

Omaa ääntä etsimässä

Äänisuunnittelijana teknologian ja taiteen rajapinnalla

PEKKA KIILLÄINEN

TIIVISTELMÄ
PÄIVÄYS: 31.3.2020

TEKIJÄ Pekka Kiiliäinen		KOULUTUS- TAI MAISTERIOHJELMA Äänisuunnittelun maisteriohjelma	
KIRJALLISEN OSION / TUTKIELMAN NIMI Omaa ääntä etsimässä - Äänisuunnittelijana teknologian ja taiteen rajapinnalla		KIRJALLISEN TYÖN SIVUMÄÄRÄ (SIS. LIITTEET) 68 s.	
TAITEELLISEN / TAITEELLIS-PEDAGOGISEN TYÖN NIMI Donkey Hot (ohjaus Juho Mantere, sävellys Henri Lyysaari, äänisuunnittelu Pekka Kiiliäinen, valosuunnittelu Vilma Vantola, pukusuunnittelu Riina Nieminen, muusikot: Alekski Kaufmann, Juhana Kiiski ja Henri Lyysaari, esiintyjät: Joel Hirvonen, Lotta Kaihua, Pyry Kähkönen, Miro Lopperi, Sonja Silvander, Anna-Sofia Tuominen ja Nenna Tyni), ensi-ilta 3.4.2019 Q-teatterin vierailunäyttämöllä Puoli-Q:ssa. Täytä myös erillinen kuvailutietolomake (dvd-kansi). Taiteellinen osio on Teatterikorkeakoulun tuotantoa <input checked="" type="checkbox"/> Taiteellinen osio ei ole Teatterikorkeakoulun tuotantoa (tekijänoikeuksista on sovittu) <input type="checkbox"/>			
Kirjallisen osion/tutkielman saa julkaista avoimessa tietoverkossa. Lupa on ajallisesti rajoittamaton.	Kyllä <input checked="" type="checkbox"/> Ei <input type="checkbox"/>	Opinnäytteen tiivistelmän saa julkaista avoimessa tietoverkossa. Lupa on ajallisesti rajoittamaton.	Kyllä <input checked="" type="checkbox"/> Ei <input type="checkbox"/>
<p>Opinnäytteeni kirjallisessa osassa käsittelen omaa äänisuunnittelijuuttani, taustaani äänitekniikkona ja teknologiasuhdettani. Nämä teemat kulkevat läpi koko opinnäytteen. Työni koostuu kolmesta osiosta: henkilöesittelystä, lyhyistä kirjoituksista ja lopuksi opinnäytteeni taiteellista osaa, Donkey Hot -musikaalia, käsittelevästä tekstistä. Käsittelen omaa suunnittelijuuttani kaikissa osioissa yleisemmän pohdinnan, työhistoriani esimerkkien ja metodieni kautta. Kirjoitan kaikista aiheista hyvin henkilökohtaisesti ja olen omakohtaisuuden kautta yrittänyt selvittää omaa tekijyyttäni myös itselleni.</p> <p>Ensimmäinen osio, "Pekka Kiiliäisen elämä ja teot", toimii henkilöesittelyniäni. Käyn tekstissä läpi miten olen päätenyt suunnittelijaksi. Olen toiminut nuoruudestani lähtien hyvin monipuolisesti taiteen ja teknologian parissa. Teksti pohjustaa tulevia osioita, sillä monet nykyisistä mielenkiinnon kohteistani ovat olleet mukana jo nuoruudesta ja lapsuudesta lähtien. Osiossa selvennän itselleni ja lukijalle, miten olen päätenyt nykytilanteeseen ja miten menneisyyteni ohjaa taiteen tekemistäni tällä hetkellä.</p> <p>Toinen osio koostuu viidestä lyhyestä kirjoituksesta. Niissä esittelen työkalujani, kerron minkälaisia manereita minulla on ja minkälaiset asiat minua suunnittelijana kiinnostavat. Ensiksi avaan <i>affordanssin</i> käsitteen taiteilijoiden teknologiasuhteen kautta: työkalut mahdollistavat ilmaisun keinoja, mutta ne myös edellyttävät käyttäjältään asioita ja muovaavat ilmaisua. Seuraavaksi kerron, miksi sana <i>äänijärjestelmä</i> tuntuu minusta oikealta termiltä kuvaamaan teatteritilojen äänitekniisten laitteiden muodostamaa verkkoa. Sen jälkeen kerron tekstissä "Esitys, tila ja äänijärjestelmä", miten suunnittelen äänijärjestelmäni esitys ja esitystila edellä ja miten inspiroidun äänisuunnittelijana esitystilasta. "Soitettava järjestelmä"-tekstissä kerron, miten rakennan äänijärjestelmäni soitettaviksi, mitä tarkoitan soitettavuudella ja mitä se tuottaa esityksiini ja tekemiseeni. Sen yhteydessä kerron myös ajatuksiani omasta säveltäjyydestäni. Viimeisessä tekstissä kerron, miten olen opiskeluaikoina löytänyt prosessimaisen työskentelyn. Prosessimaisuus resonoi minussa vahvasti teatterin tekijänä ja ihmisenä. Kirjoitukset eivät pyri erityisiin väittämiini tai oppikirjamaisiin ratkaisuihin, vaan käsittelen niissä tällä hetkellä ajankohtaisia ajatuksiani ja menetelmiäni suunnittelijana.</p> <p>Esittelen lopuksi opinnäytteeni taiteellisen osuuden, Donkey Hot -musikaalin. Musikaalin tarina kertoo teatteriin työharjoitteluun tulevasta nuoresta, Jususta. Kertomuksen kehyksenä toimii teatteri, jossa pyörii Don Quijote -kirjaan pohjaava esitys Donkey Hot. Jusua haluaa näyttelijäksi ja hänen toiveensa toteutuukin, sillä teatterin ammattinäyttelijät ovat karanneet. Musikaalin biisit kertovat Jusun haaveista, teatterikoneistosta ja taiteilijana olemisen hankaluudesta.</p> <p>Samassa osiossa pohdin lisäksi äänisuunnittelijuutta musikaalissa ja musikaaligenren ominaispiirteitä yleensä. Ennen Donkey Hot -produktiota minulla ei ollut kokemusta musikaalien tekemisestä, joten keskeinen tutkimuskysymykseni produktiota tehdessä oli yksinkertaisuudessaan: mitä äänisuunnittelija tekee musikaalissa? Vertailin Donkey Hotin työprosessia aiempiin teatteri- ja musiikkiteatteriproduktioihin, joissa olen ollut mukana. Esityksemme oli kantaesitys kyseisestä musikaalista ja työstimme esitystä musikaaliproduktioksi poikkeuksellisen prosessimaisesti. Kerron tekstissä, mitä prosessimaisuus toi tekemiseen nimenomaan musikaalin kontekstissa.</p>			
ASIASANAT äänisuunnittelu, musikaali, teatteri			

SISÄLLYSLUETTELO

JOHDANTO	4
1. PEKKA KIILÄISEN ELÄMÄ JA TEOT	6
1.1 <i>Ensiaskleet</i>	7
1.2 <i>Suunta löytyy</i>	9
1.3 <i>Pyörre syvenee</i>	11

2. LYHYITÄ KIRJOTUKSIA	14
2.1 <i>Affordanssista</i>	14
2.2 <i>Äänijärjestelmästä</i>	17
2.3 <i>Esitys, tila ja äänijärjestelmä</i>	19
2.4 <i>Soitettava järjestelmä</i>	25
2.5 <i>Prosesseista</i>	29

3. DONKEY HOT – SUOMEN SUURIN MUSIKAALI TÖÖLÖN PIENIMMÄLLÄ NÄYTTÄMÖLLÄ	31
3.1 <i>Aluksi</i>	31
3.2 <i>Mitä äänisuunnittelija edes tekee musikaalissa?</i>	33
3.3 <i>Ennakkosuunnittelu</i>	36
3.4 <i>Hiljaisuussuunnittelusta</i>	40
3.5 <i>Harjoitukset</i>	42
3.5 <i>Ukkonen ja ovikello?</i>	44
3.6 <i>Donkey Hotin äänijärjestelmä</i>	47
3.7 <i>Monitoroinnista</i>	51
3.8 <i>Nappimikrofoneista</i>	54
3.9 <i>Musikaalin miksaamisesta</i>	59
3.10 <i>Yhteenveto</i>	62

LOPUKSI	64
LÄHTEET	66

JOHDANTO

Tämä opinnäyte on hyvin henkilökohtainen ja kertoo, miten minusta tuli äänisuunnittelija ja miten minä äänisuunnittelen esityksiä. Oman taiteellisen ajattelun kirkastaminen ja sanallistaminen on aina ollut minulle hankalaa, joten päätin tarttua haasteeseen ja käyttää tämän mahdollisuuden itsereflektioon.

En ole ikinä hahmottanut oman tekijyyteni pyörivän jonkun tietyn aiheen ympärillä, joten tekstin rakenne on sen vuoksi luonteeltaan fragmentaarinen. Työni koostuu kolmesta osiosta: henkilöesittelystä, joukosta lyhyitä kirjoituksia ja teosesittelystä. Kaikissa näissä osioissa käsittelen tasapainoiluani teknikon ja taiteilijan roolien välillä sekä suhdettani teknologiaan ja suunnittelijuuteen. Ne ovat minua kiinnostavia aiheita, jotka ovat pulpahdelleet esiin opiskeluaikana. Opinnäytettä kirjoittaessani yritin ruopata ne esiin kirkkaammin. Henkilökohtaisuus kulkee mukana kaikissa osioissa liimaten fragmentit yhteen.

Kirjoitan aluksi osiossa "Pekka Kiiliäisen elämä ja teot" siitä, miten olen kiinnostunut tekniikasta, tarinankerronnasta, suunnittelijuudesta ja teatterista. Monet minulle taiteellisessa työssäni tärkeistä asioista, joita pidän itsestänselvyytenä, kumpuavat lapsuuden- ja nuoruudenkokemuksistani taiteen parissa. Pidän sen vuoksi tärkeänä kertoa taustastani hieman, jotta lukijan on helpompaa hahmottaa tapaani tarkastella ääntä.

Henkilöesittelyn jälkeen avaan taiteellista ajatteluani viiden lyhyen tekstin avulla. Koitan niiden avulla selventää tämänhetkisiä kiinnostuksen kohteitani ja taiteellisen ajatteluni tapoja, jotka tuntuvat seuraavan produktiosta toiseen jollain tavalla. Käsittelen teksteissä hyvin paljon suhdettani teknologiaan. Olen löytänyt yhden näkökulman teknologiasuhteeseeni käsitteestä *affordanssi* ja avaan sitä lukijalle. Seuraavaksi kerron miten hahmotan äänisuunnittelijan työkaluni, *äänijärjestelmän*, yhteenkytkeytyneiden laitteiden verkkona. Koen äänisuunnittelijana usein työni esityksen ja tilan yhteensovittajana ja avaan siihen liittyvää ajatteluani. Pureudun siihen, miten nuoruuden haaveeni dub-musiikin miksaamisesta on johtanut siihen, että suunnittelen äänijärjestelmäni hyvin soitettaviksi ja sitä kautta ilmaisuvoimaisiksi. Lopuksi kerron

mietteitäni prosessimaisesta työskentelytavasta, jonka riemun olen löytänyt opiskeluaikana.

Viimeisessä osiossa kerron opinnäytteeni taiteellisesta osasta, Donkey Hot -musikaalin äänisuunnittelusta. Teosesittelyn lisäksi pohdin tekstissä musikaalien äänisuunnittelua yleensä ja käsittelen esimerkiksi järjestelmäsuunnitteluun, affordanssiin ja teknikon rooliini liittyviä ajatuksiani kyseisen musikaalin kontekstissa. Koen musikaalin äänisuunnittelun hyvin tekniseksi työksi, mutta keskityn tekstissä äänijärjestelmän tarkkan esittelyn sijaan kertomaan tavoitteistani valitsemieni teknisten ratkaisujen takana.

1. PEKKA KIILIAISEN ELÄMÄ JA TEOT

Tässä osiossa kerron, miten olen päätenyt äänisuunnittelijaksi. Kulkemani polku on ollut hyvin monipuolinen ja polveileva. Alustan tekstin kertomalla, miksi koen tällaisen henkilöesittelyn kirjoittamisen tärkeäksi.

Olen lukenut paljon äänisuunnittelua käsitteleviä kirjoja, jotka on suunnattu aloitteleville suunnittelijoille. En niinkään etsi äänisuunnittelua ja -teknologiaa käsitteleviä tietoisuuksia vaan enemmänkin self help -kirjallisuudelle ominaisia rohkaisevia ja intuitiiviseen toimintaan kannustavia ajatuksia. Aloittelijoille suunnatut kirjat ovat yleensä hyvin selkeitä ja ihailen niiden kirkkaita ajatuksia. Seuraava lainaus on poimittu äänisuunnittelija Victoria Deiorion kirjan *The Art of Theatrical Sound Design* johdantokappaleesta.

Tarkastelet äänisuunnittelijana jokaista produktiota omasta yksilöllisestä perspektiivistäsi ja teet sen pohjalta valinnat, joilla tuet esitystä. Juuri sinun valintasi ja niiden vaikutus esitykseen ovat ne seikat, jotka tekevät sinusta teatterintekijänä yksilöllisen. Oma reittisi taiteilijana näyttäytyy töittesi ja yhteistyökumppaneittesi myötä. Luota siihen, että reitti löytyy tekemällä kiinnostavalta vaikuttavia valintoja. (Deiorio 2019, 3, käännös kirjoittajan.)

Lukukokemus inspiroikin pohtimaan omaa reittiäni. Päätin kirjoittaa tekstin itsestäni, joka valottaisi sitä outojen sattumusten, harha-askeleiden ja paikoin myös loogisten päätösten sarjaa, joka on johtanut siihen, miten olen päätenyt äänisuunnittelijaksi ja miten menneisyyteni ehkä vaikuttaa työhöni. Olen opiskellessani tullut itsetietoisemmaksi ja hahmotan nykyään paremmin mahdollisen paikkani maailmassa. Se on yksi taidekoulussa opiskelemisen hyöty, joka ei ollut minulle enakkoon mitenkään ilmeinen.

Yritän olla kertomatta koko elämäntarinaani ja keskityn seikkoihin, jotka koen tekijyyteni kannalta olennaisiksi. Tavoitteenani on osoittaa reitti siellä, missä se on näkyvillä, mutta myös hyväksyä elämän hyvin satunnainen luonne. En todellakaan ole "aina tiennyt tulevani äänisuunnittelijaksi ja tehnyt kaikkeani tähdätäkseni siihen".

1.1 Ensiaskleet

Varhaisimpia äänitöitäni lienee kuunnelmien äänittäminen kasetille noin 7–8 vuoden ikäisenä. Kasetille tallennetut tarinat olivat minulle tuttuja satukaseteista, joita olin kuunnellut koko lapsuuteni. Muistan kuunnelleeni satuja ainakin Röllin erilaisista seikkailuista. Satukasettien kuunteleminen taisi tyssätä siihen, kun opin lukemaan. Äitini oli töissä Näkövammaisten kirjastossa (nykyisin Celia) ja siellä käyntien johdosta olin omaksunut mielestäni kaiken tarvittavan tiedon äänikirjojen tuotannosta.

Inspiraatio omiin kuunnelmakäsikirjoituksiini tuli Tenavat-sarjakuvien Ressu-koirasta, joka kirjoitti jonkinlaisia seikkailutarinoita kirjoituskoneellaan aloittaen kunkin tarinan aina lauseella "Oli synkkä ja myrskyinen yö..." Ressun lisäksi inspiraationa toimivat myös Muumi-piirretyt ja -sarjakuvat, joiden maailmasta plagioin tilanteita ja hahmoja myös omiin tarinoihini. Toistuvia motiiveja tarinoissani olivat ainakin majakat, kummitukset ja myrskylyhdyn lepattava liekki. Tarinani olivat hyvin lyhyitä, eivätkä muistaakseni sisältäneet muuta ääntä kuin puhettani.

Samoihin aikoihin isäni toi meille kotiin 33 MHz prosessorilla varustetun tietokoneen töistään. Tuolla tietokoneella opettelin myöhemmin myös ohjelmoimaan itse, mutta alkuun kiinnostavinta oli koneella pelaaminen. Monissa peleissä alkoi jo tuolloin olla äänitehosteita ja musiikkia, mutta koneessamme ei kuitenkaan ollut varsinaista äänikorttia. Sen vuoksi äänentoistona toimi tietokoneen sisällä oleva pc-speaker-kaiutin, joka oli tietokoneissa alun perin tarkoitettu vain yksinkertaisten merkkiäänien toistamiseen. Sen raastava kanttiaalto oli kuitenkin mielestäni lumoavan kuuloinen ja tutustuin esimerkiksi Civilization 1 -pelin avulla klassisen musiikin jingleihin tavalla, joka oli ajaa isäni, ex-hifistin, hermoromahduksen partaalle.

Tietokonepelit liikkuivat kaveripiirissäni disketeillä. Jonkun pelidisketin mukana minulle päätyi kopio Impulse Tracker -ohjelmasta, jolla pystyi tekemään omia biisejä ja kuuntelemaan tietysti myös muiden tekemiä sävellyksiä. Biisit levisivät tracker-käyttäjiltä toisille pienikokoisina projektitiedostoina, joita pystyi kuuntelemisen lisäksi myös muokkaamaan itse. Ohjelman käyttöliittymä oli erittäin hankalakäyttöinen, joten itse säveltämisen sijaan helpoimmalta lähestymistavalta tuntui joko peukaloida muiden biisejä tai sitten vain roiskia sekvensseriin käskyjä ja toivoa parasta. Ala-asteen musiikintuntien vastenmieliseltä tuntunut nokkahuilujen ja kanteleiden soitto ei

yhdistynyt päässäni trackereiden maailmaan mitenkään, joten se vähäinenkään koulusta saatu ymmärrys musiikin teoriasta ei hidastanut menoa. Alun free-vaiheen jälkeen kiinnostavimmalta tuntui tutkia ohjelmiston toimintaa. Oli kiehtovaa kuulla, kun teksti- ja numeromuotoiset käskyt muuttuivat tietokoneen sisällä ääneksi.

Ensikosketukseni ohjelmointiin oli tietokonepelien asetusten hienosäätäminen muuttamalla niiden konfiguraatitiedostoja tekstieditorilla. Siitä oli lyhyt matka DOS-käyttöjärjestelmän käynnistystiedostojen muokkaamiseen ja komentoriville tehtäviin lyhyisiin ohjelmapätkiin. Tutkiessani käyttöjärjestelmän sisällään pitämiä tiedostoja, törmäsin QBASIC-ohjelmointikieleen, jolla aloimme heti kavereiden kanssa rakentaa pelejä. Tekstiseikkailujen tekemisessä yhdistyivät tarinankerronta ja ohjelmoinnin teknisyys hauskalla tavalla. Pyörittelin jo tuolloin mielessäni samankaltaisia asioita kuin mitä nyt suunnittelijanakin: "Pitääkö meidän ensin kirjoittaa tarina vai luoda raamit sille?"

Muistan äänittäneeni Windows 95 -käyttöjärjestelmän mukana tulleella yksinkertaisella äänitysohjelmalla omaa ääntäni. Äänen toistonopeutta pystyi jälkikäteen muokkaamaan. Käytinkin sen myötä tuntikausia erilaisten äänitehosteiden rakenteluun. Joskus samoihin aikoihin keksin, että Walkman-kasettinahurillani pystyi skrättsäämään omistamaani Little Richardin kokoelmakasettia rajoittamalla moottorin nopeutta sormella. Koulussa nokkahuilun opetteluun sijaan innostavampaa oli tuottaa erilaisia säriseviä ja korvia raastavia häiriöääniä kyseisellä huilulla. Kaikki tällainen äänellä tapahtuva leikkiminen oli jo lapsena maailman siisteintä. Jokaisen oivalluksen jälkeen tuntui siltä kuin olisin maailman ensimmäinen ihminen, joka keksii uuden tavan väärinkäyttää laitteita.

Kaiken tietokone- ja ääninörtteilyn lisäksi harrastin lapsena ja teininä hyvin paljon ihan perinteistä nörtteilyä: roolipelejä, fantasiaminiatyyrien maalaamista ja muuta asiaankuuluvaa. Niissä kiinnostivat eepiset, toisiin maailmoihin sijoittuvat tarinat ja oma toimijuus noissa tarinoissa. Valtava määrä energiastani meni myös puumajojen maaniseen rakentamiseen Helsingin keskuspuistoon. Näin jälkikäteen ajateltuna tuntuu hienolta, että lapsena on ollut mahdollista kanavoida luovuutta niin moneen eri kohteeseen. Lapsena tehdessä en luonnollisesti keskittynyt pohtimaan tekemisen

motiiveja (pois lukien edellä mainittu "maailman siisteimpien" kokemusten tavoittelemisen) tai sitä, mitä tekemiselläni halusin sanoa. En myöskään hahmottanut oman tekemiseni kuuluvan taiteen piiriin, vaikka jonkin määritelmän mukaan taidetta nimenomaan on jonkinlaisen sisäänrakennetun pakon ohjaama luova toiminta. Huomaan jahtaavani nykyisin äänisuunnittelijana tuota samaa innostumisen tunnetta, vilpittömyyttä ja kykyä innostua uusista asioista.

1.2 Suunta löytyy

Yläasteellani Helsingin II Normaalikoulussa musiikinopetus alkoi kiinnostaa minua enemmän ala-asteen nokkahuilujen jäätyä pois. Tilalle tuli kiinnostavampia instrumentteja, kuten rumpusetti ja sähkökitara. Musiikinopettajani Pekka Tulkki oli hyvin innostava henkilö, jonka tunneilla tuntui ettei "osaamista" painotettu niin paljon kuin vanhalla ala-asteellani. Toinen sensei yläasteellani oli teknisen työn opettaja Jaakko Laiho, joka veti sähkökitaran rakennuskurssia. Laihon kursseilla rakensin sähkökitaran, vahvistimen, kaiuttimen ja Tube Screamer -säröpedaalin. Minulle laitteiden rakentaminen oli kiinnostavampaa kuin niillä soittaminen, joten Black Sabbathin riffien tapailun jälkeen soittokamat jäivät keräämään pölyä.

Yläasteikäisenä jatkoin tietokoneella ohjelmointia ja kehityin siinä kovaa vauhtia. Innostukseni koodaamiseen hiipui, sillä projektien viimeisteleminen oli liian raskasta ja ohjelmointiin olisi pitänyt alkaa panostaa tosissaan, jos olisin halunnut kehittyä hyväksi. Viimeisen pelini sain valmiiksi yläasteen viimeisellä luokalla vuonna 2002. Tein edelleen musiikkia ja ohjelmistot kehittyivät pidemmälle trackereista. Ohjelmista muistan ainakin Fruity Loopsin, jolla työskentely oli riittävän helppoa ja hauskaa. Kiinnostavinta oli tuottaa outoja ääniä ja tehdä yksittäisiä biittejä, ei niinkään kokonaisten valmiiden biisien tekeminen.

Lukion äidinkielen tunneilla minulle tuotti suuria vaikeuksia ottaa haltuun esimerkiksi essekirjoittamiseen tarvittavaa ajattelua. Esseiden sijaan halusin vain kirjoittaa tarinoita, kuten tunneilla oli aiemminkin tehty. Toisaalta kävimme koulun kursseilla katsomassa paljon teatteriesityksiä (ainakin Studio Pasilassa, Teatteri Jurkassa ja KOM-teatterissa). Eräällä kurssilla kirjoitimme myös omat näytelmät, jotka saimme ohjata.

Pidin teatterin tekemisestä hyvin paljon, mutta en ollut kiinnostunut näyttelemisestä enkä hakeutunut mihinkään harrastajateatteritoimintaan. En ajatellut minulla olevan sen kummemmin tulevaisuutta teatterin parissa.

Innostuin lukioikäisenä hyvin paljon elokuvista nähtyäni elokuvateatterissa Aki Kaurismäen elokuvan *Mies vailla menneisyyttä* (2002). Sain senkin kulttuurikokemuksen äidinkielen opettajan ansiosta. Elokuvan pienieleisyys ja tutumpiin Hollywood-elokuviin verrattuna vaatimattomampi tyyli innostivat minua välittömästi käsikirjoittamaan omia elokuvia. Elokuva tuntui jostain syystä paljon luontevammalta itseilmaisun keinolta kuin teatteri. Kenties elokuvissa minua viehätti se, että sain tehdä kaiken itse alusta alkaen eikä minun tarvinnut tanssia muiden pillin mukaan. Pakottavaa tarveitani tehdä asioita itse ei lainkaan hillinnyt tutustuminen eri alakulttuureissa toimiviin ihmisiin, lähinnä punkkareihin, joille levyjen julkaiseminen ja keikkojen järjestäminen omin voimin oli normaali toimintatapa.

Ensimmäisen lyhytelokuvani käsikirjoitin ja ohjasin lukion toisella luokalla vuonna 2003. Äänisuunnittelusta emme muiden tekijöiden kanssa vielä tuolloin ymmärtäneet mitään, mutta hiljalleen elokuvaääni alkoi vetää minua puoleensa. Syy siihen oli erittäin yksinkertainen: emme olleet tyytyväisiä dialogin äänenlaatuun ja jonkun piti alkaa selvittää, miten sitä saataisiin parannettua. Seuraavaa elokuvaa varten hankin ensimmäisen mikrofoniini, rakensin puomin kehtoripustuksineen onkivavasta, kolvasin sopivat kaapeloinnit ja yhtäkkiä huomasin olevani se tyyppi, joka äänitti elokuvat ja vastasi äänen jälkitöistä. (Ironista kyllä, dialogin lähimikityksen ja ääneen panostamisen myötä elokuvamme muuttuivat hyvin hiljaisiksi, kun aiemmin luonnostaan tallentuneet ambienssit katosivat.)

Lukiossa kiinnostukseni soittamiseen alkoi hiipua jo entisestään ja musiikin tekeminenkin oli todella vähäistä. Onnekseni kiinnostukseni elokuvaääntä kohtaan sai hyvää tukea koulun musiikinopettajalta, jo aiemmin mainitsemaltani Pekka Tulkilta, jonka vetämälle vapaavalintaiselle musiikkiteknologiaan keskittyneelle kurssille osallistuin. Kurssilla opeteltiin äänittämisen perusteita ja sen puitteissa sai puuhata omien kiinnostuksen kohteiden parissa. Muistan äänittäneeni gore-henkisiä äänitehosteita ja bändisoittoa.

Tuolloin tapanani oli tutustua musiikkiin tutkimalla kiinnostavien genrejen historiaa kirjatolkulla, ja lainasin kirjastosta runsaasti musiikkia. Koin kontekstin ja genren historian ymmärtämisen tärkeiksi kuuntelemisen kannalta. Asenteen olin omaksunut Internetin keskustelufoorumeilta, joilla keskustellessa oli tärkeää osata kirjoittaa musiikista "älykkäästi". Olin tällä tavoin päätenyt räpin ja reggaen historian kautta jamaikalaisen dubin pariin. Dubissa kiinnosti avoin ääniteknologian palvonta, jännät soundit ja se, että miksaaja olikin yhtäkkiä koko homman tähti. Miksausken ei kuulunutkaan olla naturalistinen kuva äänitystilanteesta, kuten olin kuvitellut. Näin on tietysti asian laita monessakin genressä, mutta vasta dubin soundien härskiys paljasti asian minulle. Miksaajan työ tuntui nyt olevan lähempänä shamaania kuin insinööriä. Kuten Lee "Scratch" Perry asian Arkology-kokoelmalevyn kansivihossa ilmaisee:

It was only four tracks written on the machine, but I was picking up twenty from the extra terrestrial squad. I am the dub shepherd. (Perry, 1997.)

Yhtäkkiä löysin monen asian summana taas uuden kipinän ääneen, ja aloin keskittyä äänittämiseen ja miksaamiseen. Ostin ensimmäisen kasetteliraiturin, hain koululta lainaksi mikrofoneja ja rakensin itse tarvikkeita, joilla saatoin opetella äänittämistä kavereiden bändien parissa. Olin löytänyt tavan toimia musiikin parissa säveltämättä tai soittamatta itse, ja yhtäkkiä kaikki tuntui loksahdavan paikoilleen.

1.3 Pyörre syvenee

Valmistuin lukiosta hyvin arvosanoin vuonna 2005. En hakenut sen jälkeen jatko-opintoihin, sillä yksikään koulu ei tuntunut kiinnostavalta. Sibelius-Akatemian tai Helsingin Pop & Jazz Konservatorion musiikkiteknologian koulutusohjelmiin minulla ei ollut asiaa, sillä en hallinnut mitään instrumenttia hyvin. En ollut edes varma halusinko ylipäättään opiskelemaan taidealaa, joten tuntui loogiselta vain tiputtautua pois opiskelukuvioista hetkeksi. Suoritin siviilipalveluksen vanhainkodissa, minne jäin palveluksen suorittamisen jälkeen hanttihommiin. Samalla teimme kavereiden kanssa elokuvia ja äänitysharrastuksemme lähti väestösuojan vuokraamisen ja studion rakentamisen myötä täysin käsistä. Liityin myös mukaan harrastajateatteritoimintaan päästäkseni tekemään mitä vain äänitöitä.

Härkämäinen tapani tehdä asiat itse ei siis johtanut alan kouluihin vaan toimimaan alakulttuureissa. Pää edellä tapahtunut sukellus punkin, hevin ja kokeellisen äänen – lähinnä noisen ja voimaelektronikan – undergroundiin syvensi ajatustani siitä, että DIY oli ainoa tapa toimia. Ympärilleni alkoi kertyä ihmisiä, jotka olivat yhtä innoissaan tekemisestä kuin itsekkin koin olevani. Undergroundille ominainen maaninen tekeminen sen kummemmin perustelematta sopi myös omaan tyyliini. Nyt ajateltuna se muistutti lapsuudestani tuttua tapaa tehdä asioita. Uskon, että tämä vastakulttuureissa toimiminen on vaikuttanut paljon maailmankuvaani.

Vuonna 2007 hain opiskelemaan sähköasentajaksi. Sähkölaitteiden toiminta kyllä kiinnosti, mutta lähinnä taisin ajatella oikean työpaikan hankkimisen taidehommien kylkeen olevan hyvä idea. Koulutuksen kautta päädyin töihin VR:n ratapuolelle huoltamaan junien sähköverkkoa. Pärjäsin työssä hyvin, mutta se ei sopinut minulle; kolmivuorotyö oli hyvin rasittavaa, hyvän sähköasentajan ei sovi olla kovin luova ja taiteen tekemisen rajaaminen pelkästään vapaa-ajalle ei tuntunut mielekkäältä. Hain ja pääsin opiskelemaan musiikkiteknologiaa Orimattilaan Koulutuskeskus Salpaukseen vuonna 2010 ja jäin VR:lle töihin vain loma-ajoiksi.

Orimattilassa saamani koulutus oli minulle todella arvokasta ja taitoni äänittäjänä kehittyivät. Sain purettua itseopiskelemalla mieleeni syntyneitä solmuja pois, opin kuuntelemaan tarkemmin ja ymmärsin, miten monella eri tavoin äänen kanssa voisi työskennellä. Opiskellessani jatkoin bändien äänittämistä, keikkojen miksaamista, teatterissa valo- ja äänitekniikkona toimimista sekä elokuvien tekemistä. Näinä vuosina elämä alkoi pyöriä lähes pelkästään äänitekniikan ympärillä. Kun aloin hallita teknologiaa paremmin, aloin kiinnostua yhä enemmän siitä, mitä äänellä oikeastaan haluttiin saada aikaan.

Vuonna 2013 valmistuin musiikkiteknologiksi, perustin kavereiden kanssa osuuskunnan helpottamaan työllistymistä, rakensin hienot studiotilat ja yritin työllistää itseni tekemällä äänialan töitä. Bändiäänityksistä ei kuitenkaan saanut kovinkaan paljon rahaa ja työ tuntui vain harvoin luovalta. Se, etten kokenut itseäni muusikoksi, aiheutti myös minussa outoa ulkopuolisuuden tunnetta. En juuri koskaan löytänyt yhteistä kieltä äänityssessioissa artistin kanssa voidakseni kommunikoida musiikin sisällöistä.

Toisaalta se ei ollut myöskään minun tehtäväni äänittäjänä ja miksaajana. Halusin viedä tekemistäni pidemmälle, mutta en tiennyt miten. Lyhytelokuvien tekeminen oli myös loppunut, sillä olimme vaivihkaa kasvattaneet tuotannot liian massiivisiksi ja uuvuttaviksi.

Kesällä 2014 päädyin "tekemään äänet" kaverini Sameli Muurimäen lyhytelokuvaan. Noin puolen tunnin mittaisessa muuten valmiissa elokuvassa ei ollut ääniä lainkaan ja kaikki dialogit, ambienssit, pistetehosteet ja musiikit pitäisi jälkiäänittää. Kursiessani elokuvan äänipuolta kasaan älysin, että tämänkaltainen tekeminen, äänisuunnittelu, voisi hyvinkin olla minua varten. Vaikka työ sinänsä oli kauheaa yksin puurtamista valmiin elokuvan päälle, pääsin kuitenkin olemaan luova ja kertomaan tarinaa käyttäen ymmärrystäni äänestä. Kokemus toimi kimmokkeena hakea opiskelemaan äänisuunnittelua.

Osapuilleen edellä kuvailemallani tavalla hahmotan matkani ennen teatteriaänisuunnittelijaksi opiskelua. Vaikka pyrin välttämään liikaa tarinallistamista, on se varmasti väistämätöntä näin tarinoista kiinnostuneen henkilön toimiessa kertojana. Tarinallistaminen ansiosta minun on ollut helpompi olla rauhallisena nykytilanteessani: hahmotan tilanteeni osana jotain loogista polkua, enkä vain outojen sattumuksien sarjan lopputuloksena. Äänisuunnittelun avulla pystyn taas palaamaan tarinankerronnan pariin ja yhdistämään kiinnostukseni ääniteknologiaan siihen.

2. LYHYITÄ KIRJOTUKSIA

Seuraavien viiden lyhyen tekstin avulla esittelen äänisuunnittelijan työkalujani, manereitani sekä mieltymyksen kohteitani. Pysin kirjoittamalla löytämään jonkinlaisen vastauksen siihen, miksi äänisuunnittelen esityksiä niin kuin suunnittelen. En ole löytänyt yksiselitteistä vastausta, mutta luulen ettei muusikkokaan osaa kysyttäessä perustella, miksi hän soittaa niin kuin soittaa. Nämä viisi tekstiä avaavat suhdettani omaan instrumenttiini, teatterin äänijärjestelmään, ja lisäksi kerron minkälaisesta tekemisen tavoista olen tällä hetkellä kiinnostunut.

Aluksi kerron affordanssin käsitteestä. Affordanssi kuvaa, miten teknologiat yhtäältä mahdollistavat ja toisaalta vaativat asioita ja sen myötä ohjaavat käyttäjänsä ilmaisua. Havainnollistan asiaa esimerkkien avulla. Seuraavaksi avaan käyttämäni käsitettä äänijärjestelmä, ja sitä miksi olen päätenyt käyttämään sitä. Sen jälkeen kerron esityksen, tilan ja teknologioiden liitosta, sillä näen suunnittelutyöni monesti olevan esityksen ja esitystilan yhteensovittamista. Osiossa "Soitettava järjestelmä" kuvaan, miten haluan laitteistoni tuntuvalta soitettavalta instrumentilta ja minkälaista tekemistä uskon sen tuottavan. Lopuksi avaan sitä, mitä tarkoitan prosessimaisella tekemisellä, miksi pidän siitä ja miksi prosessimaisuus tekee minulle hyvää.

2.1 Affordanssista

Opiskellessani suunnittelijaksi koin aluksi, että aiempi tietoni ääniteknologiasta rajoitti ilmaisua töissäni. Kyse ei ollut oikeastaan rajoittamisesta vaan siitä, miten minulle tutut työkalut ja taidot ohjasivat tekemistäni: "tiesin" monesti miten jokin asia kannattaisi tehdä, mikä huomaamattani teetti lisätöitä. Nämä tekemisen tavat johtivat minulle ominaiseen estetiikkaan. Esimerkiksi kun halusin kokeilla surround-miksaamisesta teatterissa, aloin tehdä kokeiluja surround-järjestelmillä ja innostuin niiden vaikutuksista. Nyt haluan väkisin toteuttaa surroundin jokaisessa esityksessä tai ainakin huomaa haikailevani sen perään. Kun sitten teen johonkin esitystilaan surround-äänentoiston työkalukseni, koen pakottavaa tarvetta käyttää sitä – huolimatta siitä, tarvitseeko esitys surroundia. Surround-ääni siis on osa taiteellista ilmaisua, halusin sitä tai en.

Luin affordanssista ensimmäistä kertaa äänisuunnittelija Antti Nykyrin artikkelin "Äänisuunnittelu ja esityksen tila" yhteydessä. Nykyri käyttää affordanssia kuvaamaan, miten erilaiset esitystilat *mahdollistavat* ja *edellyttävät* taiteelliseen ilmaisuun vaikuttavia ratkaisuja (Nykyri 2004, 111). Affordanssi terminä resonoi minussa välittömästi ja onnistui kiteyttämään omaa suhdettani teknologiaan. Sitä mukaa kun tutustuin eri työkaluihin ja työtapoihin, tulin tietoisiksi niiden avaamista mahdollisuuksista ja toisaalta ne alkoivat ohjata ajattelua.

Affordanssien tunnistaminen on ollut paitsi valaisevaa, myös hyvin epämiellyttävää: kontrolli ei ole minulla vaan työkaluni ohjaavatkin minua. Tunnistaminen on helpompaa, jos syy-seuraussuhteet eivät ole täysin omaa aikaansaannostani. Havainnollistava esimerkki kasvimaaltani, joka siirtyi hiljattain vanhempieni omistuksesta minulle: kasvimaani kohopenkkien väliin on kylvetty apilaa, joka imee maaperään kertyviä ylimääräisiä ravinteita, näyttää miellyttävältä ja toimii niitettynä lannoitteena. Kohopenkkeihin nojaava tiheä apilakasvusto kuitenkin mädättää penkin reunalaudat nopeasti ja punkit tykkäävät asua apilan seassa, joten kasvusto on pakko niittää säännöllisesti. Kohopenkkien välit ovat hyvin tiiviit eikä niittäminen onnistu viikatteella. Sen vuoksi kasvimaalla pitää olla sähkökäyttöinen trimmeri, jonka akku minun pitää aina erikseen viedä kotiin ladattavaksi, sillä kasvimaalle ei tule sähköä. Penkkien välissä kasvava apila siis mahdollistaa asioita, mutta lisäksi se edellyttää minulta valtavasti lisätöitä ja vaikuttaa kasvimaan estetiikkaan: kovaääninen suriseva trimmeri vaikuttaa paljon siihen, miltä kasvimaan hoito tuntuu.

Affordanssin juuret ovat ekopsykologian puolella. Psykologi James Gibson kehitti teoksessaan *The Ecological Approach to Visual Perception* termin *affordance*. Sanan *affordance* kantasana *afford* voitaisiin tässä asiayhteydessä kääntää suomeksi mahdollisuuksien tarjoamiseksi.

The affordances of the environment are what it offers the animal, what it provides or furnishes, either for good or ill. The verb to afford is found in the dictionary, the noun affordance is not. I have made it up. I mean by it something that refers to both the environment and the animal in a way that no existing term does. It implies the

complementarity of the animal and the environment. (Gibson 1979, 127.)

Lainauksessa Gibson esittää affordanssin vaikuttavan ympäristön ja yksilön välillä, mutta laajentaa suhteen käsittelemään myös yksilön ja esineiden sekä materiaalien välistä suhdetta. Ne tarjoavat yksilölle toiminnan mahdollisuuksia ja ovat olemassa riippumatta siitä, havaitseeko yksilö nuo mahdollisuudet. Lisäksi eri yksilöille tarjoutuu eri mahdollisuuksia. (Gibson 1979, 127–141.)

Teoreettisen filosofian professori Ingrid Brinck tarkastelee affordanssia taiteen tekijöiden näkökulmasta. Affordanssit ovat olemassa huolimatta siitä, tiedostaako yksilö niiden olemassaolon. Ne sekä lisäävät että rajaavat pois tekemisen mahdollisuuksia. Brinck toteaa, että kokenut taiteilija pyrkii tietoisesti kiinnittämään affordansseihin enemmän huomiota ja sen myötä affordanssit ohjaavat sitä, *miten* ja *mitä* taiteilija luo. Työskennellessään taiteilija kehittää voimakkaan suhteen eri tekniikoihin ja työkaluihin. Ne voidaan jopa nähdä hänen kehonsa jatkeina, jotka väistämättä ohjaavat taiteilijan työn lopputulosta. (Brinck 2007, 420–422.)

Palataan takaisin äänisuunnitteluun konkreettisen esimerkin avulla: kuvitteellinen harrastajateatteriyhdistys hankkii kalliit nappimikrofonit, jotta näyttelijöiden puhe saadaan kuulumaan paremmin kesäteatteriesityksessä. Nappimikrofonit mahdollistavat repliikkien vahvistamisen, mutta toisaalta ne edellyttävät äänistä vastaavalta henkilöltä perehtymistä mikrofonien käyttöön. Lisäksi pukusuunnittelijan ja maskeeraajan pitää ottaa mikrofonit huomioon ja ne lisäävät kaikkien työmäärää valtavasti. Seurauksena voi myös olla, että yhtäkkiä esityksen muitakin ääniä aletaan voimistaa, sillä puhe ei enää jääkään jalkoihin. Lopulta koko esitys soi kovempaa kuin aiemmin. Jokainen parannusten sarja siis ohjaa estetiikkaa aina johonkin suuntaan. Samalla tavalla kaikki teknologiat, joista olen tietoinen, kasaantuvat eräänlaiseksi mahdollisuuksien ja edellytysten verkoksi. Taiteilijana se pakottaa asettamaan kyseenalaiseksi ajatuksen vapaasta tahdosta – siitä, mikä lopulta ohjaa omia taiteellisia ratkaisujani.

Affordanssi on terminä hyvin kaikenkattava. Kuitenkin sen ytimessä on yksilön suhde ympäristöön, esineisiin sekä materiaaleihin, jotka kaikki mahdollistavat ja edellyttävät yksilön toimintaa. Affordanssin käsitteen pyörittelyn myötä minussa nousee tunne

kontrollin menettämisestä: jos työkaluni ohjaavat minua voimakkaasti, niin missä menee minun ja käyttämieni teknologioiden välinen raja? Aiemmin olen ajatellut antavani työkaluille luvan ohjata omaa työskentelyäni, mutta affordanssin kautta tarkasteltuna kyse ei ole ollut minun tahdostani: työkalut vaikuttavat minuun joka tapauksessa. Tulemalla tietoiseksi tästä suhteesta pystyn suhtautumaan itsestäänselvyyksinä pitämiini asioihin kriittisemmin ja toisaalta löytämään enemmän asioita, jotka vaikuttavat minuun tekijänä.

2.2 Äänijärjestelmästä

Opiskellessani musiikkiteknologiksi perehdyin koulun studion isoon analogimikseriin. Sain kuulla, että sillä työskennellessä kaikki tekninen säätö kannattaa tehdä ennen miksaukseen ryhtymistä: kytkeä kompressorit oikeisiin kanaviin, laittaa kaikulaitteeseen sopivat asetukset, kuunnella ettei mikään ole säröllä, nollata EQ:t ja niin edelleen. Säätvaiheen tarkoitus on varmistaa, että miksatessa on mahdollista keskittyä kuuntelemiseen eikä tuolloin tarvitse käyttää aikaa työkalujen etsimiseen, kanavien järjestelyyn tai signaalireitin tutkimiseen.

Prosessin ristiriita on ilmiselvä – eihän oikeita kanavia kompressoreille, sopivia kaikulaitteen asetuksia tai ylipäätään tarvetta noille laitteille voi olla tiedossa, jollei miksaaja ole jo kuuntelemalla päätenyt johonkin ratkaisuun. Miksaamisessa on siis kyse edestakaisesta liikkeestä tarkan teknisen ja luovan työskentelyn välillä. Heti kun miksatessa päätyy johonkin ratkaisuun, vaikka väliaikaisestikin, se alkaa ohjata prosessin seuraavaa askelta. Käytännössä miksaus rakentuu siis peräkkäisten valintojen seurauksena, jotka vaikuttavat toisiinsa ja rajaavat pois vaihtoehtoja.

En ole pystynyt karistamaan pois tapaani ajatella teknistä säätämistä ja miksaamista erillisinä vaiheina. Olen musiikkia miksatessani siirtänyt analogimikserin logiikan käyttämiini äänitys- ja miksausohjelmistoihin siten, että järjestelen ja reititän niissä asioita tietyllä tavalla. Esimerkiksi miksatessani heviä summaan aina kaikki rumpuihin liittyvät kanavat samaan kompressorilla varustettuun aliryhmään, suosin laulussa tietynlaisia kaikuja ja niin edelleen. Nämä vakioratkaisuni ovat sekoitus opittuja dogmia ja omia mieltymyksiäni. Pyrin ravistelemaan näitä ratkaisujani kokeilemalla jatkuvasti

uusia työkaluja ja lähestymistapoja. Valitsemani työkalut muodostavat keskenään ympäristön, joka rajaa, mahdollistaa ja edellyttää minulta asioita.

COLONEL KURTZ

Are my methods unsound?

CAPTAIN BENJAMIN WILLARD

I don't see any method at all, sir. (Apocalypse Now, 1979.)

Taustani studiomiksaajana on aiheuttanut sen, että äänisuunnittelijana suhtaudun laitteistooni erilaisina yhteen linkittyneinä työkaluina. Ennakkosuunnitteluvaiheessa hahmottelen oikealta tuntuvan äänijärjestelmän, jolla myöhemmin harjoitustilanteissa koitan saada esityksen soimaan – olen siis siirtänyt säätö- ja miksausvaiheen ajatuksen äänisuunnittelijan työhöni. Suuri ristiriita on sama kuin miksatessa studiossa: mitä kaikkea voin päättää ennakkoon, miten haastan ajatteluani ja mihin samoihin ratkaisuihin päädyn useasti ja miksi?

Käytän tässä opinnäytteessä termiä *äänijärjestelmä* kuvaamaan kaikkia äänisuunnittelijana käyttämiäni työkaluja, jotka linkittyvät yhteen. Termi pitää sisällään kaikki laitteet MIDI-kosketinsoittimen ohjaamasta syntetisaattorihjelmistosta kaiuttimeen ja sitä myötä esitystilan akustiikkaan. Olen itse tottunut puhumaan äänentoistojärjestelmistä tarkoittaen samaa asiaa, mutta aloin kyseenalaistaa kyseisen termin mielekkyyttä törmättyäni äänisuunnittelija Victoria Deiorion tapaan puhua järjestelmistä kirjassaan *The Art of Theatrical Sound Design*:

The sound delivery system is an extension of your imagination

(Deiorio 2019, 180).

Kyseinen lainaus on poiminta järjestelmän kalibrointia ja säätöä käsittelevästä kohdasta, jossa Deiorio painottaa asian tärkeyttä suunnittelijalle: jos järjestelmä ei kuulosta siltä kuin pitää, ei työsi tule välittymään katsojille. *Sound delivery system*, laitteisto joka välittää ääntä, kuvaa paremmin äänisuunnittelijan työkalua kuin *sound reinforcement system* tai *public address system*. Suoraan käännettynä valitsemani termi äänijärjestelmä saattaisi kääntyä englanniksi muotoon *sound system*, mutta tarkoitukseni ei ole viitata jamaikalaisen DJ-kulttuurin järjestelmiin. Termi äänentoistojärjestelmä pitää sisällään ajatuksen jonkun äänen toistamisesta muuttumattomana. Suunnittelijan perspektiivistä se tuntuu liian rajaavalta tavalta kuvailla käyttämäni laitteistoa.

2.3 Esitys, tila ja äänijärjestelmä

Äänisuunnitteleminen teatteriproduktioiden lähtökohtana on usein käsikirjoitus tai raaka esityskonsepti. Tila ja suunnittelijoiden työ tulevat vasta näiden jälkeen. Esityksen tekemisen alkuvaiheessa en mieti ääntä juurikaan. Kyse ei ole tietoisesta valinnasta. En vain osaa kuvitella pelkän käsikirjoituksen äärellä, miten esitys soisi, ellei käsikirjoitus suoraan ehdota ääniä. Kun esitystä aletaan suunnitella johonkin tiettyyn tilaan, mielikuvitukseni viimeistään herää ja alan hahmottaa, miltä työn alla oleva esitys voisi kyseisessä tilassa näyttelijöiden esittämänä kuulostaa. Kuvitteluani ohjaavat voimakkaasti erilaiset tekniset ratkaisut, esimerkiksi ajatus langattomasta kaiuttimesta tai kontaktimikitetystä lavasteesta. Olen aikaisemmin suunnitellut esityksiä hyvin teknologiakeskeisesti ajatellen, että valjastan teknologian taiteeni käyttöön. Affordanssin käsitteeseen tutustumisen jälkeen olen sitä mieltä, että nuo teknologiat itsessään ohjaavat minua, tarjoavat mahdollisuuksia ja toisaalta vaativat käyttämään itseään. Teknologian hallintaan pohjautuva järjestelmäsuunnittelu on siis kietoutunut osaksi muuta äänisuunnitteluani alusta lähtien, halusin sitä tai en.

Olen tehnyt teatteria lähinnä studionäyttämöillä, löydetyissä tiloissa, ravintoloiden nurkissa ja kesäteatterissa. Tilojen väliaikaisuudesta johtuen äänijärjestelmän on joutunut joka kerta suunnittelemaan ja rakentamaan alusta asti. Järjestelmien suunnittelu on siis lähes aina ollut pakollista, jotta esitystilaan on saatu jotain vahvistettua ääntä. Koska ratkaisut on pitänyt tehdä monesti alusta saakka, olen yrityksen ja erehdyksen kautta joutunut miettimään miten erilaiset järjestelmät vaikuttavat esitykseen kokonaisuutena. Joka kerta alusta aloittaminen on pakottanut miettimään äänijärjestelmää ainutkertaisena ja kullekin esitykselle sopivana.

Teatteriteoreetikko ja -ohjaaja Jerzy Grotowski ajatteli samoin näyttämön ja katsomon välisestä suhteesta:

Jokaista uutta näytelmää varten suunnitellaan uusi tila näyttelijöitä ja katsojia varten. Tällä tavalla mahdollistetaan lukemattomat muunnelmat näyttelijän ja katsojan välisessä suhteessa.

[...]

Olenaisinta on löytää jokaiseen näytelmään sopiva katsoja/näyttelijä -suhde ja ruumiillistaa kyseinen ratkaisu vielä fyysisten instrumenttien sovituksella. (Grotowski 1965, 17.)

Äänisuunnittelua turhana krumeluurina pitänyt mies saattaa pyöriä haudassaan väittäessani hänen ajatustensa sopivan pienin muutoksin myös äänijärjestelmän suunnittelun pohjaksi.

Äänijärjestelmää koskevat ratkaisut riippuvat esityksen tarpeista: yritäkö äänellä ottaa katsomon upottavaan syleilyyn, hyökkääkö äänellä katsomoon koko näyttämöaukon leveydeltä Iron Maidenin tyylillä vai tavoittelenko kenties "luonnollisuutta" korostavaa huomaamatonta laitteistoa. Nämä esityksen äänelliset tarpeet syntyvät sen pohjalta, minkälaisen soinnin kuvittelen parhaiten hyödyttävän esitystä ja miltä me työryhmänä haluamme koko esityksen tuntuvan. Voisi siis sanoa, että suunnittelen äänijärjestelmiäni yleensä tilalähtöisesti, mutta tähtäimessäni on tukea katsojien tapaa kokea esityksiä. Äänisuunnittelija Antti Nykyri kirjoittaa äänijärjestelmän ja tilan suhteen vaikutuksesta esitykseen seuraavaa:

Äänen tilassa toistumisen tavalla on merkittävä vaikutus siihen, millaisina ne aistitaan ja koetaan sekä miten ne kytkeytyvät esimerkiksi esitystapahtuman visuaalisiin, liikkeellisiin, puhuttuihin tai materiaalisiin laatuihin. Ei siis ainoastaan oikea-aikaisina tai suunniltaan johdonmukaisina, tiedostettavia tai tulkittavia merkityksiä välittävänä ääninä – vaan pikemminkin osana esityksen moniaistista ja affektiivista taiteellisten ainesten kohtaamista. (Nykyri 2014, 115.)

Esimerkiksi äänisuunnittelemani esityksessä Glitch Itch (2016) koko esitys tapahtui Teatterikorkeakoulun liikuntasalimaiseen tilaan 531 rakennetun ison teltan sisällä. Esityksen perustilanteena prosessin alkuvaiheessa oli jonkinlainen unenomainen pysähtynyt juhlahetki. Teltta ympäröi katsomon ja näyttämön täysin, estäen sen ulkopuolisen esitystilan havainnoinnin näköaistilla. Päädyin vaimentamaan kaikki teltan ulkopuolelta kuuluvat näyttelijöiden tuottamat askeläänet paksuilla matoilla ja ympäröin teltan surround-kaiutinjärjestelmällä. Siten ympäröivän esitystilan hahmottaminen oli hankalaa kaikille aisteille ja esitys tuntui tapahtuvan ahdistavassa kuplassa.

Omien taiteellisten näkemysten lisäksi äänijärjestelmän suunnitteluun vaikuttavat esityksen muiden elementtien tilaan liittyvät tarpeet: näyttelijä saattaa hyötyä monitorikaiuttimesta kuullakseen oikean sisääntulohetken kohtauksessa tai käsikirjoitus vaatii näyttämön takaa kuuluvan tehosteen toimiakseen kirjailijan haluamalla tavalla. Joskus suunnittelutyöstäni menee iso osa näiden tarpeiden täyttämiseen, kuten esimerkiksi Donkey Hot -musikaalin teosesittelyn monitorikaiuttimia koskevasta osiosta käy ilmi.

Tilaratkaisun (katsomon, näyttämön ja lavastuksen) myötä ilmenevät tilan etäisyydet ja suunnat vaikuttavat järjestelmäsuunnitteluuni hyvin konkreettisesti. Ne määräävät suoraan sen, mihin kaiuttimia on mahdollista sijoittaa, miltä ne sen myötä kuulostavat ja miltä niistä soiva ääni tuntuu. Pidän kaiuttimien sijoittelua yhtä olennaisena kuin sitä, mikä kaiutin kuhunkin kohtaan sijoitetaan. Esimerkiksi jos ainoa mahdolliselta vaikuttava paikka kaiuttimille on esitystilan katto, tulee niiden tuottama ääni kuulumaan ylhäältä. Ilmiö on minulle tuttu kesäteatterikatsomoista, joissa katetun katsomon rakenteet tarjoavat kätevän paikan kiinnittää kaiuttimet suojaan varkailta ja sateelta. Äänen yläviistosta tulevaan suuntaan tottuu, mutta minua äänen "väärä" suunta etäännyttää näyttämön tapahtumista. Sitä voidaan käyttää myös tehokeinona: väärä suunta saa katsojan tietoisemmaksi äänistä ja esitystilanteesta.

Äänijärjestelmä soi aina jossain tilassa. Siispä lienee kohtuullista käsitellä akustiikkaa osana järjestelmää. Olen itse tutustunut akustiikkaan pakon edessä. Perustaessani äänitysstudion vuonna 2007 (toisin sanoen siirtäessäni kaikki studiolaitteeni erään kiinteistön väestönsuojaan), ostin tarkat studiomonitorit, jotta kuulisin niiden ansiosta paremmin työskennellessäni. Affordanssi on raaka peli – kaiuttimet edellyttivät minua akustoimaan tilaa, sillä paljastui etteivät pelkät kaiuttimet itsessään tekisi minua autuaaksi. Huoneen akustiikan vääristymät tekivät kriittisen kuuntelun hankalaksi. Tilan akustiikan ja äänijärjestelmän liitto alkoi avautua minulle studiotarkkaamon kautta.

Studiossa tarkkaamon akustiikka suunnitellaan ja rakennetaan kaiuttimien ympärille. Kaiuttimet asetellaan tietyllä tavalla ja akustiikassa pyritään siihen, että kaiuttimien tuottama ääni toistuisi mahdollisimman muuttumattomana (Everest & Pohlmann 2009, 355). Tarkkaamolle ideaali neutraali akustiikka on hyvin kaukana esitystilan

akustiikasta, mutta juuri tuo neutraaliuteen pyrkiminen on pakottanut minut studiota rakentaessa mittaamaan ja analysoimaan, miten erilaiset ratkaisut vaikuttavat huoneen sointiin.



Rakentamassa äänitysstudion tarkkaamo.

On mielenkiintoista, että studion tarkkaamon optimaalisesta akustiikasta keskustellessa keskitytään hyvin pieniin erimielisyyksiin, mutta "täydellisen" soittotilan määrittäminen onkin jo paljon hankalampaa. Sen vuoksi huippustudioista löytyy monesti erilaisia huoneita eri käyttötarkoituksiin: isoja kaikuvia halleja, pieniä kaiuttomia huoneita ja kaikkea näiden väliltä. Uskon, että samalla tavoin kuin studioon ei voida suunnitella yhtä yleiskäyttöistä soittotilaa, ei ole olemassa myöskään mitään yleistä hyvää teatteritilan akustiikkaa. On vain erilaisia akustiikkoja ja se on hyvä asia. Esitystilan akustiikka vaikuttaa paljon siihen, miltä esitys tuntuu.

Tohtori Frankenstein voittaa kuoleman -esityksessä (2018) esitystilana toimineen vanhan navetan epätasaisen pärekaton ja lautaseinien ansiosta esitystila oli akustiikaltaan "rutikuiva". Vahvistamattomat repliikit oli hankala saada kantamaan katsomoon saakka, mikä johti näyttelijöiden jatkuvaan huutamiseen, mistä esitys taas sai kaoottista energiaa. Jossain toisenlaisessa akustisessa tilassa treenattuna esityksen

sointi ei olisi muodostunut samanlaiseksi. Huomasimme tämän kun siirsimme esityksen myöhemmin Teatteri Takomoon. Pelkistetystä lavastuksesta johtuen tyhjä sali kaikui valtavasti ja näyttelijöiden replikointia – äänenvoimakkuutta, artikulaatiota ja toisen päälle huutamista – piti muuttaa rajusti, jotta esitystä jaksoi tai oli ylipäättään mahdollista seurata keskittyneesti. Esityksen siirto ja totaalinen muutos soundissa pakotti minut jälleen ajattelemaan tilan akustiikkaa osana äänijärjestelmää. Palaamme taas affordanssien olemukseen: ne ovat olemassa ja vaikuttavat riippumatta siitä tulevatko ne huomatuiksi.

Kuten edellä kertomastani esimerkistä käy ilmi, teatteriäänisuunnittelijana olen toistaiseksi päässyt hyödyntämään teoriatietoani akustiikasta lopulta hyvin vähän. Tilan akustiikan muuttaminen on usein liian työlästä ja kallista. Sen vuoksi työni akustiikan parissa on luonteeltaan reaktiivista, jossa pyrin sopeutumaan johonkin tilaan. Silloin käytännön kokemus erilaisten tilojen kuuntelusta on minulle hyödyksi ja osaan suhteuttaa esitystilan akustiikkaa muihin kuulemiini tiloihin. Olisi kiinnostavaa päästä soveltamaan akustiikan teoriaa teatterin kontekstissa laajemmin ja suunnitella jonkin esityksen tai esitystilan akustiikka.

Pessimistisen luonteeni takia näen projektien alkuvaiheessa esitystilat usein röykkiönä rajoitteita ja ongelmia, joita alan järjestelmäsuunnittelullani ratkoa. Ongelmakeskeinen lähestymistapani on välillä raskasta minulle ja muulle työryhmälle, mutta toisaalta sen ansiosta alan suunnitella järjestelmääni alusta alkaen tilan ehdoilla. Nykyinen taipumukseni pohtia esityksen ja tilan suhdetta saattaa siten johtua hyvin pragmaattisesta lähestymistavastani esitystiloihin. Yhtä kaikki, suunnittelu- ja harjoitusprosessin myötä tilan ja järjestelmän rajoitteet muuttuvat mielessäni niiden persoonallisiksi ominaisuuksiksi ja omiksi liittolaisikseni. Tämä rauhansopimus auttaa minua keskittymään äänen sisältöihin ja päästämään irti idealisoimani äänijärjestelmän jahtaamisesta.

On merkillepantavaa, että viime aikoina nimenomaan tilan ominaisuudet ovat ohjanneet järjestelmäsuunnitteluani laitteiston rajoitusten sijaan. Opiskellessani Teatterikorkeakoulussa olen kokenut, että käytössäni olleet työkalut eivät ole asettaneet ilmaisulleni rajoitteita ja olen päässyt piehtaromaamaan laitteiston suhteen

yltäkylläisyydessä. Tilanne on minulle poikkeuksellinen, sillä vahva DIY-taustani on ohjannut pärjäämään vaatimattomammilla laitteilla. Kun aiemmin käytössä olleita laitteita on ollut vain sen verran kuin harrastajateatterin rahakirstu on sallinut, on moni asia pitänyt ratkaista pienemmällä kalustolla luovien. Tuo tilanne tulee olemaan jälleen edessäni valmistumisen jälkeen, joten jatkossa saatan nähdä sekä esitystilan, että käytössä olevat laitteet rajoitteiden ja ongelmien röykkiönä.

Esitykseen valittu kaiutinjärjestelmä luo aina jonkinlaisen vallitsevan olosuhteen, soivan tilan. Mietin enää harvoin suunnitteluvaiheen jälkeen järjestelmäni kaiuttimia yksittäisinä ääntä säteilevinä pisteinä. Se johtuu siitä, että soitan kaiuttimiani joitain pistetehosteita lukuun ottamatta lähes aina pareina. Useampi samanaikaisesti soiva kaiutin luo niin sanotun kentän, eräänlaisen äänellisen tilan tai olosuhteen. Yleinen esimerkki kentästä lienee normaaleiden kotistereoiden kaksi kaiutinta, joiden välistä musiikki tuntuu kuuluvan. Stereoiden ääni täyttää koko olohuoneen ja muuttaa sen luonteen, kun taas yksittäinen soiva kaiutin kuulostaa vain ääntä säteilevältä pisteeltä olohuoneessa. Ajattelenkin asiaa niin, että kaiutinjärjestelmä luo uuden tilan, kun taas yksittäinen kaiutin soi jossain toisessa tilassa.

Opiskellessani musiikkiteknologiksi opin, miten surroundia käytetään elokuvia miksattaessa. Tiivistettynä kyse on siitä, että takakaiuttimista tuleva ääni on samankaltaista, mutta ei samaa kuin etukaiuttimista tuleva ääni ja stereokuva levitetään näin katsojien ympärille. Olen kokeillut musiikkiteknologiaaikoina oppimiani kikkoja teatterissa ja pitänyt tuloksista niin paljon, että katsojaa ympäröivästä äänestä on tullut suorastaan maneeriksi minulle. Surround-äänijärjestelmän ansiosta voin vaikuttaa äänellä katsojan tilakokemukseen voimakkaasti ja lisäksi se tarjoaa monta äänen dramaturgiaan liittyvää työkalua, joita olen tottunut käyttämään. Olen käsitellyt tapojani käyttää surround-äänentoistoa ja siihen liittyvää ajattelua laajemmin kandidatiportfoliossani esseessä "Surround-äänentoisto teatterissa" (2018). Äänisuunnittelija Laura Murtomaa tiivistää surround-äänentoiston vaikutuksen hyvin sanoessaan, että "sillä on iso merkitys, onko katsoja äänen sisällä vai tuodaanko ääntä jostain" (Murtomaa 2016, 112).

On huomionarvoista, että olen suunnitellut lähes yksinomaan frontaalisti katsottavia esityksiä. Tilallisen ajatteluni syventämisen kannalta minun olisi hyödyllistä päästä suunnittelemaan myös toisenlaisen näyttämö-katsomo-suhteen ottavia esityksiä.

2.4 Soitettava järjestelmä

Omassa tavassani tuottaa soivaa materiaalia esitykseen on keskeistä ajatus koko esitystilasta yhtenä äänistudiona tai instrumenttina. Pyrin säveltämään, soittamaan ja äänittämään mahdollisimman paljon materiaalia esitystilassa osana harjoitusprosessia. Tila ruokkii luovuuttani ja tuottamani materiaali istuu yleensä esitykseen paremmin kuin muualla tekemäni äänitykset. Tästä johtuen haluan rakentamani äänijärjestelmän olevan mahdollisimman soitettava.

Monesti järjestelmän soitettavuus tarkoittaa käytännössä sitä, että haluan manipuloida ja tuottaa ääntä ohjaamalla laitteistoani käsilläni. Laitteiden valikoissa sukeltelun ja näytön tuijottelun sijaan haluan käyttää esimerkiksi potentiometrejä, kytkimiä, fadereita, koskettimistoa ja rumpupadeja. Faderit ja potentiometrit ovat minulle miksaajana tuttuja käyttöliittymiä biisin mukana elämiseen, paljon tutumpia kuin "perinteisemmät" soittimet. Erilaisten käsinkosketeltavien ohjaimien avulla pystyn eläytymään soivaan materiaaliin ja esiintymään äänen avulla. Tällainen eläytyminen ei välttämättä tuo itse esitykseen mitään tarkasti määriteltävää sisältöä, mutta minulle tekijänä se on tärkeää. Soiva ääni tuntuu silloin henkilökohtaisemmalta, kuuntelen tilannetta paremmin, esitysten toistaminen pysyy mielekkäänä ja pystyn vaikuttamaan äänisuunnitteluun myös esityskaudella.

Palvomani dub-estetiikka vaikuttaa suuresti siihen, että olen hyvin kiinnostunut pitkistä kaiuista ja saturoituneista delay-efekteistä osana äänisuunnittelua. Ne tarjoavat paljon soitettavuutta, saan niiden avulla pelkistetyt sävellykseni kuulostamaan huomattavasti isommilta, muutettua melodiat lähemmäksi tekstuureita ja niin edelleen.

Etnomusikologi Michael E. Veal näkee näiden efektien käytön olevan dub-miksaamisen ydintä ja niiden roolin genren äänikuvaa hallitsevina ja yhtenäistävinä elementteinä (Veal 2007, 71–73). Dubin estetiikka on nykyisin levinnyt hyvin laajalle muiden genrejen, erityisesti elektronisen musiikin pariin (sama, 233). Tuskin lienee sattumaa,

että olen töissäni käyttänyt teknon ja ambientin estetiikkaa häpeilemättä. On ollut ilahduttavaa päästä teatteriaänisuunnitteluissani palaamaan dub-efektoinnin pariin, sillä nimenomaan kiinnostus siihen aikoinaan sysäsi minua kohti äänittämis- ja miksaus-harrastusta.

Jamaikalaiset dub-tuottajat, esimerkiksi Lee Perry, Scientist ja King Tubby, tuottivat myös ne samat levyt, jotka he äänittivät ja miksasivat. Heillä oli siten mahdollisuus luoda soivaa materiaalia, jota oli mahdollista mikсата voimakkaasti efektoiden. Uskon miksausvaiheen vaikuttaneen siihen, miten biisit sävellettiin. Silloin kun toimin itse aktiivisemmin studiossa äänittäjänä ja miksaajana, minulla ei ollut juurikaan kontrollia tai mielenkiintoa puuttua siihen, mitä studiossa soitettiin. Nyt kun vastaan itse teatteriaänisuunnittelijana usein äänimateriaalin tuottamisesta, pääsen palaamaan dub-tekniikoiden pariin. Käytän kaikuja ja delayta runsaasti jo sävellysvaiheessa ja annan efektien vaikuttaa sävellyksiini.

Viive-efektit (delay) kiinnostavat minua samasta syystä kuin call and response -rakenne musiikissa ja jumalanpalveluksissa tai kallioseinämiä vastaukset huutooni järven yli: on maagista kuulla ääni tai informaatio toistettuna. Se vetoaa johonkin hyvin alkukantaiseen vaistooni enkä osaa perustella toiston viehätystä muuten kuin listaamalla esimerkkejä. Kaikuefektien (reverb) myötä äänen sointi muuttuu ja vääristää käsitystä tilasta, jossa ääni soi. Se on äärettömän kiinnostavaa. Monessa kaikuvassa tilassa, esimerkiksi kirkoissa ja kirjastoissa, kuuluu olla hiljaa. Sen vuoksi olen jo pienestä pitäen kokenut voimakasta tarvetta kokeilla miltä yskäisy tai avainnippun tipautus "vahingossa" noissa tiloissa kuulostaisi. Ehkä kaiuilla läträäminen teatterissa on sen leikin jatkamista.

Äänijärjestelmä on minun jatkeeni ja tapani ilmaista itseäni teatteriesityksissä. En ole soittajana pystynyt kehittämään niin läheistä suhdetta johonkin soittimeen kuin äänisuunnittelijana olen kehittänyt koko esityksen soivaan äänijärjestelmään. Käyttämällä edellä listaamiani soitettavuutta lisääviä elementtejä saan järjestelmän myös tuntumaan enemmän instrumentilta enkä pelkältä esitystilassa vallitsevalta olosuhteelta. Kun aloin rakentaa äänijärjestelmiä soitettaviksi, aloin kuin huomaamatta myös säveltää järjestelmien avulla. En yleensä puhu säveltämisestä vaan soivan

materiaalin tuottamisesta, mutta käytännössä tarkoitan sillä samaa asiaa. Puhuessani "soivasta materiaalista" muut työryhmän jäsenet ymmärtävät vain selkeämmin, että en ole säveltämässä kokonaisbiisejä. Ehkä juuri kiinnostukseni voimakkaaseen efektointiin on johtanut siihen, että olen kiinnostuneempi tekstuureista ja sointiväristä kuin melodioista tai harmonioista.

En ole taustaltani muusikko, joten kaikki säveltämiseen ja soittamiseen liittyvä on minulle hyvin vierasta. Sävellysprosessi etenee yleensä kohdallani niin, että innostun jonkun laitteen tuottamasta äänestä ja alan kehitellä sitä eteenpäin. Olen nyt opiskeluaikana tutustunut modulaarisyntetisaattoreihin sekä sekvenssereihin ja olen niiden kautta opetellut rakentamaan järjestelmiä, jotka tuottavat soivaa materiaalia kuin itsestään. Syntetisaattorit ja affordanssin käsite nivoutuvat myös hyvin yhteen: työkaluni ohjaa tekemistäni ja estetiikkaani samalla kun se myös mahdollistaa minulle runsaasti keinoja itseilmaisuuksiin. Säveltäjänä pidän siitä, että tiukan kontrollin sijaan koitan ohjailta prosessia aina haluamaani suuntaan laitteiden ja oman tietämykseni asettamissa rajoissa. Mielessäni soitettavien äänijärjestelmien rakentaminen, dub-miksaaminen ja syntetisaattorit muodostavat melko luontevan yhteyden.

Olen alkanut säveltää ja julkaista musiikkia myös teatterin kontekstin ulkopuolella. Se toimii hyvänä luovana höyryventtiilinä minulle ja sen myötä minulla ei ole ollut enää niin pakottavaa tarvetta tuoda syntetisaattoreiden ja dub-miksaamisen estetiikkaa teatteriesityksiin. Kun aloin tehdä musiikkia teatteriesitysten ulkopuolella, huomasin kaipaavani esitysten minulle tarjoamia virikkeitä ja impulsseja. Ymmärsin miten vahvasti tila ja konteksti inspiroivat minua tekijänä, ja olen joutunut sen vuoksi luomaan omille kotiäänittelyilleni teemoja ja miettimään esimerkiksi miltä musiikkini näyttäisi kuvana.

Aloitin teatteriäänisuunnitteluni ilman tietokonetta, kuljettamalla tehosteet kotoa teatterille itsepoltettujen CDR-levyjien avulla. Silloin tehosteiden toistossa ei juurikaan ollut soitettavuutta ja ainoat spontaanit harjoitustilanteissa syntyneet ratkaisut tapahtuivat mahdollisesti mukana olleiden muusikoiden avulla. Siirtyminen tietokoneisiin ja QLab-ohjelmistoon kehitti ilmaisuani hieman, mutta Ableton Liveen tutustuminen Teatterikorkeakoulussa mullisti maailmani. Ableton Liven myötä pystyin

yhdistämään säveltämisen, esitysten ajamisen ja soitettavuuden saman ohjelmiston sisällä. Säveltäessäni teatteriin pidän rakentamani biisipohjat Ableton Live -ohjelmistossa mahdollisimman soitettavina harjoituskaudella. Yleensä ne jäävät soitettaviksi myös esityskaudelle: esimerkiksi joku lead-kuvio pitää soittaa itse joka esityksessä tai joidenkin osioiden pituutta ei ole ennakkoon rajattu. Minulle on säveltäjänä usein hankala lyödä lukkoon melodioita tai rakennetta. Kun pidän koko sävellyksen soitettavana ja soittamista vaativana, tämä lukkoon lyömättömyys mahdollistaakin teatterille ominaisen muutoksen myös äänisuunnittelussa.



Työpisteeni Glitch Itch -esityksessä.

2.5 Prosesseista

Opiskeluaikani Teatterikorkeakoulussa on antanut minulle runsaasti valmiuksia käsitellä esityksen harjoituskautta elävänä prosessina, jossa teos vielä hakee muotoaan. En puhu nyt pelkästään esimerkiksi devising-työtavalla tuotetuista esityksistä, vaan tarkoitan prosessimaisuudella jonkinlaista leikinomaista ja kokeilevaa suhtautumista teatteriin, sekä harjoitus- ja suunnittelukauden sekoittumista. Prosessia, jossa ratkaisut löytyvät esitystä harjoittellessa eivätkä ennakkoon suunnittelupöydällä.

Viehätykseni prosessimaiseen työtapaan kumpuaa varmasti suurelta osin siitä, että sorrun produktioita ennakkosuunnittellessa helposti liian ehdottomiin ratkaisuihin. Uskon, että taustani elokuvien tekemisessä vaikuttaa tähän paljon: elokuvan tekeminen vaatii valtavasti ennakkosuunnittelua, jotta kuvauspaikalla asiat sujuvat hyvin ja kuvausaikataulu ei veny mahdottoman pitkäksi. Teatterissa se on johtanut siihen, että lyön helposti asioita lukkoon ennakkosuunnitteluvaiheessa, vaikka tuolloin minulla ei ole vielä mitään käsitystä siitä, miten esitys oikeasti siirtyy näyttämölle. Ongelma syntyy siitä, että minun on hankalaa päästää ratkaisuistani irti, vaikka ne eivät toimisikaan esityksessä. Ennakkosuunnitteluvaiheessa tiukkojen päätösten tekeminen johtaa helposti kohdallani siihen, että harjoitustilanteisiin ei jää tilaa kokeiluille, jotka tuottavat virheitä, oivalluksia tai kiinnostavia ratkaisuja. Lukitsemalla ratkaisut ennakkoon päädyn seuraamaan jotain säännöstöä, jonka mukaan toimimalla mikään ei ainakaan tule menemään pieleen.

Löysin prosessimaisen työtavan ilot tehdessäni vuonna 2018 esitystä Tohtori Frankenstein voittaa kuoleman. Harjoitukset aloitettiin 2,5 viikkoa ennen ensi-iltaa, teimme töitä retriitissä ja tuotimme materiaalia yhdessä improvisoimalla. Esityksen vuorosanoja ei kirjoitettu ylös ja kohtaukset pystyivät toteutumaan vain jos kaikki näyttelijät kuuntelivat toisiaan jatkuvasti. En ollut koskaan aiemmin tehnyt esitystä tällä tavoin ja kokemus oli silmiä avaava. Ajatukseni soitettavasta järjestelmästä, tapani säveltää aika raakileita biisejä ja kiinnostukseni koko esityksen dramaturgiaa kohtaan toimivat hyvin yhteen prosessimaisuuden kanssa. Äänisuunnittelijana on toki muita suunnittelijoita helpompaa työskennellä näin, sillä materiaalin tuottaminen käy tarvittaessa nopeastikin ilman ennakkosuunnittelua.

Suunnitteluvaiheen pitäminen kevyenä vaatii minulta suunnittelijana paitsi rohkeutta myös herkkyyttä harjoitustilanteissa. Minulle on ollut hankalaa pienentää egoani riittävästi voidakseni tarkastella objektiivisemmin asioita, joita en ole osannut ennakkoon odottaa. Näyttämöllä tapahtuva "lattiatyöskentely" sallii helpommin virheiden tekemisen ja sitä myötä ennakoimattomien kokeilujen tekemisen kaikilta. Näistä syntyvät yllättävät löydöt saattavat liittyä esimerkiksi esityksen dramaturgiaan, näyttämötoimintaan tai äänisuunnitteluun. Pyrin aina egoni rajoitteissa antamaan kaikille työryhmän jäsenille sanavaltaa liittyen ääniin, sillä harjoitustilanne menee helposti jumiin, jos joku sanoo "ei". Huomaan kuitenkin olevani mustasukkainen äänisuunnittelustani ja pelkään, että minusta itsestäni ei jää mitään kuuluviin, jos kaikki saavat puuttua ääniin. Luulen, että tulen painimaan tämän demonin kanssa prosessimaisia esityksiä tehdessäni.

Tällä hetkellä minulle taiteilijana tuntuu inspiroivalta päästää irti lopputuloskeskeisyydestä. Olen muutenkin elämässäni välillä ylianalyttinen enkä halua olla väärässä missään. Taide tarjoaa ainakin jonkun turvallisen väylän pöyhiä ja haastaa ajatuksiani siitä, miten olen läsnä tässä maailmassa. Haluan äänisuunnittelijana työskennellessäni tehdä produktioita monilla eri tavoilla, mutta tällä hetkellä prosessimaisuutta korostava työtapa tuntuu kaikkein tärkeimmältä minulle itselleni.

3. DONKEY HOT – SUOMEN SUURIN MUSIKAALI TÖÖLÖN PIENIMMÄLLÄ NÄYTTÄMÖLLÄ

*Tämä on teatterin taikaa, katsojan mielikuvitus paikkaa
puutteet lavastuksessa, musta huone voi olla Espanja!
Teatterin taikaa, Donkey Hot de la Mancha!*

("Don Quijote de la Mancha", Mantere & Lyysaari 2019, [144–151].)



Päähenkilö Jusu (Anna-Sofia Tuominen). Kuva: Mitro Härkönen.

3.1 Aluksi

3.4.2019 ensi-iltansa saanut Donkey Hot -musikaali oli paitsi musikaalin kantaesitys, myös neitsytmatkani musikaaligenren pariin. Tätä kirjoittaessani ensi-illasta on kulunut vuosi ja nyt kun pöly on kerennyt laskeutua, on helpompi tarkastella työmäärältään valtavaa teosta analyyttisemmin. Kerron tässä tekstissä lisäksi ajatuksiani musikaaligenrestä yleisesti äänisuunnittelijan perspektiivistä.

Musikaalin on kirjoittanut Juho Mantere, joka myös ohjasi esityksen. Hän on vanha ystäväni, jonka kanssa olen tehnyt yhdessä monenlaisia produktioita vuodesta 2003

saakka. Sävellyksestä vastasi Henri Lyysaari, pukusuunnittelusta ja lavastuksesta Riina Nieminen sekä valosuunnittelusta Vilma Vantola. Muusikkoina toimivat Lyysaaren lisäksi Juhana Kiiski ja Alekski Kaufmann. Esityspaikkana toimi Q-teatterin pieni vierailunäyttämö Puoli-Q.

Donkey Hot kertoo teatteriin työharjoitteluun tulevasta nuoresta, Jususta. Esitys sijoittuu teatteriin, jossa pyörii Don Quijote -kirjaan pohjaava esitys Donkey Hot. Jusu haluaa näyttelijäksi ja hänen toiveensa toteutuukin, sillä teatterin ammattinäyttelijät ovat karanneet. Teatterin kummituksen motivoimana Jusu yllyttää työhönsä leipääntyneet teknikot esittämään kanssaan illan esityksen improvisaatiopohjalta. Jusu esittää tietysti päähenkilöä, don Quijotea. Jusu joutuu psykoosiin yrittäessään erilaisia näyttelijäntyön metodeja ja luulee olevansa oikeasti don Quijote. Kaikki menee kammottavalla tavalla pieleen – Jusu surmaa esityksen peruuttamista vaativan rakennustarkastajan, minkä jälkeen työryhmä kolkkaa Jusun tajuttomaksi. Sen seurauksena toinen näytös vietetään päähenkilön alitajunnassa. Siellä Jusu seikkailee historiallisten hahmojen kanssa, käsittelee lapsuuttaan ja päättää viedä esityksen loppuun – vaikka henki lähtisi.

Biisit kertovat muun muassa Jusun haaveista, teatterikoneistosta, näyttelijyydestä ja teatterihistoriasta. Lyysaaren sävellykset ovat hyvin tarttuvia pop/rock-ralleja suurine kasvatuksineen ja Ultra Bra -harmonioineen. Sanoituksista vastasivat Mantere ja Lyysaari yhdessä. Käsikirjoituksen rakenne mukailee Miguel de Cervantesin 1600-luvun alussa kirjoittamaa teosta Neuvokas ritari don Quijote Manchalainen, jossa tarinan päähenkilö tulee hulluksi, käy mahdottomaan taisteluun, jonka vain hän itse näkee ylväänä ja jossain vaiheessa ymmärtää oman hulluutensa.

Koska halusin tutustua teokseen musikaalin takana, luin ennakkovalmisteluina Cervantesin kirjan. Oli mielenkiintoista lukea kirja, jota yleisesti pidetään romaanitaiteen alkuna – erityisesti minua miellytti epäluotettava kertoja, joka mahdollistaa valtavat aukot tarinassa. Koko tapamme työskennellä muistutti hieman kirjan asetelmaa, jossa hullu käy taisteluun: musikaaligenre vaikutti halpahintaisen kaupallisuuden kanssa flirttailulta eikä oikealta taiteelta, työmäärän laajuus hirvitti ja Puoli-Q oli mielestäni tilana sopivampi johonkin aivan muuhun kuin musikaalinäyttämöksi.

Donkey Hotin piti olla vain kouluproduktio muiden joukossa ensimmäisen maisterivuoteni aikana, mutta professorini Jari Kauppinen kehotti harkitsemaan sitä opinnäytteen taiteelliseksi osuudeksi. Olin hieman järkyttynyt ehdotuksesta, sillä en tuolloin vielä tiennyt mikä taiteellinen osuuteni tulisi olemaan. Ei nyt musikaali ainakaan! Mitä äänisuunnittelija edes tekee musikaalissa?

3.2 Mitä äänisuunnittelija edes tekee musikaalissa?

Donkey Hot oli ensimmäinen äänisuunnittelemani musikaali. Lähtiessäni mukaan minua askarrutti, mitä työroolini oikeastaan pitää sisällään. Toivon koko tämän produktiota käsittelevän osion olevan sellainen, jonka olisin itse voinut lukea ennen omaa musikaaliäänisuunnitteluani. Aiempi kokemukseni puhe- ja musiikkiteatterista oli hyödyksi musikaalia tehdessä, mutta koska musikaaligenre eroaa näistä suuresti, jouduin kultabikinien, tanssivien aasien ja steppinumeroiden keskellä uuden äärelle.

Musikaalin voi tämän tekstin puitteissa määritellä olevan näyttämöteos, jossa tarinankerronta tapahtuu populaarimusiikin kappaleiden avulla (Kenrick 2017, 2). Musikaalissa sävellykset, lyriikat, dialogi, koreografia ja kaikki näyttämöön liittyvät elementit kertovat tarinaa yhdessä (sama, 3). Sana musiikkiteatteri taas on epämääräisempi, mutta tässä tarkoitan sillä teatteriesityksiä, joiden runsaat musiikkinumeroit rytmittävät teosta, mutta joissa numerot ei ole välttämättömiä tarinankerronnan kannalta. Oman kokemukseni mukaan musiikkiteatterissa biisit saavat pomputa esiin näyteltyjen kohtausten välillä, sillä silloin niiden rytmittävä vaikutelma on voimakkaampi. Musikaalissa taas eri elementtien yhteensulautumisen vuoksi esimerkiksi dialogista voidaan liukua saumattomasti biisiin, välisosassa saatetaan käydä lisää dialogia ennen lähtöä viimeiseen säkeistöön ja kaikki esiintyjät laulavat sekä tanssivat hahmoissaan. Tässä jaottelussani musikaali on siis musiikin avulla kerrottua tarinaa ja musiikkiteatteri taas musiikkinumeroilla höystettyä tarinaa. Näitä ei luonnollisesti ole tarkoitettu arvottaviksi määritelmiksi, vaan yritykseksi sanallistaa musiikin roolia eri genreissä.

Musikaalien maailma on outo taikamaailma, jossa laulaminen on yhtä normaalia kommunikointia kuin puhuminen ja tanssi on kaikkein luontevin tapa liikkua. Kaikki se

johtuu siitä, että musikaalien maailma soi. Äänisuunnittelija mahdollistaa tuon soinnin. Musikaali on aina ollut minulle genrenä hankala enkä ole vielä törmännyt musikaaliin, joka olisi vienyt minulta kunnolla jalat alta. Olen myös aina kokenut vieraannuttavaksi musikaalien peruspilarin, yhtäkkisen lauluun puhkeamisen. Huomasin Donkey Hotin suunnittelujaksolla ihmetteleväni liki jokaisen biisin kohdalla ratkaisua kertoa asiat laulamalla eikä "normaalisti puhumalla".

Olen päätenyt siihen, että musikaalit vaativat katsojalta tietynlaista esityksen viattomuuden hyväksymistä ja sille herkistymistä. Se on ollut minulle tekijänä hankalaa, sillä erinäisistä syistä kaipaen ja jahtaan produktiosta toiseen "rajuja juttuja". Musikaalia tehdessä minulle kävi ilmi, että musikaalin rajuja juttuja ei vain pääse kokemaan, jos ei hyväksy tätä viattomuutta, vaan istuu kyynisenä kädet puuskassa.

Kun Mantere pyysi minua äänisuunnittelijaksi musikaaliin painottaen samalla musiikkiteknologitaustani hyödyllisyyttä, egoni pörhisti niskansa. Kavahdin tulevaa työtä, sillä ajattelin, että jos käsissäni musikaali soi hyvin, on se ääniteknikon sormieni ansiota eikä merkki nerokkaasta suunnittelutyöstäni. Suunnittelijaidentiteettiini liittyvät epävarmuudet nostivat jälleen päätään. Totesin sen vuoksi hyvin varhaisessa vaiheessa työryhmälle, että koska opiskelen äänisuunnittelua, ei roolini voi olla vain musikaalin teknistä toteuttamista äänentoiston ja miksaamisen muodossa. En kuitenkaan tiennyt, mitä muuta äänisuunnittelija voisi tehdä musikaalissa, joka on kumminkin lähtökohtaisesti kyllästetty äänellä.

Musikaalien äänisuunnittelusta kirjoittaminen tuntuu siksikin tärkeältä, että siitä on kirjoitettu yllättävän vähän. Teatteriäänisuunnittelusta löytyy jo useita kirjoja, jotka keskittyvät muuhunkin kuin teatteriäänien tekniseen puoleen. Musikaaleista löytyy vastaavaa tietoa hyvin vähän. Musikaaliproduktiot ovat tällä hetkellä kovassa nosteessa Suomessa; niistä ja tekijöistä uutisoidaan paljon ja liput myyvät hyvin. Esimerkiksi nyt kirjoitushetkellä ajankohtaiset Helsingin Kaupunginteatterin Kinky Boots (2018) ja Pieni Merenneito (2019) ovat olleet todella menestyneitä ja nostaneet rimaa tuleville musikaaleille. Tämä riman nostaminen, speaktaakkelin jatkuva kehittyminen, on jollain tavalla hyvin ominaista musikaaligenrelle ja sen äänelle. Kaikki äänenlaatua ja musiikin vaikuttavuutta parantavat ratkaisut muuttuvat itsestänselvyyksiksi ja on hyvin hankala

kuvitella, etteikö jotain parannusta otettaisi käyttöön jatkossakin. Osa parannuksista on saavutettavissa uuden teknologian myötä, mutta osa perustuu puhtaaseen tekniseen tietotaitoon: mikä on paras paikka hellekypäräisen esiintyjän nappimikrofonille, miten mikseri valjastetaan musikaalikäyttöön parhaiten ja niin edelleen.

Löysin monta ratkaisua prosessin aikana kohtaamiini teknisiin haasteisiin Shannon Slatonin kirjasta *Mixing a Musical* (2019). Nimensä mukaisesti kirja keskittyy miksaajan työrooliin musikaalissa, mutta se myös avaa kaikkea musikaaliääneen liittyvää työtä tuosta perspektiivistä. Kirjan ansio ja heikkous on, että kaikkia asioita lähestytään hyvin teknisesti. Ajatuksista teknisten ratkaisuiden taustalla ei aina kerrota, vaan kuten aiemmin kirjoitin, kyse on itsestäänselvyyksistä. Kirja esittelee musikaalien tekemisen tapaa tiukan yhdysvaltalaisen tuotantokoneiston näkökulmasta, mikä ilmenee vahvimmin tietynlaisena ehdottomuutena työnjaoissa. Onneksi tutustuin Slatonin kirjaan vasta oman musikaaliproduktioni harjoituskaudella, sillä etukäteen luettuna se olisi luultavasti maalannut liian ahdistavan kuvan musikaalin tekemisestä: auki kirjoitettuna työmäärä on tosiaan valtava.

Slatonin esittelemässä "perinteisessä" musikaalin työnjaossa äänisuunnittelija vastaa siitä, miltä esitys kuulostaa ja luo miksaajalle raamit työskennellä. Musikaalin yleissointi, järjestelmäsuunnittelu, äänitehosteet ja sen sellaiset ratkaisut ovat äänisuunnittelijan käsissä. Äänisuunnittelija myös ohjeistaa miksaajaa, jonka tehtäväksi jää näissä valmiiksi rajatuissa puitteissa toimiminen illasta toiseen niin, että esitys kuulostaa yleisölle mahdollisimman hyvältä. Näyttämön päässä toimii esiintyjien langattomista nappimikrofoneista vastaava henkilö ja mahdollisesti monitorimiksaaja. Slaton menee työroolien jaottelussa jopa niin pitkälle, että toteaa musikaalien ja puhenäytelmien äänisuunnittelun olevan kaksi eri ammattia – ensimmäisen keskittyen enemmän tekniikkaan ja jälkimmäisen konseptuaaliseen suunnitteluun. (Slaton 2019, 19–41.)

Työroolien jako on mielestäni perusteltu kirjassa hyvin ja kaikki roolit ovat sinänsä tunnistettavia. Työroolit vaikuttavat ainakin yhdysvaltalaisessa työkultuurissa hyvin kiveen kirjoitetuilta ja se tuntui vieraalta prosessimaisuuteen ihastuneelle ihmiselle. Selkeyden vuoksi viittaaan jatkossa välillä esityksen miksausellisiin ratkaisuihin

äänisuunnitteluna, sillä miksaaja toimii joka tapauksessa äänisuunnittelijan asettamissa raameissa.

Erityislaatuista musikaalissa äänisuunnittelijan perspektiivistä on, että säveltäjän työ on pääroolissa. Musikaalissa tarinan suurimmat käännteet tapahtuvat musiikin pauhatessa: kätkeytyneiden tunteiden paljastumiset, rakastavaisten suudelmat, taisteluun lähdöt ja kuolemat. Äänisuunnittelijan tehtävä on esittää tärkeää sivuosaa, jotta musiikki pääsee loistamaan. Tämän omaksuminen vei minulta aikaa.

3.3 Ennakkosuunnittelu

Ennen harjoituksia meillä oli yhdeksän tapaamista työryhmän kanssa, joista kahdessa näyttelijät olivat paikalla. Suunnittelijapalavereja oli hyvin vähän, sillä kaikilla oli kiire omien aikataulujensa suhteen. Muistan kaikkien suunnittelijoiden olleen hieman jännittyneinä vähäisen ennakkosuunnittelun takia. Toisaalta ainakin omaa jännitystäni lievensi se, että saatoimme jatkaa suunnittelua harjoitusten kanssa samanaikaisesti. Jouduimme nimittäin aluksi harjoittelemaan Teatterikorkeakoululla neljän viikon ajan ennen esitystilaan siirtymistä.

Sovimme ennakkoon, että lavastus tulisi pysymään pienieleisenä ja selkeänä. Näin ollen esimerkiksi asemointeihin liittyviä ratkaisuja ei tarvinnut tietää alusta saakka.

Työryhmän tiedossa oli, että käsikirjoitus eläisi harjoituskaudella ja esimerkiksi tanssikoreografiat tehtäisiin näyttelijälähtöisesti. Lyysaaren säveltämiin biiseihin ei tehtäisi isoja muutoksia, sillä bändin rajallisempi harjoitusaika tulisi näin käytettyä tehokkaammin.

Donkey Hotia suunnitellessa katsoimme suunnittelijaryhmän kesken pätkiä ainakin elokuvista West Side Story, Ballad of Buster Scruggs ja Sound of Music. Elokuvat vaikuttivat käsitykseeni siitä, miltä musikaalimme voisi kuulostaa.

Katsomiskokemuksen myötä halusin mahdollisimman saumattomia liukumia replikoinnin ja laulamisen välille ja äänellistä intiimiä "lähikuvaa". Kävimme suunnittelijoiden kanssa katsomassa Kansallisteatterin musikaalin Musta Saara (26.1.2019). Olisimme halunneet käydä katsomassa muitakin näyttämöteoksia, sillä

olisimme siten saaneet vielä enemmän yhteistä keskusteltavaa suunnittelijatapaamisiin. Yhdessä koetut esitykset ja elokuvat sekä niistä käydyt keskustelut ovat oman kokemukseni mukaan kaikkein helpoin tapa rakentaa yhteistä kieltä työryhmän sisällä.

Ennakkosuunnittelujaksolla hahmottelimme, miten esityksemme sijoittuisi esitystilaan. Käänsimme 40 hengen katsomon kohti esitystilan sisääntuloa ja korostimme näin tilan syvyyttä. Puoli-Q on rakenteeltaan melko tunnelimainen ja katsomoratkaisun myötä yleisön oli mahdollista nähdä aulaan saakka. Katsomon käännön jälkeen katon kiinnityspisteet ja tilassa valmiina olevat kaapeloinnit olivat joiltain osin "väärin päin", mikä aiheutti minulle ja valosuunnittelusta vastaavalle Vantolalle lisätöitä. Puoli-Q:n matalan huonekorkeuden vuoksi sen katsomo nousee hyvin hitaasti. Sen vuoksi halusimme korotetun esiintymislavan, jotta näyttelijät näkyisivät paremmin takariviin saakka. Koska katsomoon näkyvää tilaa haluttiin tarvittaessa rajata, lisättiin tilaan verhokiskoja. Niihin ripustettiin raskaita molton-verhoja, joita siirtelemällä näkymää voitiin muokata. Halusin järjestelmäsuunnittelullani luoda mahdollisuudet sijoittaa ääntä tilaan syvyys-lähikuva- ja frontaali-ympäröivä-akseleilla.

En pidä bändin näkyvillä oloa ehdottoman tärkeänä musikaaleissa yleensä. Joskus bändin on käytännön syistä järkevää olla jossain äänellisesti eristetyimmässä paikassa tai bändin läsnäolo saattaa olla häiritsevää. Esimerkiksi Helsingin kaupunginteatterin Pienessä merenneidossa (6.3.2020) bändin piilottaminen lisäsi esityksen immersiiivisyyttä. Toisaalta aiemmin mainitsemani Musta Saara tuntui rajulta, sillä näyttämöllä kohotettuna ollut bändi toi esitykseen rock-keikan alkuvoimaisuutta. Äänisuunnittelijana kaipaen näyttämölle näkyviä syitä ja lähteitä soivalle äänelle. Nautin suuresti, kun näyttämöllä näkyvä liike sekä kuultava ääni yhdistyvät. Bändin soittaessa tämä toteutuu luontevasti. Päädyttiin bändi sitten näyttämään tai piilottamaan, toivoisin sen vaikutuksen esitykseen olevan aina mietitty.



Esitystilamme Puoli-Q katsomon suunnasta kuvattuna. Keskellä tilaa näkyy korotettu esiintymislavamme, jonka takana oleva aula on piilossa verhon takana. Tilaa rajaavat molton-verhot on kuvassa vedetty syrjään. Vasemmassa alareunassa näkyy bändin lava. Kuva on otettu esityksen väliajalta lavastusvaihdon aikana.

Kuva: Vilma Vantola.

Donkey Hotin bändin musiikki sijaitsi Jusun pään sisällä ja "soitti todeksi" Jusun fantasiaa teatterimaailmasta. Sen vuoksi tuntui loogiselta, että bändi olisi läsnä esitystilassa, mutta kukaan esityksen hahmoista ei näkisi sitä. Tila oli ahdas, joten vaihtoehtoja ei ollut montaa, ja bändi sijoitettiin tilassamme katsomon viereen. Valitsemamme sijainnin myötä katsojalle annettiin mahdollisuus nähdä bändi, mutta sen ei ollut tarkoitus olla jatkuvasti katseen alla. Yhdessä läpimenossamme paikalla ollut katsoja oli istunut todella edessä eikä ollut huomannut, että neljän metrin päässä takaviistossa sijaitsi bändi, joka soitti musiikin liveinä. Hän oli varma, että bändisoitto tuli tallenteelta. "No sello ainakin tuli nauhalta, ei teillä sellistiä ole!" hän jatkoi epäuskoisesti, kun asiasta kerrottiin. En tiedä miten tämä katsoja koki esityksemme, mutta kaikki asiasta kuulleet työryhmän jäsenet halusivat pitää huolen siitä, että jatkossa kaikki katsojat huomaisivat bändin. Aloitusbiisiin lisättiin kohta, jossa bändi pointataan näyttelijöiden toimesta, soittajat pitävät tahdin mittaisen tauon huutaen samalla: "Donkey Hot!" Lopputuloksena lähes jokainen katsoja käänsi päänsä ja varmasti huomasi livebändin olemassaolon.

Olisimme halunneet sijoittaa bändin vielä enemmän esille, näyttämölle esiintymislavan viereen, mutta silloin bändi olisi tukkinut yhden kulkusuunnan näyttämölle. Lisäksi Lyysaari toimi esitystilanteissa kapellimestarina, joten hän tarvitsi näköyhteyden lavan etuosaan. Pylväät ja lavastuksen verhot rajasivat näköyhteyttä merkittävästi ja jos bändi olisi ollut lavan vieressä, olisi näyttelijä joutunut seuraamaan kapellimestaria täysin väärästä suunnasta katsomoon nähden. Bändi päätyi kuvassa näkyvälle paikalleen katsomon viereen. Kyseinen kohta oli ainoa keksimämme paikka, josta kapellimestari pystyi johtamaan muuta bändiä ja laulajia ilman videomonitorointia, jonka toteuttaminen näin pieneen esitystilaan tuntui liioitellulta.

Kaikki nämä ennakkosuunnitteluvaiheen päätökset vaikuttivat siihen, miten rakensin äänijärjestelmän. Esiintyjien nappimikrofonien, pienen tilan ja lähelle katsomoa sijoitettujen kaiuttimien ansiosta biisit oli mahdollista siirtää tavoittelemaani lähikuvaan. Se vaati näyttelijöiltä tarkkaa äänenvoimakkuuden käyttöä ja luottoa siihen, että minä miksaajana kuuntelin ja vahvistin ääntä riittävästi. Pidin nappimikrofoneja päällä myös pelkästään puhutuissa kohtauksissa, jotta ihmisääni kuulostaisi riittävän samanlaiselta niin dialogissa kuin laulussakin. Lisäksi siirtymät laulun ja puheen välillä olisivat sulavampia. Lähelle tuleva äänentoisto auttoi myös tiukkaan triosoittoon perustuvien biisien miksaamisessa, sillä rumpujen ja perkussoiden iskuäänet pysyivät selkeinä ja pystyin rakentamaan miksausta paljon Kiisken rumputyöskentelyn varaan. Halusin tilaan surround-kaiutinjärjestelmän, sillä en ollut koskaan päässyt miksaamaan live-bändisoittoa sellaisen kanssa.

Hauskana anekdoottina mainittakoon, että törmäsin ennakkosuunnitteluvaiheessa usein tilanteisiin, joissa Puoli-Q:n akustiikkaa kehuttiin "ainutlaatuiseksi" ja "kirkkomaiseksi". Tilaa ei eräänkin kommentin mukaan tulisi "pilata sähköisellä äänentoistolla". Kuunneltuani itse tilaa olin yhtä hämmentynyt kuin itse don Quijote – joko minä olen hullu tai kaikki muut ovat hulluja. Esitystila kuulosti mielestäni ihan tavanomaiselta sen kokoiseksi tilaksi – soundi olisi voinut toki muuttua poistamalla kaikki molton-kankaat tilasta. Jossain vaiheessa ymmärsin ihmisten ehkä viittaavan tahattomasti Puoli-Q:n aulan akustiikkaan, jossa onkin yllättävän pitkä kaiku. Ehkä ihmiset kiinnittävät siihen esitystä odottaessaan huomiota ja yhdistävät sen mielessään

koko tilan akustiikaksi. Onneksi akustiikka ei siis ollutkaan ainutlaatuinen ja palveli hyvin rytmimusiikkiamme.

Näyttelijöiden kanssa pidetyt ennakkosuunnittelupäivät pidettiin workshop-henkisinä. Niissä tutustuttiin tekstiin ja laulettiin biisejä. Minulle suunnittelijana oli ensiarvoisen tärkeää kuulla, miten teksti alkoi elää näyttelijöissä ja kuulla biisejä näyttelijöiden laulamina. Se auttoi minua suunnitteluvaiheessa hahmottamaan ja mielikuvittelemaan, miten koko esitys voisi soida.

3.4 Hiljaisuussuunnittelusta

Ensimmäiset tuotantotapaamiset koulun ja Q-teatterin henkilökunnan kanssa olivat hieman ahdistavia, koska musikaalin äänestä puhuttiin lähinnä häiriönä. Viereisessä tilassa, eli Q-teatterin päänäyttämöllä, pyöri musikaalimme kanssa samanaikaisesti huomattavasti hiljaisempi esitys Medusan huone (2019), jonka tunnelmaan meiltä kantautuva pauke ei sopisi. Lisäksi sain kuulla juuri ennen harjoitusten alkamista, että Puoli-Q:n yläkerrassa asui kirurgi, joka teki vain yövuoroja ja nukkui päivisin. Meitä toivottiin hänen vuokseen välttämään "turhaa metelöintiä". Olin kauhuissani tilanteesta – eihän musikaali voisi toimia hiljaisena hipsutteluna ja miten me voisimme treenata päivällä häiritsemättä kirurgin unia? Sain kuitenkin muutamalla suunnittelullisella ratkaisulla vähennettyä meiltä vuotavaa ääntä huomattavasti.

Ensiksi oli syytä puuttua äänten alkupäähän. Biisit tarvitsivat rumpalin, mutta akustinen rumpusetti olisi ollut liian kovaääninen ratkaisu. Rumpalimme Kiiski oli tottunut soittamaan sähkörummuilla, joten isoin ongelma oli ratkaistu helposti. Sivuutin sähkörumpujen vaikutuksen musiikin estetiikkaan, sillä en keksinyt muutakaan vaihtoehtoa ratkaisuksi. Instrumenttivahvistimia ei myöskään käytetty ja sähkökitaran sekä -basson signaalit prosessoitiin erilaisilla vahvistimia mallintavilla laitteilla riittävän hyvin. Lyysaaren MIDI-kosketinsoittimet ohjasivat tietokoneella pyörivää Mainstage-ohjelmistoa, joka salli virtuaali-instrumenttien – erilaisten piano-, pad-, basso- ja lead-soundien – vaihdon lennosta. Ainoat akustista "hyötyääntä" tuottavat soittimet olivat Kaufmannin akustinen kitara ja sello. Bändin kokoonpano aiheutti ongelmia musikaalin hiljaisissa kohdissa; sähkörummut ja kosketinsoittimet kolisivat soitettaessa yllättävän

voimakkaasti ja niistä kantautuva kalina ja kolina rikkoi herkkien kohtauksen tunnelman. Päädyin vaimentamaan soittimien akustisia runkoääniä erilaisilla virityksillä käyttäen apunani muun muassa solumuovia, kangasta ja teippiä.



Aleksi Kaufmann, Juhana Kiiski ja Henri Lyysaari bändilavalla. Kuva: Riina Nieminen.

Toinen tapa vähentää esitystilastamme vuotavaa ääntä oli suunnitella koko äänijärjestelmä vuotoäänien huomioiden. Sijoittamalla subwoofer-kaiuttimen mahdollisimman lähelle katsomoa, eli sen alle, sain soitettua sitä hiljempaa kuin muilla harkitsemillani sijainneilla. Näin subwooferin säätämisen eteen paljon vaivaa, sillä matalat bassotaajuudet vuotavat tilasta seinien läpi helpommin kuin korkeat. Lisäksi bassoäänet kantautuvat talon rakenteita pitkin, sillä seinät ja lattiat alkavat resonoida kaiuttimen tuottaman äänenpaineen ansiosta. Ilmiö korostuu, mikäli subwoofer on kiinni tiukasti talon rakenteissa – tähän pystyin puuttumaan eristämällä kaiuttimen lattiasta. Kerrostin kaiuttimen alle erilaisia materiaaleja, mutta kaikkein tehokkain eristys tuli neljästä kaiuttimen alle laitetusta kuohuviinipullon korkista.

Lisäksi pystyin rakentamaan koko esityksen äänenvoimakkuudelle kaaren.

Esityksemme alkoi 30 minuuttia ennen Medusan huonetta ja jatkui suunnilleen saman

verran sen päätyttyä. Pystyin näin ollen soittamaan laitteistoani 3–4 dB kovempaa musikaalin alussa ja lopussa, jolloin vuotoääni suurelle näyttämölle ei haitannut.

Jännitin ratkaisujeni riittävyttä ensi-iltaan asti, mutta isolle näyttämölle ei vuotanut meiltä juuri lainkaan ääntä. On ollut kiinnostavaa huomata eri produktioissa, että äänisuunnittelijan pesti saattaa monesti olla oikeastaan hiljaisuussuunnittelua: ei-haluttujen äänten vaimentamista. Samalla tavoin kuin valosuunnittelijat teippaavat laitteiden LED-valoja ja auringonvalon vuotoja piiloon, päädyn usein käyttämään paljon aikaa äänten vaimentamiseen.

3.5 Harjoitukset

Harjoituskaudemme jakautui kahtia. Aluksi harjoittelimme TeaKilla väliaikaisessa tilassa neljän viikon ajan. Neljännen viikon kohdalla me suunnittelijat siirryimme Puoli-Q:lle rakentamaan tilaa kuntoon. Sen jälkeen koko työryhmä siirtyi Puoli-Q:lle, jossa treenasimme ennen ensi-iltaa neljän ja puolen viikon ajan.



Harjoituksissa Teatterikorkeakoululla. Tila oli järjestelty samalla tavalla kuin tuleva esitystila. Vasemmalla pianisti Henri Lyysaari, korotetulla lavalla Jusua näyttelevä Anna-Sofia Tuominen ja oikealla Sancho Panzan aasi, Harmo.

Samalla kun ohjaaja Mantere treenautti TeaKin harjoituksissa kohtauksia kuntoon, säveltäjä Lyysaari käytti osan päivistä biisien treenauttamiseen näyttelijöillä. Lyysaari oli lisäksi läsnä treeneissä harjoituspianistin roolissa ja huolehti myös bändin

treenauttamisesta bändikämpällään. Roolini oli hänen poissa ollessaan toimia jukeboxina soittaen biisien demoja koneelta, jotta esityksen kohtauksia ja tanssikoreografioita voitiin harjoitella biisien kanssa. Myöhemmin siirryttyämme harjoittelemaan Puoli-Q:n tiloihin Lyysaari oli läsnä käytännössä koko ajan.

Lauluharjoitusten aikaan pystyin itse keskittymään suunnittelutyöhöni, eli mikserin opiskeluun, bändisoundin miettimiseen, järjestelmäsuunnittelun tarkentamiseen ja käsikirjoituksen sekä biisien lakanaksi purkamiseen mikserin ohjelmointia varten. Jälkiviisaana sanoisin, että minun olisi kannattanut käyttää vielä enemmän aikaa mikserin ja järjestelmän suunnitteluun, jolloin olisin voinut jo harjoitusvaiheessa suunnitella paremmin nappimikrofoneihin ja miksaamiseen liittyviä asioita. Toisaalta laaja ennakkovalmistelu olisi vaatinut enemmän tietoa esityksen lopullisesta muodosta. Sitä ei ollut tarjolla, sillä prosessimme ei perustunut ennakkosuunnitteluun vaan kaikki asemoinnit ja koreografiat tehtiin harjoituksissa.

Suunnittelujaksolla olimme puhuneet hyvin vähän siitä, mitä minun tuottamani ääni voisi olla. Käsikirjoitus ehdotti muutamia pistetehosteita, mutta muuten olimme yhtä mieltä, että äänisuunnittelemani materiaalin kannattaisi poiketa jotenkin rajusti bändin soinnista. Ratkaisin asian valikoimalla soiviksi ääniksi utuisia ambiensseja ja droneja, jotka olivat mielestäni mahdollisimman kaukana pop/rock-soundista. Tuotin äänimateriaalia harjoituksissa vanhojen, syntetisaattoreilla tekemiäni drone-henkisten biisien pohjalta. Dronella tarkoitan tässä pitkiä äänimattoja, joissa sävellys on hyvin pienieleinen ja äänen sävy sekä tekstuuri ovat sisällöllisesti sävellystä olennaisempia. Oli hauskaa jutella säveltäjän kanssa tarjoamistani äänistä – hän ehdotti usein muutoksia niiden sävellajeihin, jotta äänten avulla saataisiin sidottua esimerkiksi laulettuja biisejä yhteen.

Runsaasta läsnäolostani ja tuskailustani huolimatta en saanut suunnittelemani ääniä uppoamaan harjoituksissa luontevasti kohtauksiin ja koin välillä riittämättömyyttä asian johdosta. Suurin haasteeni olivat tuolloin käsikirjoituksessa olleet esityksen perustilanteesta irrotetut luentomaiset hetket, joiden tilannetta tavallaan kannattelin äänellä. Pelkistetyssä harjoitustilassa ilman valoja tuntui tärkeältä tehdä *jotain*, joka

erottaisi ne perustilanteesta. Moni näistä luento hetkistä hävisi myöhemmin tekstileikkausten myötä, jolloin äänimaailma keveni.

Puoli-Q:lla treenien luonne muuttui rajusti, kun sain yhtäkkiä koko teknisen laitteiston käyttööni. Harjoittelu oli yhtäkkiä osaltani intensiivistä, sillä minun piti suunnitella äänijärjestelmään parannuksia, ennakoida bändin tarpeita, tuottaa soivaa materiaalia ja samaan aikaan miksata harjoitustilanteita. Kaikkein kirkkaimpana muistonani harjoituksista on se, että musikaalin treenaaminen on erittäin väsyttävää kaikille tekijöille sen sisältämän valtavan äänimäärän takia. Tyypillinen harjoitustilanne on kuin ikuinen soundcheck-limbo, jonne työryhmä on juuttunut.

Treenatessamme Puoli-Q:lla Mantere muokkasi käsikirjoitustaan jatkuvasti tekstiä karsien ja lisäten. Mantere yritti aktiivisesti poistaa käsikirjoituksensa pienempiä teemoja ja kiteyttää esityksen koskemaan päähenkilön, Jusun, matkaa teatterikoneistossa. Luentomaisten osuuksien poistaminen teki esityksestä kevyemmän, mikä se tuntui virkistävältä. Samalla tarve monille tilanteita kannatteleville äänellisille tekstuureille hävisi ja esitys muuttui ääniltään johdonmukaisemmaksi.

Yleisön kanssa harjoitellessa meille kävi selväksi musikaalimme vilpittömyyden vaatimus. Kaikki liian itseironinen ilmaisu, esimerkiksi näyttelijäntyössä, söi tehoa tarinalta. Tämä liittyy ehkä aiempaan pohdintaani musikaalin leikistä – jos tekijätkään eivät usko leikkiin, niin miksi katsoja uskoisi?

3.5 Ukkonen ja ovikello?

Seuraavaksi kerron siitä, mitä kaikkea soivaa ääntä lopulta tuotin musikaalimme.

Donkey Hotin tarina kertoo teatterin tekemisestä. Esityksen perustilanne on se, että joukko teatterintekijöitä on teatteritilassa. Näissä kohtauksissa käytin lisättyä ääntä hyvin kitsaasti, pyrin saamaan mahdollisimman realistiset suunnat tehosteilleni enkä käyttänyt ambienssitehosteita lainkaan. Nämä pistetehosteet olivat lopulta hyvinkin pieniä sekä näyttämötoimintaa ja -tilanteita selkeyttäviä tehosteita. Esimerkkeinä näistä voisivat olla puhelimen tekstiviestiäni, jonka myötä näyttämöllä olevat ihmiset saavat

järjestäjältä tiedon illan esityksen peruuntumisesta tai näyttämölle hajamielisenä tupsahtavan teatterin siivoojan korvalappustereoista vuotava ääni. Myös kun päähenkilö Jusu ja mainittu siivooja päättävätkin näytellä don Quijotea ja tämän aseenkantajaa Sancho Panchaa, käyttää teatterin äänimestari näyttämölle raahaamaansa kaiutinta soittaakseen taustamusiikkia kaksikon näytelmälle.

Olin alun perin suunnitellut rakentavani tai hankkivani noihin mainitsemini näytelmäkohtiin tuulikoneen, ukkospellin tai jonkun muun viittauksen teatteriäänen klassiseen puoleen. Donkey Hotissa käsitellään paljon teatterikoneistoa ja olisi ollut kutkuttavaa tuoda ääni konkreettisesti läsnä olevaksi näyttämölle. Ajatus päätyi esitykseen lopulta pienieleisenä; sahasin kookospähkinän kahdeksi kupiksi, joilla don Quijoten aseenkantaja Sancho Panza toteuttaa hevosen askeltehosteet näyttämöllä ollessaan.



Jusun alitajunnassa Mihail Bulgakovia (Pyy Kähkönen) kuritetaan.
Kuva: Mitro Härkönen.

Aina, kun esityksessä oltiin Jusun alitajunnassa tai leikiteltiin teatterin todellisuuden ja Jusun fantasian välillä, soitin runsaampia ja pidempiä äänimattoja. Näitä kohtia oli erityisesti esityksen jälkimmäisellä puoliskolla, joka alkaa pitkällä, Jusun alitajuntaan

sijoittuvalla jaksolla. Sidoin biisit toisiinsa käyttämällä synkkiä dronejani, rakentamalla vedenalaisen äänimaiseman (jonka useampi katsoja tulkitse avaruudeksi) ja ajamalla valmiiksi äänitettyjä repliikkejä sekä nappimikrofonien signaaleja kaikulaitteeseen.

Tehosteiden ja ambienssien lisäksi koneeltani ajettiin vain yhden biisin, Montesinosin luolan, intro. Ratkaisu toimi hyvin, sillä sain efektien avulla liu'utettua intron kohtauksen alle hitaasti ja hienovaraisesti. Biiseissä ei tätä poikkeusta lukuun ottamatta käytetty ennakkoon tallennettua ääntä, koska halusimme pitää tempon elossa. Ratkaisu mahdollisti myös virheiden korjaamisen lennosta esitystilanteissa.

Harjoitusprosessin loppuvaiheilla, kun bändi alkoi olla vakituisesti paikalla, alettiin esitykseen lisäämään underscoringia eli kohtausten taustalle sopivaa bändin soittamaa musiikkia. Osuuksia ei oltu sävelletty ennakkoon ja Lyysaari tuottikin materiaalia esityksen tarpeiden mukaan. Underscoring toimi erittäin hyvin, sillä bändin näyttämötoimintaa kuvittava musiikki istui musikaaliesityksen maailmaan luontevasti. Bändi pystyi reagoimaan näyttämön tapahtumiin lennosta ja katsomiskokemuksen kannalta oli hauskaa, että bändi osallistui tekemiseen muutenkin kuin suurissa musiikkinumeroissa. Musikaalin maailman tapahtumat olivat yhtäkkiä "enemmän totta", kun bändi kuvitti tilanteita soitollaan. Aloin harjoitusprosessin aikana oppia enemmän siitä, miten musikaalin leikki toimii ja nauttia siitä.

Yleensä esityksiä tehdessäni laadin jatkuvasti uutta soivaa materiaalia: sävellän biisiaihioita, etsin tehosteita tai jatkojalostan vanhoja ääniä. Donkey Hotia tehdessä olin jatkuvasti kiinni mikserissä nappimikrofonien takia. Tämän vuoksi aikaa materiaalin luonnille harjoitustilanteissa ei ollut samalla tavalla. Olin hieman harmissani, etten itse pystynyt tuottamaan materiaalia yhtä luontevasti kuin bändi enkä saanut omia tehosteitani toimimaan esityksessä. Kaikki liian musikaalinen tuntui väärältä – miksi välillä soitettaisiin tallennettua musiikkia, kun bändikin on paikalla? Toisaalta liian staattiset äänimassat tekivät tunnelman turhan raskaaksi. Aina, kun koitin luoda äänellä ambiensseja kohtausten taustalle, tuntuivat ne tulevan kuin eri todellisuudesta. Lopulta tämä kääntyi voitoksi, kun pystyin korostamaan unenomaisia alitajuntaan sijoittuvia jaksoja äänimassoillani.

3.6 Donkey Hotin äänijärjestelmä

Kun suunnittelen äänijärjestelmää, ajattelen rakentavani tohtori Frankensteinin lailla erilaisista osista yhtä instrumenttia, jota opettelen soittamaan esityksiä varten.

Järjestelmäsuunnitteluni lähtee yleensä tilasta ja siitä, miltä haluan esityksen äänen tuntuvan katsojissa. Puheteatteriesitystä tehdessäni rakennan soivat äänet symbioosissa järjestelmän kanssa. Esitykseen tuottamani äänimateriaali on vain yhtenä elementtinä muiden joukossa auttamassa tarinankerronnassa ja tukemassa esityskokonaisuutta.

Musikaalissa äänellä on isompi rooli kuin puheteatteriesityksessä. Toisaalta musikaalissa äänisuunnittelijan vaikutusmahdollisuudet äänen sisältöihin ovat paljon pienemmät. Suunnittelijan instrumentti, äänijärjestelmä, rakennetaan palvelemaan kaikkia muita esityksen äänilähteitä. Kärjistäen sanottuna puheteatterissa instrumenttini on kannettava tietokoneeni, jolla tuotan soivaa ääntä ja musikaalissa taas mikseri, jolla soitan muiden tuottamia ääniä. Äänen suurempi rooli musikaalissa tarkoittaa, että kaikki muu esityksessä on suhteessa siihen ja äänen pitää monessa kohtaa olla etulyöntiasemassa. Vaikkapa puheteatteriin verrattuna äänelle pitää varata enemmän aikaa harjoituksista ja äänisuunnittelijalla on enemmän valtaa sijoittaa kaiuttimiaan rumastikin.

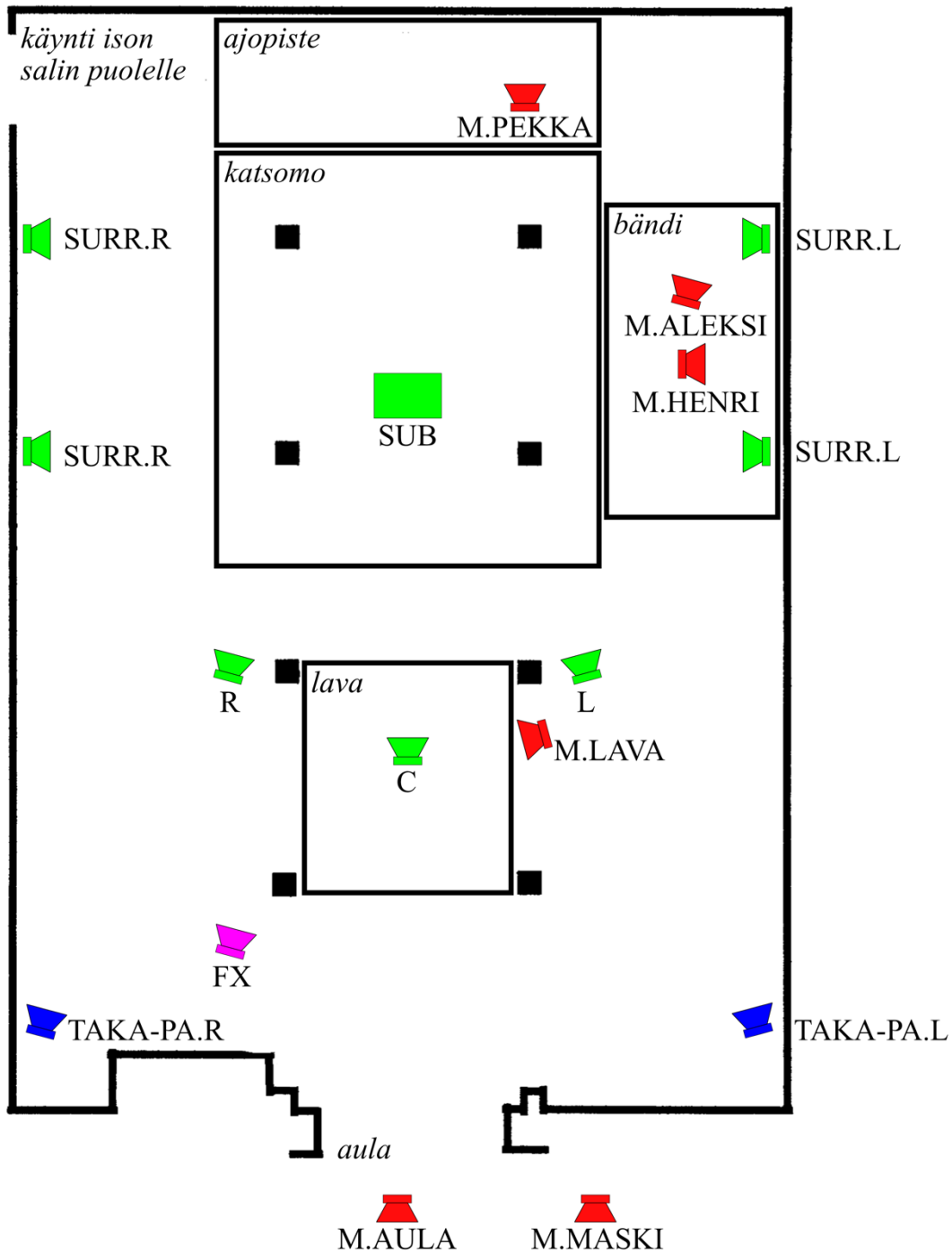
Halusin kokeilla Puoli-Q:n tilassa LCR-äänentoistoa, jossa perinteisen stereoasetelmaan laitetun kaiutinparin keskeltä löytyy myös keskikaiutin. Suurin osa tapahtumista sijoittuisi hyvin pienen näyttämön keskelle ja halusin langattomien mikrofoniin vahvistetun äänen kuuluvan tarkalleen sieltä. Keskikaiutin oli myös helppo sijoitella siten, että kaikki katsojat varmasti kuulisivat sen hyvin – se teki haastavan tilan kaiutinjärjestelmästä demokraattisemman. Lopullisessa esityksessä dialogi ajettiin C-kaiuttimesta, taustalaulut LR-kaiuttimista ja lead-laulu kaikista kolmesta.

Pidin Kansallisteatterissa näkemäni Musta Saara -esityksen bändille ja laulajille tarkoitetun lavamonitoroinnin toteutuksesta. Näyttämön takaosaan oli sijoitettu kaiutinpari, joka oli suunnattu kohti katsomoa. Näyttämöaukon kohdalla sijaitsevat pääkaiuttimet oli viivästetty näihin taaempana sijaitseviin kaiuttimiin. Kaikkea näyttämölle monitorointiin tarvittavaa ääntä pystyttiin soittamaan näistä takana olevista kaiuttimista, jolloin ne kuitenkin soivat katsomoon nähden oikeaan suuntaan. Soittajilla

oli käytössään lisäksi Genelecin lähikenttämonitoreita. Tällä tavalla toteutetussa monitoroinnissa laulajien on helpompi esiintyä monitorikaiuttimien muodostaessa näyttämölle äänikentän yksittäisten soivien pisteiden asemesta. Lisäksi ratkaisu kuulosti todella hyvältä – koko esitystila soi. Halusin kopioida tuon oivalluksen myös Donkey Hotiin suunnittelemalla LCR-systeemin siten, että C-kaiutin (Nexo PS10) olisi ollut näyttämön päällä ja LR-pari (Nexo PS8) kaukana katsomosta näyttämön takaosassa. Seuraavan sivun kuvassa tuo kaiutinpari on merkitty sinisellä värillä. Paperilla suunnitelma tuntui toimivan.

Todellisuus oli toinen. Jo ensimmäisenä rakennuspäivänä totesin, että tilan pylväät ja sinne ripustamamme verhot peittäisivät takaseinällä olevat kaiuttimet. Päätin jättää kaiuttimet takaseinälle, sillä halusin pitää sen yhtenä käytössä olevana äänen suuntana. Ripustin näyttämön etureunaan, lähelle C-kaiutinta, kaiutinparin (NEXO PS-8). Kutsun jatkossa näitä lähellä olevaa kolmea kaiutinta LCR:ksi ja takaseinällä olevia Taka-LR:ksi. Viivästämällä LCR:n niin, että se soisi takana olevien kaiuttimien kanssa samaan aikaan, pystyisin vielä pitäytymään Mustan Saaran kaiutinasattelun kopioinnissa, saisin helpon monitoroinnin näyttämölle ja pystyisin soittamaan kaikkia isoja kaiuttimia katsomoa kohti pitäen äänen selkeänä.

Olin sopinut tapaamisen toiselle rakennuspäivälle Mustan Saaran äänisuunnittelijan Jussi Matikaisen kanssa. Tarkoitukseni oli tivata esityksen teknisistä yksityiskohdista, jotta säästyisin muutamalta harhapolulta. Keskustelu kääntyi nopeasti omaan suunnitelmaani ja minulle valkeni, että ratkaisuni Donkey Hotissa ei tulisi toimimaan. Mustasta Saarasta kopioimani kaiutinratkaisu ei toimisi meillä, sillä bändi sijaitsi katsomon vieressä. Tuo näyttämön takaosassa oleva kaiutinpari oli siis fyysisesti liian kaukana bändistä ja etäisyydestä johtuva viive äänessä olisi hankaloittanut bändin soittoa. Olin tässä vaiheessa jo rakentanut kaiutinjärjestelmäni, joten päätin pitää kaiuttimet paikoillaan, jättää LCR-kaiuttimet viivästämättä, suhtautua Taka-LR -kaiuttimiin syvyyttä lisäävänä elementtinä ja vain ratkaista monitoroinnin jollain eri tavalla. Kerron asiasta lisää monitorointia käsittelevässä osiossa.



Subwooperin sijainnista kerroin aiemmin. Suurin perustelu sen sijainnille katsomon alla oli se, että sitä voitiin soittaa hiljempaa. Käytännössä myös sieltä käsin se soi tasaisemmalla äänenpaineella koko katsomoon.

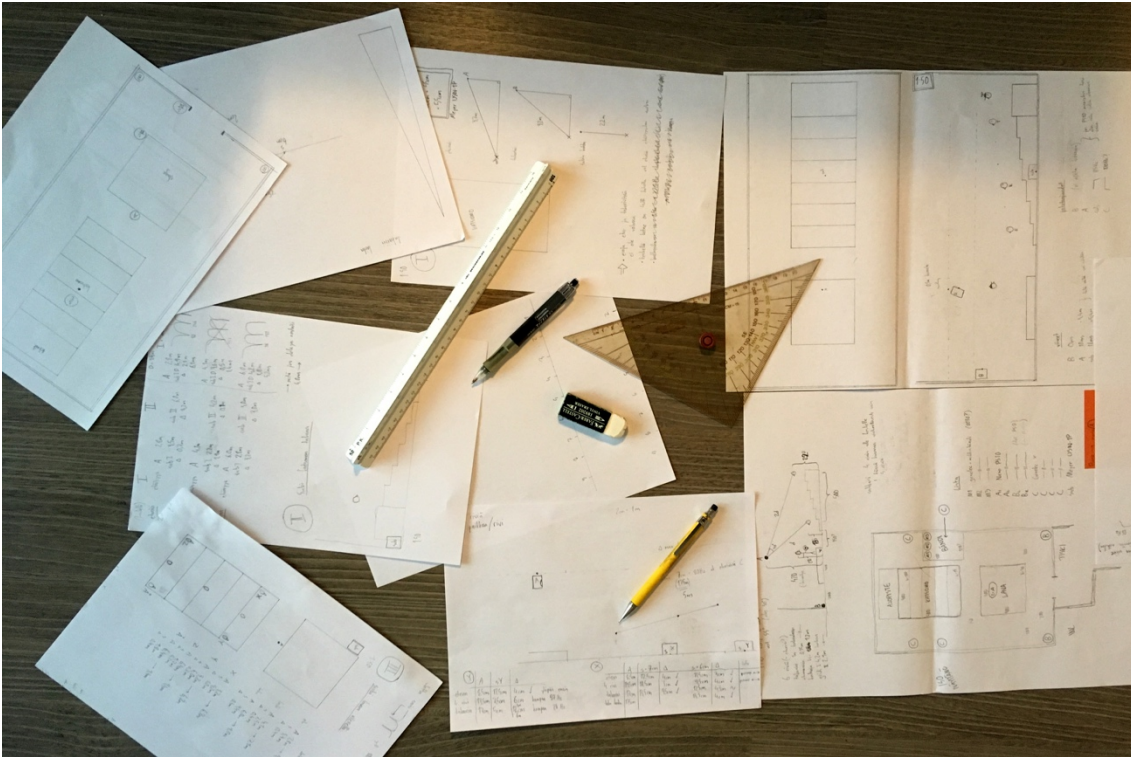
Lisäsin katsomon sivuille kaiuttimet (kuvassa SURR.L ja .R), jotta pystyisin tekemään tyylilleni tyypillisiä surround-vaikutelmia. Ajatuksenani oli ajaa ainakin kaikujen paluusignaaleita näihin kaiuttimiin ja levittää sen avulla musikaalin sointia. LCR-

kaiuttimet oli aseteltu hyvin kapeasti ja pystyin surroundin avulla luomaan leveän äänikuvan koko katsomolle. Käytin surround-kaiuttimina Genelecin lähikenttämonitoreita, sillä niitä oli helposti saatavilla ja niiden äänenpaine riitti pieneen esitystilaan. Ripustin kaiuttimet katonrajasta, kaksi kappaletta kullekin puolelle.

Käsikirjoituksessa puhutaan paljon teatteritekniikasta ja sitä liikutellaan pitkin näyttämöä. Halusin käyttää yhtä näyttämöllä lavasteena esiintyvää kaiutinta (isokokoinen Yorkville Elite ex350, kuvassa nimetty FX:ksi) myös oikeana äänilähteenä tehosteille. Käytin tätä kaiutinta lähteenä äänimestarin soittamille taustamusiikeille ja myöhemmässä kohtauksessa myös toisen hahmon kännykän viestitäänelle, sillä tästä kaiuttimesta soitettuna ääni lokalisoitui sattumalta oikeaan paikkaan.

Viivästin järjestelmän eri kaiuttimet keskenään tilassa. Lasken aina ennakkoon kaiuttimille jonkinlaisen ennustamani viiveen määrän, jota sitten hienosäädän kuuntelemalla. Esimerkiksi subwoofer-kaiutin sijaitsi fyysisesti paljon lähempänä ja aivan eri paikassa kuin äänentoistojärjestelmän muut kaiuttimet (L, C ja R) ja sen vuoksi sen signaalia piti viivästä. Jos viivästystä ei olisi tehty, järjestelmän kaiuttimien summautuessa taajuusvasteeseen olisi tullut outoja vääristymiä. Lisäksi esimerkiksi bassorummun soidessa katsojat olisivat havainneet ensin rummun soinnin penkkien alta ja vasta sitten iskuäänen näyttämön suunnasta. Subwooferin viivästämisestä helpottamiseksi päätin, että bassoisia asioita – bassorumpu, bassokitara, Lyysaaren koneelta tulevat bassot – soitettiin vain LCR:n keskikaiuttimesta ja subwooferista. Saadakseni bassoiset äänen toistumaan hyvin minun tarvitsi viivästä vain nuo kaksi äänilähdettä keskenään. Tiesin, että subwoofer tulisi olemaan lattialla suunnilleen katsomon keskellä ja tiesin mahdolliset ripustuspisteet keskikaiuttimelle. Selvitin piirtämällä ja laskemalla subwooferin sekä keskikaiuttimen tarkat paikat, niiden keskinäisen jakotaajuuden ja oikean viiveajan subwooferille.

Tyypillisesti tuotan esityksiin paljon soivaa materiaalia siten, että tila ja sinne rakentamani järjestelmä toimivat minulle inspiraation lähteenä. Donkey Hotissa taas koin sovittavani Lyysaaren sävellyksiä ja tilaa yhteen.



Analogista järjestelmäsuunnittelua.

3.7 Monitoroinnista

Alkuperäinen ajatukseni monitoroinnin rakentamisesta näyttämön takaosan kaiuttimien varaan ei siis toteutunut ja jouduin ratkaisemaan bändin ja näyttämön monitoroinnin toisin. Olin jo alkuperäisessä suunnitelmassani varautunut tekemään bändin jäsenille henkilökohtaisen monitoroinnin, joten lähtökohtaisesti suunnitelmani pettäminen oli ratkaistavissa helposti. Olin huolissani, tulisivatko bändin monitoroinnin vuotoäänät sotkemaan katsojien kuulokuvaa. Työpisteeni oli harjoituskauden ajan katsomossa, jolloin olin hyvin tietoinen ongelmasta ja jouduin aktiivisesti ratkomaan sitä.

Kuultuaan tuskailuni moni henkilö, mukaan lukien bändin jäsenet, ehdotti ratkaisuksi bändin monitorointiin kuulokekuuntelua. Olen studioäänityksissä pyrkinyt pois kuulokekuuntelusta, joten en pitänyt ajatuksesta. Uskon, että kun soittajia ei studiossa suljeta kuulokkeilla soittotilasta, he pystyvät kuuntelemaan paremmin äänitystilannetta kokonaisuutena ja suhteuttavat soittoaan suhteessa siihen. Teatteriesityksessä, jossa soittajan pitää huomioida myös näyttelijän puhe ja laulu osana elävää näyttämötilannetta, tällainen sulkeutuminen kuulokkeiden takia olisi erityisen epätoivottavaa.

Käytin bändin monitoreina studioon tarkoitettuja lähikenttämonitoreja niiden pienen koon, kapean suuntakuvion ja selkeän äänen vuoksi. Laitoin kielisoittimista vastaavalle Kaufmannille ja koskettimia soittavalle Lyysaarelle monitoreiksi Genelecin pienet aktiivikaiuttimet. Kaiuttimien pohjissa olevien kierteiden avulla ne saatiin mikrofonitelineillä alle metrin päähän soittajien korvista, jolloin niitä voitiin soittaa hiljempaa kuin perinteisiä lattialle laitettavia kulmamonitoreita. Kaiuttimet voitiin myös helposti sijoittaa siten, että ne osoittivat pois päin katsomosta, jolloin epätoivottua vuotoa kantautui katsojille mahdollisimman vähän.

Monitoreista tulevaa ääntä piti ekvalisoida, sillä niitä jouduttiin soittamaan melko lujalla ja niiden katsomoon päin tuottama alakeskiäänien humina veti kuulijan huomiota turhaan puoleensa. Halusin esityksen äänen tulevan katsojaa kohti näyttämöltä päin, jotta näyttämötoiminnan seuraaminen olisi mahdollisimman vaivatonta. Uskon, että ratkaisu hyödytti myös esityksen upottavan tunteen rakentamisessa, jolloin bändi oli läsnä, mutta ei huomion keskipisteenä. Yhtäkkiä niinkin äänellisesti arkinen juttu kuin monitorointi pakotti miettimään bändin suhdetta esitykseen ja sitä, miltä esitys tuntuu. Lisäksi monitorointi on niin herkkä asia sitä kuuntelevalle, ettei siihen voi suhtautua välinpitämättömästi tulehduttamatta työilmapiiriä.

Kaufmannilla ja Lyysaarella oli siis käytössään pienet lähikenttämonitorit. Kokeilimme samaa ratkaisua rumpuja soittaneelle Kiiskelle, mutta siitä jouduttiin luopumaan. Kuullakseen soittonsa transientit selkeästi ja sen myötä pitääkseen soittotuntuman hyvänä, sähkörummuilla soittava rumpali tarvitsee monitorointinsa kovan äänenvoimakkuuden. Alkuun Kiiski turhan kohteliaasti suostui pitämään monitorointia hiljaisella voimakkuudella, jolloin kaiutinkuuntelu toimi oman työni kannalta. Treenien edetessä hän kuitenkin joutui nostamaan monitorointinsa äänenvoimakkuuden häiritsevän lujalle. Rummut lokalisoituivat sen jälkeen liian selkeästi bändin suuntaan, monitorivuoto kuulosti katsomoon kauhealta, jolloin jouduin soittamaan rumpuja hiljempaa PA:sta tai ne olisivat soineet liian kovaa. Päädyin rakentamaan Kiiskelle kuulokekuuntelun ja sen myötä kaikki hänen monitorointiin liittyvät ongelmansa hävisivät. Jälkiviisaana sanoisin, että jokaisen soittajan kuuntelu olisi kannattanut rakentaa pienen mikserin ympärille, jolloin kukin soittaja olisi voinut helposti vaihdella kaiutin- ja kuulokekuuntelun välillä koska tahansa.

Kuvailin aiemmin hiljaisuutta käsittelevässä osiossa, miten käytin aikaa bändin akustisen kolinan vaimentamiseen. "Häiriöäänten" vähentyminen yhdistettynä monitoroinnin asteittaiseen parantumiseen (hiljenemiseen) aiheutti sen, että bändi alkoi muuttua yhä hiljaisemmaksi ja huomaamattommaksi. Halusin bändin olevan kuitenkin läsnä, mutta en ollut ennakkoon osannut ajatella, miltä haluaisin bändin läsnäolon kuulostavan. Ratkaisu löytyi vahvistamalla bändiä sen puolen seinällä olleista surround-kaiuttimista (kuvassa SURR.L). Säädin ekvalisaattorilla surround-kaiuttimien ja monitoroinnin soundin sopimaan yhteen. Tarkan säädön jälkeen pääkaiuttimista tullut ääni, soittimien akustinen kolina, monitoroinnin vuoto ja surround-kaiuttimista ajettu ääni muodostivat yhdessä helposti kuunneltavan kokonaisuuden. Bändi oli äänellisesti "oikeasti" olemassa siellä missä pitikin, mutta pääpaino oli silti pää-PA:sta tuotattavalla soundilla. Kuten aiemmin mainitsin, yhtäkkiä monitoroinnin kanssa painiminen alkoi muovata paljon sitä, miten esitys soi kokonaisuutena. Donkey Hot on varmasti kaikista äänisuunnittelemistani esityksistä äänenlaadultaan paras, koska minulla oli runsaasti aikaa hioa jokaista yksityiskohtaa.

Koska alun perin suunnittelemani monitorointiratkaisu ei onnistunut, jouduin lisäämään näyttämön reunaan sidefill-tyylisen monitorikaiuttimen bändin puolelle (kuvassa M.LAVA). Esitystilassa olleet pylväätsä osoittautuivat nyt hyödyllisiksi, sillä pystyin pylvään avulla rajaamaan sidefillin suuntaa niin, ettei se vuotanut katsomoon liikaa. Sain tämän kaiuttimen ja Taka-LR -kaiuttimien avulla rakennettua riittävän hyvän olosuhteen laulajille näyttämölle. Monitorointi ei kuitenkaan ollut näyttämölle optimaalinen. Olisin halunnut luoda näyttämölle tasaisemman kentän, jossa näyttelijän on mukavampi laulaa. Toivottavasti pääsen kokeilemaan alun perin suunnittelemaani kaiutinjärjestelmää myöhemmin jossain produktiossa.

En ollut osannut ottaa huomioon monitoroinnin tarvetta maskeeraushuoneessa ja aulatilassa. Viritin aulaan teatterista löytyneen vanhan hifikaiuttimen ja onnistuin pujottelemaan kaiutinkaapeloinnin myös kellarin maskitiloihin. Aulaan asennetun kaiuttimen myötä pystyin käyttämään sitä yhtenä äänen suuntana tehosteille. Se kuulosti katsomoon hienolta, sillä ääni siirtyi esitystilan syvyyksiin. Aulan monitorikaiuttimen myötä myös ne ihmiset, jotka eivät olleet näyttämöllä vaan aulassa piilossa, pystyivät laulamaan biisien taustalauluja.

Tällaiset asiat olisi voinut ennakoida ennakkosuunnitteluvaiheessa, jos olisimme hahmotelleet, miten kohtaukset oikeasti tapahtuvat tilassa. Väliaikaisena harjoitustilana toiminut TeaKin liikuntasali ei ollut tarpeeksi armoton. Niinpä musikaalimme monet tarpeet paljastuivat vasta itse esitystilassa. Donkey Hotin myötä olen tietoisempi musikaalin äänijärjestelmän vähemmän itsestäänselvistä vaatimuksista ja osaan ottaa ne jatkossa paremmin huomioon. Erityisesti esiintyjien äänellisten olosuhteiden parantamisen olen ottanut tavoitteekseni muissakin kuin musikaaliproduktioissa.

Monitoroinnin tarve ei rajoittunut pelkkään muuhun työryhmään. Siirrettyäni oman ajopisteeni ennakkonäytöksiin katsomon taakse, jouduin lisäämään myös itselleni monitorikaiuttimen. Olin vahingossa suunnitellut PA:n suuntauksen niin tarkaksi, että katsomon viimeisen penkkirivin jälkeen äänenvoimakkuus aleni radikaalisti. Minun oli hankala miksata katsomon takana, sillä kuulokuva oli täysin eri kuin katsomossa istuessa. Yksi Genelecin lähikenttämonitori, jonka ripustin katosta naamani eteen, palautti kuulokuvan tarpeeksi lähelle sitä, mihin olin tottunut. Yllättäen mikserini ja hyvin matalalla olevan katon väliin muodostui voimakas tärykaiku, jonka sain dempattua asentamalla kattoon mikserin yläpuolelle kaksinkerroin olevan patjan.

3.8 Nappimikrofoneista

*Nappimikki poskeen,
kevyt kompura tiskistä,
lähetin vyöpussiin ja
viistoist millisekuntia viivettä.
Mä kytken kajarit ja mikit,
vahvistan repliikit sillä nykynäyttelijöiltä
puuttuu puhetekniikka.*

(”Teatterikone”, Mantere & Lyysaari 2019, [19–33].)

Musikaalin hahmo, ääniteknikko Äkki Jyrkkä, tiivistää yllä tämän osion totuudenmukaisesti: nappimikrofonit oli teipattu näyttelijöiden poskiluiden kohdalle, kevyt kompressointi oli käytössä ekspressiivisimmillä näyttelijöillä ja yleisin asettamani viiveaika mikrofonisignaalisissa oli 10–20 millisekunnin välissä.

Olin jo ennakkoon aavistanut tulevani tarvitsemaan nappimikrofoneja musikaalissamme. Koska nappimikrofonit lisäävät äänisuunnittelijan työmäärää valtavasti, halusin vakuuttua niiden tarpeellisuudesta jo ennakkosuunnittelun aikana. Workshop-vaiheessa tehty kokeilu, jossa näyttelijät lauloivat sähköpianon säästyksellä musikaalin biisejä nappimikrofonien kanssa, sai minut kerralla vakuuttuneeksi asiasta. Demo-henkinen kokeilumme alkoi heti muistuttaa musikaalia, sillä näyttelijät pystyivät liikkumaan ja laulamaan samanaikaisesti langattomien mikrofonien ansiosta.

Olisimme voineet pärjätä ilman laulun vahvistusta, sillä esitystila Q-teatterilla on pieni ja bändin kokoonpanon vuoksi instrumenttien äänenvoimakkuus oli hallittavissa. Mutta koska bändi kuuluisi lähinnä kaiuttimista, aavistin että laulu olisi ilman vahvistusta jäänyt liian irralliseksi muusta soivasta materiaalista. Esityksen pop/rock-estetiikka hyötyisi mikrofonien mahdollistamasta kovemmassa äänenvoimakkuudesta ja lisäksi kaiut sekä muut laulun äänenväriin muokkausmahdollisuudet tulisivat käyttööni.

Kun olin itse vakuuttunut nappimikrofonien hyödyistä, piti minun vielä taivutella muutkin suunnittelijatyöryhmän jäsenet niiden puolelle. Ne vaikuttaisivat kaikkeen työhömmme, joten en halunnut runnoa ajatusta läpi. Onneksi workshopissa tehty kokeilu oli vakuuttanut muutkin mikrofonien hyödyistä. Eniten mikrofonit edellyttäisivät kompromisseja pukusuunnittelijaltamme Niemiseltä, jonka piti ottaa huomioon mikrofonit muun muassa hahmojen hatuissa, pukuvaihdoissa ja maskeerauksissa. Nieminen oli työskennellyt musikaaleissa ennenkin, joten häneltä löytyi ymmärrystä nappimikrofoneista – iso kiitos hänelle. Esimerkiksi näyttelijä Pyry Kähkösen esittämän hahmon, pukusuunnittelija Viksu Vaatepuun, roolivaatteet aiheuttivat ongelmia. Hahmon puvustukseen kuuluivat silmälasit, joissa oli niskan takaa kulkenut ohut ketju. Hahmo oli luonteeltaan kireä, tarkka ja virkamiesmäinen. YlIASiälliset silmälasit sopivat täydellisesti yhteen vanhahtavan puvustuksen ja Kähkösen esittämän jäykän fysiikan kanssa. Silmälasien ketju teki kuitenkin työni mahdottomaksi, sillä se osui jatkuvasti näyttelijän poskiluun kohdalle teipattuun mikrofonin aiheuttaen voimakkaita rapinoita mikrofonisignaaliin. Ketju mielestäni satoi hahmon yhteen, mutta jouduimme lopulta luopumaan siitä.

Tuntui välillä hassulta perustella nappimikrofonien käyttöä itselleni ja muulle työryhmälle niin kovalla vaivalla – niiden käyttöhan on kuitenkin "normaali" asia musikaaleissa. Ehkä nimenomaan niiden normaalius esityksissä, se miten hyvin vahvistettu ääni selkeytensä vuoksi auttaa keskittymään puheeseen ja miten taitavasti mikrofonit voidaan kuitenkin kätkeä, on meille niin itsestäänselvää, että sen huomaisi vasta mikrofonien puuttuessa. Järkytys olisi voinut olla melkoinen, jos mikrofonien tarve olisi käynyt ilmi vasta siirryttyämme Puoli-Q:lle treenaamaan koko bändin kanssa. Mikrofonien käytön perustelussa oli sekin hyvä puoli, että niiden myötä minulle koitua suuri työmäärä tuntui näin tarkoituksenmukaiselta. Lisäksi innostuin mikrofonien mukanaan tuomista eduista.

Suhteeni nappimikrofoneihin on ollut vähintään varautunut. Olen käyttänyt nappimikrofoneja ja taistellut niiden kanssa kesäteatteritaustani takia. Kokemukseni mukaan niitä käytetään sen kummemmin miettimättä, mikä vaikutus vahvistetulla puheella on esityksen äänelliseen estetiikkaan. Nappimikrofoneja käytettäessä näyttelijän ääni irtoaa hänen kehostaan ja siirtyy kaiuttimiin. Rock-keikoilla olen tottunut ilmiöön, enkä aktiivisesti ihmettele miten laulajan ääni tulee kaiuttimen eikä laulajan suunnasta. Se johtuu luullakseni siitä, että keikoilla vallitsevan lujan äänenvoimakkuuden takia äänen tarkkaa alkuperäistä suuntaa ei voi edes aistia. Teatterisalit taas ovat hiljaisia ja vahvistus paljastuu helposti. Rock-keikoille ei toisaalta mennä ajattelemaan ja ihmettelemään äänen suuntia.

Äänen lokalisaatio, eli sen suunnan aistiminen on minulle tärkeä aihe. Huomaan äänen suunnan ja esiintyjän sijainnin välisen ristiriidan aiheuttavan minussa katsojana voimakasta etääntymistä näyttämöstä ja tarinasta. On olemassa muutama keino, jota itse käytän nappimikrofonien lokalisaation parantamiseksi. Niistä ensimmäinen on vähemmän tekninen – puutun ilmiöön alkulähteillä, eli keskustelen näyttelijöiden kanssa. Äänenkäyttöön puuttuminen vaatii luottamusta työryhmältä, mutta esimerkiksi Donkey Hotissa moni nappimikrofoneihin liittyvä ongelma ratkesi puhumalla. Jos kaikki näyttelijät käyttävät ääntään selkeästi ja kohdistavat repliikkinsä katsomoon, on repliikkien vahvistaminen helppoa ja vahvistus tuo ääneen lisää "massaa". Oikein viivästetyssä järjestelmässä kuulemme ensin näyttelijän äänen ja vasta sen jälkeen vahvistetun mikrofonisignaalin.

Toinen keinoni liittyy edellä mainitsemaani viivästämiseen. Viivästämällä nappimikrofonin ääntä hieman kuuluu näyttelijän akustisesti tuottama ääni ennen vahvistettua ääntä ja äänen suunta lokalisoituu tarkasti näyttelijään. Etsin sopivat viiveajat siten, että laitan metronomin nakuttamaan kännykkäni kaiuttimesta, nostan sen mikrofonitelineellä näyttelijän pään korkeudelle ja asetan telineen näyttämölle. Laitan nappimikrofonin puhelimeni viereen, kuten laittaisin sen näyttelijälle, ja siirryn mikserin luokse. Alan lisätä mikrofonisignaalin viiveaika ja kuuntelen samalla, mihin ääni mielestäni lokalisoituu. Kun sopiva viive löytyy, eli ääni lokalisoituu tarkasti näyttämöllä olevaan kännykkääni eikä kaiuttimiin, kirjaan viiveajan ja mikrofonin paikan ylös. Donkey Hotissa kehittelin näin muutaman erilaisen viiveajan, joita pystyin käyttämään riippuen näyttelijöiden asemista näyttämöllä.

Kun akustinen ääni ja vahvistettu ääni ovat tietyn aikaikkunan (alle 40 ms) sisällä toisistaan, havaitsemme äänen suunnaksi ensimmäiseksi korviimme kantautuvan äänen. Myöhemmin saapuva ääni ei kuitenkaan hahmotu meille erillisenä äänenä, vaan osana ensimmäistä ääntä. Ilmiötä kutsutaan ensiäänivaikutukseksi tai Haasin efektiksi. (Aro 2006, 35–36.)

Nappimikrofonit työllistivät minua myös itse kohtausten esittämisen ja harjoittelun ulkopuolella. Liotin kapselinsuojat jokaisen esityksen jälkeen akkuvedessä, puhdistin kaapelit teipin liimajäämistä ja teippasin mikrofonit itse näyttelijöille ennen esitystä tarkasti, sillä kyse oli minun työkalustani. Kirjoitin esityskauden lopulla muistilistan sen varalta, että esitys siirretään joskus toiseen tilaan. Näyttelijöiden nimet on sensuroitu:

Langattomien mikrofonien lähettimen pää:

-lähetin: Sennheiser SK 500 (pussissa vyöllä), LED-valot ja mute-nappi teipattu mustalla sähköteipillä, automaattinen lukitus päällä

-Lähettimen Sensitivity -33dB

-AA-paristot vaihdettiin joka esitykseen

-mikrofonikapseli: Sennheiser MKE 1, MZC 1-1 kapselinsuojalla

-Teippaus näyttelijän vasempaan poskeen 2,5cm leveällä

Leukoplastilla (1 teippi pohjalla), Leukoplastilla korvan taakse ja

*niskan yläosaan Microporella, huom. herkkäihoiselle näyttelijälle
kaikki Microporea, yksi näyttelijä teippaa itse*

*-Johdon ympärille lähelle kapselia kietaistu 3–4cm pätkä 1cm leveää
Leukoplastia ja lisäksi kapselinsuojan ympärille estämään irtoaminen
ja keräämään hikeä (otin kuvan)*

-Johto teipattu myös liittimen päästä pienelle silmukalle vedonestoksi

*-Hikoilevilla näyttelijöillä, joilla lähetin on kiinni ihossa, on lähetin
laitettu pieneen muovipussiin estämään antennin ihokontakti (yhdessä
esityksessä eräs lähetin kippasi tämän takia)*

Huoltotarvikkeet:

*-akkuvettä (kapselien ja kapselinsuojien pesemiseen jos näyttelijä
hikoilee tukkoon)*

*-paineilmaa purkissa (veden poissaamiseksi kapselinsuojista,
nopeuttaa kuivumista)*

*-iholle puhdistuspyyhkeitä (tarvittaessa maskin ja teipinjäämien
puhdistamiseen ihosta) ja kosteusvoidetta*

*-paperia ihon kuivaamiseen (hikoileville näyttelijöille pitää teipata
aina väliajalla kapseli uudestaan hikoamisen takia)*

-sakset

*-14 paristoa per esitys ja laatikot käytetyille sekä ihan tyhjille
paristoille (käytetyt OK treenikäyttöön)*

Vaikka langattomista mikrofoneista oli aivan valtavasti riesaa, olivat ne olennaisia esityksen äänellisen estetiikan kannalta. Affordanssin kautta ajateltuna ne mahdollistivat äänellisen lähikuvan toteuttamisen ja musikaalin lujan äänenvoimakkuuden. Ne edellyttivät ajankäyttöä kaikilta, valtavasti teknistä säätämistä minulta, rajoittivat puvustusta ja toisaalta ne myös ohjasivat esityksen estetiikkaa; ihmisääni ei ollut enää pelkästään akustista. Moni mikrofoni edellyttämä pieni yksityiskohta paljastui minulle vasta prosessin edetessä ja niiden mukanaan tuoma lisätyö oli yllätyksellisyytensä vuoksi raastavaa. Opin nappimikrofoneista valtavasti produktion myötä ja olen kokemuksesta kiitollinen.

3.9 Musikaalin miksaamisesta

Eräiden harjoitusten jälkeen ohjaava opettajani Joonas Outakoski sanoi minulle musikaalin äänisuunnittelija tekevän työnsä hyvin, kun yksikään katsoja ei kuule sitä. "Vielä sen kuulee paikoin, mutta onneksi sinulla on vielä viikko aikaa treenata", päättyi palaute.

Miksaaminen on puoliksi analyttistä, puoliksi kokonaiskuvan hahmottamista ja sen vuoksi se vaatii aivojen molempien puolien käyttöä. Oikea aivopuolisko vastaa kokonaisuuksien ymmärtämisestä ja sitä pidetään aivojen luovana puolena. Vasen aivopuolisko on aivojen analyttisempi puoli ja se vastaa yksityiskohdistista. (Sarafin 2010, 52–53, käännös kirjoittajan.)

Lainaus on kirjasta *Zen and the Art of Mixing*, joka mullisti tapani ajatella miksaamista studiossa. Sen karkeat yksinkertaistukset, kuten yllä oleva melko brutaali näkemys ihmisen aivojen toiminnasta, pitävät kuitenkin sisällään tarkkoja havaintoja miksaamisen prosessista. Näen, että kokonaiskuvan ja yksityiskohtien välillä tasapainottelu on olennaista kaikessa luovassa äänityössä.

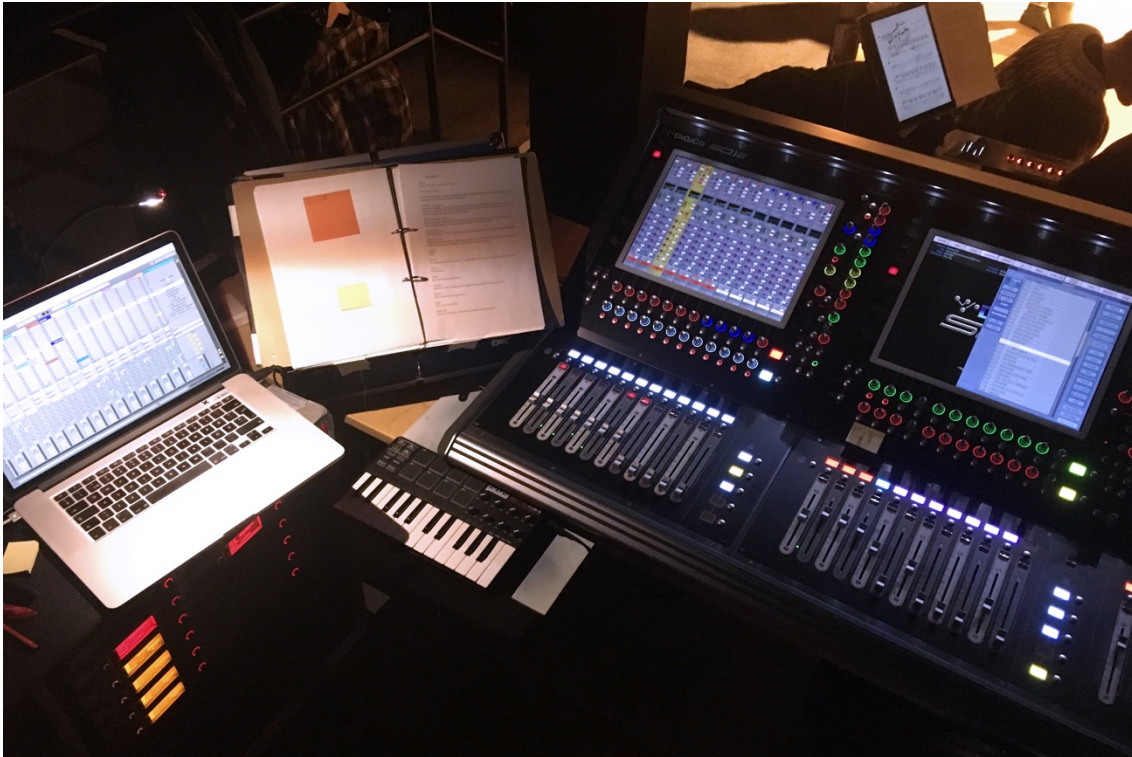
Musikaalin äänisuunnittelu muistuttaa mielestäni monella tavalla albumikokonaisuuden työstämistä studiossa. Samalla tavalla kuin äänitysstudiossa miksaaja ja tuottaja tarkastelevat koko albumia yhtenä kokonaisuutena, pitää musikaalin äänisuunnittelijan pystyä tarkastelemaan koko esityksen sointia. Toisin kuin albumi, on tuo kokonaisuus kuitenkin elossa niin harjoitus- kuin esityskaudenkin ajan ja mahdollistaa siten periaatteessa kokonaisuuden muokkaamisen koko prosessin ajan miltei kaikilla tasolla. Prosessi siis elää samalla tavalla kuin teatteri elää verrattuna elokuvaan – tai livemusiikki studiotyöskentelyyn.

Työroolini niin musikaalin äänisuunnittelijana kuin albumin miksaajana ovat hyvin samalla tavalla alisteisia muiden tuottamalle äänimateriaalille. Molemmissa pyritään tarkkaan lopputulokseen, vaikkakin äänitteen tapauksessa on mahdollista pitää pari vapaapäivää miksaamisesta ja kuunnella sitten työtään eri mielentilassa. Teatterissa tämä ei ole mahdollista, sillä ääni on olemassa vain esittämisen hetkellä. Silloin miksaajan tehtävä on kuunnella tilannetta ja soittaa äänijärjestelmää niin hyvin kuin

osaa. Ironisesti tämä intensiivinen työ tarkoittaa keskittymistä yksityiskohtiin kokonaiskuvan sijaan. Tästä syystä minun oli hankala toimia äänisuunnittelijana keskittyen kokonaisuuteen samalla, kun miksasinkin musikaalia hektisesti.

Musikaalin miksaaminen vaatii paljon huomiota. Nappimikrofonien takia esiintyjät eivät voi vaikuttaa mikrofonin etäisyyteen ja miksaaja toimii siis dynamiikkaprosessorina vastaten vahvistuksen määrästä (Slaton 2019, 227). Esimerkiksi Donkey Hotissa tarvittu vahvistuksen määrä vaihteli noin 30 desibelin rajan sisällä riippuen siitä, oliko kyseessä biisin huippukohta vai kovaääninen replikointi. Mikään dynamiikkaprosessori ei osaa aistia, mille laulun tavulle esiintyjä tarvitsee ylimääräisen 6 dB noston erottuakseen bändin soinnin alta. Kun kaksi näyttelijää replikoivat lähekkäin naamatusten, on miksaajan oltava erityisen valppaana ja vuoroteltava kanavien välillä. Jos molemmat kanavat ovat samaan aikaan auki, kuulostaa lopputulos sotkuiselta erivaiheisten mikrofonisignaalien sekoittuessa. Toisin sanoen miksaajan sormet ovat jatkuvasti kiinni mikserin fadereissa. Miksaajan aktiivisen osallistumisen ansiosta vahvistus muuttuu katsojan perspektiivistä huomaamattomammaksi.

Käytin mikserinä Digicon SD12-mallia. Digicon valmistamat mikserit eivät olleet minulle tuttuja muutamaa miksauskeikkaa lukuun ottamatta, joten opeteltavaa riitti. Tykästyin mikseriin prosessin aikana ja hyrisin tyytyväisenä, kun laitokseltamme löytyi musikaalin vaatimuksia vastaava laite. Ohjelmoin mikseriin noin 160 eri tilannetta, joilla vaihdoin esimerkiksi nappimikrofonien reitityksiä ja viiveaikoja. Käytännössä kohtauksissa piti aina elää fadereilla, mutta tällaiset isot muutokset oli helppo tehdä tilanteiden avulla. Mikserin vasemman puolen fadereilla ohjasin yksittäisten näyttelijöiden vahvistuksen tarvetta kohtauksissa ja oikealle puolelle olin ryhmitellyt efektien lähdöt, bändin master-volumen, lead- ja taustalauluryhmät ja niin edelleen. Soitettava järjestelmä rakentui harjoituskauden aikana ja hahmottui vaiheittain sitä mukaa, kun sain lisää tietoa esityksestä ja opin miksaamaan musikaalia paremmin. Jälkikäteen ajateltuna käyttöliittymäni olisi saanut vähän tiiviimmäksi, mutta ehkä oli parempi totutella johonkin riittävän hyvään eikä elää jatkuvassa muutoksessa.



Työpisteeni.

8

JOUKO
Hah hah, en! Puuseppä, puuseppä vain...

BIISI: PIENI UNELMA

[intro], säk] BAND 0 < +2
JUSU LEAD 0 <

Lapsuuteni kaukana pohjoisessa
sisänpäin kääntyneessä pikkukaupungissa
siellä tuntui ihmiso olevan niin turhaa
koulun jälkeen sain melkein joka päivä turpaan

Mut kun ajoj mopolla, mä eksyin kirjastolle
ja elokuvayhlyllyt siellä läpi kahusin
Enää tarvinnut ei kestää yksinäisyyttä,
Kun ystäviä sain Hollywoodin tähdistä
En kuvaruuden luota tahtonut pois lähteä

Paras tapa kostaa on tñ maailman kaikki lavat valloittaa

[kerts] plate ~-9
Ehkä mäkin voisin olla niinku Orson Welles plate -20
Sen tiedän!
Kunhan aikaa siedän

[2. säk] plate → hall
Unelmaani otettu ei vakavasti lainkaan
Vastustus ja pilkka vakaurmista vahvistit
Vielä joskus saisin ihan näyttelijän pestin

Nyt olen kahdeksantoista
ja täällä Helsingissä
Jos kaikkeni mä annan
voin nousta tähteyteen
Ehkä vielä jonain päivänä ne valitsee mut Putoukseen!!

[kerts] rev. off
Ehkä mäkin voisin olla niinku Orson Welles
Sen tiedän
Kunhan aikaa siedän

JUSU
The War of the Worlds. Orson Wellesin läpimurto Se oli radio-ohjelma, semmonen feikki-
uutisilähetyks marsilaisten hyökkäyksestä Amerikkaan. Ja yleisö luuli, että se on totta.
Todellisuus ja fiktio menivät täysin sekaisin.

[outro]
JUSU rev. talas Sello
Jos unelmani olisi tarpeeksi pieni
ehkä jumalatkan ei sitä kieltäisi tsok. ettei pellit liian lausa

9

jos hiljaa peiton alla rukoillisin
ehkä joskus sieltä pois pääsisin, ehkä sieltä pois pääsisin ×2

JUSU
Donkey Hot. Hesarin kriitikko lanseerasi arviossaan kuudennen tähden, koska esitys on niin
paljon kaikkia muita parempi. Eläviä legendoja tänään, tällä lavalla. Jännittä.

Verhot avautuvat. Imuri päälle. Tohina ja hässäkkä.

3. KOHTAUS – Teknikot esityksen takana imuri, Voc -6

VAIKKU (paikaa kaiuttimen Jusulle)
Otas tosta.

JUSU
Päivää. Mä oon Jusu. Työelämäntutustuja ja -

VAIKKU
Tääl on saatana takalinja pimeenä ja ilalla pitäis vetää täydelle salille. Saatana kun mä sanoin
alusta asti, että sen veden kanssa ei pitäisi lotrata näyttämöllä. Mutta ohjaaja halusi väkisin
sadekohtauksen. Ei nää "jorkvilleet" kestä semmosta roiskimista. Milloin tää on menny
tämmösekse?

ÄKKI ääniteknikko, tuo lavalle mikrofonin ja standin. Alkaa kytkeä siihen pihuaa. ÄRJY,
valoteknikko, kantaa takanäyttämölle valoja ja kytkee ne kiinni. VIKSU, pukija, kantaa
roolivaatteita paikoilleen. Toiminta on tehokasta ja määrätietoista. Kaiken keskellä JUSU
lumoutuneena/lamaantuneena.

ÄKKI
Painu vittuun siitä hiiralainen.

VIKSU (Kuljettaa vaatekkeitä vauhdilla)
Varo!

ÄRJY (roukkaa tikkaita vauhdilla)
Jos jää alle, kuolee!

JUSU El gtt.
BAND +2
Voc < ~0
Aika paljon porukkaa täällä. Eikä vielä yhtään TV:stä tuttua naamaa. Kohta tapaan oikeita
taiteilijoita! Varmasti saan osani karismasta. Näyttelijän loiste syyttää sieluni tuleen!

BIISI: TEATTERIKONE

TEKNIKOT
Näyttelijän loiste! Onko typerämpää kuultu.
Ainoa mikä täällä loistaa on minun valoni
Par-kannu, fresnel ja seuris, ilman niitä näyttelijä
on pimeässä haparoiva lapsi

Sonja

Äänisuunnittelijan nuotit.

Digicon mikserin monipuolisuuden ansiosta pystyin äänittämään bändin soittoa ja kuuntelemaan moniraitatallennetta samojen sisääntulokanavien kautta. Tämä

mahdollisti sen, että pystyin hiomaan bändin soundia ja ratkomaan monitorointiin liittyviä asioita silloinkin, kun bändi ei ollut paikalla. Saatoin moniraitatallenteiden avulla kuunnella Q-teatterin päänäyttämön puolella, kuinka lujaa musikaaliamme oli mahdollista soittaa ilman, että häiritsimme naapuripuolen toimintaa. Jos bändi olisi ollut hyvin akustinen, ei tämä tietenkään olisi ollut mahdollista, sillä silloin vuotoääni olisi jäänyt puuttumaan tallenteen avulla työskennellessä.

Sen lisäksi, että musikaalia miksatessa oli kiirettä, kului väliaikakin vikkelästi: tiedustelin bändin kuulumiset ja murheet, vein tarpeistoja maskiin näyttelijöille, huolsin muutaman hikoilevan näyttelijän nappimikrofonit, autoin muita suunnittelijoita isoissa lavastusmuutoksissa ja lopuksi tarkistin, etteivät kaiuttimien suuntaukset olleet muuttuneet rakennustyön lomassa.

3.10 Yhteenveto

Jälkiviisaana opastaisin menneisyyden itseäni sopeutumaan paremmin ja hyväksymään, että musikaalin tekeminen eroaa suuresti puheteatterista. Ehkä Slaton kirjassaan on oikeassa erotellessaan musikaaliäänisuunnittelijan ja konseptuaalisemman äänisuunnittelijan omiksi rooleikseen. Koska en ollut kokenut musikaaliäänisuunnittelija, jouduin välillä löytämään tapani toimia vaikeimman kautta. Moni Teatterikorkeakoulussa omaksumani tapa toimia suunnittelijana ei palvellutkaan minua musikaalia tehdessä.

Yksi haaste musikaalin äänisuunnittelussa liittyi siihen, että biisien myötä soivaa ääntä oli "valmiiksi" jo niin paljon. Monesti suunnittelijana ilahdun, jos minun ei tarvitse aloittaa puhtaalta pöydältä – silloin kun käsikirjoitus ehdottaa esitykseen musiikkia, joku esiintyjistä haluaa soittaa omaa instrumenttiaan, esitystilan ulkopuolella on ruuhkainen autotie tai jotain muuta sellaista. Puheteatterin kontekstissa olen toteuttanut äänisuunnitteluuttani luomalla ja etsimällä ääniä esityksiin. Donkey Hotissa päädyin tekemään sitäkin hieman, mutta suurimman osan työstäni tein musiikin ja nappimikrofonien parissa. Näin jälkikäteen ajateltuna se tuntuu tietysti itsestäänselvältä – muodostavathan nuo äänelliset elementit leijonanosan musikaalin äänestä. Silti turhauduin suunnittelu- ja harjoitusvaiheessa, kun en itse päässyt loistamaan.

Huomasin myös toisen ison itsetutkiskelun paikan. Teatteriesityksen äänisuunnittelijana turhaudun välillä, kun katsoja ei oikeastaan huomaa työpanostani. Musikaalin äänisuunnittelijan pesti oli tässä mielessä vielä turhauttavampi. Havahduin asiaan vasta, kun erään arvostamani valosuunnittelijan kehuivat kommentit esityksemme jälkeen aiheuttivat minussa voimakasta ylpeyttä äänisuunnittelustani. Esityksestä olin toki ylpeä muutenkin. Palaute oli erittäin tärkeää minulle, sillä aihetta kehuihin kyllä olikin – olinhan tehnyt hyvää duunia. En kuitenkaan voi pidemmän päälle rakentaa uraani siten, että koen onnistuneeni ja itseni tärkeäksi vain muiden ihmisten kehujen kautta. Yksi tapa käsitellä tätä asiaa olisi kovettaa itsensä ja viis veisata ihmisten mielipiteistä. Se taas toisaalta sotisi voimakkaasti sitä ajatusta vastaan, että esitys tapahtuu näyttämön ja katsomon välillä.

Oli hienoa päästä tekemään opiskeluaikana näin valtava esitys. Tuntui virkistävältä kokeilla minulle uudenlaista roolia suunnittelijana ja vieläpä onnistua siinä. Olen ymmärtänyt, että produktiomme oli monella tapaa erikoinen: Teatterikorkeakoulun tai Sibelius-Akatemian opiskelijat harvemmin tekevät musikaaleja, meillä ei ollut koelauluja näyttelijöille ja pienen esityspaikan takia pystyimme työskentelemään hieman prosessimaisesti. Luulen, etteivät musikaalit tule jatkossa olemaan leipälajini, mutta eihän sitä koskaan tiedä. Onnistumiskokemuksen myötä minulla on toisaalta kova tarmo päästä kokeilemaan samaa isommalla areenalla. Jos sain Puoli-Q:n kaltaisen haastavan tilan soimaan hyvin, minkälaista jälkeä syntyisi jossain toisaalla?

LOPUKSI

Päätin kirjoittaa opinnäytteeseen henkilöesittelyn itsestäni kertoakseni tarinani "alusta asti". Sen myötä koko opinnäytteestä on tullut minulle hyvin henkilökohtaisen tuntuinen. Henkilöesittelyn kirjoittaminen on ollut hyvin terapeutista, sillä se on pakottanut minut pohtimaan omaa taiteilijuuttani.

Koko keinotekoinen teknikko-taiteilija-akseli on seurannut minua läpi opintojeni. Opiskeluiden alkupuolella monella kurssilla piti pystyä kertomaan kaikille, miksi juuri minä olin kiinnostunut äänisuunnittelusta. Kehitin alun perin ehkä juuri niitä tilanteita varten narratiivin itsestäni, jossa ääniteknikko muuttuu suunnittelijaksi kuin toukka perhoseksi. Luulen, että oman ammatti-identiteettini etsiminen jostain taiteilijuuden ja teknikkouden välistä tulee olemaan minulle ajankohtainen vielä pitkään. On kauhistuttavaa huomata, miten paljon eri roolit rajoittavat meitä. Halusin opinnäytteessäni osoittaa murtautuneeni ulos teknikon roolista. Oli hyvä, että Donkey Hot pakotti selättämään tämän demonin. Työskennellessäni suunnittelijana hyvin teknisessä roolissa huomasin molempien aivopuoliskojen sauhuavan yhtä kuumina.

Monesti äänisuunnittelija ei itsekään osaa määritellä tarkkaa rooliaan esitystä tehdessä. Suhtaudun roolin määrittelemättömyyteen myönteisesti, sillä olen huomannut, että tittelini "äänisuunnittelija" on terminä sopivan avoin kuvaamaan omaa tekemistäni. Istuessani tietokoneeni takana harjoituksissa löytyy työkalupakistani juotoskolvin lisäksi Aristoteleen Runousoppi. Koen suunnittelijana pystyväni ja joutuvani liikkumaan taiteilijuuden ja teknikkouden välissä – siten koko suuri kysymykseni omasta paikastani tekijänä on oikeastaan sisäänkirjoitettuna suunnittelijuuteen.

Tämän opinnäytteen kirjoittaminen on ollut puhdistava kokemus. Juuri nyt ammatti-identiteetin pohtiminen ei tunnu kauhistuttavalta, vaan mielenkiintoiselta. Näen laajan osaamiseni etuna ja haluan päästä työskentelemään mahdollisimman monipuolisesti. Koen esimerkiksi ääniteknikon työt tällä hetkellä virkistävänä vaihteluna taiteellisen työskentelyn mukanaan tuomalle vastuulle ja luovuuden vaatimalle ponnistelulle.

Ainoastaan tällä hetkellä Suomessa ja maailmalla jylläävä COVID-19 horjuttaa tulevaisuudenuskoani hieman. Maailman epävakasta tilanteesta huolimatta olen tällä hetkellä kuitenkin hyvässä zen-tilassa itseni kanssa. Kertomalla tämän opinnäytteen mittaisen tarinan itsestäni hahmotan paremmin, miten kaikki harhapolut ovat olleetkin kannattavia ja miten monipuolinen tekijä lopulta olenkaan.

Haluan kiittää kaikkia niitä ihmisiä, jotka auttoivat minua opinnäytteeni kirjallisen osion kanssa – joko tietoisesti tai tietämättään. Kiitos Jari Kauppinen, Timo Ketola, Juho Mantere, Jussi Matikainen, Pyry Ojala, Joonas Outakoski, Kai Poutanen, Jenni Raappana, Hanna Rajakangas ja Heidi Soidinsalo.

LÄHTEET

Kirjalliset lähteet

Aro, Eero. 2006. Tilaääni. Helsinki: Idemco Oy / Riffi-julkaisut.

Brinck, Ingar. 2007. "Situated Cognition, Dynamic Systems and Art: On Artistic Creativity and Aesthetic Experience." *Janus Head* 9.2: 407–43.

Deiorio, Victoria. 2019. *The Art of Theatrical Sound Design: A Practical Guide*. Backstage. Lontoo: Methuen Drama.

Everest, F. Alton & Pohlmann, Ken. 2009. *Master Handbook of Acoustics* 5th edition. McGraw Hill Professional.

Gibson, James J. 1979. *The Ecological Approach to Visual Perception*. Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

Grotowski, Jerzy. 1965. "Kohti köyhää teatteria." Teoksessa *Towards a Poor Theatre – Teatterin uusi testamentti*, toim. Eugenio Barba, suom. Peter-Sebastian Lehtonen, 13–21. Kolkontaipale: Laboratoriateatteri Fennica.

Kenrick, John. 2017. *Musical Theatre : A History* 2nd edition. Lontoo: Bloomsbury Methuen Drama.

Murtomaa, Laura. 2016. Haastattelu teoksessa *Nykyesityksen prosesseja: Tekijähaastattelukirja*, toim. Aune Kallinen ja Eero-Tapio Vuori, 106–119. Teatterikorkeakoulun julkaisusarja 47. Helsinki: Teatterikorkeakoulu.

Nykyri, Antti. 2014. "Äänisuunnittelu ja esityksen tila." Teoksessa *Ääneen ajateltua: Kirjoituksia äänestä, esityksestä ja niiden kohtaamisesta*, toim. Heidi Soidinsalo, 109–126. Teatterikorkeakoulun julkaisusarja 44. Helsinki: Teatterikorkeakoulu.

Sarafin, Eric. 2010. *Zen and the Art of Mixing*. Milwaukee: Hal Leonard Books.

Slaton, Sharon. 2019. *Mixing a Musical: Broadway Theatrical Sound Techniques*. New York: Routledge.

Veal, Michael E. 2007. *Dub: Soundscapes & Shattered Songs in Jamaican Reggae*. Middletown, Connecticut: Wesleyan University Press.

Julkaisemattomat kirjalliset lähteet

Kiiliäinen, Pekka. 2018. "Surround-äänentoisto teatterissa." Kandidaatin portfolio, Taideyliopisto, Helsinki.

Äänitteet

Perry, Lee Scratch. 1997. *Arkology*. CD 7 31452 43792 1. Levyn kansivihkon tutkimustyö ja kommentit: Steve Barrow & David Katz. Iso-Britannia: Island Records.

Esitykset

Glitch Itch. Ohjaus: Maia Häkli. Äänisuunnittelu: Pekka Kiiliäinen. Teatterikorkeakoulu, Helsinki. Ensi-ilta 8.2.2017.

Kinky Boots. Ohjaus: Samuel Harjanne. Äänisuunnittelu: Kai Poutanen. Helsingin kaupunginteatteri, Helsinki. Ensi-ilta 30.8.2018.

Medusan huone. Ohjaus: Saara Turunen. Äänisuunnittelu: Tuuli Kyttälä. Q-Teatteri, Helsinki. Ensi-ilta 21.2.2019.

Musta Saara. Ohjaus: Laura Jäntti. Äänisuunnittelu: Jussi Matikainen. Saliäänisuunnittelu: Sakari Kiiski. Esitys 26.1.2019, Kansallisteatteri, Helsinki. Ensi-ilta 12.9.2018.

Pieni merenneito. Ohjaus: Samuel Harjanne. Äänisuunnittelu: Kai Poutanen. Esitys 6.3.2020, Helsingin kaupunginteatteri, Helsinki. Ensi-ilta 29.8.2019.

Tohtori Frankenstein voittaa kuoleman. Ohjaus: Juho Mantere. Äänisuunnittelu: Pekka Kiiliäinen. Ridasjärven kylätie 64, Hyvinkää. Ensi-ilta 24.8.2018.

Nuotit

Lyysaari, Henri (säv.&san.) & Mantere, Juho (san.) 2019. "Don Quijote de la Mancha". Nuotinnos.

Lyysaari, Henri (säv.&san.) & Mantere, Juho (san.) 2019. "Teatterikone". Nuotinnos.

Elokuvat

Apocalypse now. 1979. Ohjaus: Francis Coppola. Kesto 147 min. Zoetrope Studios.

Mies vailla menneisyyttä. 2002. Ohjaus: Aki Kaurismäki. Kesto 97 min. Sputnik Oy.