

Todellisuuden rakentaja

Äänimaisema esityksessä

EERO AUVINEN



ÄÄNISUUNNITTELUN MAISTERIOHJELMA

Todellisuuden rakentaja

Äänimaisema esityksessä

EERO AUVINEN

TIIVISTELMÄ

Päiväys: 7.12.2019

TEKIJÄ Eero Auvinen		KOULUTUS- TAI MAISTERIOHJELMA Äänisuunnittelun maisteriohjelma	
KIRJALLISEN OSION / TUTKIELMAN NIMI Todellisuuden rakentaja – Äänimaisema esityksessä		KIRJALLISEN TYÖN SIVUMÄÄRÄ (SIS. LIITTEET) 41 s.	
TAITEELLISEN / TAITEELLIS-PEDAGOGISEN TYÖN NIMI Kätkö (koreografia Riku Lehtopolku, äänisuunnittelu Eero Auvinen, valosuunnittelu Luca Sirviö, esiintyjät Riku Lehtopolku ja Eero Auvinen) ensi-ilta 25.2.2017 Kaapelitehtaan Pannuhallissa Taiteellinen osio on Teatterikorkeakoulun tuotantoa <input type="checkbox"/> Taiteellinen osio ei ole Teatterikorkeakoulun tuotantoa (tekijänoikeuksista on sovittu) <input checked="" 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 äänimaiseman käsitettä todellisuuden ilmentymänä ja ilmentäjänä esityskontekstissa. Äänisuunnitteluun liittyy aina tavalla tai toisella äänimaiseman huomiointia tai sellaisen rakentamista ja muuntelua. Kerron aluksi äänimaiseman käsitteestä muun muassa säveltäjä R. Murray Schaferin merkkiteoksessaan <i>The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World</i> esittelemiini teorioihin pohjaten. Esittelen äänimaiseman mahdollisia ominaisuuksia sekä joitakin äänten kategorisointia helpottavia luokittelun tapoja ja <i>notaation</i> keinoja.</p> <p>Seuraavaksi pohdin äänimaiseman kokemuksellisuutta ja sen ilmentymistä esimerkiksi tilallisesti ja ajallisesti. Tarkastelen muun muassa äänen kokemiseen liittyviä kulttuurillisia konventioita ja ihmisen äänelle asettamia odotuksia kehