



# Foley-askeleet

## Äänen rooli liikkeen ja läsnäolon rakentamisessa

Joonas Takalo

OPINNÄYTETYÖ  
Maaliskuu 2026

Media-alan tutkinto-ohjelma  
Audiovisuaalinen suunnittelu ja ilmaisu, Äänisuunnittelu

## TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Media-alan tutkinto-ohjelma  
Audiovisuaalinen suunnittelu ja ilmaisu, Äänisuunnittelu

TAKALO, JOONAS:  
Foley-askeleet  
Äänen rooli liikkeen ja läsnäolon rakentamisessa

Opinnäytetyö 40 sivua, joista liitteitä 0 sivua  
Maaliskuu 2026

---

Tässä opinnäytetyössä taustoitettiin foley-tehosteiden määritelmää, historiaa ja roolia osana elokuva- ja televisiotuotantoa sekä tarkasteltiin niiden merkitystä liikkeen ja läsnäolon rakentamisessa. Tavoitteena oli kuvata foley-tehosteiden tuottamisen prosessi ja analysoida siihen liittyviä menetelmiä. Tutkimustehtävänä oli selvittää, miksi askelia äänitetään jälkituotantovaiheessa ja millainen rooli niillä on kerronnallisessa ja kokemuksellisessa kokonaisuudessa.

Tutkimus toteutettiin laadullisena kirjallisuuskatsauksena, jota havainnollistettiin käytännönläheisellä analyysillä. Työn perustana käytettiin aihetta käsittelevää ammattikirjallisuutta ja verkkojulkaisuja, jota täydennettiin askelääniin keskittyvällä case-esimerkillä sekä kirjoittajan omakohtaisella kokemuksella. Case-esimerkin avulla tarkasteltiin konkreettisia syitä sille, miksi askelääniä äänitetään jälkituotantovaiheessa.

Analyysin perusteella voidaan todeta, että foley-tehosteet ovat olennainen keino liikkeen ja läsnäolon rakentamisessa. Ne lisäävät tarinamaailman uskottavuutta ja luovat ulottuvuuden, joka tukee visuaalista kerrontaa. Lisäksi todetaan, että askelääniä äänitetään jälkikäteen ensisijaisesti äänellisen kontrollin, teknisen laadun ja kerronnallisen tarkkuuden vuoksi. Foley-askelten avulla voidaan hallita kokonaisuutta tavoilla, joita tuotantoääni ei usein mahdollista ja oikein käytettynä ne edistävät audiovisuaalisen teoksen ilmaisullista laatua sekä hallitun äänimaailman muodostumista. Teknologian kasvavaa roolia pidetään väistämättömänä myös taiteessa ja tästä näkökulmasta aihetta voitaisiin tutkia lisää. Mahdollisena jatkotutkimuskysymyksenä esitetään, syrjäyttävätkö askelsamplerit tai tekoäly perinteisen foleyn vai voidaanko teknologiaa hyödyntää perinteisten menetelmien rinnalla.

---

Asiasanat: äänisuunnittelu, foley, foley-askeleet, foley-tehosteet, äänitehosteet

## **ABSTRACT**

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Tampere University of Applied Sciences  
Degree Programme in Media  
Audiovisual Planning and Expression, Sound Design

TAKALO, JOONAS:

Foley Steps

The Role of Sound on Creating Movement and Presence

Bachelor's thesis 40 pages, appendices 0 pages

March 2026

---

The purpose of this thesis was to examine the definition of foley sound, its historical development, and its role in film and television production. Attention was also given to the significance of foley sound in constructing movement and a sense of presence. The aim was to describe how foley sound are produced and to analyse the methods used in foley sound creation.

The study was conducted as a qualitative literature review supported by practice-oriented analysis. The theoretical framework was based on professional literature and online publications related to foley sound design. This material was complemented with a case example focusing on footsteps sound and supported by practical experience in sound production. The case example was used to examine concrete reasons for recording footstep sound during the post-production.

The findings indicate that foley sound effects are an essential element in building movement and presence in audiovisual works. They increase the credibility of the story world and create an additional layer that supported visual storytelling. The results also show that footsteps are recorded in post-production primarily to achieve sonic control, technical quality, and narrative precision. Footstep sounds allow control over the soundscape in way that production sound often does not permit. When applied effectively, they enhance the expressive quality of an audiovisual work. The growing role of technology in sound production is considered inevitable, and further research is required its impact on foley practices.

---

Key words: sound design, foley, footsteps, sound effects

## TEKOÄLYN KÄYTTÖ OPINNÄYTTEESSÄ

Opinnäytteessäni on käytetty tekoälysovelluksia:

- Ei  
 Kyllä

Ilmoitukseni mukaan olen käyttänyt opinnäytteessäni opinnäytetyöprosessin aikana seuraavia tekoälysovelluksia:

Microsoft Word kääntäjä, Google kääntäjä sekä ChatGPT

Tekoälysovellusten nimet ja versiot:

Microsoft Word kääntäjä, työpöytäversio 16.101.2

Google kääntäjä, selainversio 2025

ChatGPT, Selainversio 2025

Käyttötarkoitus:

Lähteinä käytin kansainvälistä kirjallisuutta sekä muuta lähdemateriaalia, jossa hyödynsin tekoälyn tuomaa käännoäpua. Microsoft Word kääntäjää käytin laajempiin käännoöksiin niin, että pääsin lukemaan materiaalia osittain käännettynä. Google kääntäjä sekä ChatGPT oli käytössäni tarkempaan kääntämiseen, kuten etsiessäni vaihtoehtoisia käännoöksiä vieraskielisille slangi tai ammattisanastoille. Lisäksi hyödynsin ChatGPT tekoälysovellusta lähteiden etsimiseen. Kokonaisuudessaan teksti ja opinnäytetyön sisältö on täysin omaa pohdintaa, tutkielmaa sekä lähdekriittisesti luotettaviin lähteisiin nojaavaa referointia.

---

Olen tietoinen siitä, että olen täysin vastuussa koko opinnäytteeni sisällöstä, mukaan lukien osat, joissa on hyödynnetty tekoälyä, ja hyväksyn vastuun mahdollisista eettisten ohjeiden rikkomuksista.

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	7
2	HISTORIA .....	8
	2.1 Varhainen historia .....	8
	2.2 Jack Foley .....	9
	2.3 Foley syntyy .....	10
3	FOLEY YLEISESTI .....	11
	3.1 Foley-tehosteet .....	11
	3.2 Tunnelma ja tarinankerronta .....	12
	3.3 Foley-työryhmä .....	12
	3.3.1 Foley-artisti .....	13
	3.3.2 Foley-äänittäjä .....	14
	3.3.3 Foley-editori.....	15
	3.3.4 Foley-spottaus .....	16
	3.4 Foley-ryhmät .....	17
	3.4.1 Askeleet (Footsteps).....	17
	3.4.2 Äänitehosterekvisiitta (Props).....	18
	3.4.3 Kankaat ja vaatteet (Cloth).....	19
4	MIKSI ASKELIA ÄÄNITETÄÄN JÄLKITUOTANTOVAIHEESSA? .....	21
	4.1 Case Räjähdyspiste .....	21
	4.2 Äänellisen ympäristön hallinta.....	22
	4.3 Tekninen tarve .....	24
	4.4 Kontrolli .....	26
	4.5 Rytmi .....	28
	4.6 Tekniikka .....	30
	4.7 Kenkätyypit ja käveltävät pinnat.....	32
	4.8 Eläimet .....	35
5	POHDINTA .....	37
	LÄHTEET .....	39

**LYHENTEET JA TERMIT**

ADR	Automated dialogue replacement, jälkituotannossa äänitetty dialogi
Dialogi	Keskustelua kahden tai useamman ihmisen välillä. Hahmojen puhuma teksti.
Dubbaus	Alkuperäinen dialogi korvataan käännöksellä, joka ääninäytellään uudelleen
Kenttä-äänitys	Kentällä eli kuvaustilanteessa tapahtuva äänitys
M&E	Music and effects, musiikin ja tehosteiden raita ilman dialogia
PFX	Production effects, kuvaustilanteessa äänitetty toiminnan ääni, joka ei ole dialogia
SFX	Sound effects, eli äänellinen erikoistehoste
Synkronia/synkka	Tarkoittaa yhtäaikaaisuutta
Tuotantoääni/Huntti	Kuvaustilanteessa äänitetty sataprosenttinen ääni

## 1 JOHDANTO

Visuaalisen tarinankerronnan, kuten elokuvien ja televisiosarjojen maailmassa, äänisuunnittelu on katsojalle näkymätöntä, mutta sen vaikutus kokonaisvaltaiseen kokemukseen on suuri. Foley-tehosteet ovat osa äänisuunnittelun laajempaa kokonaisuutta. Niiden avulla tarinanmaailma tuodaan lähemmäksi katsojaa ja luodaan tunne tarinan maailman aitoudesta. Ne auttavat maadoittamaan hahmot ympäristöönsä, rakentavat tunnelmaa ja vahvistavat kerrontaa tavalla, jota ei voida saavuttaa pelkällä kuvalla tai musiikilla.

Työn tavoitteena on avata lukijalle syvällisesti mutta yleistajuisesti, miksi foley-tehosteita tehdään ja millainen rooli niillä on audiovisuaalisessa kerronnassa. Pohjustan aihetta sen varhaisella historialla, ja miten foleysta syntyi oma taiteenmuotonsa. Avaan foley-prosessin eri työvaiheita sekä sen eri osa-alueita. Tarkempaan käsittelyyn pääsevät foley-askeleet, joihin pureudun eri näkökulmista aina luovan kontrollin ja rytmisen hallinnan yhdistämisestä teknisiin tarpeisiin sekä kenkien ja käveltävien pintojen valintaan. Voiko askelilla todella välittää tunteita, luoda jännitteitä ja kertoa jotakin hahmon persoonasta, tunnetilasta tai ympäröivästä maailmasta? Voiko askelilla todella tukea tarinan draamaa? Pohdin askelänten merkitystä ja arvoa äänellisen tarinankerronnan välineenä. Konkretiaa tuovana case-esimerkkinä on Räjähdyshystia-niminen televisiosarja, jonka foley-tehosteet toteutin. Käytän projektia havainnollistamaan sitä, miksi ja millaista syistä askelia äänitetään jälkituotantovaiheessa.

Olen huomannut, ettei foley-tehosteiden merkitystä tarinankerronnan välineenä ymmärretä kovinkaan laajasti eikä aiheesta ole juurikaan kotimaista kirjallisuutta. Yksi opinnäytetyöni tavoitteista onkin lisätä tietoisuutta aiheesta ja saattaa sitä suomenkieliseen muotoon. Muutama hyvä opinnäytetyö on kirjoitettu, ja haluaisin jatkaa osaltani tuota hienoa jatkumoa. Pyrin tässä opinnäytetyössä aidosti reflektiiviseen pohdiskeluun, enkä ainoastaan kokoavaan teokseen. Toivon, että tämä työ avaa laajempaa ymmärrystä foley-taiteen moniulotteisuudesta ja inspiroisi äänisuunnittelijoita entistäkin rohkeampiin ja kerrontaa rikastuttavampiin ratkaisuihin foley-tehosteiden avulla.

## 2 HISTORIA

Tässä luvussa kurkistetaan lyhyesti lähes sadan vuoden taakse äänielokuvien syntyyn ja siihen, miten niiden mukana kehittyi tarve myös äänitehosteille. On myös syytä tutustua Jack Foley -nimiseen mieheen, jonka mukaan kokonainen äänitehosteiden joukko, jota nykyisin kutsutaan foley-tehosteiksi, on saanut nimensä.

### 2.1 Varhainen historia

Foley-editori Carol MA (n.d.) kertoo blogijulkaisussaan, kuinka foley on keskeinen osa elokuvallisen äänituotannon maailmaa ja sen historia voidaan jäljittää aina elokuvan alkuaikaan. Kuitenkin vasta myöhemmin siitä on kehittynyt oma osa-alueensa elokuva- ja televisioiteollisuudessa. Mykkäelokuvien aikakaudella ainoa äänellinen elementti oli musiikki, ja se toteutettiin soittamalla elävää musiikkia taustasäestyksenä. Siirtyminen äänielokuvaan loi tarpeen realistisille äänitehosteille, joka puolestaan vauhditti foley-tehosteiden kehitystä. (MA n.d.) Kuten usein muutenkin ihmiskunnan historiassa, kilpailu on vauhdittanut kehitystä ja luonut uusia innovaatioita eikä elokuvateollisuus ole tässä poikkeus.

Jazzlaulaja (engl. *The Jazz Singer*), jonka Warner Brothers studio julkaisi vuonna 1927, oli ensimmäinen suuri elokuvatuotanto, joka sisälsi synkronoituja äänitehosteita (MA n.d.). David Yewdall (2012) avaa aihetta lisää kirjassaan *Practical Art of Motion Picture Sound*. Hänen mukaansa elokuva sai suuren suosion, kun se esitettiin ensimmäistä kertaa yleisölle 6. lokakuuta 1927. Oli ilmeistä, että huu-lisynkronoitu laulu sekä dialogi yhdessä kuvan ja tarinan kanssa avasivat valtavat mahdollisuudet uuteen kehitykseen. Juuri ennen Jazzlaulajan ensi-iltaa, kun Universal oli saanut kuvattua uuden, vuonna 1929 julkaistun mykkäelokuvansa *Teatterilaiva* (engl. *Show Boat*), studio huomasi olevansa kehityksestä jäljessä. Universal Studioiden oli nyt löydettävä keino, jolla elokuvaan sataisiin lisättyä äänet jälkikäteen, ennen kuin se julkaistaisiin. Kuten monet muutkin teknologiat ja niiden läpimurrot, vaati äänimaailma yksilöiden omistautuneisuutta ja kekseliäisyyttä tehdä asioita, jota ei ollut ennen tehty. Yksi tällaisista ihmisistä oli Jack Foley. (Yewdall 2012, luku 17.)

## 2.2 Jack Foley

Termi foley viittaa Universal Studioiden äänisuunnittelija Jack Foleyhyn, joka 1930-luvun alussa kehitti ja popularisoi foley-taidetta (MA n.d). Muusikko ja foley-artisti Vanessa Theme Ament (2021) kertoo foley-tehosteisiin keskittyvässä teoksessaan *The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games and Animation*, että Jack Foley oli irlantilaisista syntyperää oleva newyorkilainen, joka varttui Long Islandilla. Hän meni naimisiin Beatrice Rehmin kanssa, joka työskenteli samassa puhelinyhtiössä. Vuonna 1914 Jack ja Beatrice muuttivat Kaliforniaan, ensin Santa Monicaan ja myöhemmin pieneen kaupunkiin nimeltä Bishop. Siellä Jack työskenteli paikallisessa rautakaupassa ja kasvatti neljää lastaan. Hän oli säännöllisesti mukana myös paikallisessa yhteisöteatterissa näyttelijänä, käsikirjoittajana sekä ohjaajana. Lisäksi hän kirjoitti artikkeleja ja piirsi sarjakuvia paikallislehteen. (Ament 2021, luku 1.)

Jack [Foley] oli siis monitaitoinen mies, joka näki myös kotikaupunkinsa Bishopin potentiaalin lännenelokuvien kuvauspaikkana. Hän ryhtyikin vakuuttamaan Los Angelesin alueen pieniä elokuvastudioita tulemaan hänen kotikaupunkiinsa kuvaamaan. Elokuva-ala oli uutta ja varmasti jännittävää aikaa yrittäjähenkiselle ihmiselle. Jack onnistui luomaan orastavia suhteita elokuvan tekijöihin, tehden stunttimiehen sekä tuplaajan töitä. Myöhemmin hänestä tuli ohjaaja William Kraf-tin assistentti ja lopulta hän ohjasi myös itse Benny Rubin tähdittämiä lyhytelokuvia. (Ament 2021, luku 1.)

On tärkeää huomata, ettei liikkuvan kuvan bisnestä kehitetty mitenkään erityisen organisoidusti. Se sai alkunsa aivan yhtä kaoottisella tavalla kuten myöhemmin internet sosiaalisine verkostoineen. Se oli 1900-luvun alkuvuosikymmeninä avoin kenttä kaikille, joilla oli intoa ja kekseliäisyyttä. Elokuva-alan vakiintuneet ammat-tinimikkeet ja työroolit eivät vielä tuolloin olleet yleinen käytäntö ja ihmiset siir-tivätkin työstä toiseen vaaditun osaamisen mukaan. On myös hyvä ymmärtää, ettei Jack Foley ollut vain tavallinen mies, joka halusi vakaan työn ja säännölliset tulot perheelleen. Hän oli valmis ottamaan riskejä tällä uudella ja jännittävällä alalla, joka oli epävakaa ja arvaamaton. Se vaati osallistujilta joustavuutta ja luovaa kekseliäisyyttä. Kun Universal studion tuli etsiä keinoa, miten lisätä äänet

Teatterilaivaan, Jack Foley oli yksi niistä, jotka tarttuivat tilaisuuteen. (Ament 2021, luku 1.)

### 2.3 Foley syntyy

Kun Jazzlaulaja julkaistiin, Warner Brothers nauhoitti pieniä äänisegmenttejä Al Jolsonin lauluesitystä varten, käyttäen Vitaphone sound on disc -järjestelmää, joka oli toinen kahdesta saatavilla olevasta tekniikasta (Ament 2021, luku 1). Toinen elokuvassa ääntä hyödyntävä tekniikka oli tuolloin Fox-Case-järjestelmä, johon kilpaileva Universal päätti tutustua. Ament (2021) jatkaa, kuinka Jack Foley osallistui muiden eri studioiden edustajien kanssa Etelä-Kalifornian yliopistossa pidetylle kurssille, jossa opiskelijoille esiteltiin tätä uutta äänitystekniikkaa. Pian tämän jälkeen Universal päätti vuokrata Fox-Case-järjestelmän ja oli vihdoin valmis tallentamaan Teatterilaivan musiikit ja äänitehosteet. (Ament 2021, luku 1.)

Universalin insinöörit pystyttivät vuokratun äänilaitteiston ja kytkivät sen projektoriin niin, että valmis kuva voitiin heijastaa suurelle kankaalle. Nelikymmenhenkinen orkesteri Joe Cherniavskyn johdolla soitti kuvan tahdissa, mutta nyt niin, että musiikki saatiin taltioitua. Samaan aikaan sivummalla, eristetyllä alueella, Jack Foley ja hänen kollegansa seurasivat kuvaa samalla, kun loivat erilaisia äänitehosteita. Tätä tekniikkaa alettiin kutsua englanniksi nimellä direct-to-picture, jonka voisi suomentaa suoraan kuvaan tehdyksi äänitykseksi tai reaaliaikaisesti kuvaan synkronoiduksi äänitykseksi. Tämä jälkikäteen sovitettu ääniraita toimi hämmästyttävän hyvin ja pian muitakin mykkäelokuvia tuotiin Universalin studioon, jota kutsuttiin nimellä Stage 10. (Yewdall 2012, luku 17.) Ament (2021) toteaa, että tämä merkitsi Jack Foleyille uuden urapolun alkua tällä elokuvanteon uudella osa-alueella, jolla ei ollut vielä nimeä. Se syntyi ensin välttämättömyydestä, josta se laajentui arvostetuksi ja uudeksi äänitehosteiden alaksi, joka tunnetaan nykyisin nimellä foley. (Ament 2021, luku 1.)

### 3 FOLEY YLEISESTI

Tässä luvussa avaan tarkemmin mitä foley-tehosteet ovat, miten ne eroavat leikatuista äänitehosteista ja millaista lisäarvoa ne tuovat äänelliseen tarinankerrontaan. Kerron myös, millaisista ryhmistä foley-kokonaisuudet koostuvat sekä mitä eri työvaiheita prosessi pitää sisällään.

#### 3.1 Foley-tehosteet

Foley-tehosteet ovat äänisuunnittelun yksi osa-alue, jossa luodaan äänen jälki-tuotantovaiheessa realistisia tai korostettuja ääniä tukemaan äänellistä kerrontaa. Ne liittyvät usein henkilöhahmojen toimintaan, kuten askeleisiin, vaatteiden kahinaan ja hahmojen kanssa suorassa yhteydessä oleviin esineisiin, kuten luetavaan sanomalehteen tai lattialle paiskattuun posliiniastiaan. Foley pitää sisällään myös paljon muuta, eikä sen tarvitse aina olla yhteydessä ihmisen toimintaan. Se voi hyvinkin olla sateen ropinaa, linnunsiipien lepatusta tai yksinäisen lyhtypylvään ruosteista narinaa tuulessa. Foley-tehosteet eivät myöskään rajoitu ainoastaan elokuvaan ja televisiosarjoihin, sillä niitä hyödynnetään myös kuunnelmissa, mainoksissa sekä peleissä, eivätkä ne ole vain sattumanvaraisia, vaan harkittuja taiteellisia valintoja, jotka tukevat kerrontaa, tunnelmaa ja hahmojen tunnetiloja. Ament (2021) kertoo kirjassaan, kuinka hyvin harva katsoja tulee ajatelleeksi, millaisia foley-tehosteita ääniraidalla on. Ne kuitenkin vaikuttavat katsojaan, vaikkei hän sitä tiedostaisikaan. Elokuvamiksaaja Mark Berger taas toteaa Amentille, kuinka foley-tehosteet maadoittavat näyttelijän ja luovat paikantunteen. (Ament 2021, luku 8.)

Foley-artistit eivät suinkaan luo elokuvan jokaista ääntä. Monitahoiset äänet, kuten autojen moottorit tai tietokoneiden äänet, kuuluvat SFX-editorille, joka käyttää äänitehostekirjastoja, kun taas foley keskittyy kolmeen avaintemaan, askeleisiin, propseihin ja vaatteisiin. (Maher 2016.) Foley-tehosteet eroavat suurimmilta osin äänellisistä erikoistehosteista (engl. sound effects, SFX) siinä, että foley-tehosteet äänitetään synkronoidusti kuvan kanssa sen sijaan, että ne leikattaisiin äänitehostekirjastosta. Foley-tehosteet luodaan ja tulkitaan siis foley-artistin toimesta reaaliaikaisesti samalla kuvan tapahtumia katsoen. Benjamin Wrightin

(2014) julkaisussa *Footsteps with character: the art and craft of foley*, pitkän linjan foley-artisti John Roesch toteaakin, että rajanveto foley- ja äänitehosteiden välillä riippuu aina kunkin elokuvan tarpeista. Samassa julkaisussa foley-artisti Alyson Dee Moore taas ehdottaa, että foley on tyypillisesti vastuussa askelten, vaatteiden ja propsien lisäksi myös lyhytaikaisista elementeistä, kuten tuhoutuneesta esineestä tai räjähdyksessä irtoavasta materiaalista, kun taas itse räjähdykset kuuluvat äänitehosteisiin. (Wright 2014, 213–214.)

### 3.2 Tunnelma ja tarinankerronta

Foley-tehosteilla on erityinen paikkansa äänimaisemassa. Ne edustavat jälkituotantoäänien performatiivista puolta, jossa äänen avulla luodaan todellisuutta toiminnan ja tulkinnan kautta. Elokuvan hahmojen askeleet, toiminta ja liikkeet muuttuvat todellisemmiksi, kun yhdistämme ne visuaaliseen kerrontaan. Aivan kuten näyttelijä luo hahmon sisäisen elämän, foley-taide luo tai korostaa hahmon äänellistä elämää. Kun näyttelijäntyön huomio on siinä, miten hahmo kävelee tai käsittelee erilaisia esineitä, foley keskittyy siihen miltä hahmon kävely ja esineiden käsittely kuulostaa. Foley-artisti esittää siis kerronnan eri hahmojen äänellisen persoonallisuuden. (Ament 2021, johdanto.)

Roesch (n.d.) kertoo podcastinsa verkkosivuilla, että vaikka tekniikka on huimasti kehittynyt, yksin sen avulla ei pystytä luomaan autenttisuutta elokuvan jokaiseen ääneen. Samaan tapaan, kuin jokaisella meistä on ainutlaatuinen sormenjälki, on myös jokainen elokuva ainutlaatuinen ja uniikki. Äänikirjaston tulisi olla siis massiivinen, jotta jokaiseen kuvaan löytyisi sopiva ääni. Silloinkaan siihen ei saisi samaa tunnetta, jonka ihminen saa aikaan. (TheRightstuff n.d.)

### 3.3 Foley-työryhmä

Nykyisin foley-prosessi koostuu useasta eri työvaiheesta, joilla jokaisella on oma tekijänsä. Tämä on kuitenkin aikataulu- ja budjettisidonnaista, jolloin työryhmän

koko vaihtelee tuotannon mukaan. Pienemmissä tuotannoissa voi jokaisen työvaiheen tehdä yksi ja sama henkilö, kun taas suurissa Hollywood-tuotannoissa tekijöitä on useita.

Foley-työryhmä on siis osa suurempaa jälkituotannon äänitiimiä ja yleensä siihen kuuluu foley-artisti, foley-äänittäjä sekä foley-editori. Pääsääntöisesti prosessiin osallistuu myös äänisuunnittelija, joka vastaa kokonaisuudesta ja toimii koko äänitiimin vetäjänä. Tavallisesti editori kasaa ja kokoaa, kun taas artisti ja äänittäjä luovat ja toteuttavat. Seuraavissa luvuissa selvitän tarkemmin kunkin vaiheen ja tekijän roolia foley-tehosteiden kokonaisuudessa.

### 3.3.1 Foley-artisti

Käsikirjoittaja Alyssa Maio (2025) tiivistää blogijulkaisussa *What is a Foley Artist – How to Bring Movies to Life with Sound*, että Foley-artisti on ammatillinen nimitys henkilölle, joka luo foley-tehosteet reaaliaikaisesti samalla kuvan tapahtumia katsoen (Maio 2025). Jo nimestäkin voisi päätellä, että artisti on henkilö, joka esittää taidetta, kuten muusikot, näyttelijät, sirkustaiteilijat ja tanssijat. Foley-artistit ovat siis eräänlaisia äänitaiteilijoita tai ääninäyttelijöitä. Dolbyn julkaisemassa podcastissa Roesch (Coleman & Kiser 2018) tiivistääkin, miten foley-artistit katsovat kuvaa ja esittävät sitä mitä näkevät. He luovat siis synkronoituja äänitehosteita. (Coleman & Kiser 2018, 5:28.)

Äänellisen hahmottamisen, hyvän rytmittäjän ja teknisen osaamisen lisäksi foley-artistin tärkeimpiin ominaisuuksiin kuuluvat estetiikantaju, luova mielikuvitus ja kyky erottaa äänen hienovaraisimmatkin nyanssit. Ament (2021) kertookin, kuinka foley-artistin täytyy pystyä asettumaan hahmojen asemaan ja käsittelemään esineitä siten, että siitä välittyy oikeanlainen energia, tunne ja persoonallisuus. Ensisijaisesti foley-artistilla tulisi olla herkkyyttä sille, mitä näyttelijä ja ohjaaja kohtauksessa tarkoittavat, jotta ääni tukisi näyttelijää eikä häiritsisi sitä. (Ament 2021, johdanto.)

Wrightin (2014) mukaan foley-tehosteiden tekijöitä alettiin kutsua kävelijöiden (engl. foley-walker) sijaan artisteiksi (engl. foley-artist) eikä kyse ollut ainoastaan

sanavalinnasta. Muutos kuvastaa, miten äänitehosteiden tekijät nousivat 1970- ja 1980-luvuilla teknisistä toteuttajista enemmän luoviksi tekijöiksi. Siinä missä foley-tehosteiden taiteellinen arvo on aiemmin määräytynyt tiukkojen sääntöjen mukaan, nykyaikaiset foley-artistit keskittyvät yhä enemmän tavallisten äänien ilmaisulliseen ja draamalliseen ulottuvuuteen. Nykyisin foley nähdäänkin esitystaiteena, jossa korostuu äänellinen luonne ja draamallinen merkitys. Samaisessa julkaisussa Roesch toteaaakin, että digitaalisen kehityksen myötä tärkein ja ratkaisevin tekijä ei ole enää tekninen, vaan puhtaasti taiteellinen osaaminen. (Wright 2014, 205.)

### 3.3.2 Foley-äänittäjä

Lähes poikkeuksetta foley-artistin läheisin ja tärkein työskentelykumppani on foley-äänittäjä, joka kansainvälisesti tunnetaan paremmin nimellä foley-miksaaja (engl. foley mixer). Ament (2021) toteaa, että voi olla hämmentävää, miksi äänet tallentavaa henkilöä ei kutsuta äänittäjäksi (engl. recordist). Sanana miksaaja (engl. production mixer) on kuitenkin laajentunut tuotannosta myös jälkituotantoon ja nykyisin englannin kielessä kaikkia elokuvaäänityksessä toimivia kutsutaan nimellä production mixer. (Ament 2021, luku 7.) Käytän opinnäytetyössäni nimeä foley-äänittäjä, sillä se on Suomessa vakiintuneempi termi. Se on mielestäni myös kuvaavampi nimi, sillä työssä ei ole kyse ainoastaan miksaamisesta, vaan äänittäjä on vastuussa myös foley-artistin luomien äänten tallentamisesta. Ament (2021) jatkaakin, kuinka äänittäjä toimii ennen kaikkea toisena kuuntelevana korvaparina ja tukee artistin luomia ratkaisuja sekä teknisesti että taiteellisesti (Ament 2021, luku 7).

Jokaisella artistilla on omat mieltymyksensä ja äänittäjällä tulisikin olla syvä ymmärrys siitä, miten artisti lähestyy omaa työtään, jotta väärinkäsitysiltä vältyttäisiin. Hyvän äänittäjän ominaisuuksiin kuuluukin ymmärrys foley-artistin työstä ja sama pätee toisinpäin. Äänittäjän ja artistin olisi hyvä ymmärtää toistensa roolit, mutta olla puuttumatta liiaksi toistensa tekemiseen. Äänittäjällä voi olla paljon annettavaa foley-artistille ja parhaillaan äänittäjä saakin kaivettua artistin parhaat

puolet esiin. Äänittäjät tekevät siis töitä saadakseen artistin luomat äänet kuulostamaan mahdollisimman hyviltä. Lopulta foley-äänittäjä on kuitenkin se, joka kantaa vastuun äänitysten laadusta. (Ament 2021, luku 7.)

### 3.3.3 Foley-editori

Foley-editori tai foley-leikkaaja on henkilö, joka nimensä mukaisesti leikkaa ja editoi foley-tehosteita ja on usein vastuussa myös foley-spottauksesta. Foley-leikkaaja lienee Suomessa yleisemmin käytetty nimitys, mutta laajemmin se tunnetaan foley-editorina (engl. foley editor), joka on mielestäni kuvaavampi nimi, joten käytän opinnäytetyössäni tätä nimikettä.

Kun foley-tehosteet on äänitetty ne siirtyvät foley-editorin työstettäväksi. Foley-tehosteiden editointi on erilaista kuin äänitehosteiden leikkaaminen äänikirjastosta, sillä foley-editorin tehtävänä ei ole enää luoda tehosteita vaan viimeistellä jo äänitetty materiaali. Keskeisiin tehtäviin kuuluukin varmistaa, että kuva ja ääni ovat keskenään synkronissa, mutta niin, että äänet sopivat kohtauksen rytmiin. Ament (2021) sanookin, että paras käytäntö olisi katsoa koko kohtaus läpi ennen kuin ryhtyy leikkaamaan mitään ja miettiä vasta sitten tarvitseeko ääniraidalle tehdä mitään. Ensimmäinen tulee selvittää, missä kohtaa synkroni toimii ja missä ei. Varsinkin editointi alkaa vasta sitten, kun on täysin selvää, mitä foley-artisti on alun perin tarkoittanut. (Ament 2021, luku 5.)

Samoin kuin kuvaleikkaajan on varottava leikkaamasta liian kliinisesti ja tekemällä näin lopputuloksesta helposti tunteettoman ja keinotekoisena, myös foley-editorin täytyy välttää liiallista editointia, jolloin foley-tehosteiden luonne ja ilmaisu voivat kadota. Editoinnin tulee olla harkittua ja sen on kunnioitettava sekä näyttelijän että foley-artistin alkuperäistä tarkoitusta. Editori voikin tehdä enemmän hyvää editoimalla vähemmän. Täydellisyys ei ole tarpeellista, eikä oikeastaan edes mahdollista. Tavoitteena on erinomainen lopputulos, ei täydellisyys. (Ament 2021, luku 5.)

Ennen digitaalista aikakautta leikkaus tehtiin optiselle ääniraidalle tai magneettifilmille. Optisessa ääniraidassa oli nykyisten aaltomuotojen kaltainen visuaalinen

viiva, joka auttoi hahmottamaan, missä ääni alkoi ja loppui. Magneettifilmillä ei sen sijaan ollut mitään visuaalista mallia, joten editoijan täytyi luottaa kuuloonsa. Nykyisin käytössä ovat digitaaliset työasemat, jotka tuovat mukanaan monia etuja. Voimme nähdä jokaisen äänen aaltomuodon, suurentaa tarkkaa leikkaamista varten tai laajentaa näkymää ja nähdä koko editointisessio. On kuitenkin hyödyllistä ymmärtää, kuinka perinteinen magneettinauha opetti leikkaajaa olemaan valikoiva ja kärsivällinen etsiessään oikeaa ääniyhdistelmää tai sopivaa tapaa lähestyä synkronointia. Foley-editori Scott Hecker (Ament 2021) varoittaakin siitä, miten nykytekniikka mahdollistaa liiankin tarkan leikkaamisen. Aaltomuotoihin uppoutuminen ja niiden avulla liian tarkka editointi voi helposti saada tekijän unohtamaan, mistä foley-tehosteissa todella on kyse. Foley on olemassa siksi, että se toisi hahmoin eloa, kun taas liiallinen editointi imee sen pois. (Ament 2021, luku 5.) Äänisuunnittelijana olenkin huolissani siitä, kuinka teknisen kehityksen tuoma kliinisyys kadottaa helposti inhimillisyyden ja sen mukana tunteen aitoudesta. Mielestäni kaikessa äänityössä tärkeintä on katsomisen sijaan kuunteleminen.

### 3.3.4 Foley-spottaus

Foley-spottauksella tarkoitetaan foley-äänitysten yksityiskohtaista suunnitelmaa, jossa ideointi kohtaa käytännön. Se on eräänlainen kartoitus foley-tehosteiden tarpeesta, mikä auttaa muodostamaan käsityksen siitä, minne ja mitä tulisi äänitysvaiheessa tallentaa. Foley-artisti Yuri Pridachin (2021) kirjoittaa yrityksensä kotisivuilla, että mitä vähemmän artistin tarvitsee vaihtaa kenkiä, pintoja ja rekvisiittaa, sitä helpompaa ja hausempaa äänitys on. Sen sijaan, että foley-artisti tekisi äänet kohtaus kerrallaan, mahdollistaa spottaus epäkronologisen äänitysjärjestyksen kohtauksesta toiseen. Tällöin voidaan äänittää samankaltaiset äänet koko elokuvaan niin ettei esimerkiksi kenkiä tai käveltäviä pintoja tarvitse jatkuvasti vaihdella. (Pridachin 2021.)

Spotattua foley-sessiota voisikin verrata rakennuspiirustuksiin. Jos rakentaa ennalta tehdyn suunnitelman mukaan, on helpompi kohdentaa tekeminen merkityksellisiin asioihin. Pridachin (2021) korostaa spottauksen taloudellista merkitystä, sillä se nostaa työn tehokkuutta äänitysvaiheessa. Vaikka tuntuisikin, että se vie

kokonaisuudesta aikaa, on aika parempi käyttää huolelliseen suunnitteluun, koska muuten äänitysprosessi kestää paljon kauemmin. Kahden tunnin säästö spottauksesta voi tarkoittaa puolta päivää äänityksissä. (Pridachin 2021.) Toisaalta, jos lähtee rakentamaan ilman suunnitelmaa, saa tilaa luovuudelle. Kaikki eivät siis hyödynnä spottauksen tuomia etuja eikä se onnistuneen lopputuloksen saavuttamiseksi olekaan pakollista. Hyvä suunnittelu voi kuitenkin auttaa työn sujuvaa toteutumista.

### **3.4 Foley-ryhmät**

Foley-tehosteet luokitellaan kolmeen erilaiseen pääkategoriaan käyttötarkoituksen ja tehostekohteen mukaan. Näihin pääryhmiin kuuluvat askeleet (engl. footsteps), esineiden käsittely eli äänitehosterekvisiitta (engl. props) ja vaatteiden sekä kankaiden äänet (engl. cloths). Erilaiset ihmiskehoon liittyvät äänet, kuten iskut, lyönnit tai ihokosketukset voidaan kategorisoida vielä erikseen, mutta yleisesti ne ryhmitellään propsien alle, vaikka kyseessä ei olekaan esine.

Kun foley-prosessin äänitysvaihe alkaa, on hyvin yleinen tapa tehdä askeläänet ensimmäisenä. Askeleet luovat yhdessä dialogin kanssa rytmin, jonka päälle on helpompi rakentaa muut tehosteet. Seuraavissa luvuissa selvitan tarkemmin foley osa-alueita ja lähdän liikkeelle askelista.

#### **3.4.1 Askeleet (Footsteps)**

Askelten äänet ovat keskeinen osa elokuvan äänimaailmaa. Ne rakentavat hahmojen persoonallisuutta ja tukevat tarinan draamaa. Ne eivät ole pelkkiä askelten ääniä, vaan jokainen askel voi välittää tunteita, luoda jännitteitä ja kertoa hahmon tilanteesta esimerkiksi iloisen, raskaan tai kiireisen kävelyn kautta. Ament (2021) muistuttaakin, että askeleista löytyy syy siihen miksi foley alun perin kehitettiin omaksi taidemuodokseen. Jokaisella näyttelijällä on erilainen tapa kävellä ja tämän foley-artisti jäljentää äänellisesti. (Ament 2021, luku 10). Näin ollen foley-

artistit tekevät enemmän kuin vain kävelevät. He ilmentävät tälle toiminnalle tunteen. (Wright 2014, 215.) Saksalainen foley-artisti Niklas Matthaei (Ament 2021, luku 8.) sanookin, että olennaista on saada tunteet askeliin.

Askeleet ovat keskeisiä hahmon läsnäolon ja liikkeen välittämisessä. Ament (2021) lisää, kuinka foley-artistin tulee miettiä oikeaa lähestymistapaa hahmon askeläänien luomiseen ja pohtia mitä hahmon kävelytapa kertoo katsojalle hahmosta. Onko hahmo mies vai nainen, nuori vai vanha, käveleekö hän nopeasti vai hitaasti, onko hän raskasaskelinen, kevyt ja ilmava, kiireinen, laahustava, hermostunut, iloinen vai kenties jollain tavalla rajoittunut. Lisäksi on hyvä miettiä, minkälaisista ilmaisua näyttelijä tuo hahmon kehonkieleen ja onko hahmon kävelyssä jokin omalaatuinen tai erottuva piirre. (Ament 2021, luku 8.)

#### **3.4.2 Äänitehosterekvisiitta (Props)**

Äänen jälkityövaiheessa propseilla eli äänitehosterekvisiitalla tarkoitetaan erilaisia esineitä ja niiden ääniä. Vakiintunutta suomenkielistä sanaa ei varsinaisesti ole ja rekvisiitan sijaan nimi propsi tai proppi onkin yleisesti käytössä oleva nimitys myös suomen kielessä. Propseiksi kutsutaan siis erilaisten esineiden käsittelystä syntyvää ääntä tai esineitä, joilla foley-artisti luo kuvassa olevien hahmojen toimintaan liittyviä ääniä. Propsit voivat liittyä myös tarinan ympäristöön, kuten oven narinaan tai äänellisiä erikoistehosteita täydentäviin ja vahvistaviin ääniin. Ament (2021) kertoo kirjassaan, kuinka useimmat foley-artistit jakavat propsit kolmeen pääasialliseen rekvisiittäänien kategoriaan. Ensimmäinen kategoria koostuu tyypillisistä ja ennustettavista äänistä, jotka toistuvat usein. Toinen kategoria sisältää äänet, jotka liittyvät leikattuihin äänitehosteisiin ja kolmas epätavallisista äänistä, jotka on suunniteltu erityisesti tiettyä kohtausta varten. (Ament 2021, luku 9.)

Propsien käyttö ei ole pelkästään tekninen suoritus, vaan taiteellinen ja intuitiivinen prosessi, jossa foley-artistin kokemus, kuuntelukyky ja luovuus määrittävät miten ja millä esineellä ääni tuotetaan. Esine voi siis olla mikä tahansa, jonka avulla saadaan aikaan haluttu äänellinen vaikutelma riippumatta siitä, miltä se näyttää. Moore (Ament 2021) muistuttaakin, että foley on taidetta. Minkä tahansa

esineen kuvittelisi toimivan, niin sitä kannattaa kokeilla. Foley-artistin täytyy olla rohkea ja luottaa vaistoonsa. Jos toimii aina varman päälle, ei ikinä löydä taiteellisesti vaikuttavinta ja luovinta ääntä. Foley-artisti Susan Fitz-Simon täydentää, ettei kellekään voi tarkkaan kertoa, miten propseja tulisi käyttää. Tulkinta on aina henkilökohtainen. (Ament 2021, luku 9.) Propsit tuovat kuvaan eloa, uskottavuutta ja tunnetta. Mikä tahansa esine voi sopia toteutukseen, ei sen perusteella, mikä se on tai miltä se näyttää vaan miltä se kuulostaa.

Kyse ei ole ainoastaan hyväkuuloisesta esineestä vaan myös siitä, miten sitä käsitellään. Myös näyttelijät käsittelevät esineitä eri tavoin. Rekvisiitan käsitelyssä voi olla paljonkin vaihtelua riippuen näyttelijän esittämästä hahmosta, genren tyylistä tai elokuvan aikakauden tavoista ja tyyllillisistä konventioista. Elokuvasssa Petos mielessä (engl. Malice) vuodelta 1993 näyttelijä Anne Bancroftin esittämä hahmo juo single malt -viskiä. Hahmolle ei kyse ole pelkästään juomasta, vaan viski on hänen paras ystävänsä, joten hän käsittelee sitä sen mukaisesti. Siksi hyvä foley-artisti osaa ottaa huomioon esineiden luonteen ja draamallisen tarkoituksen. (Ament 2021, luku 9.)

### **3.4.3 Kankaat ja vaatteet (Cloth)**

Cloth eli vaatteiden ja kankaiden äänet on kolmas ja viimeinen foley-tehosteiden pääryhmä. Pridachin (2021) kuvailee blogissaan, kuinka tämä ryhmä antaa äänikerronnallista syvyyttä. Hyvin tuotetut, selkeästi erottuvat, aidon tuntuiset ja hyvin synkronoidut vaatteiden äänet antavat katsojalle vaikutelman elokuvamaailman aitoudesta. Käsien liikkeet, pään kääntämiset tai muut hahmojen liikkeessä esiintyvät pienet yksityiskohdat, joita voidaan tukea vaatteiden kahinoilla, voivat olla hyödyllisiä elävyyden lisäämiseksi. Erityisesti kohtauksiin, jotka perustuvat dialogiin ja joissa ei ole askelia, vaatteiden äänet antavat lisää voimaa ja luonnetta. Ilman vaatteiden ääniä, foley-tehosteet vaikuttavat keskeneräisiltä ja kuulostavat puutteellisilta. (Pridachin 2021.) Tämä tukee omaa näkemystäni siitä, kuinka vaatteet sitovat kaiken muun yhteen. Kuvailisinkin vaateraitoja (engl. cloth pass) eräänlaiseksi foley-tehosteiden liimaksi. Yhdellä tai muutamalla vaateraidalla kattaankin koko teos eikä jokaiselle hahmolle äänitetä omaa vaateraitaa. Ament

(2021, luku 9) tarkentaa, että jos kyseessä on jokin erityinen vaate, kuten nahkatakki tai hääpuku, se käsitellään erillisenä rekvisiittana. Tällaiset erikoisemmat vaatekappaleet kategorisoidaan usein rekvisiitan alle.

Wright (2014) tuo esille, kuinka vaatteilla voidaan luoda hahmojen välille kontrastia tai kertoa hahmon luonteesta ja asemasta. Aiemmin mainitut Roesch ja Moore antavat tästä hyvän esimerkin kertoessaan elokuvasta Yön ritari (engl. *The Dark Knight*) vuodelta 2008. He halusivat Jokerin vaatteista silkkisen liukkaat tasapainottamaan Batmanin asun nahkaisen muovista raskautta. Elokuvan puolivälissä oleva kuulustelukohtaus toimii hyvänä esimerkkinä. Kohtauksessa Batman on uhkaava voima, joka yrittää saada Jokerilta tärkeää tietoa. Jokeri ei aio taipua Batmanin fyysisiin uhkauksiin, vaan käyttäytyy lipevän liukkaasti, eikä Batman saa hänestä otetta. Siksi Roesch ja Moore halusivat korostaa Batmanin liikkeissä synkkää raskautta, kun taas Jokerin olemuksessa keveän ketterää liukkautta. (Wright 2014, 216–217.)

## 4 MIKSI ASKELIA ÄÄNITETÄÄN JÄLKITUOTANTOVAIHEESSA?

Tässä luvussa tarkempaan tarkasteluun pääsevät foley-askeleet. Konkretiaa tuovana case-esimerkkinä on Räjähdyspiste-niminen televisiosarja, jonka foley-tehosteet toteutin marras-joulukuussa 2025. Käytän projektia havainnollistavana esimerkkinä sille, miksi ja millaisista syistä askelia äänitetään jälkituotantovaiheessa.

### 4.1 Case Räjähdyspiste

Minulta tilattiin foley-tehosteet uutuussarjaan nimeltä Räjähdyspiste, jota opin näytetyöni tekohetkellä ei ole vielä julkaistu. Sarja on tositapahtumiin perustuva kuusiosainen rikosdraama, joka kertoo elokuun 1986 panttivankitragediasta - päivästä, joka pysäytti koko Suomen ja muutti poliisin toimintatavat lopullisesti. Alla katkelma Räjähdyspisteen synopsiksesta.

Naamioitunut mies astuu Jakomäen pankkiin mukanaan haulikko ja dynamiittikassi, mutta ryöstön sijaan hän vaatii soittamaan paikalle poliisit ja tiedotusvälineet. Pian käynnistyy vuorokauden mittainen kaappaustilanne, jonka aikana hermot, arvot ja ihmisyyys punnitaan joka rintamalla. Sarja kulkee kahdessa ajassa: nykyhetkessä seuraamme kaaoksen keskelle joutuneita poliiseja ja panttivankeja, kun taas takaumat avaavat, kuka maskin takana todella on. Sarja on paitsi tiivistunnelmainen rikossarja, myös henkilötutkielma kaappari Jorma Takalasta ja siitä, millaiset sattumat syöksivät yrittäjän ja perheenisän kohti syöksykierrettä ja matkalle kohti henkistä räjähdyspistettä. (Piesala 2025.)

Pidän erityisen paljon menneeseen aikaan sijoittuvista ja etenkin tositapahtumiin perustuvista elokuvista ja sarjoista enkä ainoastaan siksi, että niiden tarina ja äänimaailma ruokkii nostalgian kaipuista mieltäni. Kiinnostavaa on myös se, kuinka äänellistä maailmaa suunniteltaessa tulee huomioida kunkin ajan estetiikka. Tämä on yksi niistä seikoista, jotka vaikuttavat merkittävästi foley-tehosteiden suunnitteluun ja toteutukseen. Edellä kuvattuun tarinaan työstämäni askelten äänellistä toteutusta käytän nyt esimerkkinä.

## 4.2 Äänellisen ympäristön hallinta

Foley-askelilla voidaan tarvittaessa parantaa askelten selkeyttä ja äänen miellyttävyyttä. Kuvassa tai kuvaustilanteessa hahmot voivat kävellä pinnalla, joka on epämiellyttävän kuuloinen tai ei muuten sovellu kohtauksen estetiikkaan. Tällaisia tilanteita voivat olla esimerkiksi kohtaukset kuten kuvassa 1, joissa hahmot kävelevät hiekkaisella, soraisella tai likaisella asfaltilla, betonilla tai muun kovan pinnan päällä.



KUVA 1. Hiekkainen ja epämiellyttävän kuuloinen betoni. Kuvakaappaus Räjähdyspiste-sarjasta (n.d.).

Ament (2021) kuvailee, kuinka monet foley-artistit ripottelevat multaa tai kahvinporoja käveltävälle pinnalle saadakseen sopivan karkeusvaikutelman. Näin ehkäistään hiekkasta tai kivistä syntyvä epämiellyttävä ja kovaääninen rahina ja korvataan se pehmeämmällä materiaalilla kuitenkin niin, että kuvassa näkyvän pinnan karkeusvaikutelma säilyy. (Ament 2021, luku 8.)

On siis hyvä muistaa, että ääni, joka kuulostaa todenmukaiselta on ääni, joka on totta. Foley-työssä äänen pitää tuntua ja kuulostaa oikealta ei välttämättä näyttää oikealta. Foley-artisti ja entinen tanssija Jerry Trent (2021) tähdentääkin, että tärkeintä on, miltä asiat kuulostavat. Kun tehdään foley-askelia esimerkiksi tanssielokuvaan, niiden täytyy kuulostaa tanssilta. Oikeanlaisen äänen tuottaminen

ei tarvitse kuitenkaan näyttää tanssilta. Ament (2021) jatkaa, kuinka tavoitteena ei ole jäljentää tai korvata jokaista ääntä sellaisena kuin se todellisessa maailmassa on tai millaisena se on tuotantoraidalle tallennettu. Tavoitteena on tehdä foley-tehosteet tukemaan kerrontaa sekä kunnioittamaan ohjaajan tyyliä ja visiota. (Ament 2021, luku 8.)

Foley-askelilla voidaan tehostaa myös kerronnallista tyyliä ja kertoa vallitsevasta ympäristöstä. Ament (2021) sanookin, että jos halutaan luoda vaikutelma likaisuudesta, käytetään suurempi määrä multaa tai karkeampia kahvinporoja luomaan karkeusvaikutelmaa. Jos taas kohtausta tapahtuu siistillä alueella ja halutaan korostaa kaunista ympäristöä, jauhetaan kahvi tai multa hienommaksi ja käytetään sitä vähemmän. (Ament 2021, luku 3.) Räjähdyssarjan esimerkkihaukun ilmapiiri on uhkaava ja hyvin painostava (kuva 1). Se sijoittuu hylätylle tehdasalueelle, jonka likaisen karkeuden halusin säilyttää, mutta kuitenkin niin, että askelääni on miellyttävän kuuloinen. Tästä syystä käytin reilusti kevytsoraa, jonka murskasin hienoksi hiekkamaiseksi jauheeksi betoniselle askelpinnalle (kuva 2.1). Sekaan ripottelin kahvinporoja ja näiden määriä hienosäätämällä löytyi äänelle tavoiteltu pohjasointi. Likaisuuden tekstuuria lisäsin pienellä palalla kelanauhaa sekä muutamalla pätkällä kokonaisuutta pehmentävää juuttinarua (kuva 2.2).



KUVAT 2.1–2.2. Vasemmalla murskattua kevytsoraa ja kahvinporoja. Oikealla kelanauhaa sekä juuttinarua (Kuvat: Joonas Takalo 2025).

### 4.3 Tekninen tarve

Hyviä esimerkkejä foley-tehosteiden teknisestä tarpeesta ovat animaatio- ja piirroselokuvat. Ei tule varmastikaan suurena yllätyksenä, että animaatio- ja piirroselokuvissa kaikki äänet luodaan jälkituotannossa, sillä luonnollista äänen lähdeä ei ole. Animaatioalan yrittäjä Michelle Connolly (2025) kirjoittaa yrityksensä blogijulkaisussa *Sound Design in Animation: Crafting Immersive Experiences for Your Audience*, kuinka olennainen osa foley-tehosteilla on animaation tekemisessä, sillä realistiset äänet juurruttavat mielikuvituksellisen kuvan tuttuihin äänikokemuksiin. Askeleet tai astioiden kilinät eivät ainoastaan lisää kohtauksen uskottavuutta, vaan myös syventävät katsojan uppoutumista animaation maailmaan. Äänen täytyy olla yhtä vaikuttava kuin kuvan, jotta todellisuuden illuusio säilyy. (Connolly 2025.)

Elokuvia ja televisiosarjoja tehdään myös kansainväliseen levitykseen. Suomessa olemme tottuneet, että vieraskielinen dialogi tekstitetään, mutta useissa maissa alkuperäinen dialogi korvataan uudella käännetyllä äänellä. Tätä kutsutaan dubbaamiseksi. Myös Suomessa on totuttu animaatio- ja piirroselokuvien dubbauksiin, mutta hyvin monissa maissa dubataan myös elokuvat ja televisio-ohjelmat, joissa alkuperäinen tuotantoäänikin olisi olemassa. Elokuvaaja Neil Oseman (2015) kirjoittaa blogissaan *Distribution And The M&E (Music And Effects) Mix*, että kun elokuva myydään kansainväliseen levitykseen, yksi toimitettavista materiaaleista on music and effects, eli niin sanottu M&E-raita. Tämä tarkoittaa sitä, että elokuvasta toimitetaan versio, jossa on mukana musiikki, äänitehosteet, foley-tehosteet sekä ympäristön äänet, eli kaikki muu paitsi dialogi. Tämä on yksi syy siihen, miksi foley-askeleita tehdään jälkituotannossa. (Oseman 2015.)

Myös Räjähdympiste lähtee kansainväliseen levitykseen, joten sarjasta oli tehtävä M&E-raita. Foley-tehosteiden osalta tämä tarkoitti sitä, että kaikki toiminnan äänet, jotka tapahtuvat yhtäaikaaisesti dialogin kanssa, tuli kattaa foley-tehostein. Esimerkiksi kohtauksessa (kuva 3) sarjan päähenkilö Jorma Takala ja hänen ystävänsä Make kävelevät nurmikkoista tietä samanaikaisesti keskustellen.



KUVA 3. Vasemmalla Jormaa näytellyt Johannes Holopainen ja oikealla Makea näytellyt Konsta Laakso. Kuvakaappaus Räjähdyispiste-sarjasta (n.d.).

Kohtauksessa tuotantoraidan askeleet olivat hyvän kuuloiset ja toimivat hienosti yhdessä dialogin kanssa, joten niin sanottuun suomiversioon ei askelille olisi tarvinnut tehdä mitään. Kansainvälisesti alkuperäinen dialogi tullaan kuitenkin dubbaamaan eri kielille, jolloin askeleet ja muut toiminnan äänet tulevat katoamaan alkuperäisen dialogin mukana. Yewdall (2012, luku 19) tarkentaakin, että kun alkuperäinen dialogi mykistetään, sen mukana katoaa muutakin kuin pelkkä puhe. Oseman (2015) toteaa edelleen, että jos käyttäisi vain kuvauksissa dialogin mukana tallentuneita askelia, nekin katoaisivat, kun dialogiraidat mykistetään M&E-miksausta varten. (Oseman 2015.)

Hahmojen kävellessä käydään siis usein myös dialogia, jolloin se yleensä halutaan irrottaa muusta äänimaailmasta. Tällöin kenttä-äänityksessä keskitytään hyvälaatuiseen dialogin tallentamiseen eikä askeleisiin. Äänisuunnittelija Jay Rose (2015) kertoo kirjassaan *Producing Great Sound for Film and Video: Expert Tips from Preproduction to Final Mix*, kuinka ratkaiseva merkitys tuotantoäänellä on minkä tahansa dialogipohjaisen projektin onnistumiselle. Lähes kaikki muut ääniin liittyvät ongelmat voidaan korjata tai elvyttää jälkituotannossa, mutta huono dialogi jää kummittelemaan ikuisesti. ADR (engl. automated dialogue replacement), eli dialogin äänittäminen jälkikäteen, ja kohinanpoisto voivat joskus toimia vaihtoehtoisina ratkaisuina, mutta ne sisältävät aina kompromisseja. (Rose

2015, luku 5.) Kenttä-äänityksessä keskitytään pääosin siis dialogiin, sillä äänelliset erikoistehosteet sekä foley-tehosteet voidaan toteuttaa myöhemmin jälkituotannossa.

Voi myös olla, että tuotantoäänessä on taustamelua, jota dialogileikkaaja ei pysty poistamaan tai peittämään (Ament 2021, luku 8). Yleisin syy huonolaatuiseen tuotantoääneen lienee ympäristön meluhaitat, kuten liikenteen äänet, tuuli tai muu taustamelu. Tällaisissakin tilanteissa foley-tehosteet nousevat arvoon arvaamattomaan, kun tuotantoraidalla olevaa toiminnan ääntä ei voida käyttää. Kohtauksessa (kuva 4) Jorma ja rakennusurakoitsija Tarmo liikuskelevat työmaalla. Kohtaus käydään toiminnassa olevalla rakennustyömaalla, jonka vuoksi hallitsematonta taustamelua on runsaasti. Näin ollen dialogi on leikattu irti muusta äänimaisemasta, minkä takia toiminnan äänet tuli kattaa foley-tehostein.



KUVA 4. Jorma sekä Tarmoa näytellyt Jari Salmi kävelemässä rakennustyömaalla. Kuvakaappaus Räjähdyspiste-sarjasta (n.d.).

#### 4.4 Kontrolli

On myös kohtauksia, joissa dialogia ei ole tai sitä on hyvin vähän, jolloin kenttä-äänityksessä voidaan keskittyä myös toiminnasta syntyviin ääniin. Ament (2021) jatkaa, että vaikka dialogi dubattaisiin toiselle kielelle ja tuotantoääni olisi puhdas

eikä samanaikaisesti käytävää dialogia ole, niin tuotantoraidan askelia voidaan myös käyttää. Tuotantoraidalla voi siis olla myös hyvänkuuloisia askeleita eikä M&E-raita tehdessä tarvitse välttämättä jokaisen kohtauksen jokaista askelta korvata foley-tehostein. Usein dialogin leikkaus- ja editointivaiheessa halutaan jaotella yksi tuotantoraita kahdeksi erilliseksi raidaksi, jolloin dialogi ja toiminnasta syntyvä ääni eli PFX (engl. production effects) laitetaan omille radoilleen. Tällöin myös kuvaustilanteesta tallennettua ja käyttökelpoista toiminnan ääntä voidaan kontrolloida suhteessa dialogiin. Yewdall (2012, luku 15) kertoo, että PFX-raita on se paikka, jonne erotellaan tuotantoäänitysten aikana tallentuneet äänitehosteet sekä äänet, jotka halutaan säilyttää M&E-versiota varten.

Tuotantoraidan askeleet voivat siis joskus toimia sellaisenaan, eikä niitä tarvitse kokonaan korvata vaan tarvittavat elementit voidaan kerrostaa alkuperäisten askelten kanssa. Tuotantoraidan askel voi esimerkiksi sopia ympäröivään tilaan, mutta kaipaisi painokkaampaa tömähdytystä tai pientä nahkan narinaa tukemaan äänellistä draamaa. Tätä kutsutaan englanniksi sanalla sweeten, joka vapaasti käännettynä tarkoittaa sanoja parannella, tehostaa tai täydentää. Kohtauksessa, jossa Jorma ja Make pakenevat poliisien yllätysratsiaa hyppäämällä takapihan ikkunan kautta ulos, näkyy esimerkinomaisesti, kuinka en ole korvannut PFX-raidalla olevaa tuotantoääntä kokonaan vaan kerrostamisen keinoin tehostanut sitä (kuva 5).



KUVA 5. Kuvakaappaus Pro Tools -sessiosta (Räjähdyspiste n.d.).

Halusin tuoda alastuloon lisää massaa ja näin korostaa hypyn korkeutta. Lisäys näkyy ruskealla PR-raidalla, joka on kolmantena edellä olevassa kuvassa 5. Samassa kuvassa alinna olevalla keltaisella FS-raidalla on taas tekstuuri, minne hyppy suuntautuu. Kuvallisesti alastuloa ei näytetä, joten halusin äänellisesti vahvistaa syrjäisen talon luonnontilaista ja hoitamatonta ympäristöä lisäämällä alastuloon pitkän heinän ja pensaikon kahahdusta. Tällä tavoin voidaan parannella tai tarvittaessa kokonaan muuttaa kohtauksen äänellistä ilmaisua. Ament (2021) painottaakin, kuinka tärkeää on ymmärtää, milloin foley-tehosteita käytetään tuotantoäänien täydentämiseen. Foley-tehosteet voivat toimia itsenäisinä elementteinä ja siten vahvistaa tarinamaailman todentuntua. Niitä voidaan myös kerrostaa tuotantoäänien päälle syventämään tarinamaailmaa tai yhdistää leikattuihin äänitehosteisiin hyperrealistisen kokemuksen luomiseksi. (Ament 2021, luku 3.)

#### 4.5 Rythmi

Askelten ääniä kaivataan pääsääntöisesti silloin, kun kohtauksessa näkyy kävelyä, juoksua tai hahmon muuta liikettä. Se ei kuitenkaan tarkoita sitä, että jalat ja niiden liikkeet näkyisivät kuvassa. Amentin (2021, luku 8) mukaan pää, hartiat ja kädet kertovat siitä, miten hahmo liikkuu, vaikkei henkilön jalkoja näytettäisikään. Olen huomannut, kuinka paitsi kehon, myös kasvojen mikroilmeistä on paljon apua rytmiä haettaessa. Ylävartalon liike paljastaa hyvinkin paljon liikkeen rytmistä ja siitä mihin liike suuntautuu, kun taas kasvojen pienimmistäkin eleistä pystyy ennakoimaan esimerkiksi, milloin liike alkaa, loppuu, hidastuu tai nopeutuu. Kasvoista näkee myös herkästi tunnetilan muutokset, jotka taas vaikuttavat liikkeen rytmiin ja sen muutoksiin. Jos hahmo on esimerkiksi itsevarma tai päämäärätietoinen on askel usein tasainen, kun taas epävarman ja arkailevan askel on rytmillisesti rikkonainen. Ament (2021, luku 3) jatkaakin, kuinka taitava foley-artisti pystyy näkemään mihin kohtaan kannattaa milloinkin katsoa saadaksesen rytmitettyä askeleet oikein.

Räjähdyssysteissä (n.d.) viihdytään paljon tiiviissä kuvissa, joissa jalat eivät ole näkyvissä. Verraten paljon on myös seurantakuvia ja pitkiä kävelykohtauksia, joissa askelten rytmiä ei pysty katsomaan jaloista (kuva 6).



KUVA 6. Seurantakuva karhuryhmän poliisista Juhanista, jota sarjassa näytteli Elias Salonen. Kuvakaappaus Räjähdyspiste-sarjasta (n.d.).

Tällaisissa pitkissä yhtäjaksoisissa kävelykohtauksissa ihanteellisin tilanne on se, että pääsee käsiksi hahmon tunnetilaan. Kun tietää, mistä hahmo on tulossa, minne menossa sekä millaisessa tunnetilassa liike tapahtuu, voi itse kehollisesti hakeutua samaan tilaan. Jos onnistuu saavuttamaan oikean tunnetilan käy liikkeen rytmittäminen hyvinkin helposti. Tällöin myös rytmistä kiinni pitäminen on sujuvampaa varsinkin seurantakuissa, jotka käytetään ilman kuvaleikkausta. Ament (2021) mainitsee, että kuvaleikkaus ei välttämättä pidä hahmoa rytmissä silloin kun jalat eivät näy ruudulla. Leikkaus ei keskity askelten rytmitykseen, vaan sen tehtävä on tukea tarinaa sekä draaman kulkua. Siksi ääniosaston tehtäväksi jää tasoittaa leikkaukset, jotka eivät täsmää. (Ament 2021, luku 8.)

Tämän lisäksi on hyvä ottaa huomioon, että foley-artistin tulee ilmaista kävelyä niin, että askeleet eivät kuulosta toistuvilta tai keinotekoisilta, vaikka hän ei itse etene. Studio-olosuhteissa ei ole mahdollisuutta liikkua ja askeleet tulee tehdä hyvinkin pienellä pinta-alalla (kuva7.1). Ament (2021) tähdentää, että foley-artistin täytyy kävellä paikoillaan pysyäkseen mikrofonin läheisyydessä (kuva 7.2). Siksi artistien on opeteltava saamaan askeleet kuulostamaan luonnollisilta ilman, että he oikeasti liikkuvat. Usein foley-artistit hyödyntävätkin jalan eri osia. Jalassa ei ole ainoastaan jalkapohjaa, vaan siihen kuuluvat myös päkiä, kanta sekä jalan

sisä- ja ulkosyrjät. Jalkaa voi myös liikutella monin eri tavoin saadakseen aikaan erilaisia ääniä tai tehdäkseen askeleista vähemmän ennalta-arvattavia ja teennäisiä. (Ament 2021, luku 8.) Lisähaasteensa muodostaa se, että jokaisella ihmisellä on oma tyykinsä kävellä.



KUVAT 7.1-7.2. Vasemmalla pienikokoinen askelpinta soratien askelille. Oikealla etualalla staattinen mikrofoni (Kuvat: Joonas Takalo 2025).

#### 4.6 Tekniikka

Askeleet ovat siis keskeisessä osassa foley-prosessia, mutta usein myös haasteellisin ja aikaavievin osa-alue. Pitkän linjan foley-artisti Joan Rowe (Ament 2021) toteaa hyvin tyypilliseksi sen, että aloittelevalle foley-artistille rekvisiittatehosteiden tekeminen on askeltehosteita helpompaa. On selkeämpää ymmärtää esineiden käsittelyä järkevän äänen tuottamiseksi, kuin kävellä synkronoidusti toisen ihmisen tahtiin. (Ament 2021, luku 8.)

Askelten tekeminen paikallaan seisten ei ole helppoa, mutta se luo mahdollisuuden myös tulkita niitä. Rowe kertoo Amentille (2021), kuinka hankalaa hänen oli saada jalkansa toimimaan niin kutsutulla kantavarvas -tyylillä ja kuinka hankalaa jalkojen hallinta aluksi oli. Hän päätti harjoitella niin kauan, että oppisi tekniikan ja saisi kontrollin jalkoihinsa. Se ei ollut helppoa, mutta uran kannalta pakollista.

(Ament 2021, luku 8.) Itselläni on vahva rytmisoitintausta, etenkin settirumpalina. Varhaisaikuisuudessa metallirumpalina toimiminen oli merkittävä osa identiteettiäni, vaikka sittemmin soittotyylini onkin laajentunut metallimusiikin ulkopuolelle. Etenkin metallimusiikille tyypillistä on bassorummun rooli rytmisenä referenssipisteenä, jonka avulla luodaan kappaleen liike ja energia. Bassorummun soittamiseen käytetään tuplapedaaleita eli yhtä elementtiä hallitaan kahdella jalalla, joka taas puolestaan vaatii hyvää neuromotoriikkaa. Osin tai ehkä jopa kokonaan tästä syystä liikkeen luominen fyysisesti pakallaan pysyen ja jalkojen toisistaan riippumaton kontrollointi on alusta asti ollut minulle jollain tasolla luonnollista.

Askelten tekeminen vain toista jalkaa käyttäen mahdollistaa epäluonnollisetkin asennot, joiden avulla tulkintaa pystyy monipuolistamaan. Jotkin foley-artistit jopa istuvat, jolloin askelten keveyttä voidaan säädellä kumpaakin jalkaa käytettäessä. Yhtä oikeaa tyyliä ei kuitenkaan ole, sillä jälleen on kyse siitä, miltä jokin kuulostaa, ei siitä miltä jokin näyttää. Tärkeää on se, miten askel saadaan äänellisesti toimimaan halutulla tavalla. Ament (2021) kannustaakin leikkimään äänellä ja olemaan ennen kaikkea utelias. Jokainen, joka todella haluaa tutkia erilaisia tapoja askeläänien luomiseen, kokeilee jossain vaiheessa, miten jalkoja voi oikeastaan liikuttaa. (Ament 2021, luku 8.)

Mielestäni erilaisten tyylien hallitseminen on hyödyllistä sillä se mahdollistaa monipuolisemman tulkinnan aina kunkin tilanteen ja tarpeen mukaan. Kuten kuvassa 8.1 näkyy, on jaloissani eriparikengät. Jos opettelee askeltamaan yhdellä jalalla ja niin, että kykenee tekemään saman sekä vasemmalla että oikealla jalalla, voi se nopeuttaa tekemistä. Etenkin kohtauksissa, joissa useampi ihminen kävelee samalla pinnalla, voi kätevästi vaihtaa vain jalkaa, jolloin kenkiä ei tarvitse vaihtaa niin usein. Usein on myös niin, että kohtauksen aikana käveltävä pinta muuttuu. Tällöin pinnan vaihdon voi tehdä lennosta jalkaa vaihtamalla (kuva 8.2).



KUVAT 8.1-8.2. Vasemmalla eripariset kengät samalla askelpinnalla. Oikealla kummallekin jalalle eri askelpinta (Kuvat: Joonas Takalo 2025).

#### 4.7 Kenkätyypit ja käveltävät pinnat

Rytmissä pysyminen ja oikean tunnetilan välittäminen eivät ole ainoita haasteita, joita askeleet tarjoavat, sillä oikeanlainen kenkätyyppi tulisi myös valita suhteessa käveltävään pintaan. Ament (2021) kertoo, että jos hahmo kävelee kovalla pinnalla, on tärkeää valita kenkä, joka ei ole liian kirkas eli jonka ääni ei ole liian terävä ja korkeataajuinen. Jos kengässä on liikaa ylätajuksia, se ei todennäköisesti sulaudu dialogiraitaan. Käytettävä mikrofoni samoin kuin etäisyys mikrofoniiin vaikuttavat kenkien ääneen. Äänellinen luonne huoneessa, jossa äänitys tapahtuu, vaikuttaa myös tähän. (Ament 2021, luku 8.)

Hyvä esimerkki tämänkaltaisesta tilanteesta näkyy seuraavalla sivulla olevasta kuvasta. Ensimmäisessä kuvassa 9.1 on sarjan takautumissa usein vierailleet kengät, jotka ovat selvästi pehmeäsointiset ja 1980-luvulle tyypilliset lenkkikengät. Vaikka kuvan 9.2 kengät näyttävätkin sopivilta, ovat ne äänellisesti vähäeleiset sekä hiljaiset eivätkä näin ollen soveltuneet sarjan jokaiseen tilanteeseen. Tosin aina kun kuvassa käveltiin pehmeämmällä pinnalla, kuten esimerkiksi metsässä, käytin kuvan lenkkikengä. Taas kun ensimmäisen kuvan kengillä käveltiin kovemmilla pinnoilla, käytinkin äänten tekemiseen kuvassa 9.3 näkyviä kenkiä.

Ne eivät toki näytä lenkkareilta, mutta oikein käytettynä kyllä kuulostavat niiltä. Kuvan kengät soivat kovalla pinnalla paremmin eikä oikeanlaisen äänen tuottamiseksi tarvinnut käyttää liiaksi voimaa, jolloin hienovaraisemmallekin tulkinnalle jäi tilaa.



KUVAT 9.1-9.3. Erilaiset yllä mainitut kengät. Kuva 9.1 kuvakaappaus Räjähdysepiste-sarjasta (n.d.). (Kuvat 9.2–9.3: Joonas Takalo 2025).

On siis jälleen hyvä muistaa näkö- ja kuuloaistimme eroavaisuudet, sillä kengät eivät välttämättä näytä siltä miltä ne kuulostavat. Ament (2021) täsmentääkin, kuinka tärkeä näkökulma tämä on kenkien valinnassa. Kenkiä pitäisi kuunnella, ei katsella. Jos kirjaa ei voida arvioida kansien perusteella, sama pätee myös kenkiin. Oletus, että kenkien äänen voi päätellä sen ulkonäön perusteella, on virheellinen ja mielikuvitukseton. (Ament 2021, luku 8.)

Kenkien valinnassa on hyvä huomioida myös niiden esteettinen merkitys. Ranskalainen foley-artisti Julien Naudin (Ament 2021) kertoo, että työskennellessään Tanskaan, Ruotsiin tai Islantiin sijoittuvissa elokuvissa, hän käyttää erittäin pehmeäpohjaisia kenkiä, sillä näissä maissa ihmiset kävelevät hiljaisemmin ja käyttävät pehmeämpiä kenkiä. Työskennellessään taas muiden Euroopan maiden ympäristöön liittyvissä elokuvissa, hän käyttää nahkapohjaisia kenkiä, mikä vastaa Länsi-Euroopan ihmisten käytäntöä. (Ament 2021, luku 8.) Räjähdysepiste-sarjan tapahtumat sijoittuvat 1980-luvulle, joten huomionarvoista on esimerkiksi

se, kuinka paljon naiset käyttivät tuohon aikaan korkokenkiä. Näyttävät ja äänekkäät korot kuuluivat myös miesten maailmaan, sillä erilaiset bootsit olivat suosittuja. Aikataulullisista syistä en kerinyt etsimään sopivia tai etenkin hyvänkuuloisia bootseja, joten sellaiset täytyi tehdä (kuva 10).



KUVA 10. Kävelykengästä muokattu bootsi. (Kuva: Joonas Takalo 2025).

Paitsi kenkätyyppejä, myös käveltäviä pintoja on paljon. Niitä ovat esimerkiksi betoni, hiekka, lumi, nurmikko tai sora. Lisäksi tulee huomioida, onko käveltävä pinta märkä vai kuiva, ja onko se kenties ontto vai kiinteä. Yksi haasteellisimmista pinnoista on kuitenkin lumi. Suomalaiselle tämä voi kuulostaa oudolta, mutta suurin osa maapallon väestöstä elää alueella, jossa lunta ei ole ikinä ollutkaan. Lumen ääni vaihtelee myös paljon vallitsevan lämpötilan ja sen koostumuksen mukaan. Lumi voi olla siis märkää tai hieman kuivempaa loskalunta, tuoretta ja harvaa pakkaslunta, käveltävälle pinnalle kovaksi tiivistynyttä lunta tai uudelleen jäätynyttä lunta. Kun lumen koostumus vaihtuu, on sen äänikin erilainen. Ament (2021) toteaaakin, ettei voi olettaa yhden ja saman lumen sopivan kaikkiin tilanteisiin. Mitä tarkemmin lumityyppi on valittu, sitä hienovaraisemmilta ja uskottavammilta askeleet kuulostavat. Tavoitteena on aina kuulostaa siltä kuin oltaisiin aidosti elokuvan ympäristössä. (Ament 2021, luku 8.)

Foley-askeleet äänitetään kuitenkin usein sisällä studiossa eikä edes Suomessa ole aina luonnon lunta saatavilla. Lunta voi talvisin kerätä ja säilöä pakastimeen,

mutta tällöinkin narisevan pakkaslumen vaikutelman saavuttaminen on hankalaa. Ament (2021) kertoo, että suosittu tekniikka on käyttää seosta, jossa on maissi- jauhoja ja maissitärkkelystä. Kuivempaa lunta jäljitellessä mukaan voidaan lisätä hieman multaa tai hiekkaa. Jos hakusessa on märempi lumi, saatetaan äänet kerrostaa käyttämällä märkää kangasta yhdelle raidalle ja toiselle raidalle betonipinnan päälle ripoteltua maissitärkkelystä. (Ament 2021, luku 8.)

#### 4.8 Eläimet

Eläinten askeleet ovat jonkinlainen askelten ja äänitehosterekvisiitan hybridi. Ne ovat askelten ääniä, mutta niiden toteuttamiseen käytetään kenkien sijaan erilaista rekvisiittaa, ja toteutus tapahtuu usein myös käsiä käyttämällä. Ament (2021) kertoo, kuinka jotkin foley-artistit käyttävät puutarhahanskoja, joiden päissä on nastoja, esimerkiksi koirien askelten luomiseen. Erilaisten sorkkaeläinten, kuten vuohien tai lehmien, askeleisiin voidaan käyttää vanhojen filmirullien ytimiä, kun taas hevosten kavioihin monet käyttävät edelleen halkaistua kookospähkinää. Foley-artistit käyttävät hyvin erilaisia tekniikoita eläinten askelten luomiseen, mutta suurin juju piilee kuitenkin rytmissä ja liikkeen tunnussa. (Ament 2021, luku 8.)

Eläinten askelten ytimessä on siis tunne ja rytmi, sillä eläimillä on hyvin erilaisia kävely- ja juoksu-tyylejä, kuten käynti, ravi, laukka ja hyppy. Kaksijalkaisena ihminen on tottunut tasaisempaan vuorotahtiin, joka on helpommin ennustettavissa. Sen sijaan eläimillä tahti voi olla hyvinkin vaihteleva ja monivivahteinen. Tämä luo omat haasteensa askelten rytmitykselle, sillä eläinten liikkeet voivat olla hyvinkin epäluonteivia ihmisen toteutettavaksi. Lisäksi askeleet voivat olla äärimmäisen hitaita esimerkiksi kissaeläimen vaaniessa tai äkillisen nopeita pedon hyökätessä. Myös monen eläimen, kuten hiiren, askeltahti on nopea ja kevyt, jolloin yksityiskohtien merkitys vähenee. Ament (2021) korostaakin, kuinka eläinten askelia tehdessä tulisi olla impressionistinen eli korostaa tunnetta ja rytmiä enemmän kuin yksityiskohtia. Katsojan tarvitsee vain vakuuttua eläimen liikkeen aitoudesta, eikä hän tule analysoimaan jokaista askelta erikseen. Eläimillä on monia erilaisia kävely- ja juoksupapoja, ja on tärkeää yhdistää leikkauskohdat ilman ryt-

min katkeamista. (Ament 2021, luku 8.) Kuten jo aikaisemmin todettiin, kuvaleikkaus ei keskity askelten rytmitykseen, vaan se on ääniosaston tehtävä. Tämä pätee myös eläinten askeliin.

## 5 POHDINTA

Tavoitteenani oli kuvata foley-tehosteiden tuottamisen prosessia sekä avata lukijalle mahdollisimman kattavasti ja yleistajuisesti, mitä foley-tehosteet ovat ja millainen merkitys niillä on audiovisuaalisessa kerronnassa. Pyrin käsittelemään aihetta syvällisesti, mutta siten, että se olisi ymmärrettävää myös lukijalle, jolla ei ole aiempaa ammatillista taustaa äänisuunnittelusta.

Popularisoivaa lähestymistapaa haastoi erityisesti pyrkimykseni käyttää mahdollisimman vähän ammattisanastoa. Tämä johti tilanteisiin, joissa jouduin etsimään suomenkielisiä vastineita englannin kielestä johdetuille termeille, joita alalla käytetään yleisesti myös Suomessa. Ratkaisun etuna oli, että tekstissä voitiin välttää englanninkielisten termien runsasta taivuttelua ja samalla tuottaa suomenkielistä käsitteistöä aiheesta. Yhtenä tavoitteistani olikin lisätä tietoisuutta foley-tehosteista saattamalla aihe mahdollisimman selkeään ja suomenkieliseen muotoon.

Opinnäytetyö paljasti, kuinka olennainen merkitys foley-tehosteilla on liikkeen ja läsnäolon rakentamisessa. Ne ovat äänellisen tarinankerronnan olennainen väline ja keino luoda läsnäolon tunnetta, vahvistaa visuaalisen maailman uskottavuutta ja tukea tarinan draamaa. Foley ei ole vain kasa äänellisiä elementtejä, vaan tapa kertoa hahmojen persoonasta, tunnetilasta ja ympäröivästä maailmasta. Niiden avulla rakennetaan äänellistä identiteettiä ja syvennetään visuaalisen kerronnan vaikutusta.

Varsinainen tutkimuskysymykseni keskittyi selvittämään, miksi askelääniä äänitetään jälkituotantovaiheessa. Menetelmällisesti työ perustui laadulliseen kirjallisuuskatsaukseen ja case-analyysiin, joiden avulla pyrin muodostamaan syvällisen ymmärryksen foley-askelten tuotantoprosessista. Menetelmän rajoitteena voidaan kuitenkin pitää sitä, että analyysi pohjautuu pääosin olemassa olevaan lähdemateriaaliin sekä omaan kokemukseeni ja havainnointiini, minkä vuoksi tehtyjen havaintojen ja tulkintojen yleistettävyyks voi olla rajallinen.

Yhteenvetona totean, että askelääniä äänitetään jälkituotannossa ensisijaisesti äänellisen kontrollin, teknisen laadun ja kerronnallisen tarkkuuden saavuttamiseksi. Näin äänellistä kokonaisuutta voidaan hallita tavoilla, joita pelkkä tuotantoraidalta saatava ääni ei useinkaan mahdollista. Foley-askelten luominen ei ole ainoastaan liikkeen rytmillistä jäljittelyä, vaan se edellyttää ymmärrystä hahmon tunnetilasta, liikkeen estetiikasta ja dramaturgisesta kontekstista. Kenkätyypin ja käveltävien pintojen välinen suhde sekä niiden hienovarainen säätely ilmentävät, kuinka tarkasti ääni voi toimia dramaturgisena välineenä.

Mielestäni onnistuin tarkastelemaan aihetta äänellisen tarinankerronnan, luovan tulkinnan ja teknisen osaamisen yhdistämisen näkökulmasta sekä rajaamaan aiheen selkeäksi kokonaisuudeksi siten, että foley-askeleet säilyivät työn keskiössä. Teknologian alati kiihtyvä kehitys ja sen tarjoamien mahdollisuuksien hyödyntäminen myös taiteen kentällä vaikuttavat väistämättömiltä. Samalla kehitykseen liittyy pyrkimys automatisoida tai osin korvata ihmisen tekemää työtä. Tämä herättääkin keskeisen kysymyksen siitä, millaisia vaikutuksia tällaisella kehityksellä on taiteen ja luovan työn näkökulmasta. Tulevatko askelsamplerit tai lopulta tekoälypohjaiset ratkaisut syrjäyttämään perinteisen ja ihmislähtöisen tavan luoda foley-tehosteita, vai voisiko teknologian tuomia etuja hyödyntää perinteisten menetelmien rinnalla? Aihe on laaja ja monitahoinen, minkä vuoksi se ansaitisi kokonaan oman tutkimuksensa.

Tämän tutkimuksen osalta tarkastelut päättyvät kuitenkin tähän. Toivon, että olen onnistunut tarjoamaan lukijalle syvällisen kokonaiskuvan foley-askelten merkityksestä osana äänellistä tarinankerrontaa. Lopuksi totean leikkisästi; älä usko kaikkea mitä näet, usko sitä mitä kuulet.

## LÄHTEET

Ament, V. 2021. The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games and Animation. 3. painos. United Kingdom: Routledge.

Connolly, M. 2025. Sound Design in Animation: Crafting Immersive Experiences for Your Audience. Educational voice. Verkkosivu. Viitattu 28.4.2025.  
<https://educationalvoice.co.uk/sound-design-in-animation/>

Coleman, M. & Kiser, G. 2018. Conversations with Sound Artists: The Art of Foley - John Roesch. Podcast-tallenne. Dolby. Julkaistu 28.5.2018. Viitattu 15.7.2025.  
<https://youtu.be/LOu71S9k29s?si=5YJ70zq9c0VspWrZ>

MA, C. n.d. The History of Foley: Boom Box Post Blog. Viitattu 12.11.2024.  
<https://www.boomboxpost.com/blog/the-history-of-foley>

Maher, M. 2016. Foley. The Art of Making Sound Effects. Premiumbeat Blog. Viitattu 22.11.2024.  
<https://www.premiumbeat.com/blog/art-of-making-sound-effects/>

Maio, A. 2025. What is a Foley Artist – How to Bring Movies to Life with Sound. StudioBinder Blog. Viitattu 25.9.2025.  
<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-foley-artist/>

Oseman, N. 2015. Distribution And The M&E (Music And Effects) Mix. Neiloseman. Verkkosivu. Viitattu 28.4.2025.  
<https://neiloseman.com/distribution-and-the-me-music-and-effects-mix/>

Piesala, E. 2025. Räjähdyssyste-sarjan synopsis. Mediawan Finland/Elisa Viihde. Sähköposti 15.10.2025.

Pridachin, Y. 2021. How to Cue a Foley Session: Foley First Blog. Viitattu 10.7.2025. <https://foleyfirst.com/blog/how-to-cue-a-foley-session/>

Pridachin, Y. 2020. Foley recording and editing. Clothes: Foley First Blog. Viitattu 25.7.2025. <https://foleyfirst.com/blog/foley-recording-and-editing-clothes/>

Rose, J. 2015. Producing Great Sound for Film and Video: Expert Tips from Preproduction to Final Mix. 4. painos. Oxford: Routledge.

Räjähdyssyste. n.d. Ohjaaja Petri Kotwica. Mediawan Finland/Elisa Viihde. [julkaisematoni].

The Right Scuff Podcast. n.d. Therightstuff. Verkkosivu. Viitattu 19.11.2024.  
<https://therightscuff.com/faq/>

Wright, B. 2014. The Art and Craft of Foley: The Art and Craft of Foley. Screen London, 2014–06, Vol.55 (2), p.204–220.

Yewdall, D. 2012. Practical Art of Motion Picture Sound. 4. painos. Routledge.

## KUVALÄHTEET

KUVA 1. Kuvakaappaus. Räjähdysspiste. n.d. Ohjaaja Petri Kotwica. Mediawan Finland/Elisa Viihde. [julkaisematon]. Viitattu 11.01.2026.

KUVAT 2.1-2.2. Takalo, J. 2025.

KUVA 3. Kuvakaappaus. Räjähdysspiste. n.d. Ohjaaja Petri Kotwica. Mediawan Finland/Elisa Viihde. [julkaisematon]. Viitattu 11.01.2026.

KUVA 4. Kuvakaappaus. Räjähdysspiste. n.d. Ohjaaja Petri Kotwica. Mediawan Finland/Elisa Viihde. [julkaisematon]. Viitattu 11.01.2026.

KUVA 5. Kuvakaappaus Pro Tools sessiosta. Räjähdysspiste. n.d. Ohjaaja Petri Kotwica. Mediawan Finland/Elisa Viihde. [julkaisematon]. Viitattu 15.01.2026.

KUVA 6. Kuvakaappaus. Räjähdysspiste. n.d. Ohjaaja Petri Kotwica. Mediawan Finland/Elisa Viihde. [julkaisematon]. Viitattu 15.01.2026.

KUVAT 7.1-7.2 Takalo, J. 2025.

KUVAT 8.1-8.2 Takalo, J. 2025.

KUVA 9.1 Kuvakaappaus. Räjähdysspiste. n.d. Ohjaaja Petri Kotwica. Mediawan Finland/Elisa Viihde. [julkaisematon]. Viitattu 23.01.2026.

KUVAT 9.2-9.3 Takalo, J. 2025.

KUVA 10. Takalo, J. 2025.