



TEATTERIKORKEAKOULU
TEATERHÖGSKOLAN

2012

OPINNÄYTETYÖ

Äänisuunnittelun
prosesseja
koreografia äänelle ajassa ja tilassa

ANNA MORIWAKI

ÄÄNISUUNNITTELUN MAISTERIOHJELMA



TEATTERIKORKEAKOULU
TEATERHÖGSKOLAN

2012

OPINNÄYTETYÖ

Äänisuunnittelun
prosesseja
koreografia äänelle ajassa ja tilassa

ANNA MORIWAKI

ÄÄNISUUNNITTELUN MAISTERIOHJELMA

TIIVISTELMÄ

Päiväys

TEKIJÄ Anna Moriwaki		KOULUTUS- TAI MAISTERIOHJELMA Äänisuunnittelun maisteriohjelma	
KIRJALLISEN OSION/TUTKIELMAN NIMI Äänisuunnittelun prosesseja –koreografia äänelle ajassa ja tilassa		KIRJALLISEN TYÖN SIVUMÄÄRÄ & LIITTEET 30 sivua	
TAITEELLISEN / TAITEELLIS-PEDAGOGISEN TYÖN NIMI Luovu uus			
SÄILYTETTÄVÄ MATERIAALI			
Opinnäytteen saa julkaista verkossa	Kyllä <input checked="" type="checkbox"/> x Ei <input type="checkbox"/>	Opinnäytteen tiivistelmän saa julkaista verkossa	Kyllä <input type="checkbox"/> Ei <input checked="" type="checkbox"/> x
Opinnäyte tarkastelee äänisuunnittelijan työprosessia. Keskustelussa etsitään sekä työhön vaikuttavia käytännön tekijöitä että tutkitaan luovan työn tyypillisiä ominaisuuksia. Äänisuunnittelijan tehtävä on toteuttaa teoksen auditiivinen maailma. Työskentelyä rajaavat työympäristön ja työvälineiden lisäksi äänen suhde aikaan ja tilaan, sekä äänen asema ja funktiot projektissa. Kirjoitukseen on koottu kahdeksan eri aloilla toimivan äänisuunnittelijan kuvauksia omasta työskentelytavastaan. Lisäksi on kuvattu yhtä kirjoittajan omaa äänisuunnitteluprosessia. Suunnittelun strategioita lähestytään koreografian opetuksen sanaston kautta.			
ASIASANAT äänisuunnittelu, äänisuunnittelija, luova prosessi, koreografia, äänitaide, teatteri, kuunnelma, radio, peliteollisuus, äänenkäsittely			

Sisällysluettelo

<i>1. Johdanto</i>	<i>9</i>
--------------------	----------

<i>2. Äänisuunnittelijan perustyönkuvaus</i>	<i>10</i>
2.3 TYÖVÄLINEET	10
2.4 TYÖYMPÄRISTÖ	11
2.3 ÄÄNITYÖN SUHDE TILAAN	11
2.4 ÄÄNITYÖN SUHDE AIKAAN	12
2.5 ÄÄNEN FUNKTIOISTA	13

<i>3. Ääniteoksen muotoutuminen</i>	<i>15</i>
3.1 MUUTAMIA STRATEGIOITA	15
3.2 ERÄÄN SUUNNITTELUPROJEKTIN ANATOMIA: LUOVU UUS	20

<i>4. Koreografia äänelle</i>	<i>25</i>
4.1 MUODON OMINAISUUDET KÄYTÄNNÖSSÄ	25

<i>5. Päätelmät</i>	<i>28</i>
---------------------	-----------

<i>6. Lähteet</i>	<i>30</i>
-------------------	-----------

1. Johdanto

Tämän kirjoituksen tarkoitus on tarkastella äänityön tekemistä prosessina. Idea lähti lopputyöni taiteellisesta osiosta 'Luovu uus,' joka käsitteli taiteellista prosessia tekijän näkökulmasta, sekä tarpeesta hankkia itselle jonkunlainen oma konsensus jonka sisällä työskennellä.

Taiteen ja luovan työn mystifiointi tuntuu olevan yleistä. Paganini saa paholaiselta innoituksen, ja tulkitsee sen viulullaan. Toki yleisesti tiedetään mitä äänisuunnittelija tekee, mutta silti huomaa törmäävänsä epämääräisiin ilmauksiin ja käsityksiin: 'Jokainen projekti on aivan omanlaisensa.' 'Katson, mitä syntyy.' 'Luovuutta ei voi opettaa.' 'Jokainen oppii itse kokeilemalla.' 'Harjoituksissa soitan läppäriltä jotain.'

Tietenkin kyseessä on työ, joka syntyy tekemisen kautta, eikä analysoimalla. Ja kenties ei ole tarpeen eritellä manuaalisia perustoimintoja ja käydä läpi ohjelmoinnin yksityiskohtia. Mutta onko äänisuunnittelu osittain jollain mystiikan asteella ja oletetaan että uskottavuus katoaa jos siinä on tunnustettuja preferenssejä tai metodeja? Tosiasiassa työprosessi kenties etenee aika samalla tavalla siitä huolimatta että projektien sisällöt tai käytetty tekniikka vaihtuvat.

Ei kai työ ole arvokkaampaa siksi että itse keksii pyörän? Jos saisi jo jostain valmiina pyörän niin ehtisi rakentaa vankkurit? Haen lopputyössäni siis ammattitaitoa ja -konsensusta sieltä missä sitä on, eli haastattelen kahdeksaa Suomessa toimivaa eri alan äänisuunnittelijaa. Tarkoitukseni on hahmotella kokonaisnäkemystä siitä miten suunnitteluprosessi kulkee ja minkäläisten raamien sisällä työ tehdään. Etsin itseäni varten työkaluja, avarampaa näkemystä ja laajempaa tietoisuutta alasta. Tarkoitukseni on muutaman käytännön esimerkin kautta lähestyä ja tarkastella äänisuunnittelijan työtä, ei niinkään päätyminen tiettyihin johtopäätöksiin. Tutkielman keskustelu syntyy haastatteluissa esille nousseiden aiheiden pohjalta.

2. Äänisuunnittelijan perustyön kuvaus

Suunnittelu on järjestäytyneen luomisen prosessi, jolla on ennalta määriteltyjä tavoitteita tai funktioita.¹ Tony Gibbsin mukaan äänisuunnittelijan rooli on kontrolloida kaikkea sitä mitä kuullaan.² Rajatun toimeksiantonsa sisällä, äänisuunnittelija toteuttaa kulloisenkin projektin auditiivisen maailman.

2.1 TYÖVÄLINEET

Ari Lepoluoto kritisoi Teatterikorkeakoulun Valo- ja Äänisuunnittelun laitoksen seminaarissa 28.10. 2010 yleistä tendenssiä erotella tekniikka ja taide toisistaan. Hän vertaa tilannetta siihen, että jos laulajalle laulutekniikka on hänen työvälineensä jolla luoda taidetta, äänisuunnittelijalle tekniikka on yhtä konkreettinen väline jota ilman taidettakaan ei ole. Tietenkin kummassakin tapauksessa on mahdollista tehdä taidetta hyvin spontaanein keinoin ilman vuosien skaalaharjoittelua tai äänisoftan perusteellista hallintaa.

