



Joni Nieminen

# Stranded-animaatioelokuvan foley- äänet

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Elokuva ja televisio

Opinnäytetyö

9.5.2022

## Tiivistelmä

Tekijä(t): Joni Nieminen  
Otsikko: Stranded-animaatioelokuvan foley-äännet  
Sivumäärä: 23 sivua  
Aika: 9.5.2022

Tutkinto: Medianomi  
Tutkinto-ohjelma: Elokuva ja televisio  
Suuntautumisvaihtoehto: Kuva ja ääni  
Ohjaaja(t): Lehtori Aura Kaarivuo

---

Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli selvittää, kuinka foley-ääniä voi hyödyntää animaatioelokuvan äänikerronnassa. Opinnäytetyössä luodaan käsitystä siitä, mitä foley-äännet ovat ja miten niitä voidaan tehdä käytännössä. Tässä opinnäytetyössä foley-äännet ymmärretään käsin tehtyinä tehosteääninä, jotka on liitetty kuvan kanssa synkronisesti. Tämä tutkielma koostuu teososasta ja kirjallisesta projektiraportista.

Foley-äännet koostuvat askeleista, vaatekahinoista sekä erilaisien esineiden avulla tuotetuista äänistä. Tässä opinnäytetyössä käydään yksityiskohtaisesti läpi työprosessin eri vaiheet ja näiden äänien määrittäneet päätökset. Pyrkimyksenä oli tehdä persoonallisia ääniä, jotka vaikuttaisivat siihen, mitä tunteita animaatio katsojassa herättää.

Lopuksi pohditaan prosessin aikana tehtyjä havaintoja sekä erilaisia seikkoja ja menetelmiä, jotka vaikuttivat projektin onnistumiseen.

Avainsanat: Äänikerronta, Animaatio, Foley-äännet

## Abstract

Author(s): Joni Nieminen  
Title: The Foley Sounds of Animated Film "Stranded"  
Number of Pages: 23 pages  
Date: 9.5.2022

Degree: Bachelor of Culture and Arts  
Degree Programme: Film and Television  
Specialisation option: Sound and Image  
Instructor(s): Aura Kaarivuo, Senior lecturer

---

The aim of this thesis was to discover how foley sounds can be utilized in the sound narration of an animated film. The thesis creates an understanding of what foley sounds are and how they can be created in practice. In this thesis, foley sounds are understood as hand-made sound effects that are synchronous with the image. This dissertation consists of an artistic project and a written project report.

Foley sounds consist of footsteps, clothes and props. This thesis details the different stages of the work process and the decisions that determined these sounds. The goal was to make characteristic sounds that would affect what emotions the animation evokes in the viewer.

Finally, the observations made during the process are considered, as well as the various factors and methods that contributed to the success of the project.

Keywords: Foley sounds, 3D-animation

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	Foley-äännet – mitä ja miksi?	2
2.1	Historia	3
2.2	Foley-äännet käytännössä	5
3	Stranded-animaatioelokuvan foley-tuotanto	7
3.1	Äänisuunnitelma	8
3.2	Kalusto- ja tilavaraukset	9
3.3	Propsien etsiminen ja foleyspot	11
4	Foley-äänien valmistusprosessi	12
4.1	Askeleet	12
4.2	Vaatekahinat	13
4.3	Propsit	16
5	Pohdinta	20
	Lähteet	22

# 1 Johdanto

Tässä opinnäytetyössä käsitellään foley-äänien merkitystä animaatioelokuvassa. Foley-äänit ovat elokuvissa usein aivan esillä, mutta ne sulautuvat elokuvan äänimaailmaan lähes huomaamattomasti. Arkipäiväiset äänit sisältävät paljon informaatiota meitä ympäröivästä maailmasta sekä sen sisäisistä syy- ja seuraussuhteista (Oxenham 2017). Ne lisäävät objekteille adjektiiveja. Osaamme äänen perusteella päätellä, onko jokin rikki, painava, karhea tai jopa vihainen. Esimerkiksi, jos kävelee järven jäällä ja yhtäkkiä kuulee rasahduksen jalkojensa alta, herättää ääni uusia tuntemuksia. Tämä äänellinen informaatio tekee kävelijän ja jään välisestä suhteesta epäluotettavan, sillä kokemuksen pohjalta tietää, ettei rikkinäiseen asiaan kannata luottaa. Tästä voisi päätellä, että äänit muodostavat asioille erilaisia luonteenpiirteitä. Luonteenpiirteistä muodostuu persoonallisuus.

Halusin tutkia, miten nämä usein taka-alalle jäävät äänit vaikuttavat siihen, mitä tunnetta katsoessamme elokuvaa. Olen hyvin kiinnostunut erityisesti foley-artistin ammatista, joten halusin syventää omaa ymmärrystäni ja laajentaa ammattitaitoani tutkimalla aihetta tarkemmin. Keskityn opinnäytetyössäni animaatioelokuvan foley-äänien käyttötarkoituksiin ja tekoprosessiin.

Opinnäytetyön tavoitteena on vaikuttaa foley-äänien avulla elokuvan tunneilmastoon sekä ympäristön ja päähahmon persoonallisuuteen. Halusin selvittää, voidaanko elokuvaan lisätä foley-äänien avulla emotionaalista informaatiota. Pyrin saavuttamaan nämä tavoitteet tekemällä kattavan äänisuunnitelman, jonka tarkoituksena on optimoida ajankäyttö sekä antaa foley-äänien tekemiselle selkeä artistinen suunta. Opinnäytetyöni koostuu toukokuussa 2022 valmistuvasta Stranded-animaatioelokuvasta ja kirjallisesta osasta.

Elokuvien tarinankerronta muodostuu monien erilaisten elementtien kokonaisuudesta (Film and Media Arts International Academy, 2016). Nämä elementit voidaan jakaa kahteen suurempaan osa-alueeseen, kuvakerrontaan ja äänikerrontaan. Foley-äännet ovat tärkeä äänikerronnan alahaara, jonka avulla ympäristöille, hahmoille ja objekteille luodaan erilaisia fyysisiä ominaisuuksia. Tutkin toisessa luvussa, miten foley-artisti luo erilaisten materiaalien ja välineiden avulla ääniä, joiden tarkoitus on rikastuttaa, korostaa ja tukea elokuvan äänikerrontaa (Ament 2014, 29–31). Tällaisia ääniä ovat esimerkiksi hahmojen askelten äänet, vaatteiden kahinat sekä esineiden äänet.

Luvussa 3 kerron yksityiskohtaisesti, minkälaiset ideat ja ajatukset ajoivat minua äänien valitsemiseen ja miten nämä äänet valmistettiin ja äänitettiin. Opinnäytetyön viimeisessä luvussa pohdin kysymyksiä, kuten saavutettiin tavoitteet, kuinka tehokkaasti niissä onnistuttiin sekä minkälaisia ongelmia kohtasin projektin aikana. Pohdin myös yleisesti havaintojani ja ajatuksiani foley-äänistä. Valitsin opinnäytetyön aiheeksi foley-äännet, sillä haluan tulevaisuudessa työskennellä foley-artistina. Aiheen laajemmalla tutkimisella on suora vaikutus ammattitaitooni, sillä konkreettisen kokemuksen lisäksi pääsen aktiivisesti tutkimaan alaa pintaa syvemältä.

Tärkeimpinä lähteinani olen käyttänyt elokuvan äänen jälkitöistä kertovaa kirjallisuutta sekä alan tunnistettujen ammattilaisten kertomia näkökulmia ja kommentteja.

## **2 Foley-äännet – mitä ja miksi?**

Tässä luvussa selitän pääpiirteittäin, mistä osa-alueista elokuvan äänen jälkityöt koostuvat ja minkä takia foley-äänien tekijällä on oma työnimike. Selitän myös lyhyesti, mitä foley-äännet ovat ja miksi niitä hyödynnetään elokuvissa.

Elokuvan äänikerronta koostuu erilaisten elementtien kokonaisuudesta. Elokuvan äänen jälkityöt voidaan jakaa näistä eri elementeistä vastaaviin osastoihin, kuten muun muassa äänitehosteisiin, dialogin leikkaamiseen, atmosfääreihin, ja säveltämiseen (Film and Media Arts International Academy, 2016.) Äänitöiden jakaminen eri osa-alueisiin säästää aikaa ja vähentää työmäärän kuormittavuutta. Koska äänisuunnittelu on laaja ja moniosainen käsite, ihmiset myös erikoistuvat ammatillisesti sen eri aspekteihin. Kun äänen eri osa-alueet valmistuvat, ne liitetään yhteen.

Yksi näistä elokuvan äänitöiden osa-alueista on foley-äännet. Foley-äännet ovat äänitehosteita, joiden tarkoitus on korostaa erilaisia kuvassa tai kuvan ulkopuolella tapahtuvia ääniä tuottavia asioita (Stinson 1999). Tällaisia asioita voivat olla esimerkiksi askeleet, vaatteet ja esineet. Tämänkaltaisten äänien äänittäminen erikseen antaa elokuvan äänimaailmalle enemmän kontrollia sekä tekee ääniraidasta selkeämmän ja rikkaamman kuuloisen. Elokuvissa käytetään myös epäaitoja lavasteita ja välineitä, jotka voidaan foley-äänien avulla muuttaa aidon tuntuisiksi.

## 2.1 Historia

Foley-äänien vaikutus elokuvien tekemiseen juontaa juurensa pitkälle modernin viihdeteollisuuden historiaan, mutta alan synnystä ja kehittymisestä liikkuu paljon erilaisia käsityksiä ja myyttejä. Jack Foley, jonka mukaan keksintö on nimetty, tunnustetaan laajasti tämän taiteenalan pioneerinä (Ament 2014, 4).



Kuva 1. Foley-äänien pioneerinä pidetty Jack Foley (Irish America Magazine 2012)

Idea äänen liittamisestä liikkuvaan kuvaan on ollut olemassa jo kauan ennen sen mahdollistavaa teknologiaa, sillä äänen on tunnistettu olevan integraalinen osa elokuvakokemusta jo elokuvan taidealan syntymästä lähtien. Äänettömät elokuvat olivat teknisesti äänettämiä, sillä niissä ei ollut dialogia eikä ääniefektejä, mutta elokuvia säestettiin usein reaaliajassa soitetulla musiikilla (Macdonald 2013, 11). 1920-luvun loppupuolella tehtiin kuitenkin teknologisia



läpimurtoja, jotka mahdollistivat elokuvateollisuuden siirtymisen äänettömistä elokuvista ääniä sisältäviin elokuviin. Ääniä sisältävät elokuvat tulivat jäädäkseen, ja niistä muodostuivat alan uudet standardit. (Drew 2010, 13.)

Foley-äänien syntymää edelsi ymmärrys ääniefektien vaikutuksesta yleisöön ja elokuvan tulkintaan. Musiikkia käytettiin elokuvan toiminnan tukijana ja sitä hyödynnettiin esimerkiksi tunneilmaston ja liikkeiden tehostajana. Foley-äänit, joita ei tuolloin vielä ollut nimetty foley-ääniksi, lähtivät kehittymään ääniefektien hyödyntämisestä radiolähetyksissä. Erilaisia välineitä ja instrumentteja, kuten rumpuja, hyödynnettiin radiodraaman tunneilmaston luomisessa. Yleisö tottui tiettyjen äänien edeltävän tai seuraavan tiettyjä asioita. Ääniefektien hyödyntämisen alkutaipaleella koko produktion ääniä tuotti reaaliajassa yksi ihminen. Kun ääniefektien käyttäminen lujittui radioteollisuuden ytimeen, alettiin ääniefektien käyttämistä kaavailla myös elokuva- ja televisiotuotantoihin. (Ament 2014, 9–10.)

Äänielokuvien alkuvuosina kehitettiin uusia tapoja liittää ääni liikkuvaan kuvaan. Näistä menetelmistä yksi oli Jack Foleyn kehittämä Direct-to-Picture-menetelmä. Elokuva heijastettiin kankaalle, ja sitten musiikki ja ääniefektit äänitettiin reaaliajassa yhdelle ääniraidalle. Ääntä ei ollut mahdollista toistaa tai leikata, joten kaikki äänit piti saada kerralla kohdilleen. Optisen äänen kehittymisen myötä ääntä pystyttiin leikkaamaan (tämä prosessi lisäsi elokuva-alalle äänileikkaajan ammattinimikkeen) ja uusia ääniä oli mahdollista lisätä jälkikäteen. Tämän huomattiin olevan äänen erottuvaisuuden, selkeyden ja dramaattisuuden kannalta tehokasta. (Yewdall 2013, 426–427.)

## 2.2 Foley-äänit käytännössä

Foley-äänit ovat kuvan kanssa synkronisesti äänitettäviä tehosteääniä, jotka tehdään orgaanisesti hyödyntämällä erilaisia esineitä. Foley-äänien tekijää nimitetään foley-artistiksi. (Kossi 2019.) Foley-äänien tarkoitus on

yksinkertaisuudessaan luoda tuntuma elokuvan fyysisestä maailmasta, ja niiden avulla voidaan määrittää, ovatko fyysiset asiat realistisen tai epärealistisen kuuloisia. Elokuvan todellisuutta voidaan tukea, korostaa, muuttaa tai luoda foley-äänien avulla. (Ament 2014, 28–31.) Fyysisen maailman äänet myös heijastavat hahmojen sisäistä maailmaa. Jos hahmo naputtaa tylsistyneenä pöytää, tästä toiminnasta lähtevien äänien painottaminen auttaa katsojaa ymmärtämään, mitä hahmo tuntee. Näin ollen foley-ääniä voidaan myös hyödyntää hahmon persoonan luomisessa. Monet arkipäiväiset äänet, esimerkiksi askeleet, ovat arkipäiväisyydessään silti henkilökohtaisia. Ihmisen vaatteet, paino, kävelytyyli, tunnetila ja monet muut yksilölliset piirteet vaikuttavat hänen askelistaan lähteviin ääniin (Ament 2014, 76). Tästä syystä saatat tunnistaa läheisen ihmisen askeleet pelkästä äänestä.

Foley-äänet nauhoitetaan yleensä foley-studiossa, mutta joskus myös paikan päällä otollisen kuvauslokaation salliessa. Paikan päällä äänitetty foley voi olla myös esteettinen päätös. (Ament 2014, 70.) Joitakin asioita on hyvin hankalaa äänittää itse kuvauksissa, sillä ne saattavat olla joko liian äänekkäitä tai jopa liian vaarallisia. Tällaisia ääniä ovat esimerkiksi aseiden ja räjähdysten äänet. Joitakin ääniä on vaikeaa äänittää myös studiossa. Esimerkiksi oikean savupommin äänittäminen voisi olla työturvallisuuden kannalta monestakin syystä ikävää. Tästä syystä monelle äänelle on keksittävä vastine, joka muistuttaa lähes tai täysin haluttua ääntä. Savupommin tapauksessa kyseinen vastine saavutetaan hieromalla kahta paperinpalaa yhteen. Samankaltainen ääni saavutetaan helpommin, toistettavammin, ympäristöystävällisemmin sekä kustannustehokkaasti.

Foley-artistit ovat kehittäneet eriaisia tapoja ja tyylejä foley-äänien nauhoittamiseen. Artisteilla on luonnollisesti erilaisia näkemyksiä foley-äänien tekemisestä. Kossin (2019) mukaan foley-äänien tekeminen on näyttelyä, ilmaisua ja taidetta. Yhtä oikeaa foley-äänien tekemisen tekniikkaa tai metodologia

ei ole. Tämä käsitys kannustaa kokeiluun ja luovuuteen, joten tässä opinnäytetyössä aion etsiä oman tapani tehdä foley-ääniä.

### **3 Stranded-animaatioelokuvan foley-tuotanto**

Stranded-animaatioelokuva on Metropolian 3D-animoinnin opiskelijoiden sekä elokuva- ja televisiolinjan opiskelijoiden yhteistyötuotanto. Elokuva kertoo avaruuteen haaksirikkoutuneesta avaruusoliosta, joka yrittää toivottomasti selviytyä tilanteestaan. Elokuvan äänityöt toteuttiin neljän opiskelijan voimin ja kaikille jaettiin eri osa-alueet. Foley-äänit jakautuivat minun osa-alueekseni.

Stranded-animaatioelokuvan foley-äänien taustatyö voidaan jakaa karkeasti neljään osaan: yleiseen äänisuunnitelmaan, kalusto- ja tilavarauksiin, propsien etsimiseen sekä ajankäyttöön. Elokuvatuotannoissa aika maksaa, ja tuotannon etenemisen kannalta luovalle ajattelulle on hyvä opetella asettamaan vähintäänkin ajalliset rajat. Hyvä suunnitelma nopeuttaa huomattavasti varsinaista työprosessia, antaa raamit päivittäiselle työmäärälle sekä tehostaa ja selkeyttää foley-artistin luovaa prosessia. Jotta elokuvan tarinankerronnalliset tavoitteet saavutetaan, äänisuunnitelman pitää syntyä yhteistyön tuloksena. Ohjaajan, animaattorien ja äänisuunnittelijan kanssa kommunikointi muodostaa tekijöiden välille yhteisen näkemyksen halutusta lopputuloksesta sekä siitä, milloin ja miten tämä lopputulos saavutetaan. Ideaalitapauksessa tämä jälkityön suunnitelma on valmis jo ennen varsinaista animointia. Näin voidaan varmistaa, milloin kuvan pitää antaa tilaa äänelle ja milloin äänen kuvalle. Tässä vaiheessa kuvasuunnitelmaan voidaan myös tehdä muutoksia, jos työryhmien välisen kommunikoinnin kautta tullaan siihen tulokseen, että tarina sitä äänikerronnallisesti kaipaa.

### 3.1 Äänisuunnitelma

Foley-äänien suunnitteluvaiheessa päätetään, minkä tyyllisiä ääniä elokuvassa halutaan käyttää. Suunnitteluvaiheessa pohditaan esimerkiksi, halutaanko elokuva juurtua realismiin vai sen sijaan irrottaa siitä. Tämän opinnäytetyön Stranded-elokuva kertoo ”yksin autiolla saarella” -skenaariosta, jossa autiosaari onkin avaruusalus. Elokuvassa avaruusalus hajoaa ja avaruusaluksen kuljettaja yrittää epätoivoisesti korjata sitä. Hän kokee epätoivoisissa pyrkimyksissään yksinäisyydestä ja toivottomuudesta aiheutuvaa emotionaalista kärsimystä ja pelkoa. Tällaisten tunteiden ollessa elokuvan keskiössä alkaa äänisuunnittelun näkökulmasta herätä kysymyksiä. Halutaanko näitä tunteita korostaa, vai halutaanko niitä pehmentää? Tämän elokuvan tapauksessa tulin siihen tulokseen, että elokuva hyötyy eniten realistisesta, emotionaalisesti läsnä olevasta äänimaailmasta.



