

Tuukka Myllymäki

HERKKÄ MIELI, HEKTINEN PÄÄ

Äänisuunnittelu kahteen näytelmään täysin eri lähtökohdista

Opinnäytetyö

CENTRIA AMMATTIKORKEAKOULU

Esittävän taiteen koulutusohjelma

Huhtikuu 2015

TIIVISTELMÄ

Yksikkö Kokkola-Pietarsaari	Aika Huhtikuu 2015	Tekijä/tekijät Tuukka Myllymäki
Koulutusohjelma Esittävä taide		
Työn nimi HERKKÄ MIELI, HEKTINEN PÄÄ – Äänisuunnittelu kahteen näytelmään täysin eri lähtökohdista		
Työn ohjaaja Toni Kettukangas	Sivumäärä 31	
Työelämäohjaaja		
<p>Tämä opinnäytetyö on laadullinen tutkimus, jossa tarkastellaan teatteri-ilmaisun ohjaajaa äänisuunnittelijan työssä. Tutkimuksessa käytetään hyväkseen teatteri-ilmaisun ohjaajan opintojen dramaturgisia kokonaisuuksia. Opinnäytetyössä käytetään fenomenologista tutkimusmenetelmää, joka tutkii asiakohdetta ihmisen oppiessa havaintojensa ja kokemuksiensa kautta.</p> <p>Tutkimuksen pohjana toimii käytännöntyön kautta kirjoitetut havainnot opintopäiväkirjaan, koneelle tallentuneet äänitöiden eri vaiheet sekä kahteen näytelmään suunnitelluista ja toteutetuista valmiista äänitöistä. Lisäksi käytössä on äänityöskentelyä ja -suunnittelua käsittelevää kirjallisuutta sekä haastattelut osalta näytelmien tekijöiltä ja äänisuunnittelun ammattilaiselta.</p> <p>Opinnäytetyössä tutkitaan, kuinka kahteen näytelmään toteutetaan eri menetelmillä laadukkaat ja dramaturgisesti toimivat äänityöt. Ensimmäisessä näytelmässä äänisuunnitelma ja sen toteutus rakentuivat harjoittelun kanssa yhtä matkaa, jossa äänisuunnittelija osallistui harjoituksiin. Toisessa näytelmässä äänisuunnitelma haki muotoaan näytelmän harjoitusten edetessä, mutta äänisuunnittelija ei pystynyt osallistumaan harjoituksiin.</p> <p>Opinnäytetyössä kuvataan teatteri-ilmaisun ohjaajan kykyä myötäelää projektin mukana ja rakentaa oma kerronnallinen äänimaisemakokonaisuus. Tutkimuksen kautta voidaan todeta, että näytelmäprosessissa mukana olo tukee äänisuunnitelman rakentumista ja kokonaisuutta.</p>		
Asiasanat Dramaturgia, lavadynamiikka, kokonaisuus, äänisuunnittelu		

ABSTRACT

Unit Kokkola-Pietarsaari	Date April 2015	Author/s Tuukka Myllymäki
Degree programme Performing Arts		
Name of thesis GENTLE MIND, HECTIC HEAD – Sound design for two plays by from completely different starting points		
Instructor Toni Kettukangas		Pages 31
Supervisor		
<p>This thesis is a qualitative study which examined the work of a theater director as a sound designer and the use of his studies' dramaturgical entities. The reseach applied a phenomenological approach: a method that analyses the subject as the person learns through his observations and experiences.</p> <p>The basis for this research comprises of written observations in a study diary about practical work, computer recordings of the different phases of the audio engineering, and two complete sound works designed and executed for theatrical plays. In addition, literature and interviews about audio engineering and sound design are used in the thesis work.</p> <p>The thesis examines how sophisticated, dramaturgically functional sound works are executed by different methods for two theatrical plays. The first play's sound design and execution were realized in the play's rehearsals in which the sound designer was also involved with. In the second play, the sound design was composed as the rehearsals proceeded, but the sound designer could not be involved with them in the rehearsals.</p> <p>The thesis describes a theater director's ability to empathize with the project and to build his own narrative soundscape. The research concludes that the theater director's involvement with the play's process supports the sound design and it's the composing as a whole.</p>		

<p>Key words Dramaturgy, stage dynamics, entirety, sound design</p>
--

**TIIVISTELMÄ
ABSTRACT
SISÄLLYS**

1 JOHDANTO	1
2 ÄÄNISUUNNITTELUN PERUSTEET	3
2.1 Ääni tarinan tukena	4
2.2 Kahden näytelmän äänisuunnittelun lähtökohdat	5
3 ANOMALIA - PITKÄ YHTEINEN MATKA	6
3.1 Monessa roolissa projektissa	7
3.2 Tarinan ja äänen yhteinen matka	8
3.2.1 Kokeilu 1 - Yhtenäinen teema	9
3.2.2 Kokeilu 2 - Sähkö startti	10
3.2.3 Kokeilu 3 - Lentoemo from Finland	11
3.2.4 Kokeilu 4 - Lääkäri	12
3.3 Äänimaailma vahvistuu matkan edetessä	12
4 IDIOOTTI - NOPEASTI HOMMA KASAAN	14
4.1 Keskustelun varassa kohti "savuista kapakkaa"	15
4.2 Tarina ja ääni yhteen vaikka väkisin	17
4.2.1 Vaiheita 1 - Repliikit näyttelijän suusta suoraan villasukkaan	17
4.2.2 Vaiheita 2 - Kahden viikon pikafLOW	19
4.2.3 Vaiheita 3 - Kop, kop, sanoo ovenkoputus	21
4.2.4 Vaiheita 4 - Onnenkantamoisia	22
4.2.5 Vaiheita 5 - Sekoitteita	22
4.2.6 Vaiheita 5 - Orgaaninen elektro	23
4.3 Esityksen lopullinen äänimaailma	24
5 LOPPUTULOS - LOPPUPÄÄTELMÄ	26
5.1 Vertailu	26
5.2 Omakohtainen kokemuspohja - Mitä olisin tehnyt toisin	28
5.3 Paluu rikospaikalle	30
LÄHTEET	32

1 JOHDANTO

Opinnäytetyössäni tutkin äänisuunnittelua teatteri-ilmaisun ohjaajan koulutuksen näkökulmasta. Opinnoissani opin hahmottamaan erilaisia dramaturgisia kokonaisuuksia, joita lähdin tutkimaan äänisuunnittelun kautta. Teatteri-ilmaisun ohjaajalle äänityöskentely ja sen opiskelu on hyvin tarpeellinen työkalu, sillä äänimaailman luoma tunnelma on yksi peruspilareista eheän esityksen taustalla.

Äänimaiseman suunnitteluun ja toteutukseen on jokaisen teatteri-ilmaisun ohjaajan varauduttava, sillä esitystaiteen työkentällä olevat resurssit ovat rajalliset, jonka vuoksi teatteri-ilmaisun ohjaajan on kyettävä hallitsemaan esityksen tekemisen joka osa-alue. On merkittävää osata hahmottaa näytelmäprosessin osa-alueet, ja hahmottaa niiden dramaturginen anti esityksen kokonaiskuvassa.

Opinnäytetyöni taiteellisessa osuudessa tein äänisuunnitelman kahteen näytelmään ja olin molemmissa mukana äänimiehenä esitysvaiheissa. Tutkin kahta erilaista työtappaa äänisuunnittelun tekemisessä. Toisen toteutin produktion yhteydessä, toisen muiden töiden vuoksi etäältä käsin. Suunnittelin äänimaiseman kahteen näytelmään noin vuoden välillä toisistaan. Molemmissa näytelmissä ohjaaja pysyi samana.

Opinnäytetyössäni tutkin, miten kaksi erilaista lähestymistappaa äänisuunnittelussa vaikuttavat näytelmän äänimaiseman lopputulokseen. Ensimmäisessä näytelmässä pystyin osallistumaan aktiivisesti harjoituksiin ja tekemään äänisuunnitelmaa näytelmän harjoitusprosessin rinnalla. Omien palkkatöideni vuoksi en kyennyt osallistumaan toisen näytelmän tekoprosessiin yhtä aktiivisesti kuin ensimmäisen. Inspiraationi opinnäytetyöhöni oli juurikin se, miten etäältä käsin on mahdollista luoda ehyt ja kokonaisvaltainen äänimaisema, ja näin ollen verrata kahta täysin erilaista työskentelytappaa.

Jatkokysymyksenä mietin, että minkä pituisen ajanjakson äänisuunnittelija tarvitsee työskentelyään varten, johon kuuluvat käsikirjoitukseen tutustuminen,

äänimaiseman suunnittelu ja toteutus. Tätä lähden avaamaan itselleni päiväkirjamerkintöjeni ja äänitöideni laadun sekä ajan patinan kestävyden valossa. Ajan kestäminen on mielestäni tärkeä osa-alue, koska toinen näytelmistä kiertää yhä vuonna 2015, joten on hyvä katsastella kriittisesti myös äänimaiseman kestävyttä.

2 ÄÄNISUUNNITTELUN PERUSTEET

Tässä kappaleessa avaan äänisuunnittelun perusideaa, jotta lukija pystyy käsittämään, mitä äänisuunnittelu teatterityössä on. Kerron myös äänen tehtävästä teatteriesityksessä, sekä kerron hieman työvälineistäni ja koulussa saamastani äänityön koulutuksesta.

Äänisuunnittelun perusteet ovat yksinkertaiset. Se on tarinan tai esityksen kulun vahvistamista äänin. Äänisuunnitelman tarkoitus on olla osa esitystä, mutta samalla sitä voidaan pitää itsenäisenä kokonaisuutena.

Tapoja tehdä äänisuunnittelua on yhtä monta kuin työryhmiäkin.
(Riikonen, 2015)

Mahdollisimman selkeästi ilmaistuna: Äänisuunnittelu on luovan, toteuttavan, ja tässä opinnäytetyössä myös esittävän työn yhdistelmä esitystaiteessa.