Vaikka tekniikka usein ehdottaa ratkaisuja ja tekotapoja ja tarjoaa jopa valmiita sapluunoita, ihminen on se joka tekee valinnat ja suunnittelutyön. Toivon mukaan en itse sorru luovan työn mystifiointiin sanoessani että kapasiteetti painia oman työn sisäisten kommervenkkiä kanssa on taito mitä tarvitsee kun tekee yksin suunnittelutyötä. Äänitekniikan lisäksi työvälineinä ovat suunnittelijan omat voimavarat: kokemus, työtapa, esteettiset näkemykset, sekä mahdolliset erityistaidot kuten musikaalisuus ja soittaminen.

Juhani Liimatainen mainitsee Rondo Classic-lehden äänisuunnittelua käsittelevässä artikkelissa soittimikseen '1900-luvun periodisoittimet,' tarkoittaen esimerkiksi mikseriä, efektilaitteita ja syntetisaattoreita.³ Jos sitä mitä yleensä nimitetään tekniikaksi kutsutaankin soittimiksi, kuunteleeko yleisö ääntä eri tavalla? Tekijälle itselleen työkalupakki on äänitettyjen tai lainattujen äänien, olemassaolevien tai itse keksittyjen soittimien, tekniikan,

¹ <http://www.micpool.com/MANIFESTO.html>

² Gibbs *The Fundamentals of Sonic Art & Sound Design* 2007, 37.

³ Erkki Lehtimäki Rondo Classic 1/2012, 42.

esiintyjien, esitystilan, äänentoiston sekä muiden vaihtuvien aineosien hybridi.

2.2 TYÖYMPÄRISTÖ

Äänisuunnittelija hankkii materiaalinsa tuottamalla sen elektronisesti, nauhoittamalla itse sekä hakemalla äänikirjastoista, omia työtapojaan ja mieltymyksiään seuraten, sekä sen mukaan kuin kussakin mediassa tai yksittäisessä projektissa on ekonomista tai järkevää toimia.

Työympäristö asettaa raamit muokkausprosessille, ehdottaen suunnittelijalle työmetodeja, äänimateriaalia, tyylillisiä ja sisällöllisiä ideoita ja rakenteita. Työnantajan studiolla käytössä oleva tekniikka määrittää usein äänisuunnittelijan käyttöliittymän ja vaikuttaa siis jossain määrin lopputulokseen. Toisaalta freelancerille oma kannettava on tärkein työkalu, jolla äänitetään, editoidaan, ja jolta demotaan materiaalia ja ajetaan esityksiä.

Lisäksi on vielä äänisuunnittelijan fyysinen paikka: onko hän teatterissa esiintyjänä tapahtumien keskellä vai näkymättömänä nurkassa? Työskenteleekö hän kotona, vai mediakonsernissa muista samanaikaisista projekteista tietoisena? Jos tarkoitus on päivittäin soittaa jotakin muille kuultavaksi ja kokeiltavaksi, tulos on varmasti erilainen kuin silloin jos työskentely tapahtuu etupäässä yksin ja eniten palautetta saa itseltään. Suunnittelija voi hypätä asemoidulle paikalle suuren tuotannon kyytiin, tai kehittää ja fyysisesti rakentaa kaiken itse konseptista esitystilaan.

2.3 ÄÄNITYÖN SUHDE TILAAN

*'...having created a sound, we need to present it.'*⁴

Äänellä on monikerroksinen suhde akustiseen tilaan. Jokaisella yksittäisellä äänellä ja äänityksellä on akustinen tila, ääniraitaan voidaan efektoida haluttu tila tai tiloja, ja lisäksi on vielä tila jossa ääni soitetaan. Tallennetun äänen mukana kuulijalle välittyy informaatiota paikasta jossa ääni on tallennettu, äänittäjästä ja hänen asemoinnistaan, äänityksen laadusta ja käytetystä tekniikasta.

⁴ Gibbs 2007, 84.

Kuunteluympäristö tai media on olennainen suunnittelussa. Se mistä ja missä ääntä kuunnellaan on kuulijan todellisuus. Äänisuunnittelua tehdään muun muassa teatteriin, radioon, elokuvaan, tanssiin, sirkukseen, peleihin, mobiiliteknologian käyttöön, teknisten laitteiden merkkiääniksi, sekä installaatioon joko itsenäisenä äänitaiteena tai vuorovaikutuksessa toisten elementtien kanssa. Laajemmin ajateltuna, myös arkkitehtuurissa ja kaupunkisuunnittelussa ääni ja akustiikka on otettava huomioon, kuten tietenkin missä hyvänsä tilassa missä on äänentoisto tai missä esiinnyttään.

Keino piirtää paikkoja tai siirtyä paikasta toiseen äänen kautta on tuttua. Lisäksi ääni voi olla kuulijalle henkinen paikka tai mielentila johon hän toistuvasti palaa, kuten peli tai radiokanava.

2.3 ÄÄNITYÖN SUHDE AIKAAN

Ääniprojektilla on oma sisäinen aikakäsitys, ja lisäksi se on suhteessa ympäröivän maailman aikaan. Aikasuhde riippuu myös kuuntelutavasta ja siitä, kuinka monta kuuntelukertaa yleisöllä on tarkoitus olla. Ajan käsite voi olla absoluuttinen, kuten radiossa. Lähetys jatkuu ja ohjelma on olemassa riippumatta siitä laittaako kuuntelija vastaanottimen kiinni tai lähteekö huoneesta. Pelin ollessa kyseessä oletettavasti pelin maailma äänineen on aina olemassa yksityisesti käyttäjää varten, ja ajan kulumisen jatkuu siitä kun pelaaja vierailee pelissä uudelleen.

Kuuntelukokemus voi myös olla ainutkertainen, jolloin katsoja/kuulija ei oleta tulevansa esityksen todellisuuteen toista kertaa. Tietysti esimerkiksi teatterissa tekijät toistavat esityksen ilta illan perään sovituissa puitteissa. Teatteri onkin tiukasti sidottu ajan määreisiin: alku, loppu, juonen kulku, esitysaika, esityskausi.

Äänellä ajan voi pysäyttää, tai jonkun tapahtuman voi uskotella kestävän tuntikausia. Äänellä voi luoda takaumia, tai ennustaa tulevaa. Ääni kuvastaa aikaa esimerkiksi kestoilla, tempoilla, tiheydellä, toistolla, tai näiden ja muiden elementtien kontrasteilla. Se, kuinka pitkiä linjoja äänellä kannattaa tehdä on myös riippuvainen kuuntelutavasta, esimerkiksi teatterissa kuulija on jo 'napattu' kadulta näytelmän vangiksi, joten äänellä voi rakentaa laajoja juonellisia kehittäjiä ja suurta dynamiikkaa.

2.4 ÄÄNEN FUNKTIOISTA

Tyypillisessä projektissa äänisuunnittelijan tehtävä on muodostaa oma visionsa tilaajan, työryhmän, tai ohjaajan toiveiden pohjalta, ja sovittaa ääni projektin muiden elementtien kanssa toimivaksi kokonaisuudeksi. Siksi viimeinen äänityön määre jonka haluan tässä tuoda esille on äänen mahdolliset funktiot yksittäisen projektin sisällä. Tällä tarkoitan äänelle asetettuja agendoja, joita voi olla useitakin, joko alunperin määriteltyjä, tai työskentelyn jo alettua sisältä päin aukeavia. Joskus niitä ei ole harkittu tai nimetty verbaalitasolla, vaan ne otetaan tuntuman pohjalta mukaan. Mainitsen muutamia esimerkkejä siitä mitä ääni voi laaja-alaisemmin tehdä sisällön välittämisen lisäksi.

- Ääni tekee kuulijan fyysiseksi. Äänen kautta tilan ja etäisyyksien havaitseminen on kaikille eläimille ominainen elossapysymisstrategia.
- Ääni esittää arkkityypisiä merkityksiä. Useimmat osaavat tulkita esimerkiksi seuraavia äänen symboleita: fanfaari, ukkonen, koputus oveen, linnunlaulu, laukaus, iloinen musiikki, kirkkourut.⁵ Yhä useammin symboleita esitetään myös muilla, tunnistamattomammilla äänillä joilla on samankaltaisia akustisia ominaisuuksia kuin esimerkiksi edellämainituilla. Äänen symboliikka liittyy vahvasti kulttuuriperintöön.
- Äänellä merkitään olennaiset asiat ja annetaan niille identiteetti. Esineellä, henkilöllä, tapahtumalla tai paikalla voi olla selkeä äänellinen ele tai tyyli joka paitsi kiinnittää kuulijan huomion, kertoo kohteestaan. Tämä toimii erityisesti pelien, laitteiden, tai mainonnan piirissä.
- Ääni luo siltaa alitajuntaan. Usein yksi yleisimmistä äänen funktioista on herättää mielikuvia jotka eivät syntyisi vain nähdyn pohjalta, tai puhutusta tekstistä. Näin ääni voi esimerkiksi välittää vastakkaista informaatiota kuin kuva tai repliikit. Äänen tuomat dimensiot voivat tehdä julkisestakin tapahtumasta yksityisen, varsinkin nyt kun äänentoistolla voi tuoda hiljaisetkin äänitapahtumat lähelle kuulijaa.

⁵ Brown *Sound: A Reader in Theatre Practice* 2010, 36.

- Ääni demonstroi lukuisia kokemuksen tasoja samanaikaisesti.⁶ Esimerkiksi äänellä voi samalla viitata menneeseen, näyttää konkreettinen tapahtuma tässä hetkessä, ja kertoa henkilön mielentilan muutoksesta.
- Ääni luo imagoa, estetiikkaa ja nostalgiaa. Ääni kertoo kuulijalle millainen maailma on ja millainen tämä itse on, ja kenties houkuttelee kuulijan takaisin kuuntelumediaan tai ympäristöön.

Äänen ei suinkaan tarvitse olla kerrontaan integroitu vaan se voi olla itsenäinen, jopa riippumaton teoksen muista osatekijöistä.⁷ Kun kaksi tai useampia elementtejä laitetaan yhteen, syntyy kokonaisuus, vaikka sitä ei alunperin olisi laskelmoitu.

⁶ Sellars, "Foreword by Peter Sellars". Kaye, Lebrecht *Sound and Music for the Theatre: the art and technique of design* 1992, X.

⁷ Lehtimäki *Rondo Classic* 1/2012, 42.

3. Ääniteoksen muotoutuminen

On aika laskeutua käytännöllisemmälle tasolle. Minkälainen prosessi äänityö sitten on tekijän näkökulmasta? Tarkastelen tässä haastatteluiden pohjalta äänisuunnittelijoiden omia havaintoja työstään. Kerron myös lähemmin yhden oman työni tekoprosessista.

3.1 MUUTAMIA STRATEGIOITA

Peliäänisuunnittelijat Richard Lapington ja Ville Sorsa kertovat, että äänen tärkein funktio pelissä on välittää informaatiota ja vihjeitä pelaajalle. Tarkkaan harkittua äänimateriaalia kootessa on saatava vangituksi kyseisen pelin syvin olemus. Lisäksi äänityön eteneminen on sidoksissa muun työn etenemiseen, ja ääntä on usein tarpeen tuottaa sitä mukaa kun pelin osioita valmistuu animaattorielta ja ohjelmoijilta. Richardin työ audioleadina tarkoittaa että hän delegoi tehtävät ääniosaston sisällä. Kaikki kokeillaan moneen kertaan, ja äänen soveltuvuutta testaavat sekä äänisuunnittelijat että viralliset testaajat. Pelin sisältöön tai tyyliin vaikuttavat suuremmat muutosehdotukset on keskusteltava yhtiön creative directorin kanssa. Pelin menestyminen markkinoilla riippuu suureksi osaksi sen saamasta kritiikistä Metacritic-sivustolla⁸, ja siksi selkeä brändäys, sekä benchmarking⁹; jatkuva uudistuminen ja ideoiden etsiminen muun muassa elokuva- ja TV-maailmasta on suotavaa.

Audio toimii saumattomassa yhteistyössä kuvan kanssa, luoden yhtenäisen virtuaalisen maailman. 3D-pelissä äänen spatialisaatio on osittain automatisoitu sen mukaan missä päähenkilö on tai missä esineet sijaitsevat. Ääniraidassa on usein useita kerroksia, esimerkiksi ambienssi, musiikki, dialogi ja pisteäännet, jotka kaikki ovat eri osissa stereokuva. Koska äänen kulku riippuu pelin etenemisestä ja näin äänen etenemiseen ei voi vaikuttaa kuin osittain, on tärkeää koota sellainen äänipankki joka on yhtenäinen kokonaisuus mutta jonka sisällä on variaatiota esimerkiksi äänen taajuuksien ja terävyyden suhteen. Richard Lapington mainitsee toiston ja muuntelun olevan tärkeää. Usein on tehtävä useita samankaltaisia taustoja joissa on sen

⁸ <http://www.metacritic.com/>

⁹ Wikipediassa esitetty suomennos : esikuva-analyysi/vertailuanalyysi
<http://fi.wikipedia.org/wiki/Benchmarking>

verran variaatiota että pelaajan mielenkiinto pysyy yllä, mutta hän voi silti yhdistää taustan aina tiettyyn paikkaan, tilanteeseen, tai pelihenkilön tilaan.¹⁰

Kim Wirtanen Radio Novalta ja Kimmo Saarelainen Nelonenmedialta kertovat äänityöstään viihteellisessä mediassa. Tyypillinen ääniprojekti, kuten mainossarja tai kuunnelma on työ, joka tehdään tilaajan toimeksiannosta asiakkaan tarpeeseen sopivaksi. Saarelaisen mukaan työssä tunnustetaan brändiä eli tehdään sellaista kun nähdään tuotteen tarvitsevan.

Omintakeisuus ja valtavirrasta poikkeaminen on suotavaa, vaikka toki tuotetta vertaa muihin vastaaviin ja hakee eroavaisuuksia.¹¹ Samaten Kim Wirtanen sanoo että radiokanavan yleisen tyylin raameissa hänellä on melko vapaat kädet. Asiakkaan tilaus, kuulijan oletettu intressi ja käytettävissä oleva aika on äänimateriaalia, sisältöä ja tyyliä määrittävä tekijä, ja suora kommunikointi ja selkeän viestin välittäminen tai selvän mielikuvan luominen tärkeää. Olettaen että kuuntelija kuulee kuunnelman tai mainoksen työpaikallaan tai autossa, kuuluvuuteen erilaisissa olosuhteissa tulee kiinnittää huomiota. Wirtanen kertookin, että monien mainosasiakkaiden mielestä puheen - ja muu äänimateriaalin - voimakkuus ei koskaan voi olla liian lujalla. Huumori on aina toimiva ja usein pyydetty keino, kuitenkin huumorin tyyli ja aste on harkittava kanavan profiilin mukaisesti. Hän lisää, että verrattuna esimerkiksi Radio Rockiin huumorin on oltava vähemmän rankkaa ja sellaista joka sopii myös lasten kuultavaksi.¹²

Antti Ikonen kertoo teatteri, tanssi- tai muun näyttämöesityksen äänityöstä. Äänisuunnittelua aloittaessa hänelle on tärkeää määrittää millaisessa tunneavaruudessa teoksessa liikutaan: millä dramattisuuden tai minimaalisuuden asteella operoidaan, missä määrin on tarkoitus rajata asioita, tai hyödyntää konkretiaa. Tärkeää on myös hahmottaa käytettävissä oleva tekniikka ja tapa jolla äänet ajetaan esityksessä. Työprosessin alussa mietitään teoksen maailma ja tematiikkaa, henkilöhahmoja sekä esitystilaa. Akustisten ominaisuuksien perusteella valitut äänilähteet, näiden äänitys ja soittimien kokoaminen äänisarjasta, on usein ollut keskeinen työkalu. Hänelle äänisuunnittelussa yhdistyvät ruuanlaitto, arkkitehtuuri tai maisema-arkkitehtuuri ja tarinankerronta. Audiota keitetään, paistetaan ja pilkotaan luovassa prosessissa. Kuten ruuanlaitossa, tekijälle kehittyy ymmärrys siitä

¹⁰ Haastattelu tammikuu 2012.

¹¹ Sähköpostihaastattelu elokuu 2011.

¹² Haastattelu elokuu 2011.

mitä tietyistä raaka-aineista voi valmistaa, ja kauanko aikaa valmistukseen tarvitaan. Lisäksi voi aina kokeilla uutta. Tilaustöitä tehdessä on oltava näkemys siitä millä aineksilla päästään tiettyyn lopputulokseen. Ikoselle äänen kokonaisuus on seurausta näyttämön tapahtumista, mutta teoksessa hyödynnetään teemoja tai kiinnekohtia ja kuljetaan suunnitellusti eri äänitilojen läpi.

Ikonen mainitsee, että alun jälkeen äänityössä voi olla pitkään näennäistä tyhjäkäyntiä ja kokeilua. Harjoituskauden alussa ohjaaja on yleensä niin keskittynyt muuhun että ei vielä kuuntele ääntä, tällöin on hyvä aika tehdä omia kokeiluja ja kuunnella. Yhtäkkiä esityksen runko on pystyssä, ja loppujen palasten lyöminen paikoilleen käy hyvin nopeasti. Lopuksi Ikonen miksaa ääneen esitystilaan, ihanteena ääni joka on tilassa orgaaninen kokonaisuus.

Yleensä teoksen estetiikka lähtee teoksen maailmasta ja siitä mitä alussa yhdessä työryhmän kanssa sovitaan. Työryhmän kanssa työskennellessä on tärkeää selvittää ryhmäläisten toiveet mahdollisimman varhaisessa vaiheessa, ja varautua siihen että nämä muuttuvat. Äänisuunnittelija oman alueensa asiantuntijana löytää toisten ehdotuksista mahdolliset heikot kohdat, ja selittelyjen sijaan myy oman ratkaisunsa ryhmälle. Mitä kauemmin tekee äänitöitä, sitä paremmin työn osaa suunnitella jo päässään niin että aika tietokoneella ja studiossa vähenee. Ikosen mukaan tärkeintä ei ole olla paras tai omaperäisin vaan se, että on luotettava työryhmän jäsen, joka pysyy aikataulussa ja budjetissa.¹³

Interaktiivisten ääniteosten tekijänä tunnettu Marianne Decoster-Taivalkoski kertoo työnsä olevan äänellä leikkimistä, sen kuuntelua, ja merkitysten luomista. Abstraktin idean sijaan hän sanoo lähtevänsä liikkeelle materiaalista. Hän sanoo että työskentely on tutkimusmatka jossa poimitaan kiinnostavat äänilöydöt. Hänelle akustiset äänet ja niiden luontainen kerroksellisuus, yksityiskohtaisuus, rikkaus ja monimutkaisuus, sekä äänessä kuultavat materiaaliset elementit ovat tärkeitä. Ääni on materiaalia jota veistetään. Interaktiivinen ympäristö kehittyy äänimateriaalin muokkamisen yhteydessä. Hän kertoo työstävänsä yleensä pienempiä osiota ja testaavansa niitä erikseen. Ohjelmointiin kuluu paljon aikaa, joten hän joskus hän pitää parempana ulkoistaa joitain siihen kuuluvia tehtäviä.

¹³ Haastattelu tammikuu 2012

Decoster-Taivalkoski sanoo töidensä olevan ihmisille suunnattuja, niin että yleisön ei tarvitse muuttaa käytöstään tekniikkaan sopivaksi. Hän sanoo luonnon monimutkaisuuden jäljittelyn olevan hänen tapansa käyttää digitaalista mediaa. Tällöin luonnollisuus ja koneellisuuden poisto on ohjelmoitava järjestelmään. Tekniikka toimii ihmisen ehdoilla, niin että ihminen itse on vapaa. Ihminen aistii teoksen kokonaisvaltaisesti. Ääni avaa hänessä kuvia. Ääni voi muuttua kinesteettiseksi ja tuottaa kehollisia kokemuksia. Äänellä on oma mielikuvitus, jossa kuuntelija muokkaa omat maailmansa.

Decoster-Taivalkoski kertoo että hänen tapanaan on työstää teoksia versioina: interaktiivisuutta täytyy testata yleisöllä. Tapa on yleinen muotoilun alalla, jossa konseptia muokataan yhä uudelleen keräämällä siitä palautetta, ja parantamalla olemassaolevaa versiota. Hän kertoo, että konseptin rajaaminen, tutkimus ja testaus on olennaista jo ennen varsinaista työn aloitusta, tietääkseen onko suunnitelma ollenkaan toteutettavissa. Apurahatyön ollessa kyseessä alkuperäisen idean on oltava vedenpitävä. Interaktiivista teosta aloittaessa voi hahmotella struktuurilinjat, mutta lopputulos on jätettävä sopivan avoimeksi. Usein deadline lähestyessä on tarpeen pienentää ambitiota: yksinkertaistaa teosta ja tiivistää asioita.¹⁴

Tiina Luoma on pitkään työskennellyt Ylen Radioteatterilla kuunnelmantekijänä, ja hän kertoo esimerkkinä Talvipuutarha- kuunnelman teosta. Kyseisessä työssä Luoma toimi myös ohjaajana, joten hänellä on tavallista suurempi työsarka, hän on valinnut kirjan ja dramatisoijan jonka kanssa hän on yhdessä työstänyt tekstin kuunnelmaversiota. Kuunnelma tehdään käsikirjoituksen pohjalta, joten tekstin luku ja siitä heräävien ajatusten työstäminen on yleensä keskeinen tapa lähestyä teosta. Käsikirjoitukseen voi tehdä merkintöjä ja kommentteja. Teoksen maailmaan kuuluvien asioiden keräily on tärkeää. Luoma sanoo hakevansa avoimin mielin vaikutteita esimerkiksi videosta, tanssista, kuvataiteesta, tai jokapäiväisistä tapahtumista. Hän sanoo mielikuvien olevan hänelle tässä vaiheessa voimakkaampi työväline kuin esimerkiksi käsikirjoitus.

Haastattelussa Luoma sanoo ajatelleensa Talvipuutarhaa ajan ja kielen tilana, jossa on huoneita. Luoma mainitsee myös kirjoituksessaan 'Kuunnelman arkkitehtuuri ja huonejako' rakentavansa teosta kuin taloa.

¹⁴ Haastattelu tammikuu 2012.