Kuva 2. Stranded-elokuvan (2022) päähahmo. (Kuvakaappaus elokuvasta)

Stranded on pohjimmiltaan tarina kuljettajan suhteesta alukseensa. Näin ollen ajattelen aluksen olevan elokuvan toinen päähahmo ja antagonisti. Ilman ääntä alus on vain eloton objekti, mutta äänen avulla sille voidaan luoda persoona. Alus on rähjäinen ja vaikuttaa vanhalta. Halusin korostaa näitä attribuutteja tekemällä aluksen sisäisistä äänistä rämiseviä ja onttoja. Päätös tehdä aluksesta epäluotettavan kuuloinen myös lisäisi katsojalle käsitystä protagonistin ongelmista. Suurin osa protagonistin tunteista välittyy musiikin avulla, mutta rikkinäisen aluksen äänet voidaan yhdistää yhdeksi näiden tunteiden aiheuttajaksi. Näin ollen voisi ainakin tämän elokuvan tapauksessa ajatella, että foley-äänillä on tärkeä rooli emotionaalisen painolastin luomisessa.

### 3.2 Kalusto- ja tilavaraukset

Kalusto- ja tilavarauksia tehtäessä ilmeni muutama ongelma. Ensimmäinen ongelma oli muiden ihmisten tekemät varaukset foley-tiloihin. Tämän ongelman ratkaiseminen vaati ajan tiukempaa rajaamista sekä työtapojen tehostamista (työn tehostamisesta lisää myöhemmin). Toinen ongelma oli tarvittavien mikrofonioiden niukka määrä. Mikrofonioiden pienestä lukumäärästä johtuen tarvittava kalusto oli usein muiden ihmisten käytössä. Tämän ongelman ratkaiseminen vaati opettajien ja muiden ääni-orientoituneiden ihmisten konsultoimista vaihtoehtoisista mikrofoneista. Vaihtoehtoisen mikrofoni löydyttyä aloitin eksperimentoinnin äänenlaadun varmistamiseksi. Päädyin käyttämään Rode NTG-3 -mikrofonia.



Kuva 3. Projektissa käytetty mikrofoni Rode NTG-3.

Mikrofoni kohtasi projektikohtaiset standardit, joten päädyin käyttämään sitä kaikkien foley-äänien äänityksessä. Vaikka alkuperäisen suunnitelman mukaiset mikrofonit vapautuivat käyttöön, en lainannut niitä mahdollisen äänenlaadun heittelyn takia. Tämä äänitysprosessin alkuperäisen suunnitelman lähes kokonaisvaltainen muuttaminen auttoi minua ymmärtämään, miksi ajankäytön ja työn etenemisen kannalta on ensisijaisen tärkeää varmistua kaluston ja tilojen saatavuudesta. Työelämää ajatellen tällaiset ongelmat on tärkeää eliminoida jo suunnitteluvaiheessa, jotta projekti etenee aikataulun ja budjetin mukaisesti.

### 3.3 Propsien etsiminen ja foleyspot

Ennen foley-äänien äänittämistä on luonnollisesti selvitettävä, minkälaisia ääniä elokuva tarvitsee ja miten nämä äänet toteutetaan. Äänien määrän ja aikamääreiden selvittämiseksi tein mahdollisten foley-äänien ”spottaamisen” eli merkitsin kaikki elokuvan foley-äänet ja niiden aikamääreet talteen Pro Tools -tiedostoon. Tehdessäni spottaamista huomasin mahdollisia foley-ääniä olevan huomattavasti enemmän kuin aluksi oletin. Yksinkertaisetkin tapahtumat koostuvat monesta pienestä osasta, ja nämä pienet osat tuottavat erilaisia ääniä. Esimerkiksi oven avaaminen on foley-artistin perspektiivistä monen pienen erilaisen äänen summa: käden kosketus kahvaan, kahvan painaminen alas, lukon avautuminen, kahvan nouseminen takaisin, oven liikahtaminen ja saranoiden narina muodostavat yhdessä tapahtuman, jonka voi summata oven avaamiseksi. Myös askeleiden äänittämisessä pitää huomioida monta eri asiaa. Kengän ja astuttavan pinnan materiaalien välisen kosketuksen lisäksi on huomioitava hahmon asusteiden materiaalit ja se, minkälaisia ääniä ne tuottavat suhteessa hahmon liikkeisiin. Näitä seikkoja silmällä pitäen muodostin listan kaikista tarvittavista äänistä ja aloin hankkimaan erilaisia materiaaleja näiden äänien tuottamiseksi.

Tämä prosessi vaati paljon eksperimentointia erilaisien tavaroiden kanssa, sillä halusin elokuvan avaruusaluksesta epäluotettavan kuulaisen. Epäluotettavat äänet ovat konsepteina abstrakteja ja subjektiivisia. Tässä opinnäytetyössä pääsin näin ollen pohtimaan, miltä epäluotettavuus kuulostaa. Oma subjektiivinen näkemykseni epäluotettavista äänistä toi avaruusaluksen kontekstissa mieleeni kaksi sanaa, halpa ja ontto. Näiden avainsanojen johdattamana lähdin kokeilemaan erilaisia materiaaleja.

## 4 Foley-äänien valmistusprosessi

Tässä luvussa kuvailen Stranded-elokuvan foley-ääniä sekä niiden valmistusprosessia. Kuvailen myös, minkälaiset ideat ja ajatukset johtivat näiden foley-äänien valmistamiseen ja minkälaisia observatioita tein prosessin varrella.

Foley-äänit voidaan jakaa kolmeen suurempaan kokonaisuuteen. Nämä kokonaisuudet ovat nimeltään askeleet, vaatekahinat sekä propsit. Kossin (2019) mukaan elokuvan foley-äänistä 30 % muodostuu askeleista, 10–15 % vaatekahinoista ja 50 % propseista eli esineistä. Foley-äänit nimetään projekteissa englanniksi kansainvälisyyden vuoksi.

