, äänitysoasaaminen ja foley-artistin työn ymmärtäminen. (Ament 2009, 119.) Foleyä äänitetään yleensä monona eli yksikanavaisena, sillä

ne myöhemmin suunnataan toimimaan kuvan huomiopisteen suuntaan. Stereo eli kaksikanavainen äänitys vain tuhlaa raitoja ja altistaa vaihevirheille. Kannattaa äänittää voimakkailla tasoilla, jolloin muunnos analogisesta digitaaliseksi on mahdollisimman säilyttävä ja ääni on teknisesti hyvälaatuista jälkikäsitteilyä varten. (Rose 2003, 225.)

3.4 Foley-editori

3.4.1 Foley-editorin työ

Äänityssession jälkeen foley täytyy aina editoida, olipa kyseessä askeleet tai avaimen kilinät. Foley-editori synkronoi ja leikkaa foley kuvan tapahtumiin, mutta tämä on vain pintapuolinen näkemys työnkuvasta. Foley-editorin työhön kuuluu esimerkiksi: askeleiden uudelleen järjestäminen dramaattisen vaikutuksen maksimoimiseksi, saada hahmon kaatuminen kuulostamaan vakavammalta kuin miltä se ensi näkemältä vaikuttaa. (Purcell 2007, 46.) Foley-editori suorittaa myös foleyn spottaamisen (*engl. cueing*) (Ament 2009, 48). Suomessa käytetään usein nimikettä foley-leikkaaja, vaikka työhön kuuluu muutakin kuin leikkaaminen ja synkronisointi. Tästä syystä käytän nimikettä foley-editori.

Ennen digitaalista aikaa foley-editorin työ oli hyvin erilaista. Optisella ääniraidalla oli visuaalinen äänen aaltokuviota muistuttava linja, josta editori pystyi selvittämään mistä ääni alkaa ja mihin se loppuu. Magneettista filmiä editoidessa editorilla ei ollut minkäänlaista visuaalista referenssiä. Editorin täytyi vain luottaa itse ääneen. Editori ei pystynyt editoidessaan kuuntelemaan kaikkia raitoja yhtä aikaa, eikä editoituja kohtauksia voitu toistaa uudestaan ja uudestaan. Editorin täytyi olla todella kokenut ja taitava, jotta hän pystyi kuvittelemaan, miltä ääni yhdistettynä muihin ääniin lopulta kuulostaisi. Spottaamiseen käytettiin tarkoituksenmukaisia paperiarkkeja, jotka kirjoitettiin käsin. (Ament 2009, 48, 132.)

Nykyään kaikki äänityö tehdään digitaalisilla äänityöasemilla. Teknologian kehitys on tuonut äänityöhön hyötyjä. Editorit pystyvät näkemään äänen jokaisen osan aaltokuviona. Aaltokuviota pystytään suurentamaan, mahdollistaen hieno-

tarkan leikkaamisen. Koko projekti raitoineen ja muokkauksineen on nähtävissä ja kuunneltavissa milloin tahansa. (Ament 2009, 132.) Digitaalisessa äänenkäsittelyssä on kuitenkin vaarana se, että editori voi käyttää pikkuruisten yksityiskohtien hienosäätöön loputtoman määrän aikaa ilman, että hän pystyy kuitenkaan koskaan tekemään päätöstä parhaasta mahdollisesta ratkaisusta. Editorin on tärkeää pitää huolta kokonaisuudesta ja pitkäjätkoisestä kokonaisrytmistä. (Aro & Viljanen 2011, 163.)

3.4.2 Spottaaminen

Nykyään spottaaminen tehdään suoraan äänityöaseman aikajanelle erillisten paperiarkkien sijaan, mutta lähtökohta on edelleen sama. Spottaaminen käytännössä tarkoittaa äänitettävien foley-äänien kartoittamista. Äänitettävät foleyt merkataan järjestelmällisesti äänityöaseman raidoille tyhjiä klippejä käyttäen. Spottiklippeillä osoitetaan mistä kohtaa äänitettävä foley alkaa ja missä se loppuu. Spottaussessioon merkitään myös sijoittuvatko kohtausten tapahtumat sisä- vai ulkotiloihin. (Ament 2009, 48.) Pro Toolsiin luotu spottaussessio toimii etenemissuunnitelmana sekä eräänlaisena pohjapiirustuksena, jota foley-äänittäjä käyttää navigoimiseen ja äänitystapahtumisen ohjaamiseen (Yewdall 2003, 315).

Foley-prosessin suunnittelu on erittäin tärkeää. Eri hahmoja ei tule spotata yksi toisensa jälkeen ilman selkeää erottelua. Spotatessa pitää toimia johdonmukaisesti ja ennalta arvattavasti. Spottaajan kannattaa kuvitella itsensä foley-äänittäjän saappaisiin. (Yewdall 2003, 315.) Foleyta spotatessa editorin täytyy katsoa jokainen kohtaus useampaan otteeseen. Editorien lähestymistavat spottaukseseen vaihtelevat, mutta on olemassa joitain merkintätapoja, jotka kannattaa pitää mielessä. (Ament 2009, 50.) Yleinen standardi on spotata päähenkilön askeleet ensimmäiselle raidalle, toisen päähenkilön tai sivuhenkilön (riippuen juonen kulusta) askeleet toiselle raidalle, toissijaisten yksilöiden askeleet seuraaville raidoille, statistien askeleet käyttäen yhtä tai useampaa raitaa ja lopuksi useampi raita varataan propeille. Hahmot tulisi pitää aina omilla raidoillaan, mikäli mahdollista. (Yewdall 2003, 315–316.)

Foleyta ei tarvitse spotata liian tarkasti. Spotin ei tarvitse alkaa samalla hetkellä, kun liike alkaa. On hyvä antaa äänittäjälle ja artistille hetki hengähdysaikaa ennen kuin äänitettävä tapahtuma kuvassa alkaa. Mikäli spotti on laitettu alkamaan samaan aikaan kun askel osuu maahan, artistin on vaikeampi päästä rytmiin mukaan. Foley-editorin tulee ajatella foley-artistia ja antaa hänelle pari sekuntia aikaa ennakoita, mitä kuvassa tulee tapahtumaan. Artistia varten spotteissa tulisi olla hyvä ”flow”. Mikäli kohtauksessa kaksi ihmistä kävelee eri paikoissa, ja kuva vaihtelee edes takaisin näiden ihmisten välillä, spotin tulisi antaa jatkua niin kauan kuin kävely kestää kuvaleikkauksesta huolimatta. Spottia ei kannata katkaista aina, kun spotattava hahmo katoaa kuvasta. (Ament 2009, 50.)

Mikäli hahmon kävely muuttuu kesken kohtauksen, esimerkiksi päähenkilö siirtyy asfaltilta nurmikolle, voi olla järkevää tehdä kaksi eri spottia. Taitava foley-artisti pystyy tekemään siirtymän lennosta, jolloin yksi spotti riittää, mutta aloitteleva foley-artisti saattaa joutua tekemään asfaltin ja nurmikon erikseen. Editori spottaa äänittäjälle ja artistille, ei itselleen. On siis ajateltava foley-artistia ja äänittäjää sekä heidän työtehtäväänsä. Pääasiallisten hahmojen spotit nimitään hahmojen nimien mukaan. Taustalla olevien hahmojen ja statistien tapauksessa käytetään yleensä vaatetuksen väriä, pituutta, tai jotain tunnistettavaa tuntomerkkiä, jotta foley-artisti näkee nopeasti, kuka kuvasta on spotattu. Esimerkiksi mikäli kohtauksessa taustalla kävelee mies sinisessä paidassa, spotti nimettäisiin ”man_blue”. Tavoitteena on nimetä tehtävä työ mahdollisimman tarkasti ylimääräisiä sanoja käyttämättä. (Ament 2009, 50–51.)

Myös proppeja spotatessa on tärkeää muistaa järjestelmällisyys, johdonmukaisuus ja spottien erottelu äänittäjän työn helpottamiseksi. Samankaltaiset propit pidetään omilla raidoillaan. Esimerkiksi paperin käsittelyyn tarvittavat äänet tulisi spotata eri raidoille kuin metalliset propit tai nahkatuolit. Foley-artisti pystyy äänittämään kaikki paperiäänet yhdellä istumalla, kun kaikki vaadittavat ”paperispotit” löytyvät yhdeltä ja samalta raidalta. (Ament 2009, 51.)

Vaikka spottaamista pidetään foleyn tekoprosessin pitkävetoisimpänä osana, se on elintärkeä työnkulun kannalta. Mitä täsmällisempi ja johdonmukaisempi spottaussessio on, sitä rennompi ja tarkempi foleyn äänityssessio on. Spotatessaan editori palvelee äänittäjän ja artistin tarpeita. Aikaa foleyn äänityksiin on usein rajattu määrä. Hyvin spotattu foley nopeuttaa äänityssession kulkua ja antaa aikaa virheille ja uusintaotoille. Editorin tulisi spotata vain ne äänet, mitkä pitää studiolla tehdä. Mikäli tehosteleikkaaja aikoo käyttää johonkin ääneen valmista äänitehostetta, sitä ei tarvitse spotata. Siitä huolimatta on aina hyväksyttävää spotata ylimääräisiä ääniä, jotka eivät ole välttämättömiä. (Ament 2009, 52.)

3.4.3 Leikkaaminen

Olipa foley-artistin ajoitus miten hyvä tahansa, foleyt pitää aina synkronoida kuvaan käyttäen parhaita ottoja (Wyatt & Amyes 2005, 179). Foley-leikkaaja on yhtä lailla artisti kuin se henkilö, joka studiossa niitä performanssillaan tuottaa (Yewdall 2003, 321). Foley-editorin tehtävä on ottaa vastaan äänitetyt foleyt ja hienosäätää niitä. Työ saattaa kuulostaa alkuun helpolta, jonka kuka tahansa aloitteleva editori, joka hallitsee Pro Toolsin perusteet, voi asiaankuuluvasti suorittaa. Asia ei kuitenkaan ole näin. Nykyään foley-editorilta voidaan myös odottaa ja vaatia leikkaamisen ohella foleyn esimiksaamista. Foley-editori ei kuitenkaan ole miksaaja, vaan foleyn lopullisen miksauksen tekee toinen henkilö, joka ohjaajan kanssa vastaa miksauksesta elokuvan loppumiksauksessa. (Ament 2009, 132–133, 137.)

Yleensä foleyssa vähemmän on enemmän (Wyatt & Amyes 2005, 179). Askeleita leikatessa foley-editori ei saa leikata foleyta liikaa, jotta hän ei pilaa kävelyn persoonallisuutta. Elokuvassa käveleminen on näyttelijäsuoritus ja foley-editorin täytyy pyrkiä säilyttämään mahdollisimman paljon suorituksen tunnetta. Leikkaamista täytyy tehdä vähän ja tarkasti. Lisäksi leikkaamisen tulisi kunnioittaa näyttelijän sekä artistin alkuperäistä tarkoituserää. (Ament 2009, 133.) Yewdall (2003, 321) kertoo, kuinka hän oli kerran leikannut kohtauksen askeleet täsmäl-

liseen synkroniin, mutta lopputulos oli tuntunut hassulta, eikä se herättänyt kohtausten vaatimaa intohimoa ja rytmiä.

Proppien leikkaaminen muistuttaa enemmän äänitehosteiden kuin askeleiden leikkaamista. Yleensä proppeja leikatessa tiivistetään synkronia ja poistetaan klipistä ei-toivottuja ääniä. Proppien leikkaamisessa pitää myös muistaa, että kyseessä on persoonallinen performanssi, mikä on kyseistä kohtausta varten suoritettu. Mikäli editori keskittyy editoimisen täydellisyyteen, propin välittämän impressionistisen tunteen sijaan, on vaarana, että editori leikkaa liikaa ja poistaa elon performanssista. (Ament 2009, 138.)

Foley-editorin tulisi ensin katsoa ja kuunnella äänitetty äänipala kokonaan ja tutustua siihen. Editorin on tutkittava, missä kohtausten visuaalinen painotus on ja missä kohtaa synkroni ei ole kohdallaan. On elintärkeää nähdä ja kuulla suoritus käsiteltävässä kontekstissa. On kuunneltava mitä muita ääniä kohtauksessa on. Askeleet ovat tärkeämpiä silloin, kun niiden päällä on dialogia. Askeleiden synkronia on helpointa korjata silloin, kun koko suoritus on hieman myöhässä. On mahdollista, että riittää, kun äänitettä siirtää parin kuvakentän (*engl. frame*) verran, jolloin askeleet saattavat istua kauniisti paikoilleen. Tavoitteena on välttää jokaisen askeleen erikseen leikkaamista. Mikäli kentällä äänitetyt askeleet tai propit ovat kuultavissa tuotantoraidalla, tulee ne leikata synkroniin niiden kanssa. (Ament 2009, 133.)

Aloittelevat foley-editorit saattavat usein tehdä sen virheen, että he leikkaavat foleyta visuaalisen äänen aaltokuvion (*engl. waveform*) mukaan. Foley on ääntä, ja sitä täytyy kuunnella. Mikäli aaltokuvion antaa sanella editointiprosessin, editori menettää suurimman osan äänen tarkoituksesta. Äänen pitää säestää kuvaa ja foley-editorin rooli on katsoa kuvaa ja kuunnella, miten ääni säestää kuvaa. Editorin tulisi luottaa kuulo- ja näköaistiinsa ja turvautua aaltomuodon tarkkailuun viimeisenä keinona. (Ament 2009, 136.)

Foley-editori puuttuu artistin suoritukseen silloin, kun synkroni on huomattavasti myöhässä tai aikaisessa, mikäli kyseessä on ”huipputuotanto” tai mikäli ääni tullaan yhdistämään toiseen raitaan. Yleinen viisaus on, että yksi kuvaruutu

(engl. *frame*) myöhässä on käytännössä huomaamaton. Mikäli kentällä äänitetyt askeleet tai propit ovat kuultavissa tuotantoraidalla, tulee foleyta leikata synkroniin niiden kanssa. Paitsi silloin, kun tuotantoraidalla kuuluvat askeleet ovat huomattavasti epäsynkronissa kuvan kanssa. Tässä tapauksessa foley-askeleet leikataan synkroniin kuvan kanssa. (Ament 2009, 136.) Mikäli foley-ääntä käytetään osana valmiiksi raidalle laitettua äänitehostetta, se on usein helpompi leikata kohdalleen aaltokuvion ansiosta (Wyatt & Amyes 2005, 179).

Tärkeä asia foleyta leikatessa on muistaa kuunnella foleyta tuotantoraidan kanssa. Editori saa tuotantoraitaa kuuntelemalla nopeasti selville, mikä toimii ja mikä ei. Samalla editori saa selville, onko tuotantoraidalla valmiiksi käyttöarvoa sisältäviä ääniä. Jos foleyta leikkaa kuuntelematta kokonaisuutta, jää helposti kiinni pikkuseikkoihin. On tärkeää ymmärtää, että foley on hienovarainen ala. Sen ei tarvitse vetää huomiota itseensä. Leikatessa on oleellista kuunnella pelkkää foleyta, mutta heti kun kohtausta on editoitu, lopputulos tulisi kuunnella tuotantoraidan kanssa. Se opettaa editorille, mitä tuli tehtyä oikein ja mitä pitää tehdä paremmin. (Ament 2009, 136.)

4 Foley-editorin työ Vanha Markku elokuvassa

4.1 Vanhan Markun spottaaminen

4.1.1 Spottaamisen suunnittelu

Ennen varsinaisen spottaamisen aloittamista kävin keskustelun elokuvan äänisuunnittelijan kanssa siitä, mitä hän elokuvan foleylta haluaa. Tärkeintä oli saada tietää, miten paljon foleyta elokuvaan on suunniteltu ja miten paljon aikaa foleyn tekemiseen on varattu. Mikäli tuotannolla olisi kiire ja foleyta käytettäisiin vain välttämättömiin kohtauksiin, spottaisin ainoastaan päähenkilöt ja oleellimmat propit. Samalla halusin tietää, minkä tyylistä elokuvasta on kyse ja pitääkö elokuvaan spotata joitain erikoisuuksia. Äänisuunnittelija halusi esimer-

kiksi, että spottaan ruokailukohtaukseen lusikoita ja lautasia, vaikka niitä ei kuvissa näkyisi. Halusin saada myös tietää päähenkilöiden nimet, jotta voisin spotata heidän askeleensa käyttämällä heidän omia nimiään.

Vanha Markku on dokumentaarinen elokuva. Äänisuunnittelija halusi, että spotaisin foleyta mahdollisimman paljon. Foley-tuotannolle oli varattu aikaa runsaasti, eikä spottaamisellakaan ollut kiire. Lisäksi sain tietää, että kenttä-ääni oli paikoin käyttökelvotonta. Tästä syystä foleyn merkitys Vanha Markku -elokuvassa vain korostui. Mielestäni on mukavampaa spotata elokuvaa, johon tehdään mahdollisimman paljon foleyta. Minun ei tarvinnut kertaakaan pysähtyä miettimään, onko joku ääni spottaamisen arvoinen, vaan sain vapaasti spotata pienimmätkin yksityiskohdat. Äänisuunnittelija saisi myöhemmin päättää, mitä ääniä hän haluaa elokuvaan äänittää.

4.1.2 Spottaamisen aloitus

Suoritin foley-editorin työt Vanha-Markku -elokuvaan kotona. Käytössäni oli Applen iMac-tietokone, kaksi Genelec-kauitinta ja Audient iD14 -äänikortti. Äänityöasemana käytössäni oli Avid Pro Tools. Kaikki pikanäppäinkomennot, jotka raportissani tulen mainitsemaan, ovat macOS-käyttöjärjestelmän komentoja. Pikanäppäinkomennot saattavat erota Windows käyttöjärjestelmän komennoista.

Raportissa selostetut työmenetelmät eivät ole ainoita oikeita menetelmiä tehdä foley-editorin työtä. Nämä ovat minulle opetettuja ja itseoppimiani menetelmiä sekä käytäntöjä, jotka olen todennut itselleni hyväksi. Perusperiaatteet ovat usein samoja muissakin menetelmissä, mutta raportissa esiteltävissä menetelmissä on omat pienet hienoutensa.

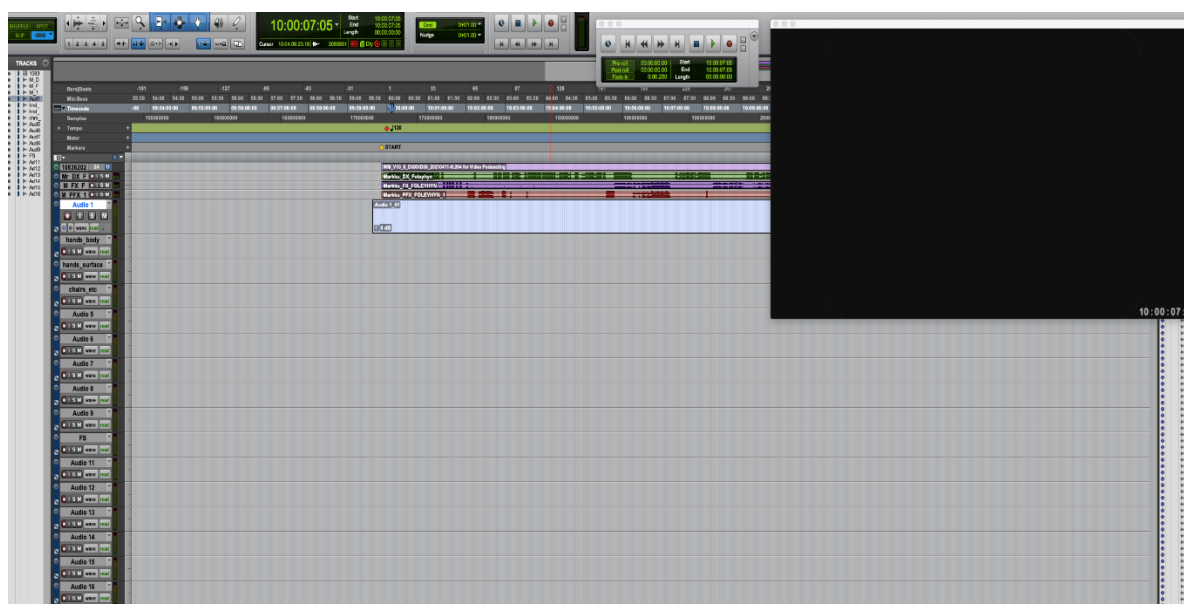
Käynnistin Pro Tools -ohjelman. Heti kun Pro Tools -ohjelma oli auennut, toin elokuvan videoraidan sekä ääniraidat Pro Tools -sessioon. Yleensä ääniraitoja tulee kuvan mukana useampia. Vanha Markku -elokuvan mukana oli tullut dialogiraita, production effects -raita (pfx) ja äänitehosteraita (sfx). Dialogi- ja pfx-

raidasta koostuu *huntti*, jonka kuuntelu spotatessa ja leikatessa on erittäin tärkeää. Varmistin Pro Toolsin asetuksista, että session kuvataajuus (*engl. frame rate*) on sama kuin elokuvan kuvataajuus. Synkronoin Pro Tools -session ja elokuvan aikakoodit käyttämällä Pro Toolsin SPOT-komentoa. Aikakoodin synkronointi tapahtuu valitsemalla Pro Toolsin vasemmasta ylälaidasta SPOT ja klikkaamalla videoklippia, jonka jälkeen ruudulle ilmestyy SPOT DIALOGUE -ikkuna. START-paneeliin kirjoitan elokuvan aikakoodin aloitusajan ja sitten painan OK-painiketta. Aikakoodin synkronoinnin jälkeen luon uusia monoraitoja. Spottaamisessa käytettävien raitojen määrä vaihtelee tuotannosta riippuen, mutta yleensä luon aluksi 15 raitaa ja tarpeen vaatiessa lisään niitä spottaamisen edetessä.

Käyttämäni spottausmenetelmä hyödyntää tyhjää ääniklippiä, jota itse kutsun haamuklipiksi. Sen luominen tapahtuu Pro Toolsin *consolidate* -komennolla. Haamuklipin teen aina ylimmälle raidalle, ennen elokuvan omia ääniraitoja. Hiiren vasenta painiketta pohjassa pitäen maalaan raidalle suurin piirtein spotattavan tuotannon mittaisen pätkän ja painan pikakomentoa alt+shift+3. *Consolidate* -komento löytyy myös Pro Toolsin EDIT-valikosta. Sen jälkeen tallennan session ja suljen sen. Kansioon, jossa spottaussessio sijaitsee, on syntynyt Audio files-niminen kansio. Audio files kansiossa on yksi tiedosto ja se on äsken luotu tyhjä ääniklippi. Tiedoston nimi on sama kuin raidan, jolle se on tehty. Tässä tapauksessa tiedoston nimi on Audio 1. Tämä tiedosto siirretään roskakoriin ja spottaussessio aukaistaan uudelleen. Pro Tools ilmoittaa, että yksi ääniklippipuuttuu, mutta siitä ei tarvitse välittää. Nyt tyhjästä klipistä on tullut harmaa haamuklippi, joka näkyy kuvassa 1 nimellä Audio 1_01. Haamuklippin luodaan sen takia, jottei Audio files kansioon synny ylimääräisiä tiedostoja, kun spottiklippejä lisätään sessioon. Harmaat spottiklipit on myös helpompi erottaa valmiista foley-klippeistä.

Nimeän kolme ensimmäistä raitaa haamuklippin raidan alapuolella. Ensimmäinen raita on nimeltään "hands_body", toinen "hands_surface" ja kolmas "chairs_etc". Nämä raidat on varattu nimensä mukaisille spoteille. Seuraavat viisi raitaa on varattu erilaisille esinespoteille. Kaikki esineistä, ja niiden käsitte-lystä, lähtevät äänet kuuluvat näille raidoille. Nimeän erikseen vielä yhden rai-

dan. Tämän raidan nimeksi tulee FS (*engl. footsteps*) ja se tarkoittaa sitä, että tästä raidasta alaspäin lähtien kaikki raidat on varattu askelspoteille. FS-raidan sijainti perustuu täysin omaan ennakointiin siitä, kuinka paljon askelia elokuvassa tulee olemaan. Kuvassa 1 näkyy, että FS-raita on yhdeksäs haamuklippi raidasta laskettuna. Yleensä varaan askelille useamman raidan kuin esine propeille, sillä askeleita on usein elokuvassa enemmän. Raitoja on kuitenkin helppo lisätä ja poistaa tarpeen mukaan. Lopuksi lisään elokuvan ensimmäisen kuvan kohdalle markkerin painamalla oikeanpuoleista Enter -näppäintä ja kirjoitan siihen START. Nyt sessio on sillä mallilla, että voin aloittaa foleyn spottaamisen (kuva 1).



Kuva 1. Spottaussessio aloitusvalmiina.

En näe tarpeellisena nimetä jokaista raitaa erikseen, mutta on muistettava, että en nimeä raitoja itselleni, vaan äänittäjälle ja artistille. Vanha Markku -elokuvan tapauksessa olin jo aikaisemmin kertonut tämän spottausmenetelmän perusperiaatteet äänisuunnittelijalle, joka toimi myös elokuvan yhtenä foley-artistina, että foley-äänittäjänä. Lisäksi tiesin, että tulen olemaan läsnä foleyn äänityssessioissa ja pystyisin samalla opastamaan spottaussession navigoinnissa. Tässä tapauksessa halusin nimetä ensimmäiset kolme raitaa, jotta minun olisi helpompaa havainnoida kuvien kanssa. FS-raidan nimeän aina muistutukseksi siitä, mistä askelspotit alkavat.

Vaatteille en varaa erillistä raitaa, koska vaatteiden kahinaa äänitetään joka tapauksessa koko elokuvan mitalta. Arkipäiväisiä vaatteita, kuten farkkuja, t-paitoja tai huppareita ei tarvitse erikseen spotata. Silloin kun on kyse vaatteesta, josta tulisi kuulua selvästi erotettava ääni, kuten nahka- tai tuulitakista, spotataan ne yleensä alimmalle esinespottiraidalle. Jos kyseessä olisi elokuva, jonka tiedän jo ennen spottaamisen aloitusta sisältävän paljon nahkatakkeja, varaisin niille oman spottiraidan.

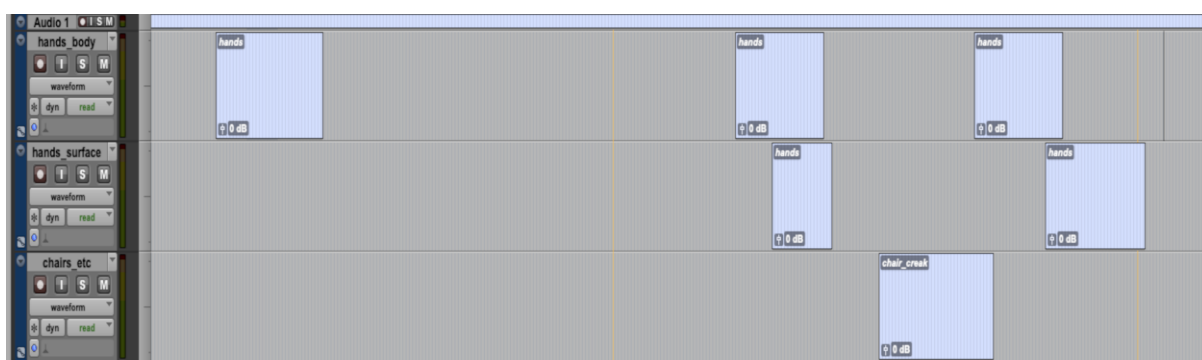
4.1.3 Spottaaminen käytännössä

Itse spottaaminen tapahtuu käytännössä hyvin yksinkertaisesti. Katson kuvaa ja kuuntelen ääniraitaa. Kun näen kuvassa spotattavan foley-äänen, maalaan haamuklipistä äänen kestoisen klipin ja kopioin sen pikakomennolla Command + C. Käyttämällä P ja Ö painikkeita, maalattua klippiä pystyy liikuttelemaan raidoilla ylös ja alas ilman, että sen paikka tai kesto muuttuu. Siirrän maalatun klipin oikealle raidalleen ja liitän sen siihen pikakomennolla Command + V. Tämän jälkeen nimeän syntyneen spottiklipin asianmukaisesti. Mikäli kyseessä on esimerkiksi taputus, liikutan maalatun pätkän "hands_body" -raidalle ja liitän sen siihen. Lopuksi nimeän spotin nimellä "hands". Aloitan spottiklipin aina pari sekuntia ennen spotattavan äänen alkamista, jotta foley-artisti ehtii päästä rytmiin mukaan. Kielenä käytän aina englantia, kuten alalla on tapana.

Tässä spottausmenetelmässä poiketaan hieman aiemmin mainitusta yleisestä standardista. Ensimmäiselle raidalle merkataan päähenkilön askeleiden sijasta ihmiskehoon liittyviä käsiäniä. "Hands_body" -raidalle spottaan pelkästään ne äänet, jotka liittyvät käsiin ja ihmisen kehoon. Kättelyt, selkään taputukset, käsien taskuun laittamiset ja kasvojen hieromiset ovat yleisiä "hands_body" -raidalle spotattavia foley-ääniä. Spottaan usein hiusten koskettelut sekä parran sukimiset samalle raidalle. "Hands_surface" -raidalle spottaan kaikki äänet mikä liittyvät käsiin ja erilaisiin pintoihin. Oven koputukset, pöytään lyömiset ja seinän raapimiset ynnä muut. "Chairs_etc" -raidalle nimensä mukaisesti spot-

taan kaikki istumiseen liittyvät esineet ja liikkeet. Tuolilta nousu, tuolin narina, sängyn vieterit, sohvalle kaatuminen ja niin edelleen.

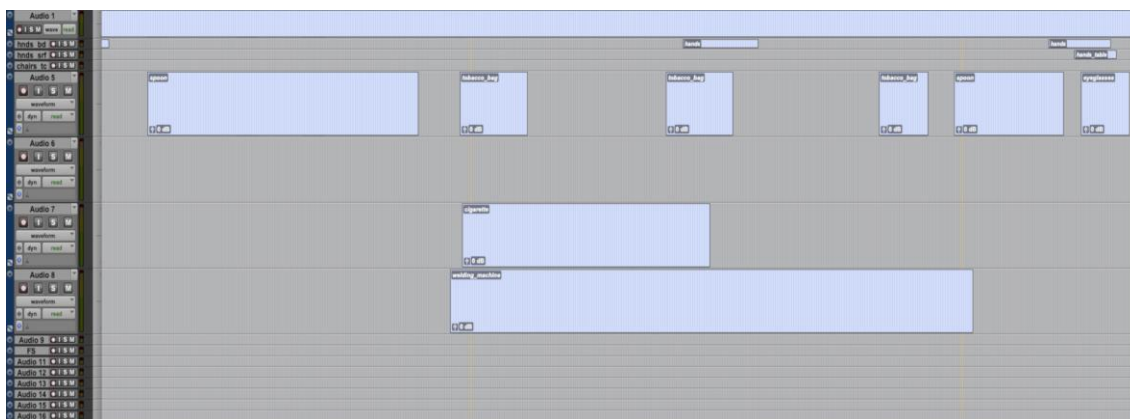
Kutsun tätä kolmen ensimmäisen raidan järjestelmää pyhäksi kolminaisuudeksi, sillä se on tässä spottausmenetelmässä aina vakio. Käsi- sekä tuoli-propsit ovat yleisimpiä foley-ääniä videotuotannoissa ja siitä syystä niille on varattu ensimmäiset raidat. Ne ovat myös mielestäni helpoimpia äänittää ja leikata. Raitojen järjestystä on helppo muuttaa spottaamisen jälkeen, mikäli foley-artisti tai äänittäjä välttämättä haluaa askelspotit session ylimmälle raidalle. Kuvassa 2 näkyy, miten käsi- ja tuoliääniä on Vanha Markku -elokuvaan spotattu.



Kuva 2. Käsi- ja tuolispotteja kolmella ensimmäisellä raidalla. Raitojen kokoa on suurennettu kuvaa varten.

Seuraavat viisi raitaa on varattu erilaisten esineiden ja niiden käsittelyn spottaamiseen. Esineiden spottaamisessa ei ole yhtä tarkkaa järjestelmää kuin käsi- ja tuoliäänillä, mutta johdonmukainen tulee silti olla. Mikäli spotattavassa tuotannossa on paljon samoja toistuvia foley-ääniä, ne kannattaa spotata samalle raidalle. Vanha Markku -elokuvassa käsiteltiin usein tupakkapussia, joten spotasin kaikki siihen liittyvät äänet yhdelle ja samalle raidalle. Tällä tavalla foley-artistin tarvitsee ottaa vain kerran esille tupakkapussin äänitykseen tarvittava proppi ja hän pystyy äänittämään koko elokuvan tupakkapussiäänit. Sitten hän voi siirtyä seuraavan raidan proppeihin, eikä hänen tarvitse ottaa tupakkapussi-propsia äänityssession edetessä enää esille. Raita ei ole varattu pelkästään tupakkapussin äänille, koska sitä ei esiinny läheskään jokaisessa kohtauksessa. Spottasin samalle raidalle myös useita muita satunnaisia ääniä. Kuvassa 3

näky, miten raidalle on spotattu tupakkapussin lisäksi lusikan ja silmälasien ääntä.

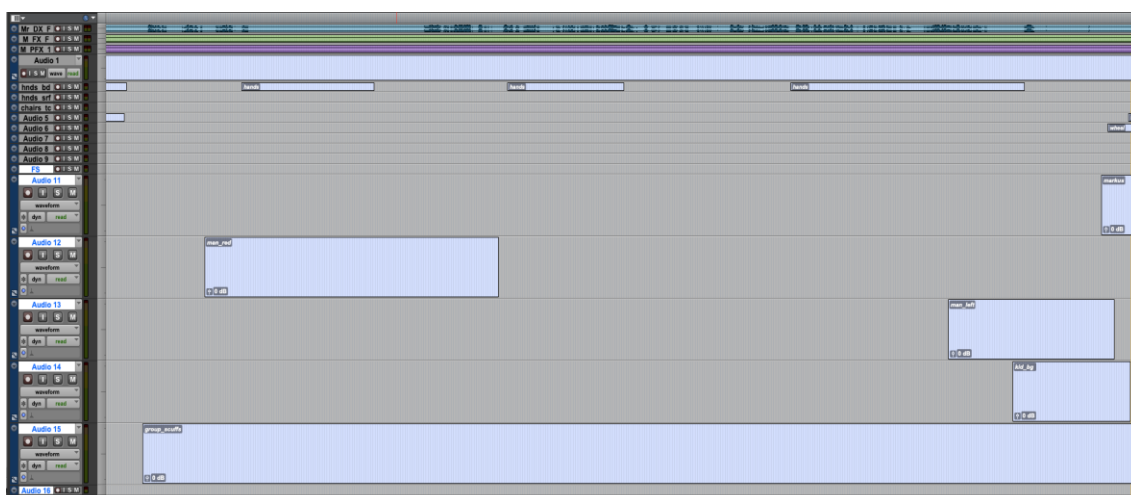


Kuva 3. Esinespotteja Vanha Markku -elokuvassa. Raitojen kokoa suurennettu kuvaa varten.

Ei kannata ylianalysoida sitä, milloin joku asia toistuu elokuvassa niin usein, että se pitää spotata yhdelle ja samalle raidalle. Mikäli kyseessä on joku erikoisempi esine tai asia, mikä saattaisi vaatia foley-artistilta enemmän työtä, kannattaa ne aina spotata samalle raidalle. Vanha Markku -elokuvan alkupuolella käsiteltiin paljon hitsipilliä, joten spottasin ne omalle raidalleen (kuva 3). Hitsipillin äänittäminen Vanha Markku -elokuvaan vaatikin foley-artistilta luovuutta sekä useamman oton erilaisia ääniä. Mikäli elokuvan loppupuolella olisi palattu hitsipillin käsittelyyn, olisin spotannut ne samalle raidalle kuin aiemminkin. Parempi esimerkki on sotaelokuvat, joissa on luonnollisesti paljon erilaisia aseita koko elokuvan mitalla. Kun aseäänit spotataan samalle raidalle, foley-artisti voi ottaa valmiiksi esille kaikki omistamansa asepropit ja äänittää yhtä raitaa seuraten koko sotaelokuvan aseäänit. Sen jälkeen voi laittaa asepropit takaisin varastoon ja jatkaa muiden foley-äänien tuottamista. Vanha Markku -elokuvassa ei ollut vastaavanlaista, yhtä laajaa esimerkkiä, mutta periaate on sama. Pyrin asettamaan itseni foley-artistin saappaisiin ja luomaan järjestelmällisen sekä helposti ymmärrettävän spottaussession.

FS-raita on ensimmäinen askelspottiraita, ja se on aina varattu päähenkilölle. Seuraava raita on varattu toiselle päähenkilölle, kolmas raita sivuhenkilölle ja alemmat raidat toissijaisille henkilöille (kuva 4). Viimeisille raidoille spottaan

taustalla kävelevät satunnaiset hahmot. Vanha Markku -elokuvassa päähenkilönä on Markku ja toisena päähenkilönä hänen poikansa Markus. Askeleita spotatessa tulee myös olla erittäin järjestelmällinen ja johdonmukainen. Jokaisella hahmolla on oma kävelytyylinsä, joten foley-artistin on hyvä suorittaa yhden ihmisen askeleet kerrallaan, jottei hänen tarvitse jatkuvasti vaihdella kävelytyylejä. Spotatessani hahmojen askeleita, keskityn tarkasti siihen, miten kauan hahmon kävely kestää. Vaikka kuva leikkaantuisi muualle, se ei välttämättä tarkoita sitä, että spotattava foley-ääni taustalla loppuisi. Kuvaa on siksi seurattava tarkasti ja korvat pidettävä höröllä siltä varalta, että huntissa kuuluu ääniä, jotka pitäisi tehdä foleylla uudestaan.



Kuva 4. Ryhmäkohtaukseen tehty pitkä scuff-spotti ja satunnaisia askelspotteja. Raitojen kokoa suurennettu kuvaa varten.

Ryhmäkohtaukset, joissa hahmojen liikkeet ovat pääasiassa kääntyilyä ja niin sanotusti paikallaan pyörimistä, sisällytän usein samaan spottiin. Kuvassa 4 on esimerkki siitä, miten vastaavanlainen ryhmäkohtaus on spotattu.

”Group_scuff” viittaa siihen, että useampi hahmo vain kääntyilee paikallaan, eivätkä he välttämättä ota isoja askelluksia. Kuvassa 4 on myös esimerkki siitä, miten olen spotannut taustalla tapahtuvan kävelyn. Kun kävely tapahtuu taustalla, kirjoitan spottiin kirjaimet ”bg” (*engl. background*).

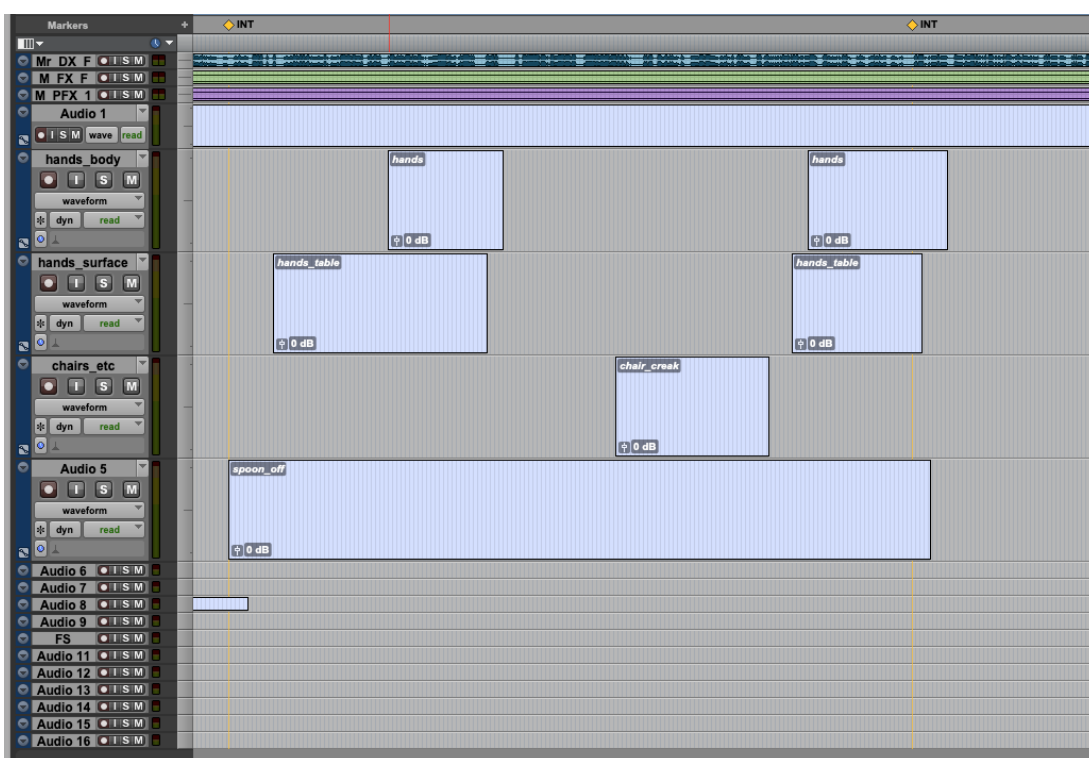
4.1.4 Spottaamisen periaatteita

Pyrin nimeämään spottiklipit mahdollisimman yksinkertaisesti ja selkeästi. Kädet ovat lähes poikkeuksetta aina ”hands”, olipa kyseessä kättely, polvien rummutus tai parran sukiminen. ”Hands_surface” raidalle spotatessa, en yleensä mainitse pinnan materiaalia tai mitään muutakaan tietoa spottiklipissä erikseen, vaan nimeän nämäkin spotit nimellä ”hands”. Tässä menetelmässä foley-artistin vastuu kuvan tarkasta seuraamisesta korostuu. Esineet ja asiat nimeän niiden englanninkielisillä nimillä. Jos minun pitää spotata esimerkiksi aseita, spottien nimeksi tulee yksinkertaisesti aina ”gun”. Olipa kyseessä sitten pistooli, haulikko tai plasmakivääri, spottien nimet ovat samat. On muistettava, etten spottaa aseiden laukauksia, vaan niiden käsittelyä.

Tietyissä tilanteissa lisään ylimääräistä tietoa spottiklipiin, jotta artistin ja äänittäjän työ helpottuisi. Kuvassa 2 voi nähdä spotin, joka on nimetty ”chair_creak”. Tässä tapauksessa halusin selventää, että spotattu ääni on nimenomaan tuolistasta lähtevää narinaa tai vinkunaa. Kohtauksessa päähenkilö Markku on kuvattu puolilähikuvassa, ja hän istuu keittiön tuolilla samalla kertoen pojalleen tarinaa omasta nuoruudestaan. Markku heiluu tuolillaan voimakkaasti edestakaisin, joten päätin, että tuolista voisi kuulua narinaa tai lattiasta voisi lähteä vingahtavaa ääntä tuolin liikkuessa. Tuolin ja lattian ääni saattaisi tuoda kohtaukseen lisämaustetta. Ajattelin, että minun kannattaa selventää spotattua ääntä kirjoittamalla spottiklipiin avustavaa tietoa, koska kyseessä oli puolilähikuva ja itse tuolia ei kuvassa juurikaan näe.

Etenen spotatessa periaatteella ”sen kuulet minkä näet”. Mikäli koen, että jostain asiasta tai esineestä tulisi lähteä ääntä, minä spottaan sen. Minulle on tärkeää aina pystyä selittämään, miksi joku ääni on spotattu. En spottaa tuolin narioita jokaiseen kohtaukseen, jossa hahmot istuvat, vaan äänellä on oltava aina merkitys. Kuvassa 5 on toinen esimerkki vastaavanlaisesta spotista. Olen nimennyt ”hands_surface” raidalle spottiklippejä nimellä ”hands_table”. Kohtauksessa päähenkilö Markku on lähikuvassa, keittiöpöydän äärellä. Markku kertoo pojalleen tarinaa voimakkaalla tyyllillä. Olkapäitä seuraamalla voi nähdä,

miten Markut kädet liikkuvat välillä ylös ja alas, mutta huntissa ei kuulu mitään käsistä lähteviä ääniä. Ajattelin, että Markun kertoma tarina saattaisi saada lisää voimaa, jos kohtaukseen äänitettäisiin käsien osumista pöytään. Koska ääni tapahtuu kuvan ulkopuolella, lisäsin spottiklippiin sanan ”table”, jotta foley-artisti varmasti ymmärtää, mitä ääntä olen spotannut. Mikäli kohtaaus olisi kuvattu kauempaa, jolloin käsien voisi nähdä osuvan pöytään, olisin nimennyt spotin yksinkertaisesti sanalla ”hands”.



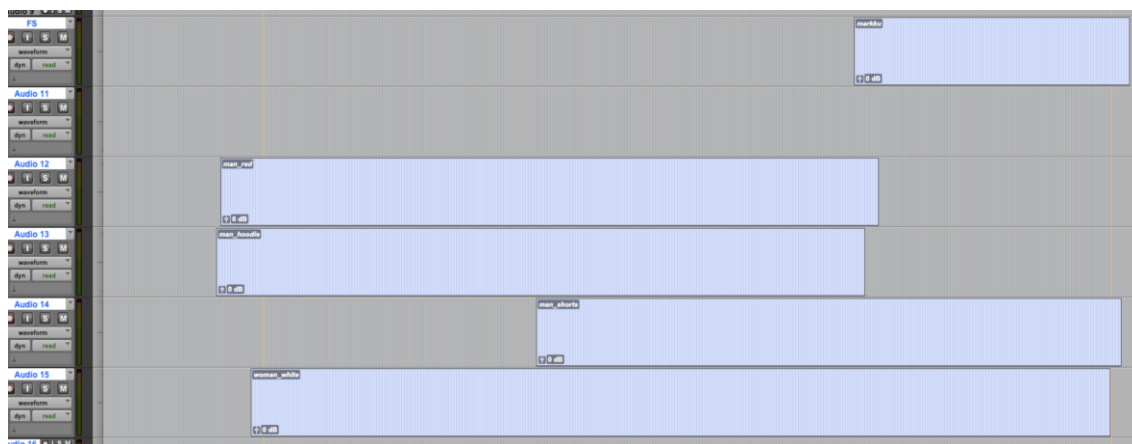
Kuva 5. Erään kohtauksen spotteja. Raitojen kokoa suurennettu kuvaa varten.

Joskus spotattavaa ääntä ei näe, mutta sen kuulee kentällä äänitetyssä sataprosenttisessa äänessä eli huntissa. Äänisuunnittelija saattaa myös haluta foleyta kohtauksiin, joissa ei alun perin kuulu lainkaan ääntä. Yhdessä kohtauksessa on ensin kuvattu Markun varastoa eri kuvakulmista ja sitten kuva leikkaantuu siihen, kun Markku nostaa varaston laatikosta moottorisahan. Kuvissa, joissa Markkua ei näy, ei ollut myöskään yhtään ääntä. Äänisuunnittelija halusi varaston sisätilakuviin erilaista räminää ja kolinaa, jotta syntyisi vaikutelma siitä, että Markku etsisi moottorisahaa. Tein kohtaukseen pitkän spotin nimellä ”rumble_off”. Sitten mietin, että Markun askelia voisi myös kuulua hänen etsiessään moottorisahaa, joten lisäsin vielä askelspotin Markulle. Kirjoitan spottiin lisäksi

”off”, kun spotattava toiminta tapahtuu kuvan ulkopuolella. Kuvassa 5 on esimerkki vastaavanlaisesta spotista nimellä ”spoon_off”.

En spottaa samankaltaisia ääniä erikseen, jos ne tapahtuvat vähintään kymmenen sekunnin päässä toisistaan. Vanha Markku -elokuvassa on kohtaus, jonka aikana Markus laskee kätensä polvelleen useamman kerran. Koska käsien osuminen polveen tapahtui aina alle kymmenen sekunnin välein toisistaan, tein kohtaukseen yhden pitkän ”hands” -spotin. Kymmenen sekuntia on sopiva aikaväli, jottei foley-artistin tarvitse odottaa esitettävää toimintaa liian kauan. Sama pätee muihinkin foley-ääniin. Oletetaan, että kohtauksessa kaksi ihmistä ensin kättelee ja sen jälkeen taputtavat toisiaan olkapäille. En spottaa näitä kahden täysin erilaista ääntä erikseen, vaan tekisin yhden pitkän ”hands” -spotin. Foley-artisti voi halutessaan tuottaa äänet yhteen vetoon tai tehdä molemmille äänille eri otot.

Askeleita spotatessa Markku ja Markus ovat ainoat hahmot, joiden spotit nimeän käyttäen heidän omia nimiään, koska he ovat tarinan päähenkilöitä. Muut hahmot nimeän käyttämällä hyödyksi paidan väriä tai jotain muuta tunnistettavaa piirrettä. Esimerkiksi vihreäpaitaisen miehen askeleet spottaisin nimellä ”man_green”. Olen tuhlannut paljon aikaa miettiessäni, miten nimeäisin satunnaisten ihmisten kävelyt. Jos kohtauksessa kävelee useita ihmisiä, jokaisen nimeäminen selkeästi ja erottuvasti voi olla todella hankalaa. Hahmon sijaintia kuvassa, eli onko hän vasemmalla tai oikealla, edessä vai takana, voi hyödyntää askelspottien nimeämisessä. Mikäli kaksi poliisia kävelisi kohtauksessa vierekkäin, nimeäisin toisen ”police_left” ja toisen ”police_right”. Vanha Markku -elokuvassa on kohtaus, jossa kävelee yhtä aikaa viisi ihmistä. Yhdellä on punainen paita, toisella on päällään huppari, kolmannella on jalassaan shortsit, neljännellä on valkoinen paita ja viides on Markku. Kuvassa 6 näkyy, miten spottasin ja nimesin tämän kohtauksen askeleet.

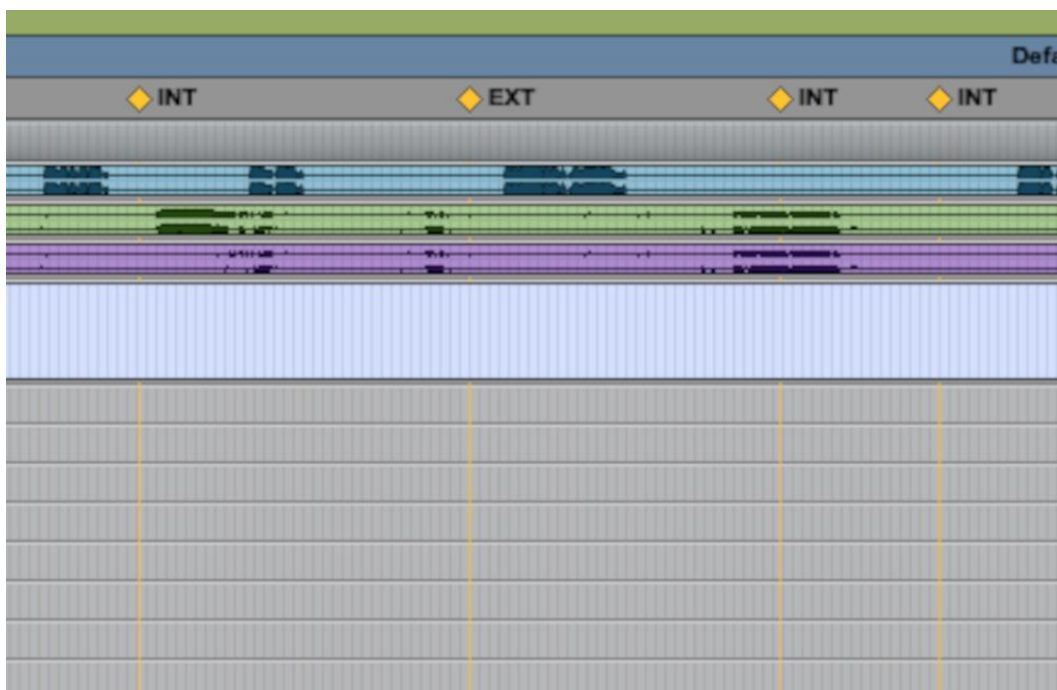


Kuva 6. Joukkokohtauksen askelspotit.

Minulle on usein spotatessa käynyt niin, että en tiedä, mikä käsiteltävä esine hahmolla on kädessään tai en tiedä, millä nimellä esinettä kutsuisi. Tämänkaltaisissa tapauksissa pyrin käyttämään maalaisjärkeä ja mahdollisimman selkeästi viestimään foley-äänittäjälle ja -artistille, mitä ääntä olen spotannut. Yhdessä Vanha Markku -elokuvan kohtauksessa Markus käsittelee pienikokoista metallitikkua ja laskee sen sitten pöydälle. Koska kyseessä oli vain epämääräinen metallin pala, nimesin spotin ”metal_thing”.

4.1.5 Markkerien käyttö

Foley-äänien spottaamisen ohessa merkkeään spottausessioon tapahtuuko kohtaus sisä- vai ulkotiloissa. Merkkaamiseen käytän keltaisia työaseman markkereita (kuva 7), joita voi lisätä painamalla näppäimistössä alaoikealla sijaitsevaa Enter -näppäintä. Suosin markkereiden käyttämistä, koska ne helpottavat myöhemmin myös foleyn leikkaamista. Markkeri laitetaan aina tarkalleen kohtauksen ensimmäiseen kuvaan. Pystyn tarkasti määrittämään, missä kohtaan leikkaus tapahtuu ja missä on kohtauksen ensimmäinen kuva käyttämällä NUDGE-komentoa. Jos kohtaus tapahtuu sisätiloissa, kirjoitan markkeriin INT (*engl. interior*), mutta mikäli kohtaus tapahtuu ulkona, kirjoitan markkeriin EXT (*engl. exterior*).



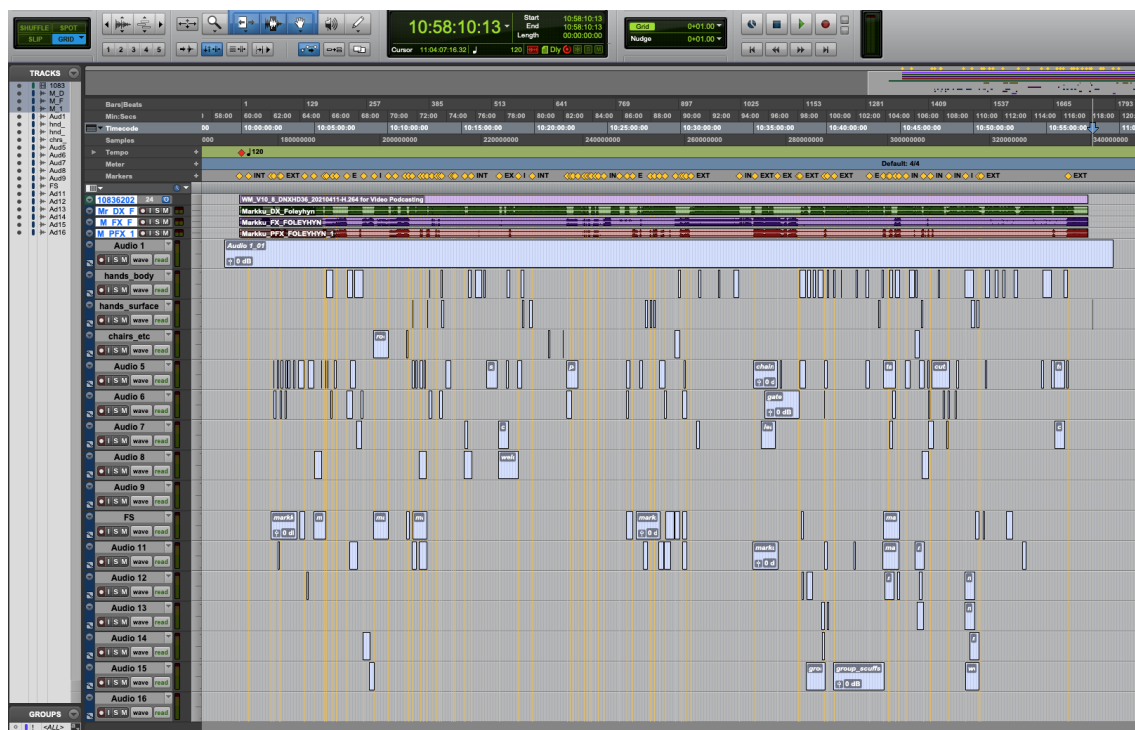
Kuva 7. Markkereita merkkäämassa kohtauksia.

Lisään markkerin aina, kun kohtauksessa tapahtuu selkeä muutos. Silloinkin, kun kohtauksen paikka pysyy samana. Esimerkiksi, jos kohtaus alkaa ravintolan ulkopuolella, alkuun tulee EXT-markkeri. Kun kuva leikkaantuu ravintolan aulaan, alkuun tulee INT-markkeri. Jos kuva leikkaantuu muutamaksi sekunniksi ravintolan keittiöön ja palaa sitten takaisin aulaan, laitan INT-markkerin molempiin leikkauskohtiin. Hyppyleikkauksiin laitan aina markkerin. Markkereilla on helppo viestiä foley-äänittäjälle ja -artistille, että kohtauksessa on kulunut aikaa.

4.1.6 Spottaamisen viimeistely

Kun olin päässyt Vanhan Markun spottaamisessa elokuvan loppuun, kävin vielä kertaalleen läpi joitain kohtauksia. Ei ole tavatonta, että satunnaisia ääniä jää spottamaatta, vaikka kuvaa seuraisi kuinka tarkasti. Koska minulla oli vielä runsaasti aikaa spottaamisen suorittamiseen, palasin vielä seuraava päivänä tuoreilla silmillä ja korvilla spottaamisen pariin. Kävin uudestaan läpi kohtauksia, joissa oli eniten toimintaa. Spottasin sessioon vielä muutamia ääniä, jotka olivat jääneet minulta huomaamatta. Kun lopulta olin tyytyväinen spottaussession laatuun ja sisältöön, jaoin sessiokansion Google Driven kautta äänisuunnittelijalle.

Kuvassa 8 on Vanha Markku -elokuvan valmis spottaussessio. Elokvasta löytyi huomaamatta jääneitä ääniä vielä äänityssession ja leikkausprosessin aikana, joten täydellistä spottaussessiota on vaikea saavuttaa. Olen huomannut, että aina löytyy jotain pientä lisättävää.

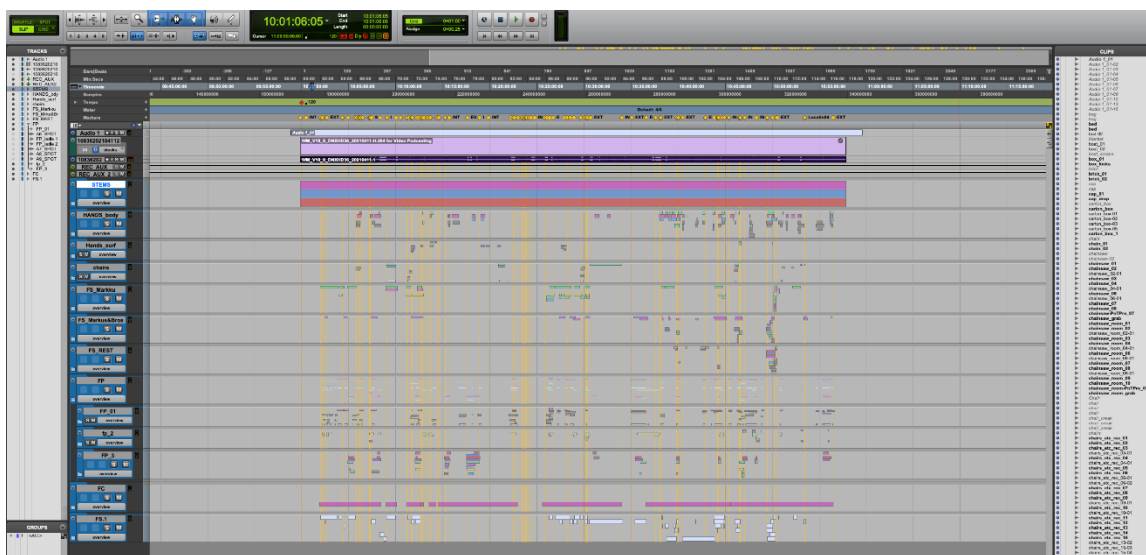


Kuva 8. Vanha Markku -elokuvan valmis spottaussessio.

Minulta meni yhtäjaksoista aikaa Vanhan Markun spottaamiseen noin yhden työpäivän verran. Spottasin elokuvaa useamman päivän ajan, parin tunnin jaksoissa. En ollut spotannut reiluun puoleen vuoteen, joten mielestäni suoriuduin työstä mallikkaasti. Rutinoituneempi spottaaja olisi todennäköisesti suoriutunut nopeammin, mutta onnekseni spottaamisella ei ollut kiire. Jatkossa pyrin spottaamaan enemmän yhtäjaksoisesti. Olen huomannut, että spottaaminen sujuu nopeammin sekä sujuvammin, mitä enemmän sitä yhtäjaksoisesti tekee. Tavoitteena spotatessa kuin leikatessakin, on saavuttaa flow-tila. Vanhan Markun spottaaminen oli välillä hyvin pitkäväteistä, jolloin flow-tilaan pääseminen tuntui mahdottomalta.

4.2 Editorina Vanha Markku -elokuvan foley-äänityssessiossa

Vanha Markku -elokuvan foley äänitettiin kolmen studiopäivän aikana. Vaatteiden äänittäminen jäi hieman kesken, koska meille oli varattu studioaikaa vain kolmeksi päiväksi. Äänisuunnittelija lupasi äänittää loput vaate-foleyt seuraavalla viikolla. Ensisijaisesti olin vain tarkkailemassa, mutta välillä suoritin myös foley-äänittäjän sekä -artistin töitä. Äänitysten aikana aloitin jo mielessäni leikkaamaan foleyta ja painoin mieleeni ottoja, jotka tiesin heti hyviksi. Aloitin luomaan mentaalista äänisuunnitelmaa, jossa mietin, mitä ääniä mihinkin kohtaan tulen leikkaamaan ja minkälaista ääntä haluan tuoda esille. Foley-session selkeyttämiseksi hyödynsimme Pro Toolsin kansio-ominaisuutta, jonka avulla raidat voidaan jakaa omiin kansioihinsa (kuva 9). Esimerkiksi kaikki raidat, jotka sisältävät Markun askelia, on pakattu erilliseen kansioon.



Kuva 9. Foley-sessio äänitysten jälkeen. Raidat pakattuna erillisiin kansioihin.

Huomasin, että foleyn leikkaaminen on paljon helpompaa, kun on saanut olla mukana äänittämässä ja tuottamassa sitä. Äänityksiä varten luotu Pro Tools -sessio on sama sessio, jonka äänisuunnittelija myöhemmin lähettää minulle leikattavaksi. Session navigoiminen ja ymmärtäminen oli huomattavasti helpompaa, kun sain olla mukana järjestelemässä sekä organisoimassa session sisältöä.

4.3 Vanhan Markun foley-leikkausprosessi

4.3.1 Aloittaminen

Äänisuunnittelija lähetti foleyt minulle leikattavaksi reilu viikko äänitysten jälkeen. Kun olin saanut kaikki tiedostot ladattua ja Pro Tools -session auki, varmistin ensimmäisenä, että kaikki klipit ovat tallella. Session asetuksia ei tarvinnut muuttaa, koska kyseessä on sama sessio kuin äänitysvaiheessa.

Kun Pro Tools session aukaisee ensimmäisen kerran, voi leikattavan foleyn määrä tuntua ylivoimaiselta. Omiin kokemuksiini pohjautuen paras keino on vain aloittaa leikkaaminen tietyistä äänistä ja edetä järjestelmällisesti. Äänitöissä, kuten kaikessa editoinnissa työnkulun loogisuus eli logistiikka on erityisen tärkeää. Aloitan yleensä leikkaamalla ensin kaikki ”hands_body” raidalle spottaamani äänet, jotka ovat mielestäni helpoimpia ja nopeimpia leikata. Tärkeintä on vain päästä vauhtiin, jotta leikkaamiseen syntyy luonnollinen rytmi ja flow-tila on helpompi saavuttaa.

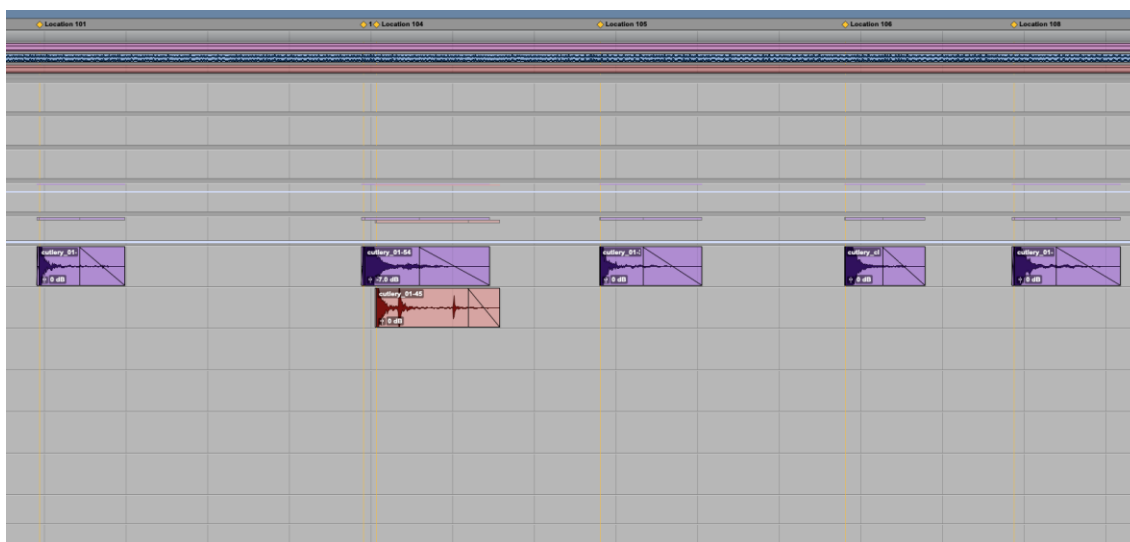
Etenen samassa järjestyksessä kuin spotatessani. Leikkaan ensin käsiäänet, sen jälkeen tuolit ynnä muut, sitten esinepropit, askeleet ja lopuksi vaatteet. En leikannut elokuvan kaikkia vaatteita, koska äänisuunnittelijalla oli niistä visio, jonka hän halusi itse toteuttaa. Leikkaan aina yhtä asiaa kerrallaan. En siis aloita leikkaamaan proppeja ja siirry välillä leikkaamaan askelia, vaan leikkaan propit loppuun ennen kuin siirryn askelien pariin. Luonnollisesti kuuntelen aina leikatun kohtauksen kokonaisuudessaan leikkaamisen jälkeen.

4.3.2 Leikkaamisen periaatteita

Pikanäppäinten käyttö on ehdotonta, jotta leikkaaminen olisi nopeaa ja sujuvaa. Tärkeimpiä pikanäppäimiä ovat: A, S, D, G, R, T ja Command + E. Painamalla A-näppäintä, ääniklippiä voi leikata klipin alusta, hiirellä valittuun kohtaan ja S-näppäimestä klippi leikkaantuu klipin lopusta, hiirellä valittuun kohtaan. D ja G

ovat *fade* -pikanäppäimiä. D-näppäin tekee klipin alusta lähtevän, G-näppäin lopusta lähtevän faden. Command + E on *separate* -komento, jolla ääniklipin voi jakaa kahtia valitusta kohdasta. Separate on ehdottomasti eniten käyttämäni komento foleyta leikatessa. R- ja T-näppäimillä sessiota voi zoomata lähemmäs ja loitommas.

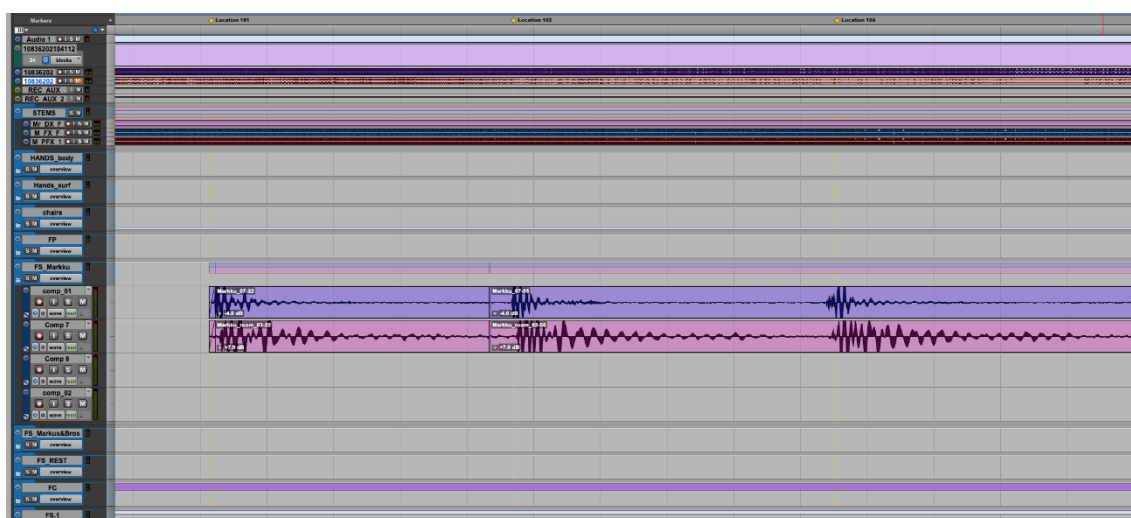
Pyrin tekemään mahdollisimman siistiä ja puhdasta leikkausjälkeä (kuva 10). Leikkaan tiiviisti, enkä jätä ylimääräisiä häntiä ääniklipin alkuun tai loppuun. Klipin alkuun ja loppuun teen pienet *fadet* eli sisäännoston ja loppuhäivennyksen. Aina kun joudun leikkaamaan foleyta enemmän ja yhdistelemään klippejä, teen yhdistämiskohtaan pienen *crossfaden* eli ristihäiveen. Pyrin leikkaamaan foleyta mahdollisimman vähän, jotta foley-artistin luoma performanssi säilyisi ehjänä. Jouduin kuitenkin usein tekemään rajujakin leikkauksia, koska tuotannossa ei ollut mukana kokenutta foley-artistia.



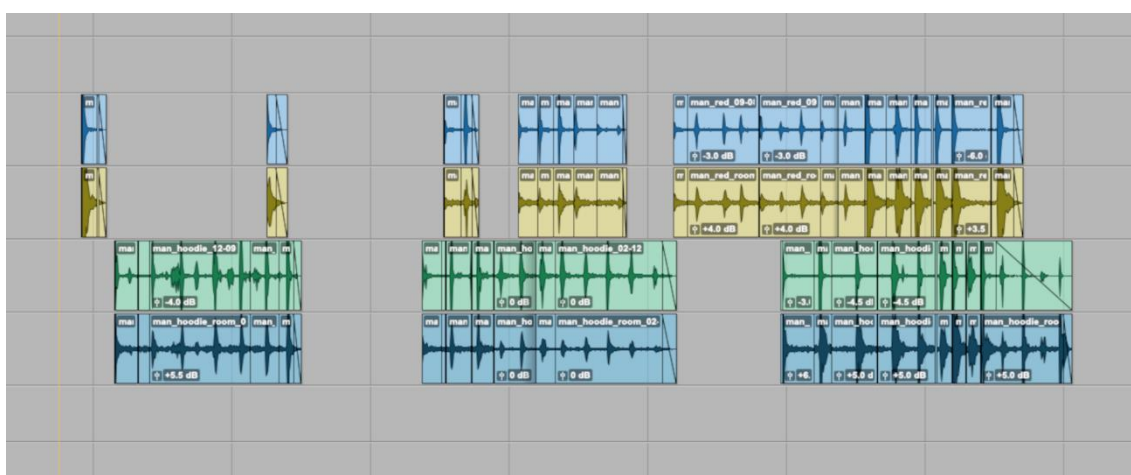
Kuva 10. Tiivistä ja siistiä leikkausjälkeä

Huntin kuuntelu leikkaamisen ohessa on erittäin tärkeää. Välillä unohtaan kuunnella kohtauksen huntia ja tajuan vasta kohtauksen leikattuani, että askeleet kuuluivatkin huntissa. Siinä tapauksessa minun olisi pitänyt leikata askeleet synkroniin huntissa kuuluvien askelien kanssa. Virheistä oppii, ja olen pikkuhiljaa alkanut saada tavaksi aloittaa kohtauksen leikkaamisen kuuntelemalla sen ensin kaikessa rauhassa. Kun leikkaamisella on kiire, huntin kuuntelu helposti unohtuu.

Hyödynnän keltaisia markkereita myös leikkausvaiheessa. Spottausvaiheessa lisätyt INT- ja EXT-markkerit auttavat näkemään, milloin kohtaukset alkavat ja päättyvät. Leikatessani lisään markkereita kohdistukseni äänen alkamiskohdan. NUDGE-komennolla (*moving frame by frame*) pystyn löytämään täsmällisesti kohdan, missä äänen tulee alkaa ja loppua. Askeleita leikatessa merkkeään yleensä ensimmäiset pari askelta markkereilla, jonka jälkeen katson, onko foley-artisti päässyt performanssissaan oikeaan rytmiin (kuva 11). Mikäli askeleet ovat pahasti epäsynkronissa, korjaan synkronia leikkaamalla askeleet markkereiden avulla tarkkaan synkroniin. Mieluummin rajusti leikattu tarkka synkroni kuin foley-artistin epäonnistunut performanssi (kuva 12).



Kuva 11. Markkereita käytetty merkkaamaan kohdat, joissa askeleet osuvat maahan.

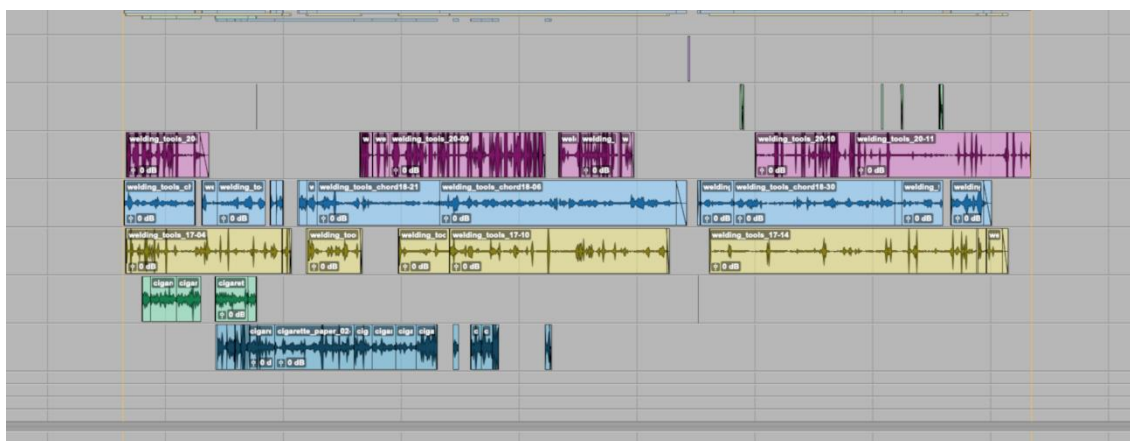


Kuva 12. Rajusti leikattuja askeleita.

Vanha Markku -elokuvassa on eräs kohtaus, joka kestää noin minuutin verran. Se on kuvattu kokonaan samasta kuvakulmasta, eikä kuva leikkaannu muualle koko minuutin aikana. Minuutin sisällä tapahtuu kuitenkin kaksi hyppyleikkausta (*engl. jump cut*). Juuri ennen ensimmäistä hyppyleikkausta Markku käveli kuvan ulkopuolelle. Vähän aikaa hyppyleikkauksen jälkeen Markku palasi takaisin kuvaan. Ennen hyppyleikkausta aloitettu askelrytmi ei voi jatkaa kuvan ulkopuolella hyppyleikkauksen jälkeen, koska aikaa on selvästi kulunut. Markkeri osoittaa tarkan kohdan, missä askeleiden tulee lakata kuulumasta. INT- ja EXT-markkerit tekevät näin käytettynä foleyn leikkaamisesta sujuvampaa.

Pitkään jatkuvat esineiden käsittelyäännet ovat mielestäni vaikeimpia foley-ääniä leikata. Niitä leikatessa pyrin aina keskittymään äänen aksentteihin. Eräässä Vanha Markku -elokuvan kohtauksessa reporterin kirjoittaa vihkoonsa muistiinpanoja. Leikatessa keskityin kynän pitkiin vetoihin ja kärjen osumiseen paperille. Kohtauksessa kirjoitusliikettä ei näe reporterin näkökulmasta, mikä teki leikkaamisesta hyvällä tavalla haastavaa. Seurasin reporterin kädenliikettä paikallistaakseni aksentit. Kynän kärjen osumista paperiin oli helppoa lisätä sitä vaativiin paikkoihin. Foley-artistin on kuitenkin täytynyt suorittaa laadukas performanssi, jotta itse kirjoittaminen kuulostaisi luontevalta.

Vanha Markku -elokuvassa on reilu kaksi minuuttia pitkä kohtaus, jossa Markku korjaa hitsipilliä ja Markus käärii tupakkaa (kuva 13). Leikatessa tärkeintä oli löytää kohdat, joissa tapahtuu selkeä liike. Markun ruuvatessa hitsipilliä osiin, jokainen hitsipillin pyörähdys oli aksentti. Markuksen kääriessä tupakkaa, tupakkapaperin selkeä kääntyminen oli aksentti. Kuvassa 13 kahdella ylemmällä raidalla näkyy lyhyitä erillisiä ääniä. Ne ovat tarttumisääniä, jotka yleensä sijoitan erillisille raidoille. Vanha Markku -elokuvan foley-äänityssession aikana pyysin pariin otteeseen foley-artistia tekemään kohtauksen tarttumisäänet vielä erikseen. Mielestäni kohtausta on helpompaa leikata, kun esineeseen tarttumiset ja esineen käsittelyt ovat erillään. Tarttumisäänet ovat mielestäni essentiaalisia ääniä, joihin aloitteleva foley-artisti ei välttämättä älyä keskittyä. Jos minä saisin päättää, äänittäisin tarttumisäänet aina erikseen.



Kuva 13. Pitkiä käsittelyääniä ja lyhyitä tarttumisääniä leikattuina.

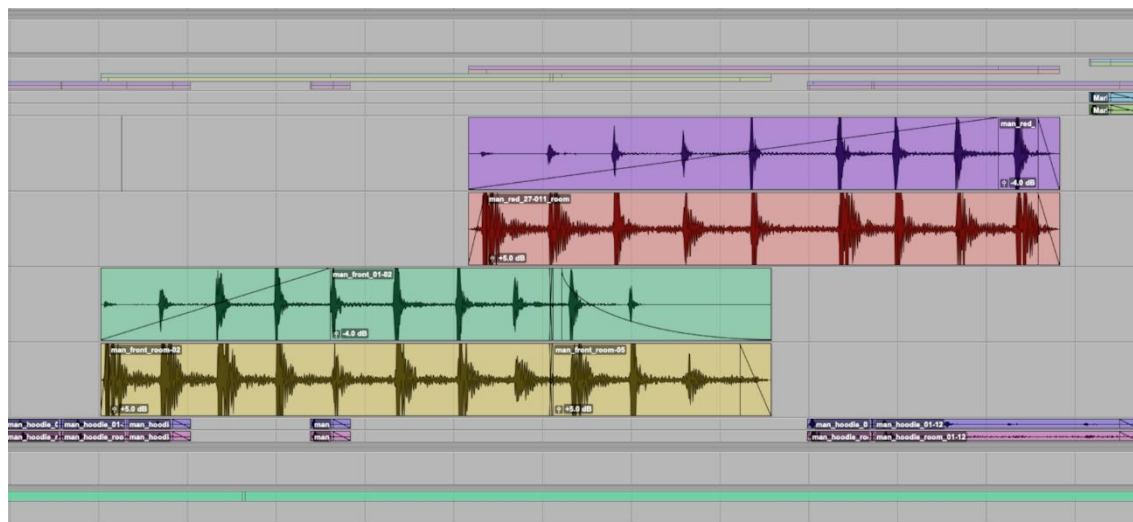
Leikkasin vain pienen osan elokuvan vaate-foleysta. Käytäntö, johon olen tottunut, hyödyntää yhtä ja samaa vaatetta kaikille hahmoille, kun kyseessä on perusvaatetus. Vanha Markku -elokuvassa mielestäni kaikilla hahmoilla oli päällään arkinen vaatetus, eikä koko elokuvan aikana tullut vastaan mitään selvästi erotettavaa vaatetta. Olen tottunut leikkaamaan vain yhtä pitkää vaateklippiä, josta poistan pahimmat häiriöäänet ja korjaan synkronia tarpeen mukaan. Äänisuunnittelija halusi tehdä jokaiselle hahmolle oman vaateklipin, mikä oli minulle hieman vieras käytäntö. Sovimme, että hän leikkaa elokuvan vaateäänet.

4.3.3 Sweetnereitä ja esimiksausta

Vanha Markku -elokuvassa käytetään foleyta äänen maustamiseen muutamassa kohtauksessa. Minun työni oli leikata kohdalleen nämä *sweetnerit* (engl. *sweeteners*). *Sweetneri* on se lisä-ääni, jota käytetään tehosteen tehon lisäämiseksi (Linna 2021). Eräässä kohtauksessa nähdään, kuinka Markuksen veli lyö kämmenen nyrkkiinsä. Kohtaukseen on äänitetty kämmenen osumasta lähtevä ääni sekä rystysistä lähtevää rutinaa. Tässä tapauksessa rystysten rutina on *sweetneri*, jolla haluttiin luoda vaivaantunutta sekä pysähtynyttä tunnelmaa perheen ruokailukohtaukseen.

