

KEMI-TORNION AMMATTIKORKEAKOULU

Askeleita foley-studiossa

Elokuvan äänityöt alusta loppuun omin käsin

Hilipati-lyhytelokuva
The Inspector lyhytelokuva

Juho-Matti Nieminen

Kulttuurialan opinnäytetyö
Viestinnän koulutusohjelma
Medianomi (AMK)

TORNIO 2011

TIIVISTELMÄ

Nieminen, Juho-Matti 2011. Askeleita Foley-studiossa. Elokuvan äänityöt alusta loppuun omin käsin

Opinnäytetyö. Kemi-Tornion ammattikorkeakoulu. Kulttuuriala. Viestinnän koulutusohjelma. Sivuja 36.

Toiminnallisessa opinnäytetyössäni selvitän millaisilla toiminta- ja tekotavoilla päästään foley-työskentelyssä laadukkaaseen lopputulokseen ja minkälaisia puitteita ja välineitä se vaatii. Työssäni tuon esille yleisimpiä virheitä foley-työskentelyn aikana ja erityisesti yritän selvittää miten näitä virheitä on mahdollista välttää.

Tutkimuskohteenani käytän elokuvia Hilipati ja The Inspector, joissa molemmissa olen toiminut foley-äänittäjänä ja artistina, Hilipatissa toimin myös äänisuunnittelijana. Hilipatin on ohjannut ja käsikirjoittanut Jouko Kallio ja elokuvan tuotannosta vastaa Kemi-Tornion ammattikorkeakoulu. The Inspector on Timo Kurosen ohjaama ja Sami Kurosen käsikirjoittama lyhytelokuva, jonka on myös tuottanut Kemi-Tornion ammattikorkeakoulu.

Lähdekirjallisuutena käytin mahdollisimman laaja-alaista kirjallisuutta, joissa on käsitelty ääntä aina sen muodostumisesta editoimiseen. Tämän lisäksi olen haastatellut yhtä Suomen tunnetuimmista foley-artisteista, unohtamatta myöskään alan internet-lähteitä.

Tutkimuksessa selvisi, että koko prosessin läpiviemiseksi kunnialla, on projekti syytä aikatauluttaa kunnolla ja, että ilman tiettyjä vaatimuksia täyttävää välineistöä ja tilaa on mahdotonta saada aikaan uskottavan kuuloista äänimaisemaa.

Asiasanat: foley, ääni, äänikerronta, elokuva, mikrofoni

ABSTRACT

Nieminen, Juho-Matti 2011. Footsteps in the Foley-studio. Making movie's sounds from start to finish independently.

Bachelor's Thesis. Kemi-Tornio University of Applied Sciences. Business and Culture. Degree Programme of Media Arts. Pages 36.

In my functional thesis I examine by what kind of practices it is possible to achieve first-rate quality in Foley and what kind of practices and tools are needed to acquire proper results. In my thesis I will discuss the common flaws in the process and specifically aim to find out how these flaws can be averted.

My study focuses on short films Hilipati and The Inspector, in both of which I was working as a Foley recorder and as a Foley artist. In Hilipati I was also assigned as a sound designer. Hilipati is directed and written by Jouko Kallio and The Inspector is directed by Timo Kuronen and written by Sami Kuronen. Both movies are produced by Kemi-Tornio University of Applied Sciences.

The literature used in my thesis is as wide as was possible to find and it focuses on sound all the way from the point it is recorded to the point at which it is edited. In addition, I have interviewed one of the Finland's most well-known Foley artists, without forgetting the wide supply of Internet sources.

In my thesis it was found out that in order to succeed in completing the whole sound process it is essential to do a proper schedule. Further, without proper equipment and environment for Foley recordings it is impossible to achieve a plausible soundscape.

Keywords: Foley, sound, sound narration, movie, microphone

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ ABSTRACT

1 JOHDANTO	5
2 FOLEYN HISTORIAA	7
2.1 Jack Foley	8
2.2 Yleistä foleystä	9
2.3 Äänikerronnan elementit	10
2.4 Äänikerronnan psykologiaa	11
2.5 Esimerkkejä	12
3 TEOSOSIEN ESITTELY	14
3.1 Hilipati	14
3.2 The Inspector	15
3.3 Ongelmat	16
4 PUITTEET FOLEYTYÖSKENTELEYLLE	18
4.1 Foley-lavasteet	19
4.2 Tilojen käyttö	20
4.3 Referenssiäänet	20
5 TEKNINEN PROSESSI	22
5.1 Esituotantovaihe	22
5.2 Mikrofonit	24
5.3 Hilipatin ja The Inspectorin tekninen totetus	26
5.4 Äänien editointi	29
6 POHDINTA	31
LÄHTEET	33
LIITTEET 1-2	36

1 JOHDANTO

Toiminnallisessa opinnäytetyössäni tutkin elokuvan äänitöitä foley-artistin ja –äänittäjän näkökulmasta esituotantovaiheesta itse studiotyöskentelyyn. Opinnäytetyön tarkoitus on valaista työmetodeja referenssiäänien tallentamisesta aina viimeisen askeleen paikalleen laittamiseen.

Pureudun aiheeseen selvittämällä erilaisia tekniikoita erityyppisten tehoste-, dialogi- ja ambienssiäänien taltioimiseen rajatussa tilassa – mahdollisesti myös rajatuilla työkaluilla ja vertaan näitä tekniikoita teososiini. Teososat opinnäytetyössäni ovat lyhytelokuvat Hilipati ja The Inspector, joissa ensiksi mainitussa toimin referenssiäänien äänittäjänä sekä foley-artistina että -äänittäjänä ja jälkimmäisessä foley-artistina ja -äänittäjänä. Teokset ovat molemmat olleet ensimmäisiä töitani, joten ne antavat opinnäytetyölleni hyvän viitekehyksen aloittelevan foley-tekijän virheistä. Tämän vertailun lopputuloksena on tarkoitus löytää toimivimmat tekniikat ja antaa käsitys niistä virheistä, joita aloitteleva foley-artisti saattaa tehdä ja kuinka näitä virheitä on mahdollista välttää.

Esituotantovaiheen prosesseissa keskityn kaluston valintaan ja mahdollisten referenssiäänien poimintaan. Näitä ennen perehdyn esituotantovaiheessa tapahtuvaan äänisuunnitteluun ja seikkoihin, jotka kannattaa ottaa huomioon ennen kuin lähtee mikrofoniin kanssa kentälle. Studiotyöskentelyvaiheessa tarkastelen äänitystekniikoita, foley-artistin toimintatapoja ja kuva/ääni -suhdetta.

Foley-artistin työssä on tekotapoja yhtä paljon kuin tekijöitäkin. Tekotavasta riippumatta kaikki pyrkivät samaan lopputulokseen: illuusion siitä, että kuvaan liitetty ääni oikeasti kuuluu tapahtumapaikalle. Nauhoitusvaiheessa on mietittävä minkälaisia ääniä kuulija pitää realistisina ja millä tavoin tällaisia ääniä on mahdollista lähteä tavoittelemaan. Mielikuvitus onkin suuri valtti, jota kannattaa ennakkoluulottomasti hyödyntää. Onkin foley-artistin oma päätös, millä tavalla hän edellä mainittua tavoitetta lähtee tavoittelemaan. Työ vaatii mielikuvituksellisuutta, mutta on myös olemassa sääntöjä ja tekniikoita, jotka on otettava huomioon, jos lopputuloksesta haluaa uskottavan. Tutkimusaineistona opinnäytetyössäni käytän Hilipati ja The Inspector lyhytelokuvia. Analysoinnin pohjana työssäni käytän muun muassa alan ammattilaisten kirjoittamaa kirjallisuutta, kuten David Lewis Yewdallin Practical Art of Motion Picture Soundia ja Stanley R.

Alenin kirjoittamaa Audio in Media -teosta. Tämän lisäksi käytän myös apunani yhden Suomen tunnetuimman foley-ammattilaisen, Kimmo Vanttisen haastattelua.

2 FOLEYN HISTORIAA

1920-luvulla äänet alkoivat tulla suuremmaksi osaksi elokuvaa kuin aiemmin. Vaikka siihen aikaan suurin osa elokuvista kulki ”mykkäelokuva” -liitteellä, tosiasiasa vain harva mykkäelokuva oli äänetön. Riippuen elokuvateatterin tasosta, säestettiin mykkäelokuvia muun muassa pianolla, kinouruilla, tai kokonaisilla orkestereilla. Tämän lisäksi säästykseen lisättiin usein myös akustisia äänitehosteita. (Kenttämies 2006.)

Elokuvamusiikilla oli aina kaksi päätehtävää: luoda elokuvan tunnelma, soittamalla elokuvan henkeen sopivaa musiikkia ja peittää projektorin surina, istuinten narina tai muut äänet mitä yleisöstä sattuikaan kuulumaan. Musiikilla myös pyrittiin luomaan yhteys valkokankaalta näkyvien kuvitteellisten tapahtumien ja todellisen katselutilanteen välille. Myös ääniefektien merkitys kasvoi 1920-luvulla. Suurissa teatteriorkestereissa ääniefekteistä huolehti yleensä orkesterin lyömäsoittaja, jonka tehostevalikoimiin kuului erilaisia pillejä, rumpuja ja kelloja. (Kenttämies 2006.)

Ensimmäisenä äänifilminä pidetään Jazz-laulaja –elokuvaa (The Jazz Singer, 1927). The Jazz Singer oli ensimmäinen elokuva, jossa musiikin ohella oli myös puhejaksoja. Äänen läpimurto elokuvassa johtui pitkälti kovasta tarpeesta luoda kilpailukykyinen vaihtoehto nopeasti kehittyneelle radiolle. Kun alkuinnostus iski äänifilmeihin, ei yllönneiltäkään välttytty. Hiljaisuuden pelko sai säveltäjät ja äänitysasiantuntijat varpailleen ja tästä syystä alkuaikojen äänielokuvat eivät olleet hetkeäkään vaiti. Hiljaisuuden dramaturgiaa ei vielä tunnettu. (Kenttämies 2006.)

Ernst Lubitsch, Paramountin huippuohjaaja oivalsi ensimmäisenä, ettei elokuvan äänen tarvitse katkeamattomana toistaa kaikkea kuvan tapahtumien ääniä. Lubitsch kehitti myös jälkiäänitystekniikkaa, jossa kuvatut tapahtumat synkronoitiin jälkiäänitetyn musiikin rytmiin. Tämä vapautti silloiset ohjaajat harhaluulosta, jonka mukaan kaiken, mikä kuvassa näkyy, tulee myös kuulua ja päinvastoin. (Kenttämies 2006.)

Äänellisen ilmaisun riippumattomuuden taas tavoitti elokuvissaan ranskalainen René Clair. Pariisin kattojen alla –elokuvassaan (Sous les Toits de Paris, 1929) Clair käytti mahdollisimman vähän vuorosanoja ja käytti niiden sijaan musiikkia ja ääniefektejä kuvan kontrapunktisena täydentäjänä. Kontrapunktilla tarkoitetaan musiikin käyttöä

kuvan ja tarinan sommittelemista tavalla tai toisella toisiaan vastaan, parafrasi on taas kontrapunktin vastakohta ja parafrasinen musiikin käyttö vahvistaa kuvan ja tarinan esittämiä asioita (Bacon 2004, 234-235). Ääni vapautui kuvasta ja ensimmäisen kerran siihen mennessä siitä muodostui enemmänkin kuvaa täydentävä ja kommentoiva elementti: miksi näyttää oven sulkeutuminen, kun pelkkä kolahduksen kuuleminen riittää. (Kenttämies 2006.)

2.1 Jack Foley

Jack Donovan Foley (12.4.1891 – 9.11.1967) oli foley-työskentelyn pioneeri, jonka mukaan foley-työskentely on saanut nimensä. Ensimmäisten audiovisuaalisten elokuvien ääniraidat eivät onnistuneet luomaan liikkeen tuntua kuvaan, koska sen aikaiset mikrofonit olivat tekniikaltaan vielä niin vajavaisia ja sen takia niillä keskityttiinkin tallentamaan vain dialogit. Äänien tallentaminen oli myös vaikeaa siksi, että hiilikaarivalaisimet ja kamerat olivat äänekkäitä. Tämän lisäksi kuvan ja äänen välinen synkronointi edellytti, että kokonaiset kohtaukset oli kuvattava yhdellä kertaa, reaalityyppisissä ja siksi monesti useammalla kameralla. (Pirilä & Kivi 2008, 19.) Tästä syystä äänileikkajat lisäsivät muun muassa kävelemisen äänet jälkikäteen elokuvaan, mutta käyttivät samaa äänitallennetta uudestaan ja uudestaan, jolloin lopputuloksena kävelystä tuli auttamatta luonnottoman kuuloinen. Foley sai idean heijastaa elävää kuvaa ”ääninäyttämölle”, jolloin hän pystyi nauhoittamaan reaaliajassa omaa liikehdintäänsä ja sen ääntä synkronisoiduna elävään kuvaan. Lopputulos oli elävän ja ennen kaikkea uskottavan kuuloinen.

Jack Foleyyn yhden tunnetuimman projektin voi sanoa olevan *Spartacus* (1960). Kuvauksissa Stanley Kubrick halusi kuvata uudestaan kohtauksen, jossa Rooman armeija marssii kohti taistelua. Syyksi Kubrick perusteli sen, etteivät kohtauksen äänet olleet miellyttäneet häntä. Foley juoksi hakemaan autoltansa ison avainnippun ja palasi äänitysstudioon. Hän nauhoitti marssin rytmiin sopivaa avainnippun kilinää kohtauksen päälle. Kubrick oli lopputulokseen tyytyväinen ja tällä tavoin kohtaus päätettiin olla kuvaamatta uudestaan ja näin ollen säästettiin iso summa rahaa. (Punter 2003.)

Vaikka Jack Foley olikin ansioitunut omassa työssään, ei hänestä ole taltioitu yhtään äänitettä, saati otettu kuvaa, kun hän työskentelee ääninäyttämöllään. Foley kuoli vuon-

na 1967, mutta hänen aloittama taiteenlaji elää tänäkin päivänä jokaisessa elokuvan ja tv-ohjelman askeleessa, läimäytyksessä ja nitisevässä nahkatakissa. (Nelson & Silva 2000.)

2.2 Yleistä foleystä

Foleyllä eli synkronitehosteilla tarkoitetaan jälkikäteen tehtäviä ääniä, jotka liittyvät yleensä kuvassa toimiviin näyttelijöihin ja heidän toimintoihin. Yleisimpiä perusääniä, joita foleyssä tehdään, ovat liikkeitä, askeleita ja erilaisia kolahduksia, kuten lasin laskeminen pöydälle. Foleyyn ja ääniefektien raja on usein hyvin epäselvä, mistä syystä foleyssä tehdään myös erilaisia efektiääniä, kuten esimerkiksi miekan iskuja ja aseiden laukauksia. Foleyääniä leikatessa huomaa helposti, kuinka elokuvan hahmot heräävät eloon askel askeleelta ja liike liikkeeltä. Tämän takia foley-työskentelyllä on mahdollista vaikuttaa siihen, miltä hahmot ”tuntuvat” ja millaisia he ovat. Ammattitaitoisesti tehty foley on sellaista, mistä ei pysty sanomaan, että se olisi äänitetty jälkikäteen studiossa. Hyvän foley-artistin pitääkin omaksua näyttelijän hahmo nauhoittaessaan tämän askeleita ja liikkeitä, jotta lopputulos kuulostaa realistiselta. (Honka 2005.)

Nykyään foley-studiot ovat toki laajempia varustevalastoltaan ja tekniikaltaan kehittyneempiä kuin Jack Foley'n aikana, mutta silti peruseriaate on pysynyt samana. Nykyisin foley-studion perusvälineistöön kuuluu esimerkiksi erilaisia alustoja, kuten soraa, betonia ja heinikkoa. Studioissa on myös tärkeää olla erilaisia kankaita, pulloja, astioita, papereita ja niin edelleen. Pääperiaate on, että tarvikkeissa tulee olla vaihtoehtoja, koska usein ”oikeaa” ääntä joudutaan etsimään kauan. On myös hyvä pitää mielessä foleyääniä tehdessään, että asian, jolla ääni tehdään, ei tarvitse olla sama mikä kuvassa näkyy. Tärkeintä on ääni, ei äänen alkuperä. (Honka 2005.)

Yleensä foley-ääniä varten rakennetaan oma studio, mutta ei aina. Joskus mukana voi olla pieni studio, jonka voi tuoda mukana, eikä studio itsessään ole itseisarvo foleytyöskentelyssä. Foley-tehosteita voi tehdä vaikka kotonaan, mutta silloin myös kaikenlaiset taustahälyt ja muut äänet täytyy onnistua minimoimaan.

Foley-huoneen täytyy olla mahdollisimman hiljainen ja kaiuton. Tällöin voi nauhoitettuun ääneen lisätä kuvan mukaisen tilan, eikä äänessä ole jo valmiiksi tietynlaista tilan

tuntua, joka yleensä lisää turhaan työn määrää. Täyttä hiljaisuutta on vaikeaa tavoitella menettämättä kunnollista ilmanvaihtoa. Myös etäisyydet tuottavat haasteita foley-studioissa: tilaa saisi olla useita metrejä niin, että olisi mahdollista tehdä ääniä kaukana mikrofonista ja myös mikrofonin sivusuunnasta eli off-axis -suunnasta. Periaatteessa kuitenkin pelkkä harrastelijakin voi rakentaa oman studiosa, eivätkä perustarvikkeet tilan rakentamiseen ole vaikeita hankkia. (Vänttinen 2011.)

Ensimmäiseksi on huolehdittava, että huoneen seinät eivät aiheuta kaikuja. Tämän voi välttää ripustamalla esimerkiksi paksuja verhoja seiniin ja kattoon (Stinson 1999). Mikrofoniksi on suositeltavaa hankkia herkkä ja isokalvoinen mikki, joka ei kohise huomattavasti. Tällainen on esimerkiksi haulikkomikrofoni, jonka voi sanoa olevan suuntakuvioltaan kaikista suuntaavin mikrofoni. Haulikkomikrofoni on hyvä siitä syystä, että oikein suunnattuna se poimii erittäin hyvin kaikista hiljaisimmatkin äänet suhteessa taustameluun. Hyvän suuntaavuutensa takia on hyvä pitää mielessä, että mikrofonin pitää osoittaa nimenomaan sinne, mistä ääni kuuluu, pelkkä sinnepäin ei riitä. Mikrofonin johdon olisi hyvä olla noin 3,5 metristä noin 4,5 metriin, ettei johdon pituus rajoita mikrofonin asettelua eikä pituutensa takia aiheuta turhaa häiriötä äänisignaaliin. Kolmanneksi tilaan pitää saada tuotua kuva, jonka avulla itse foley-työskentelyn voi aloittaa. Esimerkiksi normaali televisio yhdistettynä editointikoneeseen riittää. Näiden lisäksi tarvitaan vielä editointiohjelma ja sitten nauhoitusympäristö on periaatteessa käyttövalmis. Toki ammattimaisemmissa studioissa tilat ja akustiikkaratkaisut ovat monimutkaisempia ja kalliimpia, mutta edellä mainituilla ratkaisuilla jo alan harrastelijakin voi kokeilla foley-työskentelyä. (Honka 2006.)

2.3 Äänikerronnan elementit

Äänikerronta koostuu neljästä eri äänen alalajista, joista ainakin yhteen äänikerronta aina perustuu. Nämä neljä eri lajia ovat puhe, tehosteäännet, musiikki ja hiljaisuus. Kaikki nämä voivat olla yhtä aikaa kuuluvilla, vuorotella tai tahdistua esimerkiksi toisiinsa, kuvaan tai vaikkapa valoon. Yleensä äänikerronnan elementit yhtäaikaaisesti esiintyessään selittävät tai täydentävät toisiaan. Joskus ne voivat jopa tuottaa toisenlaisia merkityksiä kuulijalleen kuin erikseen toistettaessa. Näiden merkitysten tuottaminen edellyttää kriittistä suhtautumista ääniympäristöömme, jotta kuulohavaintoja oppisi analysoidaan. Tämän jälkeen on vasta mahdollista luoda äänikerrontaa eli ilmaista äänillä mie-

likuvia ja tunnelmia (Koivumäki 2005). Kari Pirilä ja Erkki Kivi (2008, 21) toteavatkin, että kehittynyt ja häiriöistä vapaa äänentoisto on avannut elokuvan tekijöille ennen kokemattomia ja vain mielikuvituksen rajaamia mahdollisuuksia ujuttautua katsojiensa tajuntaan – silloin kun sen käyttötarkoitus on ymmärretty oikein. (Koivumäki 2005.)

Foley-työskentely perustuu tehosteäänien luomiseen ja äänittämiseen. Tehosteäänit ovat ääniä, jotka kuvaavat äänilähdettä mahdollisimman tunnistettavalla tavalla. Kuuleminen ja kuulohavaintojen ymmärtäminen on opittua, eikä mielikuvan esittäminen äänellisesti suoraan ole suotavaa, koska äänikerronta on tyypillisesti merkityksen tai mielleyhtymän tarjoamista. Parhaimmillaan äänillä voi kertoa sellaisia tunteita, joita vain runoilija voi pukea sanoiksi. (Koivumäki 2005; Koivumäki 2007.)

2.4 Äänikerronnan psykologiaa

Kognitiivinen psykologia tutkii ihmisen tiedonkäsittelyyn liittyviä toimintoja kuten kuinka havaitsemme, kuinka suuntaamme tarkkaavaisuutemme, kuinka annamme merkityksiä havainnoille, kuinka valikoimme ympäristön ärsykeistä merkitykselliset ja niin edelleen (Rongas 2011). Kognitiivisen käsityksen mukaan ihminen hyödyntää sisäisiä malleja hankkiessaan ja jäsentäessään tietoa ympäristöstään. Tällaisten skeemojen eli yksilön kokemusten välityksellä rakentuneiden sisäisten mallien avulla toimintaamme tulkitseva ja ymmärtävä periaate onkin kognitiiviselle ihmiskäsitykselle ominaista. Kokeellis-menetelmällisen suuntauksen - joka on yksi tutkimus- ja tieteenfilosofinen lähestymistapa kognitiiviselle suuntaukselle – mukaan aisteihin saapunutta tietoa valikoidaan ja tulkitaan jo ennen kuin se tulee tietoisuuteen. Tämä perustuu jo muistiin talloituneeseen tietoon maailman rakenteesta eli tiedollisiin skeemoihin. Kerronnassa skeeman kaltaiset mallit ovat varsin käyttökelpoisia: mielikuvien synnyttämiseksi riittää usein luonnosmainen hahmotelma aiheesta. (Koivumäki 1992, 30-31.)

Skeemalla tarkoitetaan siis jotain pelkistettyä, abstraktia tietorakennetta, joka muistuttaa olennaisilta osiltaan kohdettaan, mutta yleisemmällä, viitteellisemmällä tasolla (Koivumäki 1992, 31). Ääniä kuullessaan ihminen liittää kuulemansa aikaisempiin kokemuksiinsa ja tällä tavoin tulkitsee tiettyä ääntä kokemuksiinsa pohjaten. Elokuvassa äänen lisäksi myös kuva ja sen sisältämä informaatio liittyy henkilöstä riippuen johonkin skeemaan. Kun ihminen esimerkiksi näkee auton pellit rutussa ojan pohjalla, liittää hen-

kilö yleensä tapahtuman kolariin ja sitä kautta negatiiviseen ja tunneominaisuuksiltaan surulliseen tapahtumaan. Kun kohtaukseen lisätään iloista musiikkia, joka yleensä herättää ihmisessä hilpeyttä ja positiivista mielialaa, saadaan kohtauksesta aikaan ristiriitainen ja parhaimmillaan katsojaa jopa ravisuttava kokemus.

Tehtäessä ääniä, joiden lähdettä ei näy kuvassa, on mahdollisesti otettava huomioon myös katsojan kulttuurilliset taustat: ihminen, joka on elänyt koko elämänsä trooppisessa elinympäristössä, ei välttämättä ole ikinä nähnyt lunta. Tällöin hän ei osaa, esimerkiksi kuullessaan lumen narskumisen kenkien pohjassa, yhdistää ääntä mihinkään aikaisemmin kokemaansa. Juuri Hilipatissa alkuperäinen tarkoitus oli lisätä pihalla leikkivien lasten ääniin lumen narskuntaa, mutta tästä ideasta kuitenkin luovuin leikkausvaiheessa. Vaikka elokuvaa ei ollutkaan suunniteltu kansainvälisille markkinoille, on hyvä tiedostaa se seikka, että muun muassa talvisiin olosuhteisiin liittyviin ääniin – lumen narskuntaan tai pakkasen paukkeeseen – on syytä suhtautua varoen (Pirilä & Kivi 2005, 84). Siinä missä kuvaa voidaan pitää yksiselitteisenä, ääni on moniselitteinen ja vahvasti kulttuuris-etnologisiin juuriinsa sidoksissa: aamuinen suomalainen metsä kuulostaa taatusti erilaiselta kuin Amazonin sademetsä (Pirilä & Kivi 2005, 83.)

2.5 Esimerkkejä

Foleyssä tehtyjä ääniä ja ääniefektejä kuulee jokaisessa näkemässämme ja kuulemasamme elokuvassa. Monet elokuvat käyttävät hyödykseen juuri jälkikäteen nauhoitettavia foley-ääniä, koska kuvauspaikalta tallennetut äänet ovat monesti käyttökeltottomia esimerkiksi kovan taustahälyn takia tai yksinkertaisesti siksi että tavoitellun äänen voimakkuus on niin matala, ettei sitä kuvausvaiheessa ole pystytty taltioimaan riittävän laadukkaasti esimerkiksi laajan kuvakoon takia. Tässä kappaleessa esittelen muutamia esimerkkejä siitä, miten tällaisia jälkikäteen äänitettyjä tehosteita on tehty.

Dustin DuPilka, 39-vuotias itsenäinen foley-artisti on työskennellyt muun muassa elokuvissa kuten *Men in Black*, *The Boxer* ja *Cop Land*. DuPilka kertoo tilanteesta *The Boxer*issa, jossa hänen täytyi saada äänitettyä realistisen kuuloisia lyöntiäänä. Sen sijaan, että hän olisi kävellyt kauppaan ja ostanut nyrkkeilyhanskat ja nyrkkeilysäkin, hän teki kaikki lyöntiään lyömällä auton istuinta 24-tuumaisella laudanpätkällä, jonka ympärille oli kääritty pyyhe.

Elokuvan *Men in Black* jälkitöissä DuPilkan täytyi jollakin tavalla saada aikaan sudenkorennon lentämisen aikana siivistä syntyvää surinaa. Tuotantoyhtiö Columbia TriStar oli alun perin palkannut hyönteisekspertin tuomaan paikanpäälle sudenkorennon, jota oli tarkoitus nauhoittaa. Elokuvan ohjaaja ei kuitenkaan ollut tyytyväinen lopputulokseen vedoten siihen, ettei surina kuulostanut tarpeeksi realistiselta. DuPilka työryhmiin päätyi käyttämään lelukaupasta ostettua lelutuuletinta, jonka kahva oli kääritty kankaaseen, minkä avulla he saivat tuulettimen moottorin äänen vaimennettua. Tämän jälkeen he repivät tuulettimen lavat irti ja korvasivat nämä ilmastointiteipistä käsin muotoiluilla tuulettimen alkuperäisten lapojen kokoa vastaavilla pätkillä. Tähän työhön ja itse äänittämiseen heillä kului kolme päivää, kun itse kohtaaminen elokuvassa kesti kaksi minuuttia. Lopputulos oli ohjaajan mielestä kuitenkin alkuperäistä sudenkorennon äänitettävää ääntä parempi. (Gordon 2000.)

Taru sormusten herrasta -trilogia sisältää todella suuren määrän foleyssä tehtyjä ääniä ja ne ovat tehty kahden foley-artistin ja yhden foley-äänittäjän toimesta. Elokuvasarjan toisessa osassa esitellään eräänlaiset suden sukulaisrotua olevat Wargit. Koska ääniryhmä ei tiennyt, mistä he saisivat uskottavan kuuloista mylvintää äänitettävää, he päätyivät äänittämään elokuvan äänisuunnittelijaa, David Farmeria, haukkumassa ja murisemassa. Farmer toteaaakin: ”jos et saa ääntä muualta, teet sen itse”. Toinen mielenkiintoinen esimerkki on elokuvassa esiintyvät valtavat hirmuliskot. Lentäessään liskojuosteiden siivet ja häntä pitävät kovat ääntä heiluessaan ilmavirtaa vasten. Hännän matalat suhinatyyliset äänet ovat nauhoitettu laittamalla juustoraastin pitkän narun päähän ja heiluttamalla lassoten sitä ympäri huonetta. (*The Lord of the Rings: The Two Towers* 2002.)

3 TEOSOSIEN ESITTELY

Teososiksi opinnäytetyöhöni valikoituivat lyhytelokuvat Hilipati (Ohjaus & käsikirjoitus Jouko Kallio) ja The Inspector (Ohjaus Timo Kuronen, Käsikirjoitus Sami Kuronen), joiden molempien äänelliseen lopputulokseen ovat foley-työt huomattavasti vaikuttaneet.

3.1 Hilipati

Hilipati on tarina yksinäisestä sulkeutuneesta vanhasta naisesta, jonka palo hoivaamiseen ei ole kuitenkaan sammunut. Ajattomuudestaan huolimatta Hilipati ottaa kantaa yhteiskunnan vanhusten tilaan toteamalla sen mahdollisen tulevaisuuden näkymän tumman huumorin keinoin. Hieman höperöitynyt, suuren karkkihampaan omaava, Kerttu-mummu asuu yksin talossa, jonka kolkkoutta pehmittää sympaattisen päähenkilön valtaisa hoivavietti. Hän elelee päivät hoivaten rakasta nalleaan kuin pientä lasta. Eräänä päivänä hän saa yllättäen mahdollisuuden tilata itselleen oikean holhottavan, Hannun. Mummu tarttuu tilaisuuteen, joka tulee mullistamaan hänen elämän joka suhteessa. (Findiepedia 2010.)

Edellä mainitun lyhytelokuvan äänimaisemaa ei alun perin ollut tarkoitus hoitaa jälkiäänityksinä. Elokuvan kuvaukset oli päätetty hoitaa vanhan lähikaupan tiloissa, joka puron jäljiltä oli oikeastaan vain iso betoninen tila. Tutustuminen kuvausympäristöön viikkoa ennen kuvauksien alkua kuitenkin paljasti projektin todellisen luonteen. Tämän vanhan betonihallin keskelle oli lavastettu vanereista ja laudoista kahden huoneen kokoinen asumus, joissa molemmissa oli kolme seinää. Tilan kauimmaisella seinällä roikui suuri teollisuustuuletin, joka puhkui ja kolisi ja jota kaiken hyvän lisäksi ei saanut millään kytkettyä pois päältä. Toisekseen tämä tila sijaitsi Tornion keskustassa Rajalla-ostoskeskusta vastapäätä, mikä takasi sen, että viereisellä parkkipaikalla ja ajotiellä riitti liikennettä aina myöhään iltayöhön asti.

Näiden syiden selviämisen jälkeen kävi selväksi, ettei paikanpäältä tulisi saamaan minikäänlaista äänimateriaalia käytettäväksi itse elokuvaan, joten päätimme ohjaajan kanssa, että äänityöt tehdään alusta loppuun jälkikäteen foley-studiossa. Itse kuvauspaikalta

päädyin ottamaan vain referenssiääniä, joiden avulla pystyisin mahdollisesti jäljittelemään mahdollisimman hyvin alkuperäisten alustojen ja esineiden tuomaa tunnelmaa jälkikäteen studiossa. Itse referenssiääniin perehdyn tarkemmin työni myöhemmissä osioissa.

Edes näyttelijöiden repliikkejä ei itse kuvauspaikalta kovan kaiun ja muiden hälyäänien johdosta pystynyt äänittämään. Näyttelijät asuivat toisella paikkakunnalla ja muiden menojensa takia heitä ei saatu jälkikäteen spiikkaamaan vuorosanojansa kuvan päälle, joten päädyimme nauhoittamaan useita ottoja heidän repliikeistään hallin pukuhuoneessa, missä saimme kaiut ja muut häiriöäännet suurimmaksi osaksi minimoitua. Näiden ottojen avulla minun piti parhaimpani mukaan synkata puhe osaksi kuvaa.

3.2 The Inspector

The Inspector on lyhyt tarina miehestä, joka nauttii arkisesta illastaan television ääressä olutta juoden. Aikansa televisiota katsottuaan hän kuulee ovelta vihaa uhkuvan koputuksen, joka toistuu muutamaan otteeseen hänen ihmetellessään tapahtunutta. Mies kävelee ovelle ja aukaistuaan oven, hän näkee edessään seisovan pitkän, sekopäisesti hymyilevän nahkatakkinen Tarkastajan, joka paistaa oven selälleen ja työntää miehen maahan. Mies ryömiä hädissään ja epätoivoisesti tätä salaperäistä ja pelkoa uhkuvaa Tarkastajaa karkuun, kunnes seinä tulee vastaan. Tarkastaja laittaa kätensä nahkaviittansa povitaskuun ja näyttää kaivavan sieltä asetta. Mies ei uskalla enää edes katsoa ja sulkee silmänsä laittaen samalla käden kasvojensa eteen. Tarkastaja ottaa povitaskustaan kortin ja heittää tämän Miehen kasvoille ja poistuu sanaakaan sanomatta pois talosta. Mies nostaa puuskuttaen kortin, jossa sanotaan hänen televisioluvan olevan maksamatta. Tämän jälkeen Mies jää huohottaen lattialle.

The Inspectorin äänityöt tein kahdestaan toisen opiskelijan (Hannu-Pekka Peltomaa) kanssa. Tämän elokuvan tapauksessa jouduimme jälkiäänityksiin siitä syystä, että elokuvan ohjaaja/kuvaajalla ei ollut kuvauspäivinä tarpeeksi henkilökuntaa, eikä tarvittavia välineitä kunnollisten äänien taltioimiseksi. Koska kuvaukset tapahtuivat vielä toisella puolella Suomea, oli yksinkertaisempaa yrittää hoitaa äänityöt jälkikäteen foley-studiossa. Referenssiääniraidan saimme kuvatun materiaalin ääniraidasta.

3.3 Ongelmat

Molempien elokuvien jälkiäänityksissä suurimmaksi ongelmaksi muodostuivat rooli-hahmojen askeleet. Hilipatissa koko elokuva tapahtuu huoneistossa, jonka lattia oli vanhaa puuta, jonkaalaista alustaa ei käyttämässäni foley-studiossa ollut. Päädyinkin hakemaan kuvauspaikalta noin neliömetrin kattavan alueen samaista puuta ja kokosin studion lattialle oman uuden alustan. The Inspectorissa askeleita piti taas nauhoittaa märälle asfaltille ja kerrostalohuoneiston lattialle, jotka alustana sinänsä olivat helppoja, koska molempia materiaaleja studiosta löytyi jo valmiiksi.

Itse ongelmaksi ei koitunutkaan niinkään materiaalin puute, vaan käytössä olleen studion lattiarakenne. Alustoilla kävellessä itse lattiarakenne päästi outoa bassovoittoista kumahtelua, joka auttamatta vuosi mikrofoniin. Tästä johtuen askelääniä ei voinut nauhoittaa kengät jalassa kävellen, koska lattian kumina kasvoi liian isoksi. Toinen vaihtoehto oli laittaa kengät käsiin ja ikään kuin tepastella alustoilla hennosti kuminan välttämiseksi. Tällöin ongelmaksi aiheutui askelien kepeä tuntu, eikä askel tahtonut kuulostaa ollenkaan siltä, miltä sen kuvassa kuvitteli kuulostavan.

Toinen ongelma oli – erityisesti Hilipatissa – ohjaajan ja minun välinen työskentely. Kun molemmat olivat rooleissaan vielä aloittelijoita, ei kumpikaan oikein tiennyt mitä haluaa ja mitä haluamansa eteen pitäisi tehdä. Askeleita ja muita pisteäniä tehdessä ohjaaja saattoi tulla kuuntelemaan työntekoani ja kysymään esimerkiksi, että kuulostavatko nauhoituksessa olevat äänet siltä miltä pitäisi. Itsekin vielä hiukan epävarmana aloin kyseenalaistaa äänien laatua ja tarkoituksiperiä. Usein niitä muokattiinkin suuntaan tai toiseen, usein jopa syyttä ja ajoittain myös huonompaan suuntaan. Vasta jälkeinpäin sain kuulla ohjaajalta, ettei hänen tarkoituksensa ollut edes arvostella nauhoittamani äänen tuntua, vaan enemmänkin yrittää pohtia äänen uskottavuutta omalla erikoisella tavallaan. Näin jälkikäteen mietittynä ohjaajan ja/tai tuottajan jatkuva osallistuminen äänten muodostamiseen ja muokkaamiseen ei välttämättä ole aina hyvä asia. Jatkuvan huomion alaisena saattaa foley-artistilta ja äänittäjältä itseltään kadota punainen lanka sen suhteen, minkälaista tunnetta mihinkin ääneen on yrittänyt hakea. Testikuuntelun järjestäminen tietyin väliajoin saattaisi olla tehokkaampi ratkaisu ja tällä tavoin on mahdollista kiinnittää huomiota ennemmin laajempaan kokonaisuuteen, kuin tarttua pieniin ja mahdollisesti yhdentekeviin asioihin. Kimmo Vääntinen toteaaakin, ettei ohjaajan ja/tai tuot-

tajan tarvitse valvoa foley-työskentelyä. Hän jatkaa: ”Kun foley-äänit ovat leikattu ja äänisuunnittelijalta odotetaan ensimmäisiä kommentteja ja paikkauslistaa, ohjaaja katsoo tyypillisesti yleensä tässä vaiheessa elokuvan äänisuunnittelun kannalta ja puuttuu tarvittaessa myös foley-äänien suhteen johonkin yksityiskohtaan tai jopa kokonaisuuteen”. (Vänttinen 2011.)

Näin jälkikäteen nostaisin vielä kaksi merkittävää näkökohtaa esille. Kuinka äänimaisen suunnittelua ja sen rakentamista foley-studiossa kannattaa miettiä huolella. Kun ääni taltioidaan kuvauspaikalla normaalisti, tulevat taltioidut äänit luonnollisesti osaksi kuvaa ja niiden äänien, jotka kuvassa kuuluvat, on tarkoituskin kuulua. Jälkiäänityksissä on aina aiheellista ensin miettiä, minkälaisia ääniä kuvaan liittyä ja minkä äänien on tarkoitus kuvasta kuulua. Foley-töissä helposti tulee ääniraita tungettua täyteen kaikista pienimmistäkin liikkeistä ja kärjistettynä nuppineulan tipahduksista. Valitettavan usein laatu korvataan määrällä: moninkertainen äänitapetointin tappaa alleen niin äänen kuin kuvankin visiot ja nyanssit (Pirilä & Kivi 2008, 93). Se, että kuvassa jokin asia/esine liikkuu, ei välttämättä tarkoita sitä, että ääni palvelee tarinan etenemistä tai tunnelman luontia. Tässä tapauksessa on hyvä muistaa ”less is more” –ajattelutapa. Näistä asioista on hyvä keskustella ohjaajan kanssa ennen äänittämisen aloittamista, koska jääkaapin hurina päähenkilön takana ei välttämättä ole se tärkein ja eniten tunnelmaa luova ääni elokuvassa.

Ohjaajan kanssa kannattaa olla koko ajan tiiviissä kanssakäymisessä koskien elokuvan leikkausprosessia. Puolivalmiisiin kohtauksiin ei kannata alkaa mitään äänittämään, koska mikään ei ole turhauttavampaa, kuin saada kohtaus äänitettyä valmiiksi ja sitten saada selville, että kyseistä kohtausta on muokattu raskaalla kädellä ja tekemäsi työ onkin suurimmaksi osaksi ollut turhaa.

4 PUITTEET FOLEY-TYÖSKENTELYLLE

Yleensä on pääteltävissä, onko foley-studion suunnitellut arkkitehti vai foley-artisti. Useimmilla arkkitehdeillä ei ole asianmukaista kokemusta tai ymmärrystä siitä, mitä foley-artisti studioltaan tarvitsee ja haluaa. Useimmiten suunnitteleva arkkitehti selvittääkin vain akustiset tarpeet tilalle. Monet foley-artistit ovat tyytymättömiä siihen, että kovin harvat kyseessä olevien tilojen suunnittelijat konsultoivat heitä suunnitteluvaiheessa. (Yewdall 2003, 300.)

Useissa nykyajan foley-studioissa on jouduttu tekemään asennuksia jälkikäteen, kun on käynyt selväksi, että alkuperäinen suunnittelu ei esimerkiksi ole ollut tarpeeksi äänieristetty modernille, hyvin herkälle teknologialle. Suurin ongelma useissa studioissa on lattiarakenteissa. Tätä yksityiskohtaa ei voi liikaa painottaa, koska se tulee tilassa tehdyissä nauhoituksissa määräämään sen, miltä nauhoitetut askeleet kuulostavat. Foley-studion oletusvarusteena on aina eri alustoja sisältävä erillinen ”monttu”. Se sisältää muun muassa hiekka-, asfaltti-, sora- ja kiviakalustoja, muutamia mainitakseni. Tämän montun tulee olla upotettuna studion lattiaan, sillä muuten kiinteällä alustalla, kuten asfaltilla, nauhoitettaessa askeleita saa ääniraita askeleen eteen alapäätä korostavan kumahuksen. Paljaalla korvalla tätä kumahuksusta ei välttämättä edes kuule, mutta hyvin usein mikrofoni poimii ääntä laajemmalla perspektiivillä kuin ihmiskorva. (Yewdall 2003, 301.)

Tein nauhoitukseni opiskelijakaverini avustuksella koulun omassa foley-studiossa. Alustamonttu siellä on rakennettu tavallisen puukehikon sisään, jota ei ole upotettu studion lattiaan. Tämä aiheutti ongelmia, kun nauhoitimme The Inspectoriin askeleita, missä päähenkilö käveli märällä asfaltilla. Ensimmäinen puute oli se, että tämä asfaltin pala oli vain pieni kaistale, mihin ei kahta jalkinetta saanut mahtumaan. Toisekseen, kun itse asfaltin pala oli sijoitettu tähän puukehikkoon, oli nauhoitetussa äänessä lopputuloksena outo kumahuksus ja asfaltinpalan koosta ja olinpaikasta johtuen askel kuulosti ontolta.

Toinen suurempi ongelma on itse studion sijainti. Studio sijaitsee koulurakennuksen toisessa kerroksessa. Toisen kerroksen lattiarakenne on tehty ontoksi, joka myös tekee askeleista onton kuuloisia. Kun Hilipatin tapahtumat sijoituivat vanhaan puutaloon, piti askeleet saada nauhoitettua puulattialla. Koulu studion alustamontusta ei puulattiaa ol-

lut, joten alusta piti itse rakentaa. Useimmat foley-studiot käyttävät yleensä puulattiaalustana 2 x 4 tuuman lankuista rakennettua lattiaa. Tämä ei kuitenkaan ole suositeltavaa, koska sen kokoiset lankut ovat liian paksuja ja jonka seurauksena äänestä tulee kovin tönkön kuuloinen. Onnekseni elokuvan lavastuksessa käytetyt laudat olivat huomattavasti ohuempaa puuta, joten pystyin käyttämään samaa materiaalia myös nauhoituksissa. Haimme puutavarat studioon ja rakensimme noin metri kertaa metri kokoisen alustan studion lattialle. Ensimmäisten askelnauhoitusten jälkeen totesimme, että jokainen askel päästää ikävän kuuluisen kumahduksen. Kun syy oli selvillä, emme voineet asialle enää mitään ja jätimme tämän korjaamisen miksausvaiheen pulmaksi. Jälkeenpäin viisastuneena voin todeta, että foley-studiot on suotavaa rakentaa maan tasalle tai jos studio rakennetaan ylempään kerrokseen, on pidettävä huoli siitä, että lattiarakenne on kiinteästi rakennettu. (Yewdall 2003, 303.)

Kolmantena rakenteellisena ongelmana käytössämme olleessa studiossa olivat eristykelliset pulmat. Ikkunoita ei ole eristetty minkäänlaisella paksummalla lasilla, jonka takia pihalta kuuluneet koulunkellojen, pikkulasten elämöinnin ja autojen äänet vuosivat useampiakin kertoja kriittisellä hetkellä ikkunoista ja ottoja jouduttiin tästä syystä ottamaan useampaan otteeseen. Studion sisällä olevat patterit taas solisivat omituisella tavalla välillä valitettavan tiheään tahtiin. Näistä haittaäänistä, koulunkelloja lukuun ottamatta poikkeuksellisen ikäviä tekee se asia, ettei niitä voi millään tavoin ennakoida. Foley-studion täytyy olla täydellisesti eristetty, jotta sen käyttöetuja pystyy käyttämään hyväksi parhaimmalla mahdollisella tavalla. Huonosti eristetyssä studiossa joudutaan siihen tilanteeseen, missä ääni elää ja luonnon äänen tapaan se ei koskaan toistu samantapaisena. Tällöin ei ole varmaa, että tänään äänitettyyn tehosteeseen saadaan huomenna tarkalleen samanlaista jatkoa. (Pirilä & Kivi 2008, 91.)

4.1 Foley-lavasteet

Lavastevarustuksen on hyvä olla laaja sisältäen kaikkea aina puhelinluetteloista peltilevyihin. Usein foley-artistilla on käytettävissään useita jopa kymmeniä kenkäpareja erilaisille tilanteille ja alustoille. Kenkiä kannattaa mahdollisesti myös muokata tarpeen mukaan: esimerkiksi teippaamalla kengät tukevasti saadaan kenkien pohjista mahdollinen nitinä pois. Kaikki käsikirjoituksessa esiintyvät uniikit esineet tai koneet on syytä huomioida jatkoa ajatellen (Vänttinen 2011). Vaikka tarvittavat esineet eivät välttämättä

olisikaan kovin uniikkeja, on tärkeää tarkistaa oman foley-studion lavasteista löytyvätkö kaikki tarvittavat esineet sieltä jo valmiiksi. Tämä on keskeinen seikka ennen studioon siirtymistä. Itse en ollut ottanut kaikkea huomioon, mikä johti tavaroiden metsästämiseen siinä vaiheessa, kun äänittäminen olisi pitänyt aloittaa. Omissa projekteissani en hirveän laajaa lavastevarustusta tarvinnut, koska elokuvien efektiäänät eivät vaatineet mitään poikkeuksellisia kokeiluja. (Yewdall 2003, 306.)

4.2 Tilojen käyttö

Tärkeää foley-työskentelyn aikana on, että nauhoitustilat ovat ainoastaan yhden projektin käytössä kerrallaan. Se, että työryhmä voi tuoda oman lavastearsenaalinsa paikalle ja olla varma siitä, että ne eivät katoa sieltä mihinkään, on todella tärkeää työrauhan ja tietynlaisen työrytmin ylläpitämisessä. Käyttämämme koulun tila oli luonnollisesti useamman henkilön ja ryhmän käytössä, eikä ollut mitenkään poikkeuksellista, että samana päivänä studiota saattoi käyttää kolmekin eri ryhmää. Kun ensimmäinen päivä oli saatu onnistuneesti alta pois, jätimme osan tarvikkeistamme mikrofonit mukaan lukien studioon. Seuraavana päivänä palattuamme paikanpäälle huomasimme käytössämme olleen mikrofonimme kadonneen ja osa käyttämästämme lavastuksesta oli viety pois. Tämän lisäksi mikrofonireitityksiä oli muokattu. Näiden syiden takia turhaa aikaa kului asetusten palauttamiseen ja varusteidemme jäljitykseen. Tätä seikkaa en voi olla painottamatta liikaa. Kun työskentelet oppilaitoksessa tai vastaavassa yleisessä studiossa, jossa eri käyttäjäryhmiä voi olla useita samana päivänä, täytyy pitää huoli siitä, ettei mitään tulevissa sessioissa tarvittavaa laitteistoa tai lavastusta jätä studioon odottamaan seuraavaa päivää.

4.3 Referenssiäänät

Referenssiäänillä tarkoitetaan sellaisia ääniä, jotka antavat osviittaa siitä minkälaisia ääniä paikanpäällä lattiat, esineet ja erilaiset toiminnat ovat tuottaneet. Tätä referenssiäänimateriaalia voidaan käyttää hyväksi jälkikäteen foley-studiossa, jos tarkoituksena on jäljitellä alkuperäistä tunnelmaa kuvauspaikalta.

Hilipatia varten päädyimme ohjaavan opettajan kanssa yhteisymmärrykseen siitä, ettei paikanpäältä kannata referenssiäänien lisäksi muuta taltioida. Jokaisena kuvauspäivänä

saavuimme puomittajan kanssa nauhoittamaan näitä ääniä ja oletin, että hyvällä tuurilla voisin käyttää joitain taltioituista äänistä. Mutta jos en siihen kykenisi, niin ainakin ne auttaisivat minua jäljittelemään niitä ääniä, mitä nauhalle oli tarttunut.

Jälkeenpäin pystyin toteamaan tämän oletuksen osittain vääräksi. Koska otimme talteen suurimman osan kuvissa käytettävistä lavasteista ja käytimme niitä jälkiäänityksessä, emme tarvinneet referenssinauhaa apunamme. Muutaman testikerran jälkeen huomasimme, että samat esineet käyttäytyivät kutakuinkin samalla tavalla niin kuvauspaikalla kuin studiossakin. Toisaalta referenssinauhasta oli huomattavasti hyötyä esimerkiksi askeleita nauhoitettaessa: Kerttu käveli välillä kuin laahustaen ja Hannu taas liikkui huomattavasti enemmän jalkineitaan kopisuttaen. Tällaiset huomiot olisivat saattaneet jäädä huomioimatta ilman referenssinauhan läsnäoloa.

Alkuperäisessä suunnitelmassa oli myös mahdollisuus, että elokuvan muutamat repliikit jouduttaisiin jälkinauhoituksissa äänittämään jonkun toisen toimiessa ääninäyttelijänä. Vakuuttavan ääninäyttelijän ja puheiden synkronisoimisessa olisi ollut taas lisää töitä, mutta päädyimme ottamaan referenssinauhalle varmuuden vuoksi alkuperäisten näyttelijöiden repliikit. Otimme vuorosanat nauhalle pukuhuoneessa, luonnollisesti ilman kuvaa. Pelkona oli, että näyttelijöillä olisi vaikeuksia saada vuorosanoista ajallisesti yhtä pitkiä, kuin mitä ne olivat kamerassa. Otimme molemmilta näyttelijöiltä reilut viisi testiotosta repliikeistä ja toivoimme parasta. Ajoitus oli näyttelijöillä täydellinen ja näitä vuorosanoja käytettiin myös elokuvan lopullisessa versiossa. Vaikka repliikkien nauhoittamiseen käyttämämme tila ei akustisesti ollutkaan parhaimmasta päästä, johtuen huoneen kovista pinnoista, saimme huoneen mykistettyä verhoilla sen verran hyvin, että miksausvaiheessa pienellä hiomisella saimme repliikeistä mielestäni oikein uskottavan kuuloisia.

5 TEKNINEN PROSESSI

Molemmissa projekteissa käytin koulun omia välineitä aina äänittämisestä äänen jälkikäsittelyyn eli miksaamiseen. Tässä osiossa esittelen aluksi yleisimmät mikrofonityypit ja suuntakuviot ja sen jälkeen perehdyn itse äänitöiden tekniseen prosessiin.

5.1 ESITUOTANTOVAIHE

Esituotantovaiheessa äänisuunnittelija lukee käsikirjoituksen ja tekee omat tulkintansa sen pohjalta. Riittävän äänityskaluston varaaminen ja ääniryhmän kokoaminen ovat ensimmäiset vaiheet, jotka pitää hoitaa ennen kuvauspaikkakierrosta (Vänttinen 2011). Esituotantovaiheessa olisi suotavaa ottaa elokuvan äänisuunnittelija mukaan prosessiin mahdollisimman aikaisessa vaiheessa. Äänisuunnittelulla tarkoitetaan elokuvan kokonaisuuden kannalta parhaiden teknisten ja taiteellisten ratkaisumallien etsimistä. Äänisuunnittelun ehdottomasti tärkein osa tapahtuu kuitenkin esituotantovaiheessa ennen lopullisen käsikirjoituksen valmistumista. (Kivi 1975, 116.)

Viimeistään silloin, kun aletaan etsiä elokuvan kuvauspaikkoja, olisi elokuvan äänistä vastaavan henkilön hyvä olla mukana. Tällä tavoin on mahdollista estää sellaisten tilanteiden syntyjä, joissa kuvauspaikat ovat jo valittu ja ympäristö paikanpäällä sisältää sellaisia elementtejä, jotka estävät kunnollisen ääniraidan taltioimisen. Jos kuitenkin, syystä tai toisesta, kuvauslokaatio on ääniympäristönsä suhteen ongelmallinen, mutta valittu esimerkiksi sen ainutlaatuisuutensa takia, on äänisuunnittelijan mahdollista yrittää ratkaista paikalla olevia ongelmia, mikäli hän pääsee tarpeeksi ajoissa tällaiseen kuvauspaikkaan tutustumaan. Äänisuunnittelijan mukaantulo jo esituotantovaiheessa on siitäkin syystä tärkeää, että riittävän aikaisella äänisuunnittelulla saatetaan ratkaista myös sellaisia tuotannollisia ongelmia, jotka voivat myöhemmin tulla esimerkiksi liian kalliiksi. Ääriesimerkkinä voi kuvitella tilanteen, jossa henkilö pakenee helikopterilla. Pienen budjetin elokuvalla voi helikopterin hankkiminen olla tuotannollisesti liian kallista, mutta äänisuunnittelija voi mahdollisesti ratkaista ongelman jo esituotantovaiheessa ottamalla esille äänillä kertomisen mahdollisuuden kuvan sijasta. Parhaimmassa tapauksessa tilanteen tasalla oleva tuottaja on tässä vaiheessa tehnyt samantapaisia huomioita ja osaa oma-aloitteisesti tulla kertomaan esimerkiksi, että liikenteen pysäytys järjestyy

tai että kylmäkoneiden katkaisijat ovat saatavilla (Vänttinen 2011). Vaikka ongelmia ei kyettäisikään ratkaisemaan, on äänisuunnittelijan hyvä tutustua tilaan, jotta hän pystyy mahdollisimman tarkasti ”aistimaan” tilan ominaistunnelman, jota hän voi käyttää hyväkseen jälkikäteen foley-studiossa työskennellessään. Kuvauspaikkakerroksellakin on hyvän hetken sattuessa mahdollista nauhoittaa paikanpäältä pohjia ja tehosteääniä (Vänttinen 2011).

Jos ongelmallisia tilanteita tulee kuitenkin vastaan useita ja aikataulu jälkitöille on todella tiukka, eikä ongelmia kyetäkään ratkaisemaan, on ohjaajan aiheellista kysyä, kumpi vaihtoehdoista palvelee lopputulosta enemmän: se, että koko elokuvan äänimaailma tehdään jälkityönä vai se, että kuvauspaikka vaihdetaan mahdollisimman vastaavanlaiseen ympäristöön ja näin ollen vältetään ongelmat liittyen autenttisen ääniraidan taltioimiseen. Ohjaaja voi myös hyötyä äänisuunnittelijan mukanaolosta esituotannon aikaisessa vaiheessa. Jos elokuva sisältää äänittämisen suhteen epäselviä tilanteita, nämä ovat syytä ottaa esille mahdollisimman aikaisessa vaiheessa esimerkiksi elokuvan tuottajan tai ohjaajan kanssa (Vänttinen 2011). Kuvauspaikkoja kartoitettaessa voi äänisuunnittelijalla olla ehdotuksia paikoista, missä ääniympäristö sellaisenaan voisi mahdollisesti palvella elokuvan tunnelmaa luotaessa.

Hilipatin esituotantovaiheessa pääsin olemaan mukana suhteellisen aikaisesta vaiheesta lähtien ja pääsin lukemaan jo aikaisia versioita käsikirjoituksesta. Kuitenkin kuvauspaikkaa päätettäessä ongelmaksi koitui vaihtoehtojen puute. Tornioista ei löytynyt pientä puutaloa, jonne olisimme päässeet kuvaamaan useammaksi päiväksi eivätkä kylmät kerrostaloasunnot kylmine betoniseinineen palvelleet tunnelmaa, jota elokuvaan haettiin. Äänisuunnittelijana on hyvä tiedostaa oma roolinsa elokuvan tekoprosessissa ja ennakkoluulottomasti tuoda omat ajatukset esille jo hyvissä ajoin esituotantovaiheessa. Ensimmäistä kertaa äänisuunnittelijana oleminen toi itselleni enemmän kysymyksiä, kuin vastauksia. Siitä syystä en käyttänyt omaa rooliani ja sen tuomia vaikutusmahdollisuuksia parhaalla mahdollisella tavalla hyväksi.

The Inspectorissa tilanne oli monimutkaisempi, koska teimme elokuvan äänet etätöinä. Esituotanto kaikkine vaiheineen oli jo tehty ja saimme käsiimme valmiin tuotoksen referenssiääniraidan kera, jonka aluksi heitimme suosiolla syrjään. Tässä tapauksessa en kuitenkaan sanoisi tätä kovin suureksi ongelmaksi, koska ohjaaja antoi meille suhteellisen vapaat kädet luoda sellaiset äänet elokuvaan kuin itse halusimme. Tässä tapauksessa

”kuuroudesta” ennen äänitöiden aloittamista saattoi olla enemmän hyötyä kuin haittaa, koska näin sain luotua elokuvan tapahtumaympäristön mieleisekseni. Varsinkin ensiker-
talaisilla tuntuu olevan ongelmana seurata referenssiääniiä liiankin orjallisesti.

5.2 Mikrofonit

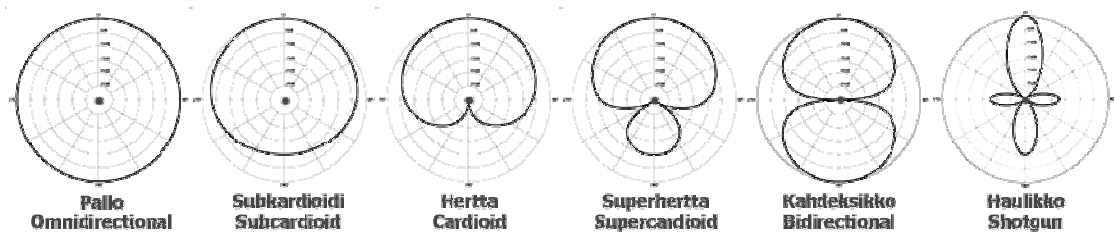
Mikrofoni on tärkein ääneen vaikuttava tekijä. Mikrofonien tehtävänä on muuttaa il-
massa esiintyvät paine-erot jännitevaihteluksi (Kivi 1975, 26). Tämän tehtävän täyttä-
miseen on olemassa erilaisia tekniikoita ja näiden tekniikoiden mukaan mikrofonit
myös lajitellaan. Mikrofonit voidaan toimintatapansa perusteella jakaa neljään eri perus-
tyyppiin: dynaamisiin mikrofoneihin, kondensaattorimikrofoneihin, elektreettimikrofo-
neihin sekä kohteen suoraa värähtelyä välittäviin (kide- ja kalvomekaanisiin) mikrofo-
neihin (Laaksonen 2006, 235). Ammattikäytössä yleisimmät mikrofonityypit ovat dy-
naaminen mikrofoni ja kondensaattorimikrofoni (Honka 2006).

Dynaamiset mikrofonit käyttävät magneettia tuottaakseen ilmanpainevaihtelusta jännit-
teen. Dynaamisen mikrofonin vahvuus siinä, että se kestää kovakourastakin käsittelyä,
kovaa melua ja kosteutta varsin hyvin. Heikkoutena tässä mikrofonityypissä on se, että
dynaamiset mikrofonit ovat epäherkempiä poimimaan ääntä. Tästä syystä niiden kanssa
on päästävä mahdollisimman lähelle äänitettävää kohdetta, jotta hyvän signaalin poi-
miminen olisi mahdollista. Dynaamiset mikrofonit ovat omiaan esimerkiksi rumpuja tai
vahvistimia äänitettäessä. Dynaamisen mikrofonin suuntakuviot voi olla mikä tahansa
peruskuvioista. (Honka 2006.)

Kondensaattorimikrofoni käyttää aina virtanaan ulkoista virtalähdettä ja virtaa kutsutaan
phantomiksi. Virran ne saavat useimmiten sen tallentimen mikrofonietuvahvistimelta,
johon ne ovat liitettyinä. Kondensaattorimikrofonit ovat erittäin herkkiä poimimaan
ääntä ja tästä syystä ne ovatkin suosituin ja paras mikrofonityyppi kenttä-äänityksissä
äänenlaatunsa puolesta. Toisaalta ne ovat erittäin herkkiä kosteudelle, mikä saattaa
esiintyä paukkumisena ja suhinana, sekä kovakouraiselle käsittelylle, mikä saattaa irrot-
taa ohuen ääniä keräävän foliokalvon pidikkeiltään. Ne eivät myöskään kestä lujia ää-
nenpaineita särkemättä. Kondensaattorimikrofoni voi olla mitä suuntakuviota tahansa.
(Honka 2006.)

Kaikissa mikrofoneissa on erilainen ja erikokoinen kalvo, joka toimii äänen kerääjänä. Kalvo toimii siten, että se heiluu ääniaaltojen mukana ja luo jännitteen, joka johdetaan eteenpäin vahvistettavaksi. Koska ääniaallot ovat erikokoisia, kaikki mikrofonit eivät sovellu kaikkeen äänitykseen yhtä hyvin. Pienikalvoiset mikrofonit sisältävät kalvon, joka on läpimitaltaan 1,25 senttimetriä tai pienempi. Ne kestävät suurempia äänenpaineita ja ovat herkempiä korkeille äänille. Suurikalvoiset mikrofonit sisältävät kalvon, joka on läpimitaltaan noin 2,5 senttimetriä ja ovat hyviä matalien ja keskitaajuuksien äänittämiseen ja poimivat yleensä hiljaiset signaalit paremmin. Kalvon koko valitaan aina käyttötarkoitusten mukaan. (Honka 2006.)

Mikrofonien yksinkertaisimmat suuntakuviot ovat pallo sekä kahdeksikko, joita yhdistelemällä sekä mikrofonin kalvon ympärillä olevan kammion seiniä poistamalla tai siirtämällä, saadaan syntymään eri suuntakuviot: puolipallo, laaja hertta, normaali hertta, superhertta ja hyperhertta (Honka 2006). Vaikka suuntakuviopiirroksot yleensä ovat paperille painettuja tasokuvioita, on silti hyvä muistaa, että todellisuudessa suuntakuvio on aina kolmiulotteinen avaruuskuvio, jolla on korkeus, leveys ja syvyys (Laaksonen 2006, 231). Mikrofonin suoraan eteenpäin –suuntaa kutsutaan on-axis suunnaksi, joka on mikrofonin pääherkkyysuunta. Kaikki äänet ovat pääherkkyysuunnassa kaikilla mikrofoneilla aina kirkkaimmillaan. Sivusuuntaa kutsutaan off-axis –suunnaksi, josta tulevia ääniä useimmat mikrofonit toistavat tummempina ja tunkkaisempina. (Kenttämies & Korpinen 2006.)



Kuva 1: Mikrofonin suuntakuvioita. Pääherkkyysuunta osoittaa ylöspäin. (Lemmetty 2007)

Molempien elokuvien äänityksissä käytin RØDE:n nt-1 ja Sennheiserin mkh 416-P48 mikrofoneja. RØDE:n nt-1 mikrofoni on suuntakuvioltaan hertta ja sitä käytin harvojen repliikkien nauhoittamiseen. Foley-äänityksissä käytin Sennheiserin mikrofonia, joka on suuntaavilta ominaisuuksiltaan hyvä valinta erikoistehosteita nauhoitettaessa. Mielenkiinnosta ja oppimisen kannalta olisin halunnut kokeilla myös eri pituisia haulikkomik-

rofoneja, mutta koska koululla ei ollut muunlaisia mikrofoneja tarjolla, päädyin edellä mainittuihin kappaleisiin.

5.3 Hilipatin ja The Inspectorin tekninen toteutus

Hilipatin askelnauhoituksissa käytimme ensi alkuun omia kenkiämme, koska koulun varustelaaikasta ei kenkäpareja silloin löytynyt. Hyvin nopeasti huomasimme, ettei tämä ollut erityisen hyvä ratkaisu, koska elokuvan mummo ja pappa pitivät jalassaan aamutossun tyyppisiä jalkineita. Otin taas yhteyttä elokuvan puvustajaan ja saimme haltuumme elokuvassa käytetyt jalkineet, joilla hoidimme äänitykset. Askeleiden nauhoitustavassa olen törmännyt kahteen eri koulukuntaan. Toiset tekevät askeleet pitäen kenkiä kädessään, kun toiset pitävät kenkiä normaalisti jaloissaan. Elokuvassa käytetyt tossut olivat liian pienet jalkoihin laitettavaksi, joten päädyimme nauhoittamaan askeleet ”käsillä kävellen”. Ratkaisu oli myös siinä mielessä hyvä, että käytimme langallisia kuulokkeita nauhoittaessamme studiossa, joten jos olisin kävellyt kengät jalassa, olisi kuulokkeiden johdot tullut eteen. Molemmissa elokuvissa tämä tekniikka osoittautui myös hyväksi sen takia, että käsillä askellettaessa ei lattiaan kohdistu niin kovaa painoa ja siten saimme lattiasta kumpuavaa kumahdustakin pienennettyä.

Tärkeä, mutta katselijalle monesti pienemmälle huomiolle jäävä seikka äänitehosteita jälkiäänitettäessä, on vaatteista aiheutuva kahina. Jos kuvassa päähenkilö esimerkiksi kävelee huoneesta toiseen eikä kuvasta kuulu muuta ääniä kuin askeleet, on tärkeää huomioida myös vaatteista kuuluvat äänet. Näin henkilön toiminnoista kuvassa saadaan elävän tuntuisia. Vaatteiden kahinaa päädyimme Hilipatissa tekemään niin, että puvustin apurini samaiseen mekkoon, mitä elokuvan päänäyttelijäkin oli kuvauksissa käyttänyt ja nauhoitin hänen jäljittelemässä samoja toimintoja, kuin mitä Kerttu teki elokuvassa. Kahinoiden äänitys ei välttämättä olisi vaatinut näin täsmällistä jäljittelemistä, mutta tällä tavoin nauhoitetut kahinat vastasivat mahdollisimman paljon alkuperäisistä liikkeistä syntyviä ääniä. Toisaalta tämä menettelytapa toi raikkaan tuulahduksen työskentelyyn ja muutenkin on suotavaa, että työskentely pysyy koko ajan mielekkäänä. Siinä vaiheessa, kun työskentely alkaa tuntua epämiellyttävältä ja ikävältä, voi viimeistään olla varma että se kuuluu myös lopputuloksessa. Toisekseen alkuperäisten vaatteiden käyttö voi lisätä myös eläytymistä ”ääninäytellä” kankaalta näkyvät liikkeet oikealla tavalla.

Tekemässäni haastattelussa Kimmo Vanttinen kertoi omasta tavastaan alkaa purkamaan edessä olevaa foley-urakkaa. Hän kertoi heillä olevan tapana aloittaa äänittäminen lavasteiden kanssa tehtävistä äänistä ja kun ne ovat saatu tehdyiksi, he siirtyvät askeleiden äänittämiseen. Vasta viimeisenä he äänittävät vaatteiden kahinat ja kohdat, jotka ovat mahdollisesti jostain syystä unohtuneet. Hän mainitseekin ajan loppuvan aina kesken ja siinä vaiheessa nipistää mieluummin kahinoista, kuin lavasteäänistä. Omat kokemukseni olivat samanlaisia ajan suhteen. Toisinsanoen deadline tuli vastaan liian nopeasti. Edellä mainittu järjestys äänityksien suhteen on muutenkin erittäin toimiva ja ennen kaikkea viisas. Itse tein Hilipatissa äänitykset melkeinpä päinvastaisessa järjestyksessä aloittaen askeleista ja kahinoista ja viimeisenä äänitimme lavasteäänet. The Inspectorissa taas emme käyttäneet minkäänlaista loogista järjestystä äänittämisessä, vaan äänitimme usein yhden kohtauksen sisällään pitämät äänet ja siirryimme sitten seuraavaan kohtaukseen. On hyvin tärkeää ylläpitää jonkinlaista järjestelmällisyyttä äänittämisessä ja edetä aloittaen nimenomaan tärkeimmistä äänistä, jolloin mahdollinen karsiminen ajan loppumisen takia tapahtuu niistä äänistä, jotka eivät ole niin välttämättömiä elokuvan äänikerronnan suhteen. (Vanttinen 2011.)

Akustinen lavastus perustuu akustisen perspektiivin, erityisesti luonnollisen jälkikaiun kerronnalliseen säätelyyn sekä deskriptiivisten, paikallisesti kuvailevien, mutta kuvassa näkymättömien äänilähteiden harkittuun sijoitteluun. Kun akustista lavastusta suunnitellaan ja toteutetaan, on oltava varma, että käytetyillä äänillä on selkeät ja helposti tunnistettavat visuaaliset vastikkeet. Skeemojen avulla pyritään luomaan helposti tunnistettavia ja yksinkertaisia äänivastineita tosielämästä. Epäselvät ja liian vaikeat viittaukset vievät katsojan huomiota harhaan ja keskittyminen kuvallisen tarinan kulkuun häiriintyy. (Pirilä & Kivi 2005, 40.)

Hilipatissa yksi tällöinen tilanne oli kohtauksessa, jossa Kerttu istuu keittiönsä pöydän ääressä tuijottaen ikkunasta ulos. Hänen takanaan oli vanha jääkaappi, joka tuottaisi tosielämässä varmasti jonkinasteista hurinaa. Hetken ajatusta pohdittuani, tulin siihen lopputulokseen, että tämä hurina aiheuttaisi melko varmasti vain turhaa ihmetystä katsojassa. Taustalla kun kuuluu jo pihalla leikkivät lapset, vanha seinäkello ja radiosta kuuluva musiikki, joten taustalla huriseva jääkaappi olisi vain sekoittanut kohtauksen muutenkin jo täyttä äänikuvaa. Kertun kaulassa roikkuviin helmiin kiinnitin myös alkuvaiheessa huomiota. Ajatus oli alun perin, että aina kun helmet heiluisivat, ne myös kuului-

sivat. Luovuin kuitenkin ideasta varsin nopeasti todettuani, että helmien heiluminen palvelisi hyvin vähän tarinan etenemistä ja tämäkin ääni voisi hyvin nopeasti alkaa ärsyttämään katsojaa. Ainoa kohta, jossa käytin hyväksi helmien heilumista, oli elokuvan viimeinen kohtaus. Tässä kyseisessä kohtauksessa Kerttu on juuri nauttinut Hannulle määrättyjä pillereitä ja näkee nyt maailman uusin, Hannun, silmin. Tätä ”valaistumista” halusin yrittää korostaa tuomalla helmien kilinän esille muuten hiljaisuuden vallitsemaan kohtaukseen. Vaikka yksityiskohta onkin pieni, toimi helmien lisäys tähän kohtaukseen mielestäni hyvin.

The Inspectorissa oli muutamia kohtauksia, joissa pääsimme opiskelukaverini kanssa kokeilemaan mielikuvitustamme vähän erikoisemmilla ratkaisuilla. Ensimmäinen tällainen tilanne oli kohtaus, jossa talon julkisivua kuvataan kadun toiselta puolelta. Hetken päästä kameran etualalle ilmestyy nahkatakkinen tarkastaja ja kuva tarkentuu hänen käteensä, jonka hän puristaa nyrkkiin. Ohjaajan toive oli saada siihen ääni sormista jotka rutisevat puristuksen voimasta. Kokeilimme äänittää omia sormiamme, joita emme saaneet millään naksumaan, lasagne-levyjä, joiden katkeaminen oli liian hennon kuuloinen risahdus. Erilaiset kokeilut kestivät ja kestivät, kunnes keksimme puristaa suolapähkinöitä nyrkissä. Lopputuloksena syntyi mielestäni hyvin sormien naksahdusta jäljentävä ääni, joka myös päättyi elokuvaan.

Toinen luovaa ajattelua vaativa tilanne oli kohtaus, jossa edellä mainittu nahkatakkinen tarkastaja ottaa takkinsa pöytästä kortin ja heittää sen pelosta värisevän miehen nenän eteen. Tarkastaja ottaa kortin etu- ja keskisormensa väliin ja nopealla liikkeellä sinkauttaa kortin ilmaan. Liike näytti ilman minkäänlaista ääntä hiukan vajavaiselta, joten päätimme kokeilla lisätä viuhahduksen, joka syntyy, kun ohut kortti liikkuu nopeaa ilmavirtaa vastaan. Yritimme heilauttaa kättä mikrofonin edessä niin nopeasti, että se synnyttäisi toivotunlaisen vingahduksen, mutta turhaan. Koetimme myös äänittää ääntä jäljittelemällä kuvan tapahtumia eli korttia heittämällä, mutta sekin osoittautui huonoksi tekniikaksi. Lopulta hakemamme ääni löytyi, kun heilutin mikrofonikaapelia riittävällä nopeudella mikrofonin edessä ja lopputulos toi kohtaukseen hiukan lisää intensiivisyyttä.

5.4 Äänien editointi

Kun ääniä oli saatu taltioitua jo suuri määrä, oli aika siirtyä editointivaiheeseen. Käytin myös editoinnissa koulun välineitä ja leikkausohjelmana käytin Pro Tools LE:n versiota 8. Pro Tools on ympäri maailmaa laajasti käytetty digitaalinen äänien muokkaamiseen ja miksaamiseen tarkoitettu ohjelma. Käyttöjärjestelmänä tietokoneessa oli Mac OS X.

Ennen itse editoinnin aloittamista on hyvä käydä läpi kaikki taltioidut äänet, merkata talteen näihin ääniin vaadittavat muokkaukset ja poistaa sellaiset tallenteet, jotka eivät syystä tai toisesta ole käyttökelpoisia. Myös äänitallenteiden informatiivinen nimeäminen on erittäin tärkeää, varsinkin jos käsiteltäviä ääniä on useita. Tällä tavoin on leikkauksen edetessä helpompi seurata työn kehittymistä ja olla tilanteen tasalla siitä, mitkä työvaiheet on jo hoidettu. Itse kirjoitin muistiinpanoni paperille, joka osoittautui työn edetessä huonoksi vaihtoehdoksi, koska lappuja alkoi kasaantua pöydille ja käsialakin kiireessä kirjoitettuna oli vaikeasti tulkittavaa. Olisikin suositeltavaa, että muistiinpanot kirjoitettaisiin tietokoneelle esimerkiksi siten, että tietyillä sivuilla on kävelyyn liittyvät äänet, tietyillä repliikit ja niin edelleen. (Alten 2008, 392-393.)

Editoinnin edetessä on tärkeää pitää myös listaa siitä, mitä millekin ääniklipille on tehty, missä kohtaa aikajanaa se on ja mille raidalle se sijoittuu. Tämä helpottaa työskentelyä etenkin siinä vaiheessa, jos jokin ääni ei jostain syystä miellytäkään ja sille on tehtävä tiettyjä muutoksia. Kun projektissa on useita ääniraitoja, on erittäin suositeltavaa nimetä kaikki raidat erikseen ja sijoittaa tietyt äänet tietyille raidoille. Kuten muistiinpanoissakin, tavallisesti ääniraidat nimetään sisältönsä mukaan: raidat 1-3 sisältävät päähenkilön toiminnot, kuten askeleet, repliikit ja vaatteiden kahinat, raidat 4-5 voivat sisältää esimerkiksi ambienssin ja musiikin, ja niin edelleen. Tällainen järjestely pitää itse projektin siistinä ja helpottaa paikallistamaan yksittäisiä ääniä. Jos esimerkiksi päähenkilön askeleiden alataajuuksia pitää leikata, voi tälle yhdelle tietylle raidalle määrittää oman taajuuskorjaimen, joka säätelee vain tämän tietyn raidan ääniä. (Alten 2008, 392-393.)

Hilipatissa, jossa askelnauhoitteita oli suhteellisen paljon, aloitin kyllä projektini tällaisella järjestelyllä. Kuitenkin projektin edetessä kävin useaankin otteeseen nauhoittamassa lisää askeleita ja muita tehosteääniä ja asettelin ne vain oikeisiin kohtiin kuvan suhteen, raidasta niinkään välittämättä. Työn loppuvaiheessa tämä sitten koituikin suureksi

ongelmaksi, koska askeleet siellä täällä kuulostivat erilaisilta suhteessa toisiinsa ja niiden paikallistaminen pelkästään oli jo työlästä. Tästä oppineena en enää The Inspectorin leikkausvaiheessa vastaavanlaiseen tilanteeseen joutunut.

6 POHDINTA

Opinnäytetyöni tehtävänä oli selvittää niitä virheitä ja ongelmia, mitä etenkin aloitteleva foley-artisti/-äänittäjä voi kohdata työprosessin aikana. Kun olen kirjoittanut tätä tekstiä ja syventynyt enemmän omaan aikaisempiin tekemisiin, olen huomannut, kuinka paljon kokemattomuus on vaikuttanut töiden lopulliseen jälkeen. Vaikka töiden äänellinen ilmaisu ei vaatinutkaan suuria erikoisefektejä, niin olen huomannut, että ihan niiden pienien ja normaalienkin äänien tekeminen ja asettaminen suhteessa toisiinsa ei ollut niin helppoa, kuin olisi voinut kuvitella.

Lopputuloksen kannalta tärkeimpinä tekovaiheina pidän itse studioäänittämistä ja äänen leikkaamista. On kuitenkin samaan hengenvetoon todettava, että ilman kunnollista ennakkosuunnitelmaa ja aikataulutusta on hyvin todennäköistä joutua ongelmiin näissä edellä mainituissa vaiheissa. Ennakkosuunnitelman ja kunnollisen aikataulun avulla on mahdollista välttää välineisiin, tiloihin ja turhaan työhön liittyvät ongelmat, joiden kanssa itse painin turhan usein ja jotka näin häiritsivät osaltaan keskittymistä itse työhön. Äänityöt tehdään elokuvan tuotantoprosessin viimeisessä vaiheessa ennen elokuvan valmistumista ja jos esimerkiksi kuvaleikkaus on venynyt, se kustautuu sitten äänityöissä. Kuitenkaan elokuvan deadline ei voi venyä, koska julkaisuaika on monesti lyöty lukkoon jo ennen kuvausten alkua. Tästä syystä hyvä ennakkosuunnitelma ja järjestelmällinen toiminta ovat erittäin tärkeässä roolissa: aikaa kun on yleensä liian vähän.

Studiossa foley-työskentely ja äänien leikkaaminen ovat ne vaiheet, joissa pitäisi saada mielikuvitus ja luovuus valloilleen. Mielikuvitusta ja luovuutta ei kannatakaan missään nimessä vähätellä foley-työskentelyssä, sillä monesti juuri ne mielikuvituksellimmat ratkaisut saattavat olla niitä, jotka erottavat ihan kelvollisen äänen äänestä ja jotka onnistuvat nostamaan elokuvan katsojan selkäkarvat pystyyn.

Kun itse ryhdyin näihin työvaiheisiin, vaikuttivat kokemattomuuteni ja sen myötä myös aikataulut liikaa tekemiini ratkaisuihin. Aloin kyseenalaistamaan tekotapojani ja jossain vaiheessa kyseenalaistaminen vaikutti suorastaan niin, että päädyin tekemään sen kliinimmän ja monesti myös helpoimman ratkaisun niin foley-artistina, kuin myös ääniä editoidessani. Jälkeenpäin työstämiäni elokuvia katsoessani huomaankin useita kohtia, joissa olisi voitu, ellei jopa pitänyt, tehdä asiat toisin.

Kuten Kimmo Vääntinenkin mainitsee, se, että aikaa ei varata äänitöille yleensä tarpeeksi, ei välttämättä johdu äänitöiden arvostuksen puutteesta, vaan enemmänkin tietämättömydestä. Jos ei koskaan ole ollut mukana jälkiäänitöissä, ei välttämättä ymmärrä kuinka paljon työvaiheita ja työtunteja se kokonaisuudessaan ja osa-alueittain vaatii ja itsestänikin tuntui, että aika ei millään riitä kaikkeen siihen, mitä olisi halunnut vielä tehdä. Tästäkin syystä kunnollisesta aikatauluttamisesta ei missään nimessä tulisi tinkiä.

Loppujen lopuksi voisin tiivistää foley-työskentelyn olevan työtä, jossa parhaimmillaan yhdistyvät luovuus, tarkkaavaisuus, määrätietoisuus ja uskallus luottaa omiin korviin ja näkemyksiin. Kun kaikki nämä piirteet löytyvät tekijästä, voi lopputulos olla jotain sellaista mitä ei aikaisemmin ole koskaan kuultu. Se mitä näemme, ei välttämättä olekaan sitä, mitä kuulemme.

LÄHTEET

AINEISTOLÄHTEET

Hilipati 2010. Lyhytelokuva. Ohjaus: Jouko Kallio. Tuotanto: Kemi-Tornion ammattikorkeakoulu, Tornio.

The Inspector 2011. Lyhytelokuva. Ohjaus: Timo Kuronen. Tuotanto: Kemi-Tornion ammattikorkeakoulu, Tornio.

TEORIALÄHTEET

Alten, Stanley 2008. Audio in Media. 8. painos. Michael Rosenberg, Belmont.

Bacon, Henry 2004. Audiovisuaalisen kerronnan teoria. 2. painos. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki.

Findiepedia 2010. Hilipati. Luettu ja tulostettu 15.9.2011.
<http://www.findiepedia.net/index.php/Hilipati>

Gordon, Ken 2000. A Day in the Life of an Independent professional. Luettu ja tulostettu 21.9.2011. http://1099.com/c/ar/di/foley_d030.html

Honka, Jussi 2006. Foleyäänitys ja -leikkaus. Luettu ja tulostettu 29.9.2011.
<http://sound.werk23.org/foleyaanitys.html>

Kenttämies, Jouni 2006. Elokuvaäänien historiaa. Luettu ja tulostettu 3.10.2011.
http://www.aanipaa.tamk.fi/eloku_1.htm

Kenttämies, Jouni 2006. Irti 'äänien sortovallasta'. Luettu ja tulostettu 3.10.2011.
http://www.aanipaa.tamk.fi/eloku_1.htm

Kivi, Erkki 1975. Elävä ääni. Meder-Offset, Espoo.

Kivi, Erkki & Pirilä, Kari 2005. Otos: Elävä kuva – elävä ääni. Gummerus Kirjapaino Oy, Jyväskylä.

Kivi, Erkki & Pirilä, Kari 2008. Leikkaus: Elävä kuva – elävä ääni. Otavan Kirjapaino Oy, Keuruu.

Koivumäki, Ari 1993. Äänikerronta. Painatuskeskus Oy, Helsinki

Koivumäki, Ari 2005. Äänikerronnan lähtökohtia. Luettu ja tulostettu 15.10.2011.
http://www.aanipaa.tamk.fi/lahto_1.htm

Koivumäki, Ari 2007. Tehosteet. Luettu ja tulostettu 15.10.2011.
http://www.aanipaa.tamk.fi/teho_1.htm

Korpinen, Pentti & Kenttämies, Jouni. Mikrofonien suuntakuviot. Luettu ja tulostettu 28.10.2011. http://www.aanipaa.tamk.fi/analog_2.htm

Laaksonen, Jukka 2006. Äänityön kivijalka. Idemco Oy, Helsinki.

Lemmetty, Sami 2007. Audiotekniikkaa. Luettu ja tulostettu 15.10.2011.
<http://koti.welho.com/slemmett/tieto/audio.htm>

Nelson, Davia & Nikki Silva 2000. Jack Foley: Feet to the Stars. Luettu ja tulostettu 27.9.2011. <http://www.npr.org/programs/lnfsound/stories/000324.stories.html>

Punter, Jennie 2003. Film's unsung hero. Luettu ja tulostettu 5.10.2011.
<http://filmsound.org/foley/unsung-hero.htm>

Rongas, Anne 2004. Kognitiivinen psykologia. Luettu ja tulostettu 18.10.2011.
<http://www.peda.net/veraja/kotka/aikuislukio/opo/kurssit/psy/kogn>

Stinson, Jim 1999. Real-time Sound Effects: The Foley Way. Luettu ja tulostettu 24.9.2011. <http://www.videomaker.com/article/7220/>

Vänttinen, Kimmo 2011. Sähköpostihaastattelu, 26.10.2011. Haastattelu tekijän hallussa.

Yewdall, David 2003. Practical Art of Motion Picture Sound. 2. painos. Elsevier, Burlington.

MUUT LÄHTEET

Taru sormusten herrasta 2002. Elokuva. Ohjaus: Peter Jackson. Tuotanto: New Line Cinema, WingNut Films, The Saul Zaentz Company.

LIITTEET

Hilipati-lyhytelokuva

Liite 1

The Inspector lyhytelokuva

Liite 2