### 4.1 Askeleet

Askelääniin sisältyvät luonnollisesti kaikki hahmojen askeleista lähtevät äänet. Askeläänet muodostuvat hahmon kenkien materiaalista, hahmon painosta, astuttavan pinnan materiaalista, hahmon liikkeen nopeudesta sekä jalan ja pinnan välisestä kitkasta. Hahmon askeleet heijastavat hänen persoonaansa sekä tunnetilojen vaihteluja, joten hänen askeleensa on tärkeää tehdä oikean kuuloiseksi (Ament 2014, 76).

Avaruusaluksen kontekstissa metalli oli loogisesti oikea ratkaisu seinien ja lattiapintojen materiaaliksi. Tässä elokuvassa askeläänet ovat hyvin tärkeitä, sillä niiden avulla avaruusaluksesta luodaan epäluotettavan kuuloinen. Askeläänillä oli siis periaatteessa kaksi eri tehtävää, tukea hahmon fyysisyyttä ja tunnetiloja sekä luoda käsitys aluksen materiaalista. Hahmon ja avaruuden äärettömyyden välissä tulisi olemaan vain ohut ja rämisevä metallilevy. Koska halpa ja ontto olivat foley-ääniä johdattavat adjektiivit, lähdin etsimään oikeanlaista askelääntä koulun varastosta. Hahmolla on jalassaan saappaat, ja arvioin niiden pohjamateriaalin olevan kumia. Löysin kodistani näitä kriteerejä vastaavat kengät ja otin ne mukaani varastoon, jotta voisin testata pintojen



välisiä ääniä oikeilla materiaaleilla. Varastosta löytyi paljon erilaisia metallisia pintoja, useat liian painavia ja toiset liian kevyitä. Löysin vanhan suorakulmaisen metallisen hyllylevyn, joka oli sisäpuolelta ontto ja hieman vääntynyt yhdestä reunasta. Tämä vääntymä ja metallinlevyn ontto rakenne teki sen päälle astuttaessa rämisevän äänen. Voittaja oli löytynyt. Elokuvasa alukseen kohdistuu myös erilaisia iskuja ja osumia. Päädyin käyttämään samaa metallilevyä myös niiden tekemisessä.

Askeleita äänittäessäni testasin mikrofonin kanssa erilaisia etäisyyksiä. Tässä projektissa käytetty mikrofoni on hyvin tarkka, ja usein askeleet kuulostivat tulevan liian läheltä verrattuna kuvassa näkyvään liikkeeseen. Yritin arvioida mikrofonin oikean etäisyyden asettamalla sen aina suhteellisen lähelle kuvitteellisen kameran linssiä. Kuvakulmien muuttuessa mikrofonia piti välillä myös siirtää, mutta huomasin noin 1,5–2 metrin etäisyyden tekevän yleisesti parhaat tulokset.

## 4.2 Vaatekahinat

Vaatekahinoihin sisältyvät kaikki äänet, mitä henkilön vaatteet tuottavat. Nämä äänet syntyvät eri materiaalien hankaamisesta toisiaan vasten. Vaatteen kosketus ihoon, vaatteen rypistyminen ja suoristuminen sekä vaatteen osuminen johonkin ulkoiseen pintaan ovat kaikki mahdollisia vaatekahinoita. Vaatekahinoihin vaikuttaa fundamentaalisesti vaatteiden materiaali. Vaatekahinoiden tarkoitus on vahvistaa hahmon fyysisyyttä ja tehdä hänen liikkeistään luonnollisemman kuuloisia.

Joissakin tapauksissa, kuten tässä elokuvassa, hahmon vaatekahinoiden ylikorostaminen saattaa olla tarpeellista. Hahmo on liikkeissään hyvin ekspressiivinen, sillä sanallista dialogia ei juurikaan ole. Tunteita kuten viha, toivo ja epätoivo, hätäntyminen ja ärsyyntyminen demonstroidaan tässä elokuvassa pääosin fyysisellä ilmaisulla. Halusin korostaa näitä tunteita tekemällä vaatekahinoista selväpiirteisempiä ja voimakkaampia kuin

tosielämässä. Vaikka kuvasta ei jää epäselväksi, mitä tunteita hahmo tuntee, ääni auttaa herättämään nämä tunteet eloon. Vaikka animaatio halutaan äänellisesti juurtaa todellisuuteen, kyse ei silti ole todellisuudesta. Äänet ovat peräisin todellisesta maailmasta, mutta niiden käyttäytymistä ja voimakkuutta voidaan mielestäni tällaisissa tapauksissa ja tarkoituksissa säädellä. Ihmiset ovat kykeneväisiä hyväksymään ruudulla näkyvän epätodellisen avaruusolon, joten vaatekahinoiden pieni korostaminen ei todennäköisesti rikkoisi illuusiota.

Elokuvan päähahmolla on päällä kireä hihatton paita. Päätin tämän paidan olevan materiaaliltaan muovimaista. Paita ei rypisty eikä oikeastaan edes liiku, joten paidan tuottamat äänet jäävät vähäisiksi. Paita tuottaa kumimaista hankaamista osuessaan tuolin selkänojaan. Saavutin tämän ääneen hankaamalla paksusta muovista tehtyä pussia kevyesti käteeni ja sain aikaan kumimaista narinaa.

Hahmolla on myös päällään vyötärölle solmittu ilmava haalari. Haalarin tuottamia kahinoita oli paljon, joten halusin tämän äänen olevan selkeä ja tunnistettava. Käytin omia farkkujani tämän äänen luomisessa. Haalarit eivät ole materiaaliltaan farkkukangasta, mutta huomasin tämän äänen tuntuvan sopivalta katsoessani kuvaa. Farkkujen hankaus ei kuulostanut farkuilta, kun äänen yhdisti haalareiden liikkeeseen. Oli mielenkiintoista observoida, miten farkkujen hankausääni muuttui mielessäni erilaisen materiaalin kuuloiseksi, kun sen lähteen yhdisti kuvassa näkyviin haalareihin. Korostin näitä ääniä aina kun hahmo ilmaisi jotakin voimakasta tunnetta. Hahmo ilmaisi esimerkiksi ärtymystään nousemalla nopeasti ylös, jolloin haalareista lähtevä korostettu hankaus lisäsi tunteen äkillisyyttä. Huomasin myös, miten askeläänet saivat lisää tehoa ja karaktääriä, kun askeleiden väliseen liikkeeseen lisättiin haalarien hankausta. Liikkeestä tuli kokonaisempi.

Hahmolla on kädessään hanskat, joiden päätin olevan kumimaiset. Hanskojen liikkeillä oli suuri merkitys tunteiden korostamisessa, ja ne toimivat dialogin

lisäksi tärkeimpänä hahmon tunteiden äänellisenä ilmaisijana läpi elokuvan. Hahmo esimerkiksi hieroi otsaansa pettyneenä, naksautti rystyset turhautuneena, paineli näyttöä hädissään, valutti epätoivoissaan käsiään ikkunaa vasten, puristi päättäväisenä ohjaustankoa ja puri sormiaan mietteliäänä. Kaikissa näissä tilanteissa hanskat reagoivat jonkin ulkoisen objektin kanssa, johon hahmo kohdisti tunteitaan. Mielestäni jotkin näistä äänistä olivat niin ilmaisevia, että tunteen pystyi tunnistamaan jopa katsomatta kuvaa. Esimerkki tällaisesta äänestä oli näytön painelu hädissään. Hahmo naputtaa näyttöä ensin suhteellisen rauhallisesti, mutta huomattuaan tämän olevan hyödytöntä hän kiihdyttää epätoivoisesti naputtamisen tahtia. Pelkästään tämä naputusäänen tempon nopeutuminen ilmasi mielestäni hätäistä tunnetta. Tämä observaatio valaisi minulle, kuinka tärkeä rooli äänen liikkeillä voi olla tunteiden ilmaisussa.

Elokuvan foley-äänien ollessa luonteeltaan realistisia, mutta korostettuja, huomasin yhden tilanteen hyötyvän epärealistisen äänen käyttämisestä. Tämä ääni on "woosh"-ääni. Elokuvan puolivälissä tapahtuu montaasi (tästä lisää myöhemmin), jossa hahmo yrittää erilaisin tavoin korjata alusta. Montaasikohtauksessa kuvataan aikaa vaativa prosessi, joka leikataan lyhyeksi tiivistelmäksi prosessin etenemisestä. Kyseinen woosh-ääni tapahtuu juuri ennen montaasin alkamista, kun hahmo päättää nostaa ruuvimeisselin maasta. Hän nostaa ruuvimeisselin rinnalleen nopealla kädenliikkeellä, josta kyseinen woosh-ääni syntyy. Halusin lisätä tämän äänen muutamasta eri syystä. Halusin siivittää katsojan mukaan montaasin rytmiin ja tunnelmaan. Woosh-ääni kuvaa jonkin asian korostetun nopeaa liikettä paikasta toiseen. Koska tuleva kohtaaminen on kuvaus jonkin asian nopeasta etenemisestä, tämä ääni assosioitui mielessäni sopivaksi montaasin käynnistäjäksi. Se myös kuvaa äänikerronnallisesti hahmon päättävyyttä, reippautta ja ryhdikkyyttä. Hahmo havainnollisti näitä luonteenpiirteitä korjatessaan alusta.

Elokuva on dramaattinen ja iloton, joten montaasikohtaus toimii koomisen kevennyksenä. Koska woosh-ääni on mielestäni sävyltään koominen ja se tapahtuu koomiseksi tarkoitettussa kohtauksessa, ajattelin ettei tämä ääni irrota katsojaa liikaa elokuvan muuten realistisesta äänikerronnasta. Tämä ääni saavutettiin heiluttamalla XLR-piuhaa nopeasti ympäri noin puolen metrin päässä mikrofonista.

### 4.3 Propsit

”Prop” tarkoittaa elokuvissa käytettävää rekvisiittaa (Deguzman, 2021). Propsit ovat esineitä, joten foley-äänien kannalta tähän kategoriaan kuuluu luonnollisesti kaikki esineistä lähtevät äänet. Foley-äänien avulla rekvisiitasta voidaan tehdä aidon tuntuista. Elokuvia tehtäessä turvallisuus on prioriteettien listassa korkealla, joten osa objekteista on pakko valmistaa erilaisista, harmittomammista materiaaleista. Animaatiossa näiden esineiden turvallisuus on tietenkin itsestään selvää. Foley-ääniä hyödyntämällä propsit luovat säännöt fyysiselle maailmalle, mutta niitä voidaan hyödyntää myös metaforisesti elokuvan taiteellisesta suunnasta riippuen. Propseilla voidaan vaikuttaa elokuvan maailman rakenteeseen, sen sisältämien objektien painoon, nopeuteen ja yleiseen tuntumaan.

Propsien avulla on mahdollista syventää abstraktisti kohtauksessa tapahtuvaa toimintaa. Jos hahmo ajattelee tai saa idean, tilanteen päälle voidaan laittaa esimerkiksi munakellon tikitys kuvaamaan idean muodostumista ja sen kilahdus kuvaamaan idean valmistumista. Munakellon äänet kuvaavat mielessäni odottamista ja sen päättymistä, mutta yhdistämällä äänen kuvassa tapahtuvaan toimintaan ne saavat metaforisen, jopa koomisen merkityksen.

Animaatioissa ja piirretyissä elokuvissa maailma saattaa olla juurtunut todellisuuteen, mutta usein niissä tapahtuu asioita, jotka eivät arkisessa elämässä ole mahdollisia. Jos elokuvassa tapahtuu jotain, mikä ei ole mahdollista, sille ei todennäköisesti myöskään ole olemassa valmista ääntä,

ainakaan sellaista, joka luonnollisesti yhdistyisi kyseiseen toimintaan. Kohtauksen tapahtumat ja niistä lähtevät äänet on pakko luoda ihmisen mielikuvituksesta, ja foley-artistin tehtävä on saada toiminnasta lähtevät äänet sopimaan keksittyyn maailmaan. Kun näitä keksittyihin maailmoihin valmistettuja ääniä lisätään todellisuudessa tapahtuviin elokuvaan, saadaan aikaiseksi abstrakteja mielikuvia ja vastakkainasettelua todellisen ja epätodellisen välillä.

Stranded-elokuvan propseihin sopivat äänilähteet löytyivät koulun varastosta. Tein listan tarvittavista propseista sen perusteella, minkälaista ääntä halusin niiden tuottavan. En siis etsinyt oikeaa nahkaista ohjaustankoa, etsin vain jotain mikä voisi kuulostaa sellaiselta. Pidin propseja etsiessäni edelleen mielessä projektin foley-ääniä johdattavat adjektiivit (halpa ja ontto). Propsit voidaan Stranded-elokuvassa jakaa kahteen kategoriaan, integraalisiin ja irrallisiin propseihin.

Ohjaustangon äänet olivat mielestäni tärkeimpiä elokuvan propseista syntyviä ääniä. Ohjaustanko on integraalinen ja tärkeä osa alusta, ja sen tuottamien äänien on tarkoitus vahvistaa aluksen persoonaa. Nämä kyseiset äänet koostuvat kahdesta osasta, ohjaustangon varren metallisista äänistä sekä tangon kumimaisesta osasta, josta hahmo pitää kiinni. Halusin varren metallisesta äänestä vaikeroivan ja kuluneen kuuloisena. Saavutin tämän äänen käyttämällä mikrofoniin jalkaa. Mikrofoniin jalassa on kolme tukihaaraa, jotka pitävät vartta pystyssä. Laskemalla tätä vartta alemmas ja löystyttämällä sitä paikallaan pitävää ruuvia se koskettaa maata ja liikkuu vapaasti edes takaisin. Painoin tätä varren maata koskettavaa osaa askeläänien valmistuksessa käytettyä metallista pintaa vasten ja sain aikaiseksi metallisia vinkaisuja pinnan ja varren välisen kitkan ansiosta. Korostin näitä ääniä sen mukaan, kuinka voimakkaasti hahmo liikutti ohjaustankoa. Ohjaustangon kumiset äänet syntyivät rikkiäistä retkituolin istuinosaa puristamalla ja vääntämällä. Näin sain aikaiseksi narisevaa ääntä aina kun hahmo väänsi tankoa suuntaan tai toiseen.



Kuva 4. Projektissa käytettyjä propseja

Toinen aluksen integraalinen osa oli ohjaustuoli. Ohjaustuolin äänet muodostuivat myös kahdesta osasta, hahmon kumisen paidan hankauksesta tuolin muoviseen selkänojaan sekä tuolin laakereiden ja nivelien liikkeestä. Muovisen istuinosan hankaamisen sain aikaiseksi hankaamalla muovista mikrofonin säilytuspussia ja kumihanskaa toisiinsa. Tuolin laakerit ja nivelet sain aikaiseksi normaalia toimistotuolia heiluttamalla ja kääntelemällä. Tuoli näyttää kuvaa katsoessa jykevältä, mutta toimistotuolin kilinät ja muovisien laakereiden kolinat tekivät siitä halvan kuuloisien.

Kolmas ja viimeinen aluksen integraalinen propsi oli lankapuhelin. Hahmo nostaa lankapuhelimen, toteaa sen olevan rikki ja tiputtaa sen maahan. Lankapuhelimen äänissä on kolme osaa, luurin nostaminen pidikkeestä, johdon heiluminen sekä luurin putoaminen maahan. Luurin nostamisen sain aikaseksi vanhalla muovisella television kaukosäätimellä sekä muovisella kosketinsoittimella. Painoin kaukosäätimen kiinni kosketinsoittimen muovisiin koskettimiin ja vetäisin sen nopeasti niistä irti. Koskettimien nouseminen pohjasta takaisin ylös ja kaukosäätimen muovinen kolhaisu muodostivat yhdessä uskottavan luurin pidikkeestä irtoamisen äänen, joka oli samalla halvan ja onton kuuloinen. Johdon heilumisen tein yksinkertaisesti heiluttamalla vieterin tapaisesti kuulokkeiden johtoa ylös ja alas. Luurin tippumisen maahan tein sitomalla johdon kaukosäätimen ympäri ja tiputtamalla sen samalle metalliselle pinnalle, jota käytettiin askeläänien tekemisessä. Tämä ratkaisu teki lyhyen ”jojomaisen” kolauksen, johon olin tyytyväinen. Puhelimen vastakkaisella puolella on myös nappi, jota painetaan kerran. Tämän napin painalluksen tein yhdistämällä kaksi ääntä toistensa päälle. Ensimmäinen ääni syntyi pianon pedaalia painamalla. Ääni oli muovinen ja metallinen. Toinen ääni oli vanhan radion kasettiaseman sulkeutuminen, siitä lähtevä ääni oli muovinen ja ontto. Nämä kaksi ääntä muodostivat halvan kuulaisen napin, joka sopi hyvin aluksen estetiikkaan.

Muut propsit olivat aluksesta irrallisia. Näihin kuuluivat laatikot, ruuvimeisseli ja mikit. Nämä äänet sain aikaseksi käyttämällä esineiden oikeita vastineita. Ruuvimeisseli oli siis oikeasti ruuvimeisseli, laatikot laatikoita ja mikit mukeja. Nämä esineet olivat helposti hankittavissa ja ne muodostivat realismin kannalta juuri oikeanlaiset äänet. Ohjaamossa ja tavaratilassa on laatikoita, jotka myöhemmin paljastavat katsojalle ja päähahmolle sisältävänsä mukeja. Elokuvan alkupuolella alukseen kohdistuu isku, jonka voimasta ohjaamon laatikot pomppaavat ilmaan. Oletin että mikit todennäköisesti rikkoutuivat tämän iskun voimasta, joten halusin lisätä lasin rikkoutumista tähän iskuun. Lasin rikkoutuminen on ainoa ääni, jonka jouduin etsimään koulun

äänikirjastosta. En halunnut rikkoa oikeita laseja foley-studiossa turvallisuuden ja siivoamisen takia.

Elokuvan loppupuolella hahmo avaa pahvilaatikon, joka on täynnä mukeja. Hän kiskaisee laatikon luokseen, avaa sen ja ottaa laatikosta yhden mukin käteensä. Pahvilaatikon löysin foley-studion hyllystä ja mikit sain lainattua koulun kahviosta kiltisti pyytämällä. Täytin laatikon näillä mukeilla ja äänitin laatikon kiskaisusta lähtevän äänen. Äänitin siis kaksi ääntä yhdessä, mukien heilahtamisen ja laatikon liikahtamisen. Sen jälkeen avasin laatikon hahmon liikkeitä matkien. Hahmo ottaa mukin käteensä ja katselee sitä. Lisäsin tähän toimintaan myös hieman korostettua nahkahanskan puristamisen ääntä, sillä se tuntui tekevän kohtauksesta intiimimmän.

## 5 Pohdinta

Stranded-elokuvan foley-äänit onnistuivat mielestäni oikein hyvin. Äänikerronnalliset tavoitteet saavutettiin tyydyttävästi ja projekti saatiin valmiiksi ajallaan. Stranded-elokuva oli monella saralla erittäin opettavainen projekti. Suurimmat ongelmat aiheutuivat tiukasta aikataulusta sekä kokemuksen puutteesta.

Foley-artistina työskentely antoi minulle käytännön kokemuksen lisäksi monta tärkeää opetusta ajatellen työelämää sekä oman ammattitaitoni kehittymistä. Yksi näistä opetuksista oli äänisuunnitelman ja sen myötä ajan produktiivisen käyttämisen tärkeys. Luovalle työlle on mielestäni tärkeää asettaa sekä abstraktit että ajalliset rajat. Äänisuunnitelma toimi ikään kuin selkeänä karttana, joka ohjasi minut tavoiteltuun määränpäähän. Foley-äänien tyylin ja motivaation määrittäminen ennalta nopeutti projektin etenemistä huomattavasti. Propsien hankkiminen onnistui myös mutkattomasti ja yhdellä kertaa. Tyyllisten avainsanojen (halpa ja ontto) määrittäminen auttoi minua hankkimaan sopivia esineitä ja äänittämään niistä lähteviä ääniä oikealla tavalla.



Oli hyvin mielenkiintoista huomata, miten päähahmo ja alus heräsivät henkiin äänien myötä. Ymmärsin syvemmin, kuinka paljon äänet todellisuudessa vaikuttavat siihen, miten tulkitsemme katsomaamme. Kuvaa katsomalla ihminen ymmärtää tapahtumien merkityksen, mutta äänien avulla nämä tapahtumat saavat aikaan tunteita. Ympäristöllä on suuri vaikutus siihen mitä tunnemme. Sama paikka saattaa tuntua erilaiselta sään vaihtuessa aurinkoisesta kesäpäivästä ukonilmaan. Elokuviissa näitä ympäristöjä voidaan muokata tuottamaan tietynlaisia tunteita keinotekoisesti. Samasta ympäristöstä voidaan tehdä esimerkiksi yksinäisen, vihamielisen, seesteisen tai onnellisen kuuloinen. Mikä ikinä onkaan toivottu tunneilmasto, se on mahdollista toteuttaa kuvan ja äänen yhteistyöllä.

Yksi foley-artistin vaativimmista tehtävistä on pohtia, miltä nämä subjektiiviset tunteet kuulostavat ja miten niitä voidaan valmistaa. Pohdin projektin aikana useasti, miksi tunnen tunteita katsoessani elokuvaa ja miksi näiden tunteiden herättäjä on usein ääni. Tunteiden herättäjä voi musiikki, nauru, tai jopa aseiden laukaus. Äänet voivat tuottaa tunteita ilman kuvaakin, mutta tunteita voidaan ohjata liittämällä nämä äänet kontekstiin. Esimerkiksi aseiden laukaus juoksukilpailussa tuottaa todennäköisesti erilaisen tunteen kuin aseiden laukaus ostoskeskuksessa. Nauru joulupöydässä tuottaa erilaisen tunteen kuin nauru hautajaisissa. Äänet voivat tukea kuvassa tapahtuvaa toimintaa tai aiheuttaa kuvan ja äänen välille ristiriitoja. Äänien avulla voidaan vaikuttaa siihen, tunteeko katsoja hahmoja kohtaan empatiaa vai inhoa.

Stranded-elokuvan tapauksessa nämä tunneilmaston tavoitteet määriteltiin äänisuunnitelmassa, mutta niiden tekeminen yllätti minut. Ymmärsin, että vaikka askeleet olisivat materiaaleiltaan oikean kuuloisia, ne vaativat foley-artistilta myös tunteellista ilmaisua. Foley-artistin on kirjaimellisesti astuttava hahmon saappaisiin saadakseen ne tuntumaan oikeilta. Foley-artistin pitää peilata hahmon tunteita, jotta ne kuuluvat myös hahmon askeleissa. Tämä projekti valaisi minulle, että foley-artistin työ on myös näyttelijän työtä.

## Lähteet

Ament, V. T. 2014. The Foley grail: the art of performing sound for film, games and animation. Waltham: Focal Press

Deguzman, K. 2021. What is a Movie Prop – Types of Movie Props & Why They Matter. Haettu osoitteesta: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-movie-prop-definition/>, katsottu 9.5.2022

Drew, W. M. 2010. The Last Silent Picture Show: Silent Films on American Screens in the 1930s. Lanham: Scarecrow Press

Film and Media Arts International Academy, 2016. Sound Elements of a Film Soundtrack. Haettu osoitteesta: <http://www.filmmediaarts.com/blog/sound-elements-film-soundtrack/>, katsottu 9.5.2022

Irish America Magazine, 2012. Jack Foley and the Art of Sound. Haettu osoitteesta: <https://www.irishamerica.com/2012/01/jack-foley-and-the-art-of-sound/>, katsottu 15.5.2022

Kossi, H. 2019. Foley live: Näin syntyvät elokuvan äänet. Haettu osoitteesta: <https://areena.yle.fi/1-50331471>, katsottu 7.5.2022

Macdonald, L. E. 2013. The Invisible Art of Film Music: A Comprehensive History. Lanham: Scarecrow Press

Oxenham, A. J. 2017. How We Hear: The Perception and Neural Coding of Sound. Haettu osoitteesta: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5819010/>, katsottu 9.5.2022

Stinson, J. 1999. Real-Time Sound Effects: The Foley Way. Haettu osoitteesta: <https://web.archive.org/web/20090907020502/http://www.videomaker.com/article/7220/>, katsottu 9.5.2022

Yewdall, D. L. 2013. Practical Art of Motion Picture Sound. London: Routledge