Tein foleyn leikkaamisen ohessa myös foleyn esimiksausta (kuva 14). Sisätila-kohtaukset on pääosin äänitetty kahdella mikrofoniilla, jotta ääniin pystyisi luomaan luonnollista tilan perspektiiviä. Äänitysvaiheessa yksi mikrofoni oli aina

lähellä äänilähdettä ja toinen mikrofoni oli studion toisella puolella osoittaen suurin piirtein äänilähdettä kohti. Käytännössä esimiksaus oli hyvin yksinkertaista. Laskemalla lähimikrofonin ja nostamalla kaukomikrofonin äänitasoja, pyrin luomaan ääneen luonnollista tilan tuntua. Esimiksausta tehdessä on tärkeintä kuunnella, miltä miksattu foley kuulostaa elokuvan omien ääniraitojen kanssa. Kokeilin erilaisia äänitasoja, kunnes löydän hyvältä kuulostavan yhdistelmän.



Kuva 14. Kahden hahmon esimiksattut askeleet.

Kuvassa 14 on esimerkki tapaus esimiksatuista askelista. Kohtauksessa kävelee kaksi hahmoa. Ensimmäinen hahmo kävelee ensin kuvaan, jonka jälkeen kamera seuraa hahmoa hetken ja sitten hahmo kävelee kuvan ulkopuolelle. Toinen hahmo kävelee kuvan ulkopuolelta kuvan etualalle. Koska kuvasta ei voinut päätellä, milloin hahmo aloittaa kävelyn, minä sain päättää, mistä kohtaa askelet alkavat kuulumaan. Askeleet eivät voineet alkaa ihan milloin tahansa, vaan niiden piti kuulostaa luonnollisen mittaisilta. Sopiva kävelymatka löytyi yksinkertaisesti kokeilemalla ja kuuntelemalla. Loin illuusiota saapumisesta ja poistumisesta käyttämällä pitkiä *fadeja* lähimikrofonin klipissä.

4.3.4 Leikkauksen viimeistely

Kun olin saanut kaikki foley t leikattua, tarkistin ettei sessioon ole jäänyt turhia ääniä. Pyrin jo leikkaamisvaiheessa jokaisen kohtauksen jälkeen varmistamaan,

että kaikki ylimääräinen on poistettu ja ettei minun tarvitse enää leikkaamisen jälkeen palata kohtausten pariin. Aikaa tuhlaantuisi liikaa, jos jokainen kohtaus täytyisi tarkistaa varmuuden vuoksi, sillä sessio on iso ja klippejä on paljon. Lähetän työn äänisuunnittelijalle, kun työ on mielestäni valmis ja hyvässä kunnossa.

Leikkaaminen on selvästi eniten aikaa vievä työtehtävä foley-editorin työstä. Minulle oli varattu foleyn leikkaamiseen aikaa kuukausi ja yhtään ylimääräistä aikaa ei jäänyt jäljelle. En kuitenkaan leikannut yhtäjaksoisesti koko kuukautta, vaan saatoin pitää useamman päivän taukoja. Alku oli minulle vaikea ja hidas, koska en ollut leikannut foleyta reiluun puoleen vuoteen. Sain kuitenkin työn laadusta kehuja äänisuunnittelijalta, joten koen onnistuneeni työstä kiitettävien arvosanoin.

5 Tulokset

Tavoitteeni Vanha Markku -elokuvan foley-editorina oli pystyä tuottamaan ammattitaitoista ja laadukasta jälkeä. Arvioisin oman työni laadun hyväksi, mutta parannettavaa jäi paljon. Nautin suuresti minulle annetusta vastuusta. Kyseessä oli ensimmäinen kerta, kun sain yksin päättää siitä, minkälainen foley kuulostaisi kohtauksissa hyvältä. Minun luotettiin tekevän hyviä itsenäisiä päätöksiä, enkä halunnut tuottaa pettymystä. Odotukset lisäsivät paineita, mutta mielestäni paineet vain korostavat suoritusastoa. Lopputuloksena saavutettiin noin tunnin mittaisen dokumenttielokuvan foley-äänet.

Myönnän välillä olleeni leikkausvaiheessa laiska. Kuukauden aikaraja antoi minulle harhakuvan ajan riittämisestä ja aikataulutukseni oli todella huono. Oletin, että aikaa olisi ylijäämäksi asti ja ajattelin, että ehdinhän minä vielä. Leikkasin silloin tällöin, enkä päässyt kunnolliseen flow-tilaan. Lopulta aikaa ei ollutkaan enää niin paljoa jäljellä. Tajusin liian myöhään, että leikkaamiseen kului aikaa enemmän kuin olin ajatellut. Ehdin kaikesta huolimatta lähettää valmiin leikkauksen juuri ja juuri ajoissa, mutta se vaati pitkiä työpäiviä. Parina päivänä

leikkasin aamuyölle asti, jotta ehtisin saada valmista ajoissa. Jos minulle olisi annettu tiukempi aikataulu, uskon että olisin asennoitunut työhön paremmin ja rytmittänyt työpäiväni tasaisiksi.

Opinnäytetyölle asettamani tavoitteet täytin mielestäni hyvin. Pysin koko ajan kirjoittamaan mahdollisimman selkeästi ja havainnoimaan esitettyjä asioita kuvien kanssa. Jokaiseen aiheeseen en liittänyt kuvaa, koska silloin kuvien määrä olisi noussut liian suureksi. Valikoin aiheet, jotka mielestäni vaativat tekstin lisäksi kuvan. Paikka paikoin huomasin, että teksti saattoi olla liian vaikeaselkoista. Luetutin tekstiä ihmisillä, jotka eivät tietäneet alasta paljoa ja muokkasinkin tekstiä parhaani mukaan. Joitain asioita oli kuitenkin hyvin vaikea selvittää pelkällä tekstillä ja kuvalla. Videomateriaali olisi mielestäni ehdottomasti paras opetusmateriaali foley-editorin työhön.

6 Pohdinta

Näkemykseni on, että foley-editorin työhön ei ole yhtä ja oikeaa tapaa. Ainoa asia millä on väliä, on se miltä lopputulos kuulostaa. Foley-editorin työssä voi kehittyä ainoastaan tekemällä sitä mahdollisimman paljon. Korvat ja silmät harjaantuvat ajan myötä paremmin ja paremmin synkronin tarkkailuun. Esittämäni menetelmät ja käytännöt olen todennut itselleni hyväksi ja siitä syystä halusin jakaa ne eteenpäin. Aloittelevan foley-editorin tulisi löytää itselleen sopiva työmenetelmä, mutta pitäisi myös pystyä sopeutumaan muihin menetelmiin ja käytäntöihin. Aloittelevien foley-editoreiden työn helpottamiseksi erilaisia työtapoja tulisi jakaa eteenpäin.

Huomasin, että foley-editorin työhön on helppoa uppoutua. Ajankulua ei ehtinyt välillä edes huomata, kun kello oli jo aamuyössä. Silloin vaarana on, että työlaatu kärsii. Silmät ja korvat turtuvat yleensä noin kuuden tunnin yhtäjaksoisen työnteon jälkeen ja silloin editori ei välttämättä tee parhaita mahdollisia ratkaisuja. Pienien yksityiskohtien viilaamiseen käytin välillä turhan paljon aikaa, koska

Pro Tools -ohjelmalla se oli niin helppoa. Jokaisen muutoksen voi helposti kumota ja tehdä uudestaan, vaikka paras mahdollinen ratkaisu olisi jo tehty.

Foley-editorin työ tuskin tulee lähitulevaisuudessa muuttumaan. Aina on joku, joka haluaisi luoda koneen, jolla voisi poistaa ruumiillisen työn ja leikata kustannuksia. Sama pätee myös äänenjälkituotantoon. Synteettisesti luodut äänet kuitenkin kalpenevat aina harjaantuneen ja artistisen ammattilaisen tuottamien äänien rinnalla. Erinomaisen foleyn ydin syntyy siitä, että uskoo kuulemansa hahmon luonnehdinnan. (Ament 2009, 88.)

Lähteet

- Ament, V. 2009. *The Foley Grail. The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation*. Burlington: Focal Press.
- Aro, E. 2001. Kuunnelmanteon studioprosessi. Teoksessa Aro, E. & Viljanen, M. (toim.). *Korville piirretyt kuvat. Kirjoituksia kuunnelmasta ja äänitaiteesta*. Helsinki: Like Kustannus Oy, 154–168.
- FilmSound. 2021. Sweeten. <http://filmsound.org/terminology/sweeten.htm>. 9.12.2021.
- Hietala, I. 2018. Mitä foleyäänellä voidaan kertoa henkilöhahmosta. Tampereen ammattikorkeakoulu. Elokuva ja Televisio, Äänisuunnittelu. Opinnäytetyö. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201805178647>. 12.10.2021.
- Hietanen, J. 2014. Sijaiskävelyä: Askelmerkkejä foleyn ytimeistä. Metropolia ammattikorkeakoulu. Elokuva ja television koulutusohjelma. Opinnäytetyö. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201405239574>. 12.10.2021.
- Juntunen, T. 2007. Ääntä Elokuvaan. Pohjois-Karjalan ammattikorkeakoulu. Viestinnän koulutusohjelma. Opinnäytetyö. 13.10.2021.
- Kivi, E. 2012. *Kuinka kuvat puhuvat – elokuvaäänen pidempi oppimäärä*. Helsinki: Books on Demand GmbH.
- Laaksonen, J. 2013. *Äänityön kivijalka*. Helsinki: Idemco Oy.
- Linna, Juha. 2021. Suullinen tieto. 3.12.2021
- Liukkonen, T. 2006. Tietokonepeli- Äänimaailman ongelmat. Pohjois-Karjalan ammattikorkeakoulu. Viestinnän koulutusohjelma. Opinnäytetyö. 13.10.2021.
- Lydén, J. 2017. Tilan tuntu: Lyhytelokuvan foley-äänitysprosessi kuvaslokaatioissa. Metropolia ammattikorkeakoulu. Elokuva ja television koulutusohjelma. Opinnäytetyö. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2017052610451>. 11.10.2021.
- Pirilä, K & Kivi, E. 2005. *Otos: Elävä kuva – Elävä ääni*. Helsinki: Like Kustannus Oy.
- Pirilä, K & Kivi, E. 2010. *Elävä kuva – Elävä ääni. Kolmas osa, Teos*. Helsinki: Like kustannus Oy.
- Purcell, J. 2007. *Dialogue editing for motion pictures. A Guide to the Invisible Art*. Burlington: Focal Press.
- Recording Connection. 2021. Common Software Programs in the Recording Studio. <https://www.recordingconnection.com/reference-library/recording-education/common-software-programs-in-the-recording-studio/>. 4.10.2021.
- Rose, J. 2003. *Producing Great Sound for Digital Video*. San Francisco: CMP Books.
- Scott-James, K. 2018. *Sound Design for Moving Image. From Concept to Realization*. London: Bloomsbury Publishing Plc.
- Sonnenschein, D. 2001. *Sound Design, The Expressive Power of Music, Voice, and sound Effects in Cinema*. California: Michael Wiese Productions.
- Sormunen, T. 2019. *Hammaslahdesta Hollywoodiin*. Karjalan Heili. 27.11.2019 <https://www.heili.fi/uutiset/item/7015-hammaslahdesta-hollywoodiin>. 5.10.2021.

- Techopedia. 2016. Crossfade.
<https://www.techopedia.com/definition/15875/crossfade>. 28.11.2021.
- The Blackbird Academy. 2021. Pro Tools' Useful Clip FX Feature.
<https://theblackbirdacademy.com/protools-clip-fx-feature>. 28.11.2021.
- Wikipedia. 2021. Fade (audio engineering).
[https://en.wikipedia.org/wiki/Fade_\(audio_engineering\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Fade_(audio_engineering)). 27.11.2021.
- Wright, B. 2014. The Art and Craft of Foley. *Screen 55* (2). 204–220.
- Wyatt & Amyes. 2005. *Audio Post Production for Television and Film. An introduction to technology and techniques*. Burlington: Focal Press.
- Yewdall, D. 2003. *Practical Art of Motion Picture Sound*. Burlington: Focal Press.