Äänellisen dramaturgian luomiseen (esitykseen) kuuluu vahvasti esityksen tunnelma ja rytmi. Mitä dramaturgia tässä tapauksessa tarkoittaa? Puhuttaessa näyttelijäntyöstä, tekstistä, lavastuksesta tai valoista, äänen dramaturgia toimii näytelmän muiden osa-alueiden vahvistajana tai toimimista niiden kanssa jonkinlaisessa kontribuutiossa. (Riikonen, 2015)

Äänisuunnittelun tehtävä on siis kasata yhdessä muiden teatteriosa-alueiden kanssa toimiva kokonaisuus, jotta esitykselle itselleen on luotu halutun tunnelman tai miljöön puitteet. Onnistuneen esityksen luomiseen tarvitaan siis esitystilanteen lukutaitoa ja kykyä pystyä kommunikoimaan omalla työllään toisten osa-alueiden kanssa. Esimerkiksi lavastuksen tuodessa synkkiä puita lavalle ja kuun korkealle, äänisuunnittelijan on järkevää tuottaa työvälineistään vaikkapa pöllön huhuilua. Tällöin lavastus ja äänisuunnittelu tekevät onnistunutta yhteistyötä, ja luovat toimivat puitteet esitykselle tehdä kohtausta pimeästä metsästä.

2.1 Ääni tarinan tukena

Äänisuunnittelussa on huomioitava tarinan kulku ja pidettävä yhtenäinen suunta.

Jo mykkäelokuvan aikoihin tuli esiin piirre, joka ei ratkaisevasti muuttunut äänen tultua: kuva valkokankaalla on edelleen kaksiulotteinen. Sen luoma kuvitteellinen kolmiulotteisuus on valkokankaalla ja ikään kuin jossain sen takana olevassa tilassa. Musiikki taas leviää koko esitystilaan luoden elänläisen kolmannen ulottuvuuden. Joidenkin tutkijoiden mielestä jopa yhteinen katsojakokemus on mahdoton ilman tätä yleisön ympärille kietoutuvaa ja yhteenliisteröivää "ainetta". (Juva 1995, 203)

Tämä ajatus on mielestäni oleellinen teatterikatsojankin kokemuksessa. Ääni voi tukea tai toimia ristiriidassa nähdyn kanssa, mutta jokaisella äänellä on oltava perustelunsa kuulua esitykseen. Tästä tarkennuksena elokuvissa usein käytettynä traagisessa tilanteessa esimerkiksi murhanteossa soi klassinen musiikki, joka tuo etäännyttävän efektin katsojalle, mutta samalla hyvin paljastavan ja raa'an kokemuksen.

Musiikilla voi olla yllättävän keskeinen rooli elokuvakokemuksessa. Musiikin avulla voidaan vihjata, mitä on pian tapahtumassa. Musiikki välittää nopeasti ja huomaamattomasti katsojan tarvitsemaa taustatietoa: mikä on tarinan ympäristö, aikakausi ja tilanne, roolihenkilön asema tai kerronnan tyyli. Tiedonvälityksellisen funktionsa lisäksi musiikki vetoaa katsojan tunteisiin puhtaasti ja kokonaisvaltaisesti. (Saarela 2000, 18)

Opinnäytetyössäni käy ilmi, miten omalla äänisuunnittelullani olen luonut katsojalle tietämyksen ajasta, paikasta ja niin roolihenkilön kuin kohtauksen tilanteesta. En anna musiikille kaikkea kunniaa, sillä monesti äänisuunnittelussa tehdään pieninkin ääniefektein asioita, joihin katsoja miltei tietämättään reagoi ja huomioi vahvasti. Tästä esimerkkinä Idiootin ovenkoputukset, joita äänittäessäni pyrin hakemaan eri tunnetiloja, mitä koputtajasta käy ilmi koputuksen kuullessaan.

Äänimaiseman merkittävä tekijä on sen suunniteltu jatkuvuus. Vältän sanomasta "loogista jatkuvuutta", sillä loogisuuden löytymistä äänisuunnitelman kokonaisuudesta ei välttämättä pysty havaitsemaan muut kuin esityksen tekoon

osallistunut työryhmä. Merkittävänä määrittelijänä äänimaisemalle olisi myös ehyt kokonaisuus, joka päättelyssä on mahdollista saavuttaa jatkuvuuden kautta.

2.2 Kahden näytelmän äänisuunnittelun lähtökohdat

Näytelmätilanteessa käytössäni oli kahden kanavan äänentoisto. Eli käytössäni oli kaksi kaiutinta. Pohjana äänisuunnittelulle oli yksi viikon kestävä äänityön kurssi, jonka piti Heikki Kossi. Hänen tietotaitonsa perustuu elokuvien äänimaisemaan sekä tehosteääniin, ei niinkään teatterilavalle suunnatun äänitöiden pariin. Tosin hänen työnsä syvyys, äänten sopimisen pikkutarkkuudessa eri kohtauksissa, oli avartavaa ja opettavaista.

Oli mikä tahansa tietokoneen äänityöohjelma tai akustinen soitin, niitä pitää osata käyttää niin hyvin, että niiden kautta pystyy kommunikoimaan esityksen kanssa harjoitusvaiheessa. (Riikonen, 2015)

Käytin kummassakin projektissa hyväksi toteamaani ilmaista editointiohjelmaa nimeltä Audacity. Ohjelma on riisuttu versio varsinaisista maksullisten editointiohjelmien ominaisuuksista. Itsessään editointiohjelmaan en palaa tässä opinnäytetyössä, kyseessä oli vain lähtökohtien selvittämisen yksi osapuoli.

Äänitysten tekemisessä käytin Zoom H3 -digitaalista nauhuria. H3 oli koulustamme lainaan saatu työväline.

3 ANOMALIA - PITKÄ YHTEINEN MATKA

Anomalia on Laura Gustafssonin romaani, jonka kantaesityksen Sanja Laaninen ohjasi teatterilavalle. Näytelmässä oli mukana ohjaajan lisäksi viisi näyttelijää ja äänisuunnittelija. Näytelmä työstettiin studiotatteri Reaktiolle.

Anomalia tarkoittaa poikkeavuutta, epämuodostumaa tai virhettä. Näytelmä sekoittaa ihmisen ja eläimen, kuka oikeastaan tähän yhteiskuntaan edes soveltuu? Pääosan saavat susilapset, eläin ihmisessä ja inhimillisyys eläimessä, eräs tunnetuksi tullut murhatragedia, meitä hoitavat viranomaiset ja samalla, ihan tajuton elämänjano. Toinen elää kokeakseen elämää, toinen selviytyäkseen. Paikka ja aika ovat muuttuvia, koko ajan ollaan menossa jonnekin, tai jos ei olla niin pitäisi ainakin. Olenko juuri minä oikeassa paikassa juuri nyt? ..Oletko ikinä vain seisonut väkijoukon keskellä tajuamatta, mihin he kaikki ovat menossa, täysin tietämättä, mihin minä itse kuulun? (Laaninen, 2015)

Anomalia kertoo kolme tarinaa. Ensimmäinen on tosi tarina Baby P:stä, joka koki väkivaltaisen kuoleman kotonaan. Hänen isäpuolensa hakkasi häntä usein ja äiti onnistui valehtelemaan ulkomaailmalle väkivallan merkkien olevan jostain muusta kuin mistä ne todellisuudessa olivat peräisin. Lopulta Baby P kuoli saamiinsa vammoihin.

Toinen tarina on myös tosi. Se kertoo sisaruksista, jotka asuivat 1920-luvulla Intian metsissä. Pastori Joseph Signh löysi tytöt ja otti heidät huostaansa. Toinen tytöistä kuoli pian ja toista pastori alkoi opettaa sivistyneen elämän tavoille, mutta hänen ei enää jaksanut kasvattaa susilasta. Hänet kirjattiin sisälle mielenterveyslaitokseen.

Kolmas tarina on fiktiivinen. Siinä lentoemäntä tulee raskaaksi ja synnyttää vammaisen lapsen, jonka hän antaa koiransa kasvatettavaksi.

Näytelmässä käytiin läpi sivutarinana hoitavan lääkärin kiputarinaa.

Näytelmässä esiintyivät Teemu Veito, Iida Sahlman, Aulimaria Elo, Paula Pietilä, Heidi Haiko.

3.1 Monessa roolissa projektissa

Tarinan miljööt sijoittuvat eri paikkoihin sekä aikoihin. Tämän takia pidin hyödyllisenä käydä läpi miljöihin sijoittuvia konkreettisia asioita: väenpaljous, ruuhkat, aurinko, kuumuus, curry, suitsukkeet, sitara ja huono englantti. Teemu Veiton esittämän pastori Joseph Sighnin läsnäolo Intiassa toi mieleen kolonisaation jäämistön.

Anomaliasta mielenkiintoisen teki sen pirstaleisuus paikan ja ajan kanssa. 1920-luvun Intiaan halusin tuoda pysähtyneisyyttä sekä hypnoottisuutta sitaran ja intialaisen rummun, tablan, kautta.

Näytelmän eri paikkoina olivat Suomi sekä Viro nykyajassa, lentokoneen ajaton miljöö, lääkärin vastaanotto, Baby P:n koti Englannissa. Miljööt vaihtelivat lähes joka kohtauksessa. Äänisuunnittelijana minulla oli täysi työ pitää äänimaisemallinen kaari ehyenä, kun jokaisen miljöön lavalla näytelty tunnelma ja äänimaailma ovat hyvin uniikkeja ja rytmitykseltä erilaisia. Jokaiseen miljööseen koetin tuoda jotain omaa, jotain selkeästi omanlaistaan ja muista erottuvaa. Tempot pyrin pitämään kaukana nopeasta, jotta näytelmän lennokas teksti sai rauhallista pohjaa taustalleen.

Sanja Laanisen ohjaamana Anomalia oli kuin uni; lennokas ja hypnoottinen. Pyrin tuomaan äänimaisemalla tukea miljööiden välillä sinkoilevalle tarinalle.

Elokuvan estetiikka rakentuu tajunnan poetiikasta, joka kuvaa sodan kammottavia, epäinhimillisiä ja psyyken tuhoavia vaikutuksia. Sota on perituho, eikä muuta: minuuden, persoonan, itseyden ehdoton hävitys. (Välimäki 2008, 243)

Välimäki kuvailee Terrence Malickin vuonna 1998 ohjaaman Veteen piirretty viiva - elokuvan tunteja. Laura Gustafssonin Anomalia noudattaa samoja teemoja, sisäistä sotaa, Baby P:n ja susilapsien tuhoa. Ottamatta mallia kenenkään sävellystöistä, huomasin hakevani ajattomia sointuja tuomaan pohjaa ikuisten, edellä mainittujen teemojen tueksi.

Olin harjoituksissa aktiivisesti mukana ohjaajan assistenttina. Tämän lisäksi äänisuunnittelijan roolissa keräsin kotona äänikansioon materiaalia niin kutsutusti näytelmään ehdokkaiksi. Pidimme ohjaajan kanssa pari kertaa viikossa, muiden ohjaajan ja assistentin palaverien ohella, keskusteluja äänisuunnitelman suunnasta, jonka myötä sain sujuvasti muokattua äänipalettiani. Sain monesti harjoituksissa lähes vapaat kädet kokeilla erilaisia ääniyhdistelmiä kohtausharjoitusten ollessa käynnissä. Äänet eivät kokeiluvaiheessa olleet kohtauksissa niin kovalla, että ne olisivat ottaneet ”etualaa” kohtauksen aikana, mutta sen verran, että ohjaaja ja muu työryhmä sai jonkinlaista käsitystä tunnelmasta, jota pyrin tavoittelemaan.

Omasta näkökulmastani kuvailtuna ohjaaja Sanja Laanisen työmetodi oli kokeileva ja yhdessä työryhmän kanssa pikku hiljaa kokonaisuutta rakentava. Pyrin äänisuunnittelijana pysymään taustalla, jotta näyttelijät saivat ohjaajan kanssa työstää kohtauksia keskenään. Minulle tärkeintä oli se, että ohjaaja näytti minulle aika ajoin vihreää valoa äänisuunnitelmani kohdalla. Äänisuunnitelman rungon rakentaminen oli kuitenkin pääosin hyvin itsenäistä työtä.

Anomaliassa äänimaisema tuki tapahtumapaikkaa, ja Idiootissa äänimaisema tuki tunnelmaa. Anomaliassa oltiin 1920-luvun Intiassa, 2000-luvun Suomessa, Englannissa ja Virossa sekä ajattomassa lentokoneessa. Tapahtumapaikka vaihteli nopeasti kohtauksesta kohtaukseen, ja näyttämökuva pysyi kuitenkin samanlaisena. Äänimaisemalla luotiin tapahtumapaikan lisäksi myös oikean aikakauden tunnelmaa. Äänimaisella oli iso rooli miljöön luojana. (Laaninen, 2015)

3.2 Tarinan ja äänen yhteinen matka

Hahmottelin Anomalian alkuvaiheilta lähtien jotain yhteistä kantavaa melodiakulkua. En suoranaisesti tiennyt, millaista päämelodian kuljettaminen olisi äänimaisemassani tai miten se käytännössä toimisi. Konkreettista kokemusta sellaiseen minulla ei ollut. Irtonaisen tarinan kantava voima oli mielestäni yhtenäinen melodiakulku, jonka toisto pitäisi kerrontaa koossa. Lisäksi halusin

kokeilla melodiakulkua hieman itsekkäänkin motiivin vuoksi, eli pystyisinkö pitämään äänimaiseman kokonaisuutta koossa toistuvan melodiakuvion dominoivana.

Kävelin lavalla usein ennen varsinaisten treenien alkua, sekä niiden jälkeen kuljettaen joko rekvisiittaa tai tarpeistoa. Silloin mietiskelin, miten äänet kuuluvat lavalla verrattuna yleisön asemointiin. Kokeilin siirtää kaiuttimia lähemmäksi ja kauemmaksi, että sain tyydyttävän ratkaisun ääntensoittoon niin katsomoon kuin lavalle. Halusin äänen olevan sopivan muhkea ja läheinen molemmissa kohdissa. Laitoin usein treenien jälkeen erilaisia ääniä soimaan ja kävelin studiateatteri Reaktion esitystilassa itsekseni. Kaiuttimien kohdat piti etsiä muutaman kerran uudelleen ennen kuin löysin lopulliset dynaamisen paikan. Sijoitin kaiuttimet verhojen taakse molemmille laidoille puoliväliin katsomon ensimmäistä tuoliriviä ja esitystilan takaseinää. Tämän kaiken tein siksi, että saisin näytelmän esityshetkellä soittokohtaani tarkan vaikutelman, miten äänet soivat kaikille.

3.2.1 Kokeilu 1 – Yhtenäinen teema

Esittelin projektin puolivälissä ohjaajalle Carpark Northin kappaleen ”Human”, josta hän vaikutti olevan innostunut kuullessaan siihen liittyvän suunnitelmani. Halusin irrottaa kappaleen päämelodian itsenäiseksi kokonaisuudeksi ja muokata sen sointukuvioista omaperäinen ja kokonaan oma melodiansa. ”Humanin” sointukuviot olivat soineet mielessäni Anomalian käsikirjoituksen lukemisesta lähtien.

Itse en osaa soittaa instrumentteja, siksi tarvitsin avuksi muusikon, joka toisi visioni ääneksi. Kokkolan konservatorion sen aikainen pianonsoiton opiskelija Elina Koskela lupautui avukseni. Lähetin hänelle kappaleen ja kirjoitin viitteeksi ajatuksiani eri versioista. Kun tapasimme, saimme keskustelun kautta ajatuksiani syvennettyä. Koskela toi visioihini syvyyttä. Hänen vankka muusikon näkökulma rikastutti kaksi kappaleajatustani viideksi erilaiseksi versioksi. Lopulta Koskela sai kappaleisiin omaleimaisen ilmeen, jotta niitä ei enää alkuperäiseen kappaleeseen

voinut verrata.

Human-versioinnit olivat hieman haastavia jälkikäsitellä, koska soittotila konservatoriolla ei ollut studiotarkoituksiin sovelias, mutta se oli ainoa tila, jonka onnistuimme saamaan käyttöön aikataulumme puitteissa. Pianon kaiku oli selvästi kuultavissa. Aluksi oli umpikujassa, koska raidalta kuuli, miten mielestäni valtaisasti pianon ääni kajahteli huoneen seinillä. Se ei sopinut suunnitelmiini lainkaan. Olin varautunut siihen, mutten ehkä tällä mittakaavalla. Käytin kappaleita kuitenkin treeneissä kohtauksien taustalla, ja jätin ne sen jälkeen muhimaan joksikin aikaa.

Melodiavariaatioihin olin kyllä tyytyväinen. Kävin ensikertalaisena äänittämässä pianon soittoa taitavan soittajan kanssa. Saapuessani äänityksiin en ollut täysin varma, mitä oli luvassa puhumattakaan lopputuloksesta. Kuitenkin Elina Koskela oli nopeassa ajassa omaksunut hänelle lähettämäni ”Human”-kappaleen, ja löytänyt pohjustamieni ajatusten pohjalta uudenlaisia variaatioita sointukuvioihin.

3.2.2 Kokeilu 2 – Sähkö startti

Ambient on musiikkityylinä kiinnostanut minua pitkän aikaa. Olen pitänyt erilaisia ambient-artistien levyjä soittimessani projektin aikana. Pidin niitä kuulokkeissani soimassa arkisin. Niistä levyistä sain jotenkin tarttumapintaa antaa kohtausten muhia mielessäni.

Olin kiinnostunut kokeilemaan Audacityn tarjoamia mahdollisuuksia. Sen parissa toivoin, että pääsisin yhdistelemään eri äänimateriaaleja keskenään, ja tekemään rikkaampaa maaperää kuin mitä olin ennen kokeillut. Toivoin pääseväni yhdistämään musiikin sekaan puhetta tai jotain luonnosta tulevia ääniä. Lentoemojen kohtaukseen sain ohjaajalta tilaisuuden tarjota oman mieleni mukaista ääntä.

Lentoemojen sisääntuloon minulla oli tavoitteena saada sähkö startti, johon he

voisivat tehdä sisääntulon koreografiansa mukaisesti. Sähkökyttä hain siksi, että se antaisi kohtauksesta itsestään katsojille mukaansatempaavan ensivaikutelman. Etsin satunnaisia intialaisia visailuohjelmia ja tallensin pienen palan käyttöä varten. Siten pidin äänessä mukana palan Intiaa ja pidin maan mukana lentokohtauksessa. Otin pätkän ohjelman lopusta, jossa miehet vitsailevat ja naureskelevat palkinnoille. Ajattelin lentoemojen sisääntulossa juurikin heidän asusteitaan, meikkiä ja hiuksia. Upeissa lentoemäntien asuissa kaksi hehkeää naista. Puheet palkinnoista olivat viitteinä lentoemännistä ennen heidän tanssin jälkeistä dialogiaan. Lentoemojen vuoropuhelu tuo heistä hiljalleen tavallisia ihmisiä ”palkintojen” sijaan.

Kappaleeksi valitsin Nieminen & Litmasen kappaleen ”N & L Theme”. Kappaleessa oli niin vahvankuuloista urkujen soittoa, että halusin sen ehdottomasti tuoda kohtaukseen mukaan. Urut toivat nimittäin ruuhkaisen intialaisen kaupungin mielikuviini. Päälle lisäsin intialaisen visailuohjelman keskustelua palkinnoista. Kappaleen rytmi tempoi eteenpäin niin, ettei kappaleesta itsessään jää kokonaisuudellista mielikuvaa kuulijalleen. Tämä siksi, että hyvä koskettimien ja rumpujen yhteisjamittelu sai innostavasti ja energisesti lentoemot sisään kohtaukseen ja suoraan heidän koreografiaansa ja dialogiinsa. Musiikin startti aloitti kohtauksen, mutta päästi näyttelijät etualalle heti heidän tultua lavalle.

3.2.3 Kokeilu 3 – Lentoemo from Finland

Paula Pietilän näyttelemä lentoemo tapaa näytelmän edetessä susilapsien ottoisän, Joseph Sighnin ja tulee raskaaksi. Lentoemo palaa Suomeen, hankkii Viroota suuren koiran ja synnyttää lapsen. Lentoemo ei itse halua tai kykene hoitaa lastaan, joten hän antaa synnytyksen jälkeen lapsen koiralleen hoidettavaksi.

Suomeen, Viroot ja synnytykseen sijoittuvat kohtaukset pidin mahdollisimman tasaisina ambient-musiikin myötä. Lentoemon tarina yksin raskausajan kestäväenä ja synnyttäjänä vaikutti itselleni tarinan yhdeltä tavanomaisimmalta osuudelta.

Ainoastaan lentoemon synnytysmonologin kohdalla käytin ambientin lisänä pianosointuja mukana tuomaan raadolliseen, puoliksi huudettuun monologisiin herkkyyttä. Soinnut vahvistuivat synnytyksen päätyttyä, kun lentoemo puree lapsensa napanuoran poikki ja viettää pienen hetken vastasyntyneen seurassa ennen kuin koira hakee lapsen pois.

3.2.4 Kokeilu 4 - Lääkäri

Aulimaria Elon esittämä lääkäri oli kenties uskottavin tarinan osa. Baby P:tä ja eloonjäänyttä susilasta hoitanut lääkäri sortuu kerta toisensa jälkeen hoitovirheisiin uskoessaan esimerkiksi Baby P:n äidin valheita lapsen mustelmien ja ruhjeiden synnystä.

Lääkärin kohtauksissa pidin kantavana teemana ”kuin ylhäältä soivat” surulliset Koskelan soittamat pianomelodiat. Käytössä oli hyvin hidas koskettimien satunnaiset soinnut, ettei piano itsessään rytmittäisi kohtauksia. Pikemminkin halusin musiikin olevan mukana, mutta enemmänkin kuin taustaelementtinä tuomaan lisäsävyjä lääkärin kiputarinalle.

3.3 Äänimaailma vahvistuu matkan edetessä

Elina Koskelan soittamien sointukuviovariaatioiden editoiminen oli työläs prosessi. Huomasin editointivaiheessa olevani hyvin perfektionistin omainen lopputuloksilla. Halusin jokaisen raidan kuulostavan uniikilta omalta itseltään. Pysin pehmentämään kaiun tuomaa koleutta ja tilan vaikutelmaa. Lisäsin matalia taajuuksia tuomaan pianoon hieman paksua soundia. Sain ääneen eteerisen tilan tuntua wahwah-efektillä sekä Audacityn omalla kaiulla.

Editoin Elina Koskelan soittamista raidoista kymmenen erilaista variaatiota. Melodia ei ollut tunnistettavissa alkuperäiseen kappaleeseen Koskelan soiton jälkeen, ja vielä vähemmän editoinnin seurauksena.

Näytelmän lopun "grande finale" pianoversio sai käänteisjärjestyksen. Eli käänsin koko kappaleen ympäri ja lisäsin pehmeyttä eri efektien muodossa, jotta kappaleen lopullinen versio olisi uninen, hidas ja liitävä. Lopussa toinen susilapsista sai uuden mahdollisuuden, hänelle avattiin ovi yhteiskuntaan. Katsojalle jätetään pelokkaan susilapsen tarina auki, joten hitaan liidokas loppukappale ei mielestäni ole liiaksi ohjaa-antava katsojalle. Tahdoin kuitenkin painottaa hitaudella susilapsen päätöksen painavuutta ja valinnan merkityksellisyyttä.

4 IDIOOTTI - NOPEASTI HOMMA KASAAN

Idiootti on Fjodor Dostojevskin romaaniksi kirjoittama ja Sanja Laanisen näytelmäksi sovittama teksti. Romaani on itsessään yli 800-sivuinen teos, josta Laaninen muokkasi näytelmän. Näytelmä ei ole suora toisinto kirjan tarinasta, vaan mukaelma tunnin mittaiseksi näytelmäksi.

Tarina kertoo ruhtinas Lev Nikolajevits Myškinistä, joka palaa hoitojensa päätyessä Sveitsistä Venäjälle. Hän tapaa junassa Rogožin Parfjonin, jolta ruhtinas kuulee tämän rakastetusta, Nastasja Filippovnasta. Ruhtinas majoittuu kaukaisille sukulaiselleen Jelizaveta Jepantinalle. Ruhtinas ajautuu kahden naisen kierteeseen tahtomattaankin, jossa kylmä Nastasja käyttää häntä hyväkseen ja teinitytön innolla ruhtinasta rakastava Aglaja (Jelizavetan tytär) puolustaa häntä miten kykenee.

Näytelmän roolihahmot:

Ruhtinas Lev Nikolajevits Myškin

Nastasja Filippovna

Rogožin Parfjon

Jelizaveta Prokofjevna Jepantšina

Aglaja Ivanova Jepantšina

Afanasi Totski

Gavrila "Ganja" Ivolgin

Idiootti-projektin ainoa näyttelijä Heidi Haiko näytteli roolihahmoista neljää ja yhden ennen näytelmää hän ääninäytteli (Rogožin Parfjon). Totski ja Ganja olivat lavalla esineiden muodoissa. Totski oli ruokapöydän tuoli, jolla oli pikkutakki ja kravatti. Ganja oli naulakko, jolla oli puku ja viikset.

Idiootissa äänimaisema tuki henkilöahmojen mielentilaa ja mielenliikkeitä. Äänillä kuvailtiin hienosti kaikkien esityksessä olleiden henkilöiden sisäistä ajatusmaailmaa, olotilaa, toiveita ja pelkoja.

Joissakin kohtauksissa äänet saattoivat myös kertoa katsojalle tulevasta tunnelmasta ennen kuin henkilöahmo itse huomasi tilanteen muutoksen. Näin katsojalle annettiin mahdollisuus myös tulkinta tilannetta omilla havainnoillaan. (Laaninen, 2015)

4.1 Keskustelun varassa kohti ”savuista kapakkaa”

Kuten aiemmin opinnäytetyössä kerroin, Idiootti-näytelmän harjoitusaikataulu meni usein ristiin koulun ulkopuolisten töitteni kanssa. Tämän vuoksi pääsin käymään harvoin treeneissä, mikä loi omalta osaltaan minulle ennen kokemattoman lähtökohdan äänisuunnitteluun.

Sanja Laanisen kirjoittaessa ja ohjatessa samaan aikaan näytelmää, käsikirjoituksesta sain aika ajoin erinäisiä versioita. Vaikka näytelmä oli ajallisesti ja miljöön puolesta samassa paikassa alusta loppuun, käsikirjoitusten eri versioiden muuttuvuus ja palavereista irti saamani ohjaajan visio haastoi hieman kokonaisuuden ja tunnelman hahmottamista. Käsitykseni mukaan elävän tekstin kanssa työskenteleminen oli meille jokaiselle työryhmäläiselle aivan uusi kokemus. Sen takia otin tämän tavan tärkeänä oppimiskokemuksena, jossa haastavan oppitason toi produktioon juuri tekstin jatkuva eläminen.

Minulle äänisuunnittelu on tiivis prosessi, joka alkaa käsikirjoituksen lukemisella, jatkuu kuvauksissa ja koko jälkityövaiheen ajan. Käsikirjoitus on ensimmäinen ja ainoa neitseellinen kosketus tarinaan. Silloin voi syntyä hyviä ideoita, eivätkä muitten osa-alueiden taiteelliset valinnat vielä rajoita omaa mielikuvitusta. (Riikonen, 2015)

Neitseellisiä lukuhetkiä minulla oli useita, sillä käsikirjoituksen muokkaus oli välistä nopeampaa kuin mitä itse ehdin lukea ja synnyttää mielikuvia. Tuntui, että aina keksiessäni uusia ideajatkumojä, eli monen idean välisiä linkkejä, käsikirjoitus muuttui siltä osin niin paljon, ettei ideani olleet enää osuvia. Huomasin välillä olevani turhautunut käsikirjoituksen jatkuvaan muuttumiseen, mutta tiesinhän mihin olin ryhtynyt.

Vaihtelevuus on hyvästä. Vain muutos on pysyvää. Mutta oon tässä

projektissa nyt niin pihalla, etten edes näe mitään ovea sisälle! Kai ulkotulet voi sentään sytyttää mielikuvan muodossa, niin että olisin edes kartalla? (Myllymäki, 2014)

Olimme ohjaajan kanssa aktiivisesti puhelinyhteydessä niinä ajanjaksoina, kun tein reissutöitä. Keskustelimme äänisuunnitelman etenemisestä puheluissamme, kuten myös käsikirjoituksen jatkuvasti elävästä muodosta. Harmikseni monesti jouduin tarjoamaan vain hajanaisia sepostuksia mielikuvistani, ja varsinaiset tulokset tai niiden puolikkaat eivät kulkeutuneet ohjaajalle asti. Olin kuitenkin valmis hahmottelemaan raameja äänisuunnitelmalle ohjaajan kanssa keskustelemien teemojen pohjalta. Halusin kuitenkin luoda itsenäisestikin soljuvan äänieepoksen, ja asetin sille suuret mittasuhteet. En ollut valmis hyväksymään mitä tahansa tilanteeseen sopivaa ääntä. Jokaisen äänen merkityksellisyyden etsiminen hidasti tekemistäni, koska jatkuvasti jäin väittelemään itseni kanssa kysymyksellä ”Mutta onko tämä sittenkään siihen tarpeeksi hyvä?” Lopulta päätin tuottaa enemmän alustavia äänirunkoja, sillä useammasta rungosta on parempi kasata yhtä yhtenäistä kuin tiukkapipoisesti vain kehittää yhtä. Usean ambient- ja klassisen kappaleen löyhä yhtenäinen kyhäelmä oli parempi tapa edetä omassa työssäni kuin odottaa valmistuvaa käsikirjoitusta ilman mitään aihioita.

Itse käytän lähtökohtaisia äänisuunnittelun osasia, jotka omalla olollaan asettavat jonkinlaista suuntausta äänimaiseman lopulliselle muodolle.

Esimerkki:

Olen valinnut A-raidan ensimmäiseen ääntä tarvitsevaan kohtaukseen. A-raita käy useita vaihtoehtoja, joiden myötä se etsii lopullista muotoaan. A käy äänieditissä läpi editointikokeilut H, I, J ja K. Näin kohtauksen ääneksi saattaa tulla Ah, Ai, Aj, Ak tai Ajh, Aij. Yksi editointiajatus saattaa kerätä mukaan useita ideoita rinnalleen. Tällaisessa onnistuin parhaimmillani Anomalian viimeisessä äänessä (A), joka oli Elina Koskelan soittama kappaleen pätkä. Pilkoin sen (h), käänsin raidan ympäri (i), lisäsin rosoisuutta (j) ja wahwahia (k) joihinkin kohtiin. Näin minun kappaleeni oli loppuun Ahijk.

Äänisuunnitelman kokonaisuus oli siis melkoista 3D-palapelin tekemistä pään sisällä. Lisähaasteena lähtöäänille toi tekstin eläminen, jota opettelin hallitsemaan.

Kaaos on hauskaa, jos se on jotenkin itse aiheutettua. Tämä ei ole hauskaa kaaosta. (Myllymäki, 2014)

Tämä eläväinen työtapa saattaisi parhaimmillaan tuoda lyhyissä hetkissä keksittyjen ideoiden myötä teräviä ideoita. Mielestäni sain ravistettua tekotapaa kohtaan kokemani jäykkyyden pois, kun ensi-iltaan oli aikaa kaksi viikkoa. Tuolloin ehkä kiire toi lisävaihteen suunnitteluun.

4.2 Tarina ja ääni yhteen vaikka väkisin

Se, että produktiossa oli mukana vain yksi näyttelijä, oli minun tekemisessä uutta. Heidi Haiko näytteli useita eri hahmoja. Yksi hahmoista oli Rogozin Parfjon, jonka replikoinnin soitin esitysten aikaan koneeltani. Muut hahmot puhuivat ”itse” tai Haiko elehti hahmoissaan kuin vastanäyttelijät olisivat keskustelleet hänelle.

Halusin tuoda katsojan aisteihin tunteen, kun hahmot vaihtuu. Tottakai ajattelin ja ajattelen edelleen tätä asiaa näyttelijän tekona ja ansiona, mutta siihen rinnalle äänipuolelta viitteita, että nyt on eri miljöö erien hahmojen kanssa. Tästä selvänä esimerkkinä on entisrikkaiden Jepantsenien kotona ja heidän tunnusmelodia. Pieni otos klassisesta sävelmästä, jonka viuluosasto vie kuulijansa ylhäiseen maisemaan, jossa on mukana selvä kulissimaisuus pitämässä ylhäisyyttä pystyssä.

4.2.1 Vaiheita 1 – Repliikit näyttelijän suusta suoraan villasukkaan

Rogozinin repliikkien ensimmäisessä äänityssessiossa olin mukana. Karvapään eli tuulensuojan (vaahtomuovi mikrofonin päällä estämässä ylimääräistä kohinaan) sijasta käytin H3:n tuulensuojana ohuita sukkahousuja sekä villasukkaa. Todella kotikutoisiin valintoihini vaikutti kiinnostus harrastajien kesken kuulemani niksi käyttää kiristettyjä sukkahousuja p- ja s-äänteiden suodattimena.

Repliikkien nauhoittaminen kesti muutaman tunnin ja oli lopputulokseltaan melko

heikko. Ongelmana oli meidän kaikkien kolmen (minä äänittäjänä, Laaninen ohjaajana ja Haiko näyttelijänä) kokemattomuus teatterilavalle suunnattujen repliikkien äänitystilanteesta.

Olen itsekseni nauhoittanut puhetta, laulua ynnä muuta, mutta näyttelijän ohjaaminen ja seinien kaikumattomaksi saaminen olivat yllättävän vaikea urakka ilman siihen soveltuvaa tarpeistoa. Luotin liiaksi H3:n tehokkuuteen poimia ääni läheltä ilman tilan äänen mukaantuloa.

Nauhoitusurakka oli kenties liian vaikea Laanisen ja Haikon ennestään jo täyteen buukatun treeniaikataulun väliin. Onneksi saimme kuitenkin muutamat tärkeät taustanaurut ja huokaukset onnistuneesti purkkiin. Nauhoitustilanteen yhteydessä minusta jopa melko mitättömiltä tuntuneet taustääänet olivat lopulta ainoat näytelmässä käytetyt äänet.

Ääniohjaaminen jäi kiinnostamaan, koska havaitsin sessioiden aikana asioita, jotka olisin tehnyt toisin. En vielä vain omistanut tarvittavia välineitä materiaali- ja tietotaitomielessä.

Joulutauon jälkeen näytelmän hahmot ottivat uusia suuntia. Tiiviin harjoittelun jälkeen sain monta kymmentä raitaa leikattavakseni. Noilla raidoilla Rogozin oli saanut dramatiikkaa ääneensä. Jälkikäsitteilyä silmällä pitäen haastavaksi tilanteen teki nauhotteissa oleva kaiku.

Kuten aiemmin jo totesin, niin äänisuunnittelun puuttumisen ohella myös lähes kaikki muukin näytelmän ääniin liittyvä opetus uupuu. Yhden viikon kestävän kurssin verran saimme noin 20 ihmisen ryhmänä oppia yhden opettajan jakamaa tietoa tilaäänten nauhoittamisesta. Noilla opeilla ei pitkälle olla pötkitty, kuten se tuli huomattua tässäkin projektissa.

Meillä ei ollut tälläkään kertaa äänitöille soveltuvaa tilaa, jossa kajahtelut ja kaiut olisivat vaimentuneet edes siedettävälle tasolle. Nauhoitimme Rogozinin puheita ohjaajan kotona. Jotta kovista pinnoista kajahtelut saataisiin edes minitasolle, otimme vilttejä ja peittoja seinille peittämään ääntä. Äänen kaikuminen pilaa hyvän

äänen itsessään. Ongelmana kaiussa on sen tuovan äänitystilanteessa käytettävän tilan tunnelman nauhalle, kun tarkoitus on itsessään tehdä hyvin neutraaliäänitys, jotta ääntä pystyy muokata jälkikäteen. Lopputulosta kuunneltuani Rogozinin nauhoitetut vuorosanat olivat tarpeeksi hyvät, vaikka yritys peittää kaiut epäonnistuihin hieman. Oikea studio olisi ollut luonut meille oivat puitteet äänityksillemme. Jatkuvasti muuttuvan käsikirjoituksen vuoksi studion tarvetta ei oltu huomioitu työprosessin alussa, jolloin siihen olisi voitu varautua. Ongelmaksi asti tämä ei tullut, sillä Haikon puheet oli hyvin muokattavissa jälkikäteen Audacitylla.

4.2.2 Vaiheita 2 – Kahden viikon pikafLOW

Viimeisen kuukauden aikana olin jumissa töiden ja teatterin välissä. Molemmat vaativat aikaa, mutten kyennyt antamaan molemmille niiden tarvitsemää määrää huomiota.

Projektin loppuajasta, tammikuu 2014, olin ohjaajan käytettävissä täysin. Pääsin vihdoin täysipainoisesti keskittymään Idiottiin.

Usean eri projektin yhtäläisyys (varsinkin eri työaloilta) pitivät minua jonkinlaisessa lukkotilassa. Siihen oli syynä mahdottomuus keskittyä sataprosenttisesti mihinkään projektiin. Tiukan aikataulutuksen ongelma kävi ilmi yleisenä väsymisenä. Voimat eivät riittäneet haastamaan itseä kysymyksellä ”onko tämä ääni riittävä kohtaukselle?”

Koska en voinut projektin alkupuolella osallistua aktiivisesti harjoituksiin, tämä olosuhteiden pakosta syntynyt tilanne pakotti minut lähestymään Idiottin äänisuunnittelua eri kantilta kuin Anomaliaa. Luin käsikirjoituksen aluksi useamman kerran läpi. En tehnyt muistiinpanoja, vaan halusin syventyä tekstiin ilman työstöpaineita tai odotuksia. Annoin tekstin haudutella itseään.

Lähdin miettimään vanhaa Venäjää ja mitä sen aikaisia mielikuvia saan mieleeni.

Ensimmäiset ajatukset olivat sekalaisessa järjestyksessä pöytähopeat, naisten hatut, kumarrukset, baletti, borssikeitto, mahankurina ja klassinen musiikki. Kirjasin näitä ylös, joista kirjoitin myös työpäiväkirjaan.

On se kumma, miten nälkä ja klassinen musiikki ovat mielikuvissani helposti linkitettävissä. Koenko nälkää nähdessäni säveltäjän tai kuullessani klassista musiikkia. Suuret sävelmätkö kertovat minulle kurjuudesta?
(Myllymäki, 2014)

Menin kirjastoon etsimään venäläisiä klassisen musiikin säveltäjiä. Löysin Boris Vladimirovitš Asafjevia, Sergei Vasiljevitš Rahmaninovia ja Nikolai Andrejevitš Rimski-Korsakovia. Otin summassa paljon levyjä, joista toivoin löytäväni tietynlaista, mieltäni näytelmään virittävää ”kadonnutta suuruutta” ja ”maalaisylhäisyyttä”. Kuuntelin levyt läpi ja löysin Rimski-Korsakovin ja Rahmaninovin tuotannoista mielenkiintoisia mielikuvaelementtejä, joiden ajattelin sopivan jollain tasolla näytelmän ilmapiiriin. Varsinkin Jepantsenien oletetun, jo kadonneen, suuruuden raunioille. Jepantsenien perhe itsessään edusti sarjaa traagisia kohtaloita. Asetin itselleni aluksi tavoitteen löytää musiikki kyseisen perheen kohtauksiin, jossa klassisen musiikin ja Jepantsenien kotimaan (Venäjän) suuruus kajahtaisi vahvana, mutta samalla musiikissa kuuluisi haikeana menneen suuruuden hiipuminen, kuin viimeistä kertaa taivaan kajossa liitävä kotka.

Osan aikaa toimimme ohjaajan kanssa jokapäiväisessä keskusteluyhteydessä siitä, mitä äänisuunnittelu tulisi pitää sisällään. Keskustelujen pohjalta sain tehtyä aina seuraavaa hahmotelmaa jo valmiina olevista äänimaisemista. Osassa tilanteista ohjaajalla oli sen verran villejä näkemyksiä näytelmän suunnasta, että jouduimme etsimään hieman yhteistä rajamaastoa. Tämä onnistui hyvin, koska ohjaaja oli käsikirjoittamisen ja ohjaamisen keskellä miltei ylityöllistetty.

1800-luvulle sijoittuvan venäläistarinaan minulle oli taitelijana tärkeää saada tuoda sen aikaista ylevyyttä, ja nostaa jalustalle upeat venäläiset säveltäjät. Huomasin suunnittelun loppuvaiheilla, että halusin yhdistää modernin ja vanhan musiikin tähän näytelmään, jotta se osoittaisi äänellisesti tekevämme vanhaa mestariteosta, mutta uusin tekotavoin. Käytin klassista ja tummanpuhuvaa

ambienttia, jossa sekoittuivat nykyaikainen elektroninen musiikki ja entisaikojen mestarisäveltäjien klassinen sävellystyö. Pysin sitä kautta myös tuomaan lavalle hieman romantisoitua kuvaa entisajan venäläisestä maailmasta.

Tämä venäläisten sävellysten maailmaan voisi vaikka upota koko päiväksi. Musiikillinen hurmos!
(Myllymäki, 2014)

4.2.3 Vaiheita 3 – Kop kop, sanoo ovenkoputus

Idiootissa ovenkoputukset edustivat minulle hahmojen mielteitä. Halusin niiden kuulostavan myös katsomoon hahmojen sanattomana mietteenä tai tilana: vaatimus, empiminen, arkuus, raju uhoava humala ja niin edelleen.

En löytänyt äänityksiä varten mieleistäni ovea, johon koputus olisi ollut tarpeeksi jämäkkä ja tukeva. Lisäksi kaikupohja ei ollut niin sanottujen hyvien ovien luona tarpeeksi selkeä. Myös oman aikani vähäisyyden vuoksi en ehtinyt etsimään eri ovien ääniä ”ulkomaailmasta”. Etsin myös äänikansioista ja netistä löytämättä tarpeeksi hyvää ääntä.

Päädyimme lopulta käyttämään Laanisen ja Haikon kahdestaan harjoituksissaan Reaktiolla nauhoittamiaan koputusääniä. Toki editoin ääntä hieman muhkeammaksi käyttäen alataajuuksia lisäävää efektiä sekä poistin jokaisen koputuksen jälkeen tulleen pienen kaiun.

Kohteen äänimaailmaa muokataan, jotta mahdollisimman puhtaat hyötyäännet saataisiin poimituksi hälyäänien ja toisarvoisten äänien massasta. (Kivi & Pirilä 2005, 89)

Vaikka koputusäännet tallennettiin Reaktiolla, ei niistä kuulunut pienen kaiun lisäksi muuta ylimääräistä, mikä oli hienoinen yllätys. Oma työni äänten muokkauksessa oli oletettua helpompi.

4.2.4 Vaiheita 4 – Onnenkantamoisia

Etsin 1700- ja 1800-luvun säveltäjien valtaisasta joukosta sopivaa musiikkia, joka istuisi Idiootin maailmaan. Ongelmana oli se, että musiikki oli usein liian vahvaa melodiansa puolesta, eikä niitä voinut ajatella tunnelmaa tuovana taustamusiikkina.

Hyvien säveltäjien joukko oli valtava. Venäläisiä säveltäjiä kuuntelin pari viikkoa hyvin intensiivisesti. Urakka ei ottanut helpottaakseen, joten päätin rajata ylitarjontaa instrumenttien perusteella. Piano, viulu, oboe ja cembalo olivat valitsemani soittimet, joiden perässä lähdin etsimään musiikkia. Kirjastossa vierailin ahkerasti, mutta en löytänyt mieleisiäni levyjä. Vasta vahingossa löysin mieleisiäni raitoja, jotka osuivat hakemiini kohtiin. Joskus vahinko ja yllättävä onni esittävät suurta roolia äänisuunnittelussa, siltä se ainakin tuntui.

Nastasjan tanssikappaleeksi ei ohjaajalle kelvannut mikä tahansa rallatus. Ei toki itsellenikään mikä tahansa, mutta usean ehdotuksen jälkeen en kyennyt ammentamaan lisävaihtoehtoja. Hän halusi kokeilla rokin ja särökitaroiden tehostavaa vaikutusta tuodakseen Nastasjan tanssikohtauksen merkityksellisyyttä, tuoda sitä ristiriitaisella musiikilla entisen ja nykyisen ajan risteykseen. Paperilla se ei kuulosta välttämättä huonolta, mutta kokeiltuamme ideaa huomasimme yhdessä ohjaajan kanssa rokin rikkovan liiaksi näytelmään jo tuotua kerrontaa. Vasta pitkien etsintöjen jälkeen löysin puolivahingossa videopalvelu Youtubesta yhtyeen nimeltä Balalaika Ensemble Wolga, jonka teos Come on, Gypsy istui Nastasjan tanssiin. Se oli perinteistä balalaikka musiikkia iloisia huudahduksin. Tämä sopi kuin nakutettu juuri Nastasjan kaltaiselle iloittelijalle.

4.2.5 Vaiheita 5 – Sekoitteita

Käytin molemmissa lopputyöni näytelmissä toisiinsa sekoitettuja ääniraitoja, joilla loin sekä tilan ja tunnelman tuntua. Soitin osan raidoista näytelmän aikana

päällekin, koska osa raitojen ajastuksesta riippui näyttelijä Heidi Haikon toiminnasta lavalla. Haiko toimi rytmittäjänä. Ohjaaja antoi näytelmään sopivasti tilaa näyttelijälle mukautua. Haikon ei tarvinnut monen roolinsa kanssa pitää aina kiirettä kohtausten välisissä vaihdoissa, joten äänitöissäni sain varautua joskus pitempiinkin vaihtoihin. Tämä toi mielestäni tiettyä vanhanaikaisuutta nykytekniikan rinnalle: kaikki eivät riipu koneen laskennasta, ne riippuvat ihmisestä.

Esimerkkinä sekoitetuista äänistä nostan esiin junan interiööriäänien ja Rogozinin puheiden yhtäaikaisuus. Käytin esitystilanteissa Applen Qlab-ohjelmaa, koska sen kautta sain yhtäaikaisesti soitettua useita raitoja, kuten tässä tapauksessa junaääni omanaan ja jokaisen repliikki omana raitanaan.

Alun junakohtauksessa äänet rakensivat miljöö, jossa Ruhtinas ja Rogozin olivat. Junan ääni loi mielestäni ison osan tämän kohtauksen tunnelmasta ja antoi näyttelijälle ja myös katsojille tiedon siitä, missä tämä kohatus tapahtuu. Idiootissa äänet tukivat esityksemme maailmaa. (Haiko, 2015)

4.2.6 Vaiheita 6 – Orgaaninen elektro

Musiikin orgaanisuus oli minulle tärkeää ilmaisun keinona koko Idiotti-projektin ajan. Halusin äänellisen ilmaisun olevan mahdollisimman lähellä ruohonjuuritasoa. Jopa ambiet-musiikin puolelta vaatimukseni oli ylläpitää joko itse suulla tuotettuja tai akustisia elementtejä. Idiottin tekotapa oli Laanisella ja Haikolla hyvin ”kaikki tehdään itse” -tyyppinen, joka toimi lisäsyynä löytää äänimaisemaan hyvin paljon itsetehdyn kuuloista ääntä.

Helmikuun loppupuolella aivan sattumalta selasin internetin eri soittopalvelimia ja löysin musiikkia, jota itse kutsun orgaaniseksi elektromusiikiksi. Tykästyin Éliane Radiguen musiikillisen tarinankerronnan pieneen ja vähäeleiseen kasvattamiseen noin 30-minuutin kappaleissaan. Kappaleessa muutos tapahtuu hitaasti, miltei kuulijalta huomaamatta. Vaikkei minulla ollut mahdollisuutta näytelmässä edetä yhtä hitaasti, halusin silti tuoda Radiguen tyyliä mukaan Idiottiin.

Samalla hain soitinrakentajista tietoa, jolloin törmäsin etsinnöissäni Ellen Fullmanin 21-metriseen kielisoittimeen. Hänestä oli useita artikkeleita sekä videoita, joita seurasin tarkasti. Fullmanin hidas, mutta vahva soitto jättimäisellä soittimellaan kiinnosti minua. Siitä lähti tietty metallinen, jopa elektroninen ääni, jonka pohjana kaikui matalimpien kielten sointi.

Éliane Radiguen ja Ellen Fullmanin myötä havaitsin elektronisen ja akustisen soitannon symbioosin, jota olin tietämättäni hakenut projektia varten. Etsin nimittäin vaihtoehtoja hämärän ja synkän oloisiin kohtauksiin, joita Idiootissa oli monia. Yhdistelemällä pitkiä ääniä lyhyisiin impulssimaisiin äännähdyksiin, sain kasattua apean, ajattoman oloisen, mutta juuri impulssein temmotetun tunnelman.

4.3 Esityksen lopullinen äänimaailma

Rogozinin loppukohtauksessa yhdistelin erilaisia ambient-elementtejä tarkoitukseni luoda piinaava ja lähes päättymättömältä tuntuva kokemus katsojalle.

Piinaava jousikenttä muodostaa elokuvan kolmannen johtoaiheen, jota nimitän painemusiikiksi. Se koostuu paikallaan pysyvistä soitinmassoista, joissa soi tiheästi aseteltuna yhtä aikaa joukoittain säveliä, joista mikään ei erotu itsenäisesti ja joista mitkään eivät muodosta selkeää harmoniaa tai etualaa ja taustaa. (Välimäki 2008, 178)

Nastasjan mennessä Rogozinin luo loppukohtauksessa, hain kalmankatkuista ja paineistettua ääntä. En suoranaisesti antanut viitettä tarinaa tuntemattomalle katsojalle, että nyt ihminen kuolee, vaan työstin äänen epämääräiseksi joskin uhkaavaksi. Sama ääni soi loppuun saakka, kun Ruhtinas löytää murhatun Nastasjan.

Äänellisen huomiopisteen dramaturginen voima tuo ilmavuutta ja elävyyttä kokonaiskerrontaan, ja mahdollistaa eriasteisten siirtymien rakentelun muutoinkin kuin kuvallisen ilmaisun kautta. (Kivi & Pirilä

2005, 129)

Pirilä ja Kivi kirjoittavat äänellisen huomiopisteen merkityksestä. Tästä yksi esimerkki oli Idiootin alussa, kun ruhtinas Myskin matkustaa junassa. Junaäänellä paikansin katsojalle miljöön sekä kohdan lavalla, missä juna liikkuu. Yhdessä spottivalon kanssa huomiopiste oli sekä äänellinen että kuvallinen.

On helppo huomata, että korva ei tarkenna eikä rajaa samassa mielessä kuin silmä. Ihmisen – päinvastoin kuin esimerkiksi jäniksen – korva ei juuri liiku tai suuntaudu objektiin. Ihmisen kuuloaistia voi ehkä suunnata rajatummin kuin näköä – suuntautumisen mekanismit ovat ainakin hyvin erilaisia – mutta se ei tarkoita, ettei kuuntelua voisi suunnata haluamallaan tavalla. (Viljanen 2011, 58)

5 LOPPUTULOS - LOPPUPÄÄTELMÄ

Prosessini kahden näytelmän äänisuunnittelussa on onnistunut. Vaikeutta toi aikataulutus varsinkin Idiootin kohdalla, missä sitoutuminen intensiivisesti näytelmään alkoi vasta palattuani Kokkolaan työmatkalta. Tein Idiootin äänisuunnitelmaan pitkän ajan, mutta intensiivijaksolla tuotos muuttui useasti, joka saattoi tuoda mukanaan sokeutta omaa työtään kohtaan. Tämä ei kuitenkaan vaikuttanut lopputulokseen ainakaan Laanisen tai Haikon mielestä.

Äänistä sain tukea myös omaan näyttelijäntyöhöni ja ne auttoivat muistamaan, mikä kohtaus tulee seuraavaksi. Olin helpottunut kun saimme esitykseen äänet. Esityksen maailma tuli silloin myös itselleni vahvemmaksi ja konkreettisemmaksi. Oli jokin muukin tekijä kuin minä itse, mikä rakensi ja tuki esityksen maailmaa. Mielelläni olisin halunnut äänet jo aikaisemmassa vaiheessa harjoituskautta, mutta parempi myöhään kuin ei milloinkaan. Äänityö on mielestäni tässä esityksessä laadukasta. (Haiko, 2015)

Kuten Haiko totesi, että olisi halunnut äänet jo aiemmin harjoituskaudelle mukaan. Tuo oli minulta mahdotonta toteuttaa, sillä lopullista äänisuunnitelmaa en voinut tuottaa, kun näytelmäteksti oli muutostilassa. Työryhmä pyysi muutaman kerran minulta ääniä, joita tarjosin muutamia, mutta omalle työlleni olisi ollut epäammattimaista tuoda jotain sellaista harjoituksiin, mistä olisi enemmän haittaa kuin hyötyä. Haiko mainitsi saaneensa tukea äänistä siten, että ne jäsentelivät hänelle näytelmän kohtauksia. Tästäkin syystä olisi ollut väärin tuoda jatkuvasti eri ääniä kohtauksiin.

5.1 Vertailu

Tutkiessani kahta eri projektia, joissa tein äänisuunnittelun ja toteutin äänien soiton esitystilanteessa, löysin molemmista projekteista oman työni osalta paljon yhtäläisyyksiä – ja eroja. Molemmat projektit olivat esitystilanteiltaan pitkälti samankaltaiset.

Poikkeuksia oli Idiootissa, jossa livemikksasin eli hoidin raitojen ajoitukset aluilta ja

kestoilta manuaalisesti esityskauden alusta loppuun. Tämän lisäksi muokkasin raitojen soittovaiheessa ulostulevaa ääntä kohtausten mukaisesti. Annoin tilanteen elää näyttelijän tekemisen mukaan.

Livemiksaus toi Idioottiin lisähaastetta ja mahdollisuuksia elää yhdessä näyttelijän kanssa jokainen näytelmä erilaisena kokonaisuutena. Tämä ei olisi ollut juurikaan mahdollista Anomalian kohdalla, jossa oli selkeä äänellinen ja melodinen kaari. Sen sekoittaminen ei olisi edesauttanut näytelmää. Idiootissa äänimaiseman vahvuus oli juuri melodiattomien ambient-teosten kyky hengittää näyttelijän rinnalla. Pidin erityisesti huolta, ettei äänimatto päässyt näytelmässä etualalle. Toki oli hetkiä, jolloin musiikki pohjusti kohtausta, jolloin sen tarve oli selkeä, mutta ylimääräisyyksiin en pyrkinyt. Tämä kokeilu oli mielestäni hyvä ja yksi tulevaisuuden työkaluistani, kunhan vain näytelmän äänikartasto antaa minulle siihen tilaisuuden.

Jo aiemmin olen todennut äänisuunnitteluajan pituuserot. Aika oli selkeä erotustekijä, mutta siihen liittyy myös ohjaaja Laanisen erilaiset työskentelytavat näytelmissään. Huomasin, että minulle äänisuunnittelijana on olennaista olla läsnä harjoituksissa, edes silloin tällöin, jotta saan tarttumapintaa sekä tekstiin että tekijöihin. Minulle äänisuunnittelussa on tärkeää nähdä ketä lavalla on esillä ja milloinkin. Harjoituksissa läsnäolo antaa visioilleni vahvistusta ja pidän merkittävänä, että äänisuunnittelu ja lavalla tapahtuva toiminta kohtaavat ja saavat yhdessä luotua vahvan dynamiikan.

Sanja Laanisen Idiootti-teksti eli pitkään. Se oli minulle haaste, johon en ehkä saanut otetta niin hyvin kuin olisin toivonut. Toisena lisätekijänä tässä oli myös se, että olin sidottuna tiukasti jo työelämässä ja tämän vuoksi en aina saanut keskittyä tekstiin niin syväälle kuin olisin kyennyt tehdessäni sitä oman arkeni pääasiana. Idiootin lopputulokseen olen omalta osaltani silti tyytyväinen, vaikka haasteita olikin matkalla. Tämä jätti ainakin nälän seuraavaa projektia varten.

Anomalia oli perinteinen teatteriesitys, jossa oli tarinan tukena paljon toimintaa. Koin sen itselleni suoraviivaisena ja hyvänä pohjana verratessani kahta erilaista projektia. Idiootin elävä prosessi ja yksi näyttelijä useassa roolissa ovat hyviä

palasia, jota verrata perinteisempään tekotapaan.

Ohjaaja Sanja Laanisen kanssa oli hyvä tehdä yhteistyötä, joskin tekotapamme olivat osittain hieman erilaiset. Laaninen oli pedantti ja minä itse musiikilliselta näkökantilta sanottuna tunnepohjainen tekijä. Joskus mielipiteet lennähtelivät, mutta aina päivän lopuksi saimme pidettyä yhteisen vision.

Haasteen Idiootti toi myös siinä, että yksi näyttelijä esitti kaikki roolit. Tämä johtuu siitä, josta puhuin aiemmin, eli dynamiikka äänten ja näyttelijän välillä on löydyttävä. Yksi näyttelijä vaihtaa hahmoja, mutta kun tekijä on sama, muutos vaatii äänisuunnittelijalta tarkkuutta, jotta vaihdos on selkeä myös taustaäänessä. Näin ainakin itse koin tämän.

5.2 Omakohtainen kokemuspohja – Mitä olisin tehnyt toisin

Molemmat näytelmät (Anomalia sekä Idiootti), joiden parissa työskentelin, olivat täysin erilaisia. Aiemmin äänisuunnittelemani Anomalia oli tietyllä tavalla jouheva ja helposti itseään eteenpäin kuljettanut projekti. Kaikkine puutteineen ja vikoineen, olen Anomaliasta erittäin ylpeä. Mielestäni siinä tunnelma ylitti kirkkaasti tekniset puutteet.

Idiootia myöhemmin tarkastellessani huomaan, kuinka tämän kaltaisessa näytelmäproduktiossa täytyisi olla aktiivisesti osallisena ja mukana monesti harjoituksissa. Koska olin toisella puolella Suomea puolet ajasta, oli mahdottomuus olla paikalla. Tämä toi haasteita päästä syvälle produktion, lisäksi se lisäsi stressiä, kun minua hermostutti se, että miten saan niin sanotusti jutun juonesta kiinni. Mielestäni onnistuin Idiootin suhteen hyvin. Liiallinen itsekritiikki valittavista äänistä luodakseen äänimaisemaa oli lähellä estää luovuuttani pääsemästä vauhtiin.

Anomaliassa äänet tukivat kohtausten tunnelmaa ja auttoivat

kohtausten siirtymissä. Muistan, että äänet olivat kauniita, haikeita ja niissä oli pianon soittoa ja piano musiikki oli esitystä varten sävelletty. (Haiko, 2015)

Anomaliassa olisin tarvinnut omaa soittotaitoani, mikäli olisin halunnut terävöittää entisestään äänisuunnitelmaani. Lisäksi olisin tarvinnut kunnon äänitystilat Elina Koskelan soittoa varten. Jos voisin tehdä nyt toisin, soittaisin itse Koskelan soittamat teokset uusiksi ja editoisin kappaleita vielä rohkeammalla otteella. Tosin Koskelan soitossa oli hienoa tulkintaa, jota olisi erittäin vaikeaa jäljentää.

Anomaliassa käyttämäni lentoemojen sisääntulomusiikissa olisin jättänyt intialaisen viihdeshown palkintopuheet käyttämättä, ja korvannut ne itse nauhoittamillani puheilla. Spiikkerinä olisin käyttänyt jotain Centria ammattikorkeakoulun intialaista vaihto-opiskelijaa, jolle olisin voinut pyytää ohjaajalta lyriikkaa lausuttavaksi. Sisääntulokappaleen tempo oli niin mukaansatempaava, että olisin tarvinnut ohjaajan apua saadakseen vaihto-oppilaalta haluamaansa äänityyliä ja tunnetta.

Näin jälkeen päin miettien, huomaan sen, että molemmissa äänisuunnitelmissa olisin tarvinut ottaa, hetki ennen kokeilujen tekemistä, askel taaksepäin suunnitelmasta ja tarkastella sitä yhden askeleen verran vielä tarkemmin. Tavallaan kappaleiden yksityiskohtaisempi mietintä olisi saattanut tuoda jokaiseen vielä hitusen kerroksellisuutta, vaikka olinkin suureen osaan tekemisistäni tyytyväinen.

Äänitystilanteessa valitaan ja tallennetaan ilmaisun kannalta merkittävät ja tarpeelliset äänet, ja niiden tallentamiseen soveliaat mikrofonit ja äänityspaikat. (Kivi & Pirilä 2005, 89)

Seuraavalla kerralla, kun olen äänitystilanteen edessä, etsin kunnon studiotilan. Molemmissa projekteissa oli äänitystilanteita: Anomalia äänitin pianomusiikkia ja Idiotissa vuorosanoja. Äänitystilanteet olivat ensikertalaisuuden silmissä onnistuneita kokemuksia, mutta tulevaisuudessa pidän tärkeänä harjoitella äänitystilanteet etukäteen, aivan kuin treenit ennen esitystä.

GANDHI: Tuntuupa hyvältä. Saanko luvan ilmaista riemuani

länsimaiseen tapaan?
 RAUTAVAARA: Eli miten?
 GANDHI: Tuulettamalla.
 RAUTAVAARA: Ole hyvä vain.
 GANDHI: Kiitos Tapio.
Gandhi tuulettaa rankasti. Istuu takaisin liinalle.
 (Smeds 2005, 318)

Ote Smedsin Tapio, Oulunkylän tähdestä kertoo helpotuksesta, minkä koin Idiootin loputtua. Prosessi oli hyvin raskas ensikertalaiselle. Prosessiin kuului etäältä työskentely sekä tekstin jatkuva muutos. Tämä oli vaikein projekti, missä olen koskaan ollut. Seuraavalla kerralla osaan varautua paremmin epävarmuuteen ja mahdolliseen väsymykseen. Koin luovuuden hiipuvan Idiootin loppupuolella, joka lisäsi haastetta tuottaa korkeatasoista äänimaisemaa.

5.3 Paluu rikospaikalle

Projekteista on kulunut yksi ja kaksi vuotta kirjoitusvaiheeseen mennessä. Katsoin molemmat näytelmät DVD:ltä, jotta saisin tuoreen katseen molempiin. Olen kirjoitusprosessini aikaan toki katsonut otteita sieltä täältä, mutten katsonut näytelmiä kokonaisina.

Katsoessani Anomaliaa huomaan pitäväni siitä hyvin paljon kaikin puolin, mutta pyrin keskittymään äänisuunnitteluni näkökulmaan. Teemaraitojen variaatiot antavat melodiakulun hengittää ja samalla muut raidat ovat persoonallisia ja mielenkiintoisia. Tulevaisuutta ajatellen soittotaito toisi mahdollisuutta kommunikoida musiikilla entistä laajemmin.

Kaikessa innostuneisuudessani voin todeta Anomalian äänisuunnittelun olleen lähellä huippua. Se miksi se ei ole oman tekemiseni mestariteos, on siinä, etten hankkinut kunnan studiotilaa äänitystilanteelle enkä haastanut itseäni aivan loppuun saakka lentoemojen introkappaleessa, josta mainitsinkin aiemmin oppinäytetyössäni. Mutta Anomalian äänisuunnittelu oli siltikin lähes tulkoon parhainta osaamistani. Pisteenä iin päälle oli viimeisen kappaleen soiton

jatkuminen aina lavan pimenemisen jälkeenkin, kuin jäähyväisten omaisesti.

Vaikka ohjaaja tilaisikin ”tähän kohtaukseen musaa”, ei musiikkia välttämättä kannata hätiköiden lopettaa kohtauksen viimeiseen kuvaan. (Saarela 2000, 238)

Idiootin katsominen ei ole vaivaannuttavaa, vaikka olisin näin lyhyen ajan jälkeen katsomisesta sen olevan sitä. Heidi Haikon tekeminen ilahduttaa, ja huomaan sen kautta äänisuunnitelmani elävän. Sitähän se teatteri taitaakin olla, yhteispeliä? Perinteisessä teatterimallissa on yhteispelaamisella suuri merkitys. Alussa pidän suuresti huomiopisteään tuovasta junan interiööriäänestä.

Rogozinin mielenterveyden ollessa jo lähes mennyttä tuo ambient-musiikki syvyyttä ja synkkyyttä lisää hahmoon ja koko teatteritilaan. Huomaan pitäväni paljon elektron ja klassisen yhdistämisestä, kenties jopa niin paljon, että käyttäisin yhdistelmää uudestaan.

Idiootissa on äänisuunnittelun puolella puutteensa, mutta niin on myös potentiaalinsa. Ainoana harmittavana seikkana huomaan sen, miten kokemattomana ryhdyin tekemään omatoimisesti etäältä käsin äänisuunnitelmaa näkemättä kunnolla harjoitusprosessin kulkua. Tähän toki vaikutti käsikirjoituksen jatkuva muutos, mutta en nostaisi sitä tässä tilanteessa jalustalle sen enempää. Tulevaisuudessa kokeilisin mieluusti uudestaan välimatkan takaa tehtävää äänityöprojektia, sillä pidän kokemustani Idiootin parissa hyvin kasvattavana ja kouluttavana.

Molemmat näytelmäprojektit opettivat minua äänisuunnittelijan työssä. Anomalian ollessa perinteisempi prosessiltaan, oli Idiootti puolestaan hyvin monisävytteinen etätyöskentelyn ja käsikirjoituksen muutoksien osalta. Nyt koen saaneeni työkaluja työstää tulevia työprojekteja niin läheltä kuin etäältäkin.

LÄHTEET

Kirjallisuus

Aro, E., & Viljanen, M. 2011. Korville piirrettyt kuvat – kirjoituksia kuunnelmasta ja äänitaiteesta. LIKE kustannus.

Juva, A. 1995. Valkokangas soi! – Kirja elokuvamusiikista. Kirjastopalvelu OY.

Kivi, E., & Pirilä, K. 2005. Otos – Elävä kuva - elävä ääni. Ensimmäinen osa. LIKE kustannus.

Kivi, E., & Pirilä, K. 2010. Teos – Elävä kuva – elävä ääni. Kolmas osa. LIKE kustannus.

Saarela, T. 2000. Selluloidi soikoon! – Suomalaisen elokuvasäveltämisen ihanuus ja kurjuus. Stellatum.

Välimäki, S. 2008. Miten sota soi? – Sotaelokuva, ääni ja musiikki. Tampere University Press.

Ruuskanen, A. & Smeds, K. 2005. Kätketty näkyväksi – Mielikuvituksen ja toden tilat Kristian Smedsin teatterissa. Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Sähköiset lähteet

2015. Wikipedia. www-dokumentti. Saatavissa http://en.wikipedia.org/wiki/Long_string_instrument. Luettu 27.2.2015.

Julkaisemattomat lähteet

Haiko, H. 2015. Teatteri-ilmaisun ohjaaja. Anomalia, Idiootti näyttelijä. Sähköposti h.heidi@suomi24.fi

Laaninen, S. 2015. Teatteri-ilmaisun ohjaaja. Anomalia, Idiootti ohjaaja. Sähköposti sanja.laaninen@gmail.com

Myllymäki, T. 2014. Projektipäiväkirjat.

Riikonen, P. 2015. Äänisuunnittelijan haastattelu 22.2.2015. Freelancer.