Kohtauksilla tai huoneilla on ominaisuuksia kuten väri, lämpötila, tai valaistus. Luoma sanoo, että juonen matkan alusta loppuun voi esittää lukemattomissa muodoissa suorasta viivasta labyrinttiin.¹⁵

Luoman mukaan tärkein yksittäinen objektiivinen työ on maksimaalisen hyvän äänitys. Äänitysaikaan, tässä tapauksessa viiteen päivään 50 minuutin kuunnelmaa varten, on mahdollista kaikki näyttelijöiden äänitykset ja mahdolliset lokaatioäänitykset. Näyttelijöiden ohjaus ja asemointi on toteutettava siten, että se antaa näyttelijälle mahdollisimman hyvät raamit toteuttaa aiottu vaikutelma. Äänityksen määränpää on teoksen tunnemaailman toteutus keinolla millä hyvänsä. Intuitio on arvokas työkalu, ja myös virheet voivat tuoda jotain uutta. Äänityksessä yhdistyy varmuus siitä mitä tekee yhdistettynä riskinottoon. Suunnitelman seuraamisesta ja toteuttamisesta huolimatta lopputulos on aina mysteeri.¹⁶

Timo Anttila kertoo havainnoistaan muun muassa elokuvien, mainoksien ja pelien äänisuunnittelussa. Hänelle ammatti on sekoitus luovaa työtä ja perusjärjestelmällisyyttä, jossa mennään 'lapiolla sisään ja kuokalla ulos,' ensin heitellen ideoita ääniraidalle ja sitten karsimalla niistä ylimääräiset pois. Hän mainitsee ensimmäiseksi varmistavansa että perusasiat toimivat: dialogista on saatava selvää, ja arkisten elementtien on oltava niin uskottavia että ne eivät pomppaa esiin ääniraidalta. Draamalliset elementit ja fiilistely tulevat tämän jälkeen. Kerronnalliset ja syventävät elementit voivat olla hyvin hienovireisiä, esimerkiksi tietyn linnun käyttö atmosfäärin osana. Kokonaisuus syntyy tekemisen tuloksena, samoin työnteossa muodostuu ajan kuluessa rutiineja ja käsitys toimivista lainalaisuuksista. Parhaat ideat saattavat syntyä liikkua mukavuusalueen ulkopuolella.

Anttilan mukaan mainokset ovat - kuten popkulttuuri - yhden aikakauden juttuja, joten niissä halutaan usein tehdä kaikki voitava huomion saamiseksi. Mainoksesta tehdään usein äänidemoja jo kuvan offline-version leikkausta varten, näin ääniraita ja kuvakerronta ovat toimiva kokonaisuus. (Näin toimitaan myös elokuvan ääniraidan suhteen.) Kun kuva on lukittu, alkaa varsinainen äänityö. Työstövaiheessa ei ole liemmin aikaa haeskella ideoita - eikä yleensä tarvetta kun konsepti ja käyttötarkoitus on ennalta sovittu.

¹⁵ Luoma, 'Kuunnelman arkkitehtuuri ja huonejako,' Aro ja Viljanen (toim.) *Korville piirretyt kuvat: kirjoituksia kuunnelmasta ja äänitaiteesta* 2011, 178.

¹⁶ Haastattelu tammikuu 2012.

Joskus materiaalin saa aamulla, ja asiakasnäyttöön on valmistauduttava jo iltapäiväksi.

Hän sanoo että korvien auki pitäminen on tapa kerätä vaikutteita: näin ideoita voi saada vaikka pelejä pelatessa. Omia ideoita syntyy tietenkin myös, tosin Anttila sanoo että popmusiikissakin sointukaavat on jo keksitty. Anttila soittaa mielellään tekovaiheessa ääntä kollegoille. Idea jota kukaan muu ei ymmärrä, otetaan surutta ulos. Hänelle työskentely jossa äänityöllä on useampi tekijä ja jokainen keskittyy omaan alueeseensa on toimivin. Anttilan mukaan äänisuunnittelu on ammatti jossa tulisi pystyä toimimaan monenlaisilla työkentillä.

Anttila sanoo, että ikuisuusprojektit ja loputon testailu ei sovellu hänelle. Vaikka parametrejä ja materiaalia saattaa olla paljon, on olemassa aikataulu ja budjetti. Työn hallinnassa on hyvä osata keskittyä prioriteetteihin, ja ensisijaisesti tehdä teoksesta toimiva kokonaisuus. Vaikka työ ei koskaan ole niin täydellinen ettei siihen keksisi enää mitään lisäämistä, joskus on tultava valmista.¹⁷

4.2 ERÄÄN SUUNNITTELUN ANATOMIA: LUOVU UUS

Lopputyöni taiteellisen osan suunnittelu alkoi jo puolitoista vuotta ennen esitystä. Aloittaessani Teatterikorkeakoulun syksyllä 2008, maisterien aloitusleirillä, tapasin tanssipedagogiikan opiskelija Marja-Sisko Vuorelan. Teimme yhdessä pienen harjoitteen, jonka jälkeen hän kysyi, tekisimmekö lopputyön yhdessä. Ehdotus oli yllättävä koulutusohjelman alussa, mutta suostuin koska ajattelin että olisi hienoa työskennellä yhden ihmisen kanssa pidempi ajanjakso.

Tapasimme ensimmäisen kerran 6.10. 2008. Tiesin teoksen ideasta sen verran, että se käsittelisi taiteellista prosessia, ja että se olisi 30 minuuttia pitkä. Ensimmäisen tapaamisen tarkoitus oli katsoa, että voimmeko ylipäänsä työskennellä yhdessä. Sessioon olin valmistanut noin minuutin mittaisen miniatyyriversion lopullisesta 30 minuutin kaaresta kappaleelle: soundscape-henkinen alku jossa mm. natura-ääntä, rytmin mukaantulo ja jatkuminen, ja tuplatempo loppua kohden. Aikeenä oli toteuttaa 30 minuutissa jatkuva materiaalin ja tempon tiheneminen; tämä olisi samalla mallini yksilön

¹⁷ Sähköpostihaastattelu helmikuu 2012.

taiteellisesta prosessista. Ajatus oli käyttää luonnon ääniä, jotka jossakin vaiheessa olisivat rytmisiä, ja loppua kohden muutamaa instrumenttia. Biisi oli ylimalkainen mutta koreografi piti siitä, joten päätimme että yhteistyö on mahdollista ja jatkamme sitä.

Tapasimme tästä lähtien kerran kuussa. Työskentelylle oli sovittu tietyt säännöt. Tein aina jotain uutta jonka soitin harjoituksissa. Marja-Sisko kuunteli kappaaleen kerran ja improvisoi ensimmäisen spontaanin reaktionsa. Tanssi videoitiin. Tapaamisten välillä hän ei kuuntelisi kappaletta ollenkaan, joten harjoituksissa toivottavasti säilyisi uteliaisuuden tuntu.

Aloitettuumme tällä tavalla, jouduin itse tyhjäkäyntiin joksikin aikaa. Alkuperäinen ideani oli minusta käyttökelpoinen, kuitenkin en päässyt oikein eteenpäin siinä miten sen käytännössä toteuttaisin. Soundscape-osio ei tuntunut johtavan mihinkään, koska en tiennyt mihin se johtaisi ja miten. Siinä ei ollut helposti havaittavia rakenteita tai yksityiskohtia joihin tanssija voisi tarttua. Materiaali tarvitsi selvästi jotakin mitä siinä ei ollut. Tajusin, etten tiennyt mihin koko kappale oli menossa ja olin itse menettämässä mielenkiintoni siihen mitä olin tehnyt. Oli vaikea ajatella nykyhetkeä pidemmälle, siihen kun kappale olisi 30 minuutin pituinen, ja malttaa pysytellä alkuperäisessä suunnitelmassa. Toisaalta mieleen ei tullut mitään nerokkaampaakaan. Tahdoin myös prosessi-idean mukaisesti välttämättä tehdä kappaaleen järjestyksessä alusta loppuun hyppäämättä välillä keskelle tai loppuun.

Kuten tavallista, suurin inspiraatio on lähestyvä deadline. Ennen tapaamistamme tammikuussa 2009 keksin musiikillisen idean ja tartuin siihen. Sain ujutettua tähän ideat hengityksen käytöstä, rytmin mukaantulosta ja tyyllilajista jota kutsuin nimellä 'kiinalainen easy listening.' Oli suuri helpotus päästä eteenpäin 10 minuuttiin asti. Koreografi vaikutti tyytyväiseltä siihen että mukaan tuli rytmistä materiaalia jota hänen oli helppo lähestyä. Tunsin itsekin, että oli mahdollista päästä eteenpäin.

Tämän yhden perustavan idean mukaantulo muutti koko kappaaleen tekemistä niin, että loput osiot seurasivat melko vaivattomasti. Otin tavaksi jättää työn rauhaan melkein koko kuukaudeksi ja jatkaa sitten ensimmäisellä spontaanilla ajatuksella. Jatkoin äänisekvenssiä niin kauan kuin se tuntui hedelmälliseltä, ja lopetin siihen.

Seuraavat pysähdykset tulivat, kun noin 17 minuutin kohdalla tuntui että materiaali pitäisi nivoa enemmän yhteen kokonaisuuden luomiseksi.

Huhtikuussa 2009 rakensin aiempaa materiaalia hyväksi käyttäen osan, jossa oli enemmän kehittelyä, suunnan tuntua, sekä enemmän äänikerroksia. Tämän vaiheen jälkeen tuntui että seinä tuli vastaan, olin käyttänyt kaikki ideani. Koska olin itse juuttunut paikalleni, rakensin pienen osan jossa kappale juuttuu paikalleen, ja sekaan heiteltäviä pisteitä. Juuttumista seurasi kappaleen hajoaminen, jonka demonstroin kelaavan ja jumiutuvan nauhurin äänellä. Halusimme että kappaleessa olisi yllätys tässä noin 20 tai 22 minuutin kohdalla. Jokerielementti tuli olemaan yhden minuutin mittainen pätkä lainattua musiikkia, ja kappale arvottaisiin jokaiseen esitykseen erikseen.

Työskentelimme tällä tavoin kevään 2009 loppuun. Työprosessi oli aika erilainen verrattuna normaaliin produktioon. Olin tekemässä ääntä esitykseen jossa kaikki muu oli vielä avoinna. Muiden harjoitukset alkaisivat vasta sitten kun ääni olisi jo valmis, ja heidän työskentelynsä tulisi olemaan samantapaista kuin minun: vastaukset löydettäisiin suurimmaksi osaksi itsestä käsin. Minun oli ajateltava omaa työtäni omana kokonaisuutenaan ja tehtävä päätökset itse, sillä vaikka Marja-Sisko antoi palautetta, hän ei arvostellut tekemääni eikä pyytänyt mitään tiettyä.

Kun tapaamiset koreografin kanssa lopuivat 12.6., kokonaispituus 30 minuuttia ei ollut vielä valmiina. Jouduin pinnistelemaan että saisin nuotinnettua musiikkimateriaalin soittajien äänityssessiota varten. Kirjoitin lyhyen melodia-aiheen, ja päätin että siitä on revittävä lopun kappaleen materiaali koska muuta ei ole. En löytänyt haluamaani jousikvartettoa, joten päätin ottaa kaksi alemmaa stemmaa sellolla ja kaksi ylempää viululla. Melodiasoitimen osaan äänitin sekä kitaraa että kanteletta ja käytin molempia. Miksasin oikeat soittimet väliaikaisten midi-soittimien tilalle. Silti en pystynyt jatkamaan kappaletta loppuun, luonnostelin vain muutaman idean. Jätin kappaleen kesken ja jatkoin vasta harjoituskauden alettua tammikuussa 2010.

Työryhmässä olivat Marja-Siskon ja minun lisäksi valosuunnittelija Milka Timosaari, tanssipedagogit Erika Messo, Anna Orkolainen ja Katja Putkonen, sekä visualisoijana Ulla Leppävuori: hänelle kuului lavastu, pukusuunnittelu, ja lisäksi hänen oli tarkoitus myös piirtää. Tanssijat olivat työstäneet syksyllä omaa materiaalia ja rakentaneet niistä improvisatorisia sooloja. Prosessityöskentely tarkoitti minun osaltani tässä vaiheessa sitä, että mitään esityksen osa-alueita ei harjoiteltaisi musiikin kanssa ennen kuin ensi-iltaa

edeltävällä viikolla. Kävin siis muutaman viikon ajan itsekseni esitystilassa, suunnittelin samassa illassa äänisuunnitelua tekevän Marko Ahokankaan kanssa tekniikan joka soveltui molempien tarkoituksiin, ja harjoittelin sillä soittamista. Toin äänimateriaalin ajo-ohjelmaan ja mikksasin kokonaisuutta tilaan, ja yritin keskittyä tekstuuriin ja kontrasteihin. Samalla esityksen loppu syntyi kun itsestään, kun aikaisemmista äänistä rakentamani monikerroksiset rytmiset kokeilut sopivat ohjaajan mielestä juttuun sellaisenaan. Oikean instrumentin mukaantuominen melodiasoittimeksi midi-instrumentin tilalle oli tuntunut mahdottomalta, koska mikään äänitysotto ei ollut niin koneellinen kuin oli tarkoitus. Päätin että koneellinen voi aivan hyvin olla koneella tehty, ja modifioin midi-instrumenttiin joitain epätarkkuuksia. Esityksen loppuun rakensin rytmin kompastumisen jossa se muuttuu kolmijakoiseksi, ja loppukohtaukseen toin anekdootteja alkutilanteesta ja kuljetusta matkasta.

Kun vihdoinkin toimme erilliset osatekijät yhteen kaksi viikkoa ennen esitystä, piti katsoa mitä osista syntyy ja määrittellä niiden suhteet toisiinsa. Muutamassa kohtaa etukäteen tekemäni ääni osoittautui ongelmaksi. Korvan jo totuttua olemassaolevaan kesti pitkään ymmärtää että joku kohta on esimerkiksi suhteettoman pitkä sen suhteen mitä kohtaukseen tarvitsee lavalla. Koska ääni oli kokonaiskaari, sen muokkaaminen keskeltä tai alusta tuntui normaalia hankalammalta. Ajan käydessä vähiin isompi pensseli oli helpompi ottaa käteen ja vetää sillä mutkat suoriksi kiinnostumatta enää yksityiskohdista. Teoksen oli lavalla myös lupa olla kesken, mutta käytännössä on vaikea itse hyväksyä tätä, koska yleisö näkee asiat valmiina.

Muutama havainto työprosessista Luovu uus-kappaleessa:

- paras motivaatio idean keksimiseen on deadline
- kappaleen jättäminen joksikin aikaa tuottaa tuoreemman lähetymistavan
- keskeneräisyyden tai epäonnistumisen hyväksikäyttö kannattaa
- kannattaa kuunnella työtään ulkopuolisena ja olla valmis heittämään siitä asioita pois
- joskus jo tämänhetkinen äänimateriaali on hyvä pienin muutoksin
- jos tekee työtä erillään muusta työryhmästä voi olla että äänitys ei täydellisesti liity muuhun esitykseen
- suurin osa ajasta kuluu rajaamiseen: kokeiluun, harkintaan ja päätöksiin

Tajusin myöhemmin että olisin voinut ehdottaa äänen kautta enemmän asioita esitykseen, mutta selkein mukanaoleva elementti oli tiheneminen. Ironista kyllä, kuten suunnittelemani kappale, työ eteni sysäyksittäin ja sen työstäminen nopeutui loppua kohden. Ehkä näin tulin todistaneeksi itselleni sen mitä halusinkin yksilön taiteellisesta prosessista: prosessin teemoja ovat keskeneräisyys, toisto, harjoittelu, spontaani reaktio, ajan vaikutus, sekä äänen, liikkeen tai visuaalisen yksityiskohdan johtaminen toiseen.

4. Koreografia äänelle

Lukiessani taiteelliseen lopputyöhöni littyen koreografian tekoprosessista, huomasin yllätyksekseni että Soili Hämäläisen esittämässä koosteessa tanssin elementeistä, muutamaa sanaa muuttamalla termit kävivät yksi yhteen äänen elementtien kanssa. Esimerkiksi Labanin, Horstin, Humphreyn, Dunnin ja Hawkinsin määritelmät tanssin elementeistä ja muodosta kuvaavat melko tyhjentävästi myös ääntä. Termistö näyttäisi sopivan kaikkiin tyyleihin yhtäläisesti. Humphreyltä tanssin elementeiksi mainitaan muun muassa *sommittelu, aika ja tila, näyttämötila, dynamiikka - voima ja aika, motorinen rytmi, hengitysrytmi ja tunnerytmi*.¹⁸ Tällä sanastolla voisi hyvin kuvailla esimerkiksi teatteriesityksen äänisuunnittelua aika tyhjentävästi.

Ajattelin, että ääni ja koreografia liikkuvat sikäli samassa maaperässä, että kumpikin liikkuu tilassa ja ajassa, ja lisäksi esitystilassa tai esitysmediassa. Samoja käsitteitä voisi toki käyttää muuhunkin, esimerkiksi valoon. Tosin ehkä ääni ja tanssi molemmat lähemmin sivuavat musiikillista tai rytmillistä sommittelua: esimerkiksi äänessä ja tanssissa usein muotoillaan ja ajoitetaan fraaseja ja varioidaan niitä; valo on harvoin yhtä liikkuvaa. Toisaalta äänellä voi olla valon tapaan arkkitehtonisia piirteitä. Ei olekaan olennaista, että joku muu taiteenharjoitustapa kävisi yksi yhteen äänen kanssa, tai hakea absoluuttisia määrittäjiä sille mitä äänellä tehdään. Hain koreografian sanastosta keinoa puhua äänisuunnittelusta tavalla joka sopisi eri aloihin yhtäläisesti sopivan yleisellä tasolla.

4.1 MUODON OMINAISUUDET KÄYTÄNNÖSSÄ

Ääniteoksen sisältämistä muodoista keskustellakseni valitsin Hämäläisen kokoamasta koreografian opetuksen sanastosta seuraavat käsitteet: *toisto ja harmonia, vaihtelu ja vastakohdat, synnynnäinen muodon taju, äänifraasit ja niiden kehittäminen, muoto syntyy sisällöstä, perinteisen muodon rikkominen, siirtymä/sitominen, sattuma, juonellisuus, musiikin muotorakenteet, kohokohta, ja muotovapaus*.¹⁹

¹⁸ Hämäläinen *Koreografian opetus- ja oppimisprosesseista – kaksi opetusmallia oman liikkeen löytämiseksi ja tanssin muotoamiseksi* 1999, 68.

¹⁹ Ibid. Huom. alkuperäisessä tekstissä liikelauseet ja niiden kehittäminen.

Pyysin haastateltavilta näistä kommentteja tai esimerkkejä liittyen heidän omiin kokemuksiinsa.

- Toisto ja harmonia

Sekä Richard Lappington että Marianne Decoster-Taivalkoski sanovat käyttävänsä toistoa jossa on sopiva määrä variaatiota. Timo Anttila kertoo, että peliääntä suunnitellessa on mietittävä kuinka hyvin tehosteet kestävät toistoa, mutta esimerkiksi elokuvassa tämä ei ole niin olennaista.

- Vaihtelu ja vastakohtat:

Marianne Decoster-Taivalkoski sanoo että vastakohtien sijaan hän usein ajattelee nyansseja, kooten sarjaksi esimerkiksi saman äänityypin eri asteita.

- Juonellisuus:

Tiina Luoman mukaan kuunnelmassa äänellä muotoillaan juonta, sillä pelkkä teksti ei välitä kuulijalle kaikkea. Kuitenkin juonen matkan voi kuvata lukuisilla muodoilla. Decoster-Taivalkoski sanoo runollisuuden olevan parempi käsite hänen tapauksessaan.

- Äänifraasit ja niiden kehittäminen:

Ville Sorsan mukaan olennainen pelisuunnittelussa jossa luodaan äänipaletteja. Antti Ikonen mainitsee työstävänsä aiheita tai teemoja joilla näyttämöteoksen harjoittelukauden aikana on tilaa kehittyä tai tulla jätetyksi pois. Anttila kertoo joidenkin ääni-ideoiden kehittyvän teemoiksi vaikka sitä ei tarkemmin suunnittele.

- Sattuma:

Decoster-Taivalkoski sanoo että interaktiivisessa teoksessa kyseessä on yleensä sattuma rajatuissa puitteissa. Ville Sorsan mukaan peli on modulaarinen järjestelmä, jossa sattuma toimii tiettyjen sääntöjen sisällä. Luoman mukaan piristävä elementti, joka nykyistä helpommin tuli äänityöhön mukaan analogiaikana.

- Siirtymä/sitominen:

Lappingtonin mukaan siirtymien suunnittelu on olennaista peleissä, koska paljon on kiinni pelaajasta. Luoma kertoo suosivansa jyrkkiä leikkauksia.

- Synnynnäinen muodon taju:

Tiina Luoman mukaan muodosta lähtevä ajattelu on keskeinen osa hänen työtapaansa.

- Muoto syntyy sisällöstä:

Decoster-Taivalkoski sanoo materiaalin olevan hänen lähtökohtansa interaktiiviselle teokselle, jossa lopputulos on avoin rajatun struktuurin sisällä.

- Kohokohta

Luoma sanoo ajattelevansa kultaisen leikkauksen kaksisuuntaisesti, niin että kohokohta tai käännekohta voi olla 2/3 joko kuunnelman loppua tai alkua kohden. Usein myös kohtauksen keskellä on kohokohta tai käänne. Sorsan mukaan peleissä on paljon jännitteen kasautumista ja purkautumista, mutta tarkoitus on myös rakentaa suurempi kaari tarinankerronnalle ja tuoda loppua kohden huipentuma.

Soili Hämäläisen mukaan koreografian opetuksen tavoite on ymmärtää ja hallita koreografian teon periaatteita, taitoja ja tekniikkaa.²⁰ Päämäärä johon tätä kautta päästään on valmis koreografia. Ajatusta seuraten äänityössä voisi kehittyä keskittymällä äänen elementteihin ja muotoon, ja näin voisi päästä myös monipuolisempiin lopputuloksiin. Edellämainittuja muotoajatuksia voi soveltaa mihin hyvänsä äänen elementeistä, tilaan, sommitteluun, rytmiin, ja ne antavat heti keinot tehdä jotakin konkreettista melko vähäisellä pohdinnalla.

Tiina Luoma sanoo haastattelussa, että äänellä ja koreografialla on samankaltainen venyvä ominaislaatu: jo kuva saattaa sisältää paljon sellaista informaatiota mikä ei ole olennaista. Äänityö on useimmiten jossakin kontekstissa ja osa teoksen kokonaisuutta, mutta se mitä se sisältää ja kommunikoi on kuultavissa äänestä itsestään käsin. Douglas Kahn huomauttaa, että käsityötaito, kurinalaisuus ja virtuositeetti voisivat rikastaa äänitaidetta.²¹ Nämä vanhemmille taidelajeille itsestäänselvät arvot kuulostavat kenties huvittavilta äänisuunnittelun yhteydessä. Ja ehkä vanhemmilla taiteenaloilla on kenties perinteiden tuomaa ylimääräistä painolastia, mutta toisaalta myös kauan hiottuja ja hyväksi todettuja keinoja taitojen harjoittamiseen.

²⁰ Hämäläinen 1999, 69.

²¹ Kahn *The Arts of Sound Art and Music*, 10.

5. Päätelmät

Äänisuunnittelija tekee äänelle koreografian, joka operoi ajassa ja tilassa. Kokonaisuoto rakentuu äänellisistä elementeistä. Työssä auttavat strategiat tai toimintamallit, jotka voivat olla henkilökohtaisia tai työympäristön ehdottamia. Tekijälle äänisuunnittelu on muotoamisprosessi joka pitää sisällään mielikuvien keräämistä, ennakkosuunnittelua, kokeiluja, testausta, improvisaatiota, vuorovaikuttamista muiden taiteenlajien kanssa, käytössä olevan tekniikan ehdottamien impulssien seuraamista, palautetta työryhmältä tai itsereflektointia. Omaan työtapaan sisältyy preferenssejä käyttöliittymän suhteen, esteettisiä preferenssejä, preferenssejä materiaalin alkuperän suhteen, suhde ennakkosuunnitteluun ja improvisointiin, sekä suhde aikaan, tilaan ja presentaatioon.

Erilaiset äänen työstötavat ja työskentelymetodit voisivat ideaalisti olla kuin ideapankki, josta voi käydä hakemassa itselleen tai alkamassa olevalle projektille sopivia ratkaisuja. Monet haastateltavista kuvailivat keskeisimmiksi päätöksikseen rajaamisen, eli sen mitä jättää pois. Valmis lähtötilanne tai jonkun äänen tai tekotavan osatekijän ottaminen valmiina ideana ei luultavasti ohjaisi kopioimaan toisia, vaan ennemminkin kokeilemaan uutta ja työskentelemään ekonomisemmin. Koska itse usein päätyy ajan puutteessa toistamaan itseään, tai kaikki päätyvät joka tapauksessa omilla tahoillaan hyvin samanlaisiin ratkaisuihin, saattaisi olla hedelmällistä jakaa ideoita. Toisilta suunnittelijoilta tai toisista käytännöistä lainatut ideat voisivat rikastaa äänityötä ja tuoda lisää mielenkiintoa omaan tekemiseen, ja tietenkin nopeuttaa omaa kehitystä.

Esimerkki äänisuunnittelun ainaisen riippakiven, musiikin, piiristä: on olemassa yleiskäsitys siitä kuinka Bachia kuuluisi soittaa. Soittotapa on eräänlainen sopimus, soittajien tiedossa oleva tyyli tai tyylejä, jota voi noudattaa tai halutessaan rikkoa. Soittaja ei oletettavasti päädy optimaaliseen tulokseen eristyksissä, vaan hän voi ottaa tiedon olemassaolevasta traditiosta. Ihanteellisesti taiteen harjoittaja voisi ottaa traditiosta sen mitä haluaa ja käyttää sitä omiin tarkoituksiinsa. Tällaiset oikotiet eivät minusta ole kompromisseja yksilöllisen ilmaisun suhteen.

Eri äänisuunnittelun alojen piirissä on jo näitä oikoteitä tai sapluunoita jotka siirtyvät eteenpäin esimerkiksi samassa organisaatiossa työskentelevien

välillä. Kuitenkin nykyään kun usein työskennellään freelancerina ja tehdään vaihtelevia projekteja eri aloilla, äänisuunnittelijoiden ammattitaito ja tietämys kehittyy suureksi osaksi itsenäisesti omien kokemusten kautta. Eri alojen äänisuunnittelijoiden tiiviimpi yhteistyö voisi lujittaa alaa ja tuoda tekotavat suuremmaksi voimavaraksi kuin keinoksi saada valmis työ pöytään.

Marianne Decoster-Taivalkoski mainitsee haastattelussa, että Suomessa on näkyvissä taiteen alojen hierarkia joka osittain pohjautuu riskien minimointiin ja haluun toteuttaa oikeita arvoja. Esimerkkeinä voidaan mainita musiikki ja elokuva: edellisellä on vahva asema taiteen instituutioissa ja yhteiskunnassa, kun taas elokuva on pitkään odottanut tunnustusta.²² Äänisuunnittelu ei ole kovin laajasti tunnustettu taiteenala, ja siksi olisi suotavaa että hajallaan toimivat ammatinharjoittajat luovat keskenään oman tradition.

²² Decoster-Taivalkoski, haastattelu tammikuu 2012.

6. Lähteet

HAASTATTELUT

- Anttila, Timo. Sähköpostihaastattelu 8.2. 2012.
 Decoster-Taivalkoski, Marianne. Haastattelu 23.1. 2012.
 Ikonen, Antti. Haastattelu 9.1. 2012.
 Lapington, Richard. Haastattelu 26.1. 2012.
 Luoma, Tiina. Haastattelu 4.1. 2012.
 Saarelainen, Kimmo. Sähköpostihaastattelu 12.8. 2011.
 Sorsa, Ville. Haastattelu 26.1. 2012.
 Wirtanen, Kim. Haastattelu 31.8. 2011.

LÄHDEKIRJALLISUUS

- Hämäinen, Soili, *Koreografian opetus- ja oppimisprosesseista – kaksi opetusmallia oman liikkeen löytämiseksi ja tanssin muotoamiseksi*. Helsinki: Teatterikorkeakoulu, 1999.
 Gibbs, Tony, *The Fundamentals of Sonic Art & Sound Design*. Lausanne: AVA, 2007.
 Brown, Ross, *Sound: A Reader in Theatre Practice*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2010.
 Aro, Eero ja Mikko Viljanen (toim.) *Korville piirretyt kuvat: kirjoituksia kuunnelmasta ja äänitaiteesta*. Helsinki: Like, 2011.
 Sellars, Peter ”Foreword by Peter Sellars”. Deena Kaye and James Lebrecht *Sound and Music for the Theatre: the art and technique of design*, New York: Back Stage Books, 1992.

VERKKOARTIKKELIT

- Kahn, Douglas, *The Arts of Sound Art and Music*,
http://www.douglaskahn.com/writings/douglas_kahn-sound_art.pdf

LEHTIARTIKKELIT

- Lehtiranta, Erkki, *Tunnelmien luoja ja alitajunnan ääni*. Rondo Classic, 1/2012.

VERKKOMATERIAALI

<http://www.metacritic.com/>

<http://www.micpool.com/MANIFESTO.html>

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Benchmarking>

MUUT LÄHTEET

Lepoluoto, Ari. Puhe seminaarissa. Helsinki: Teatterikorkeakoulu, Valo- ja Äänisuunnittelun laitos, 28.10. 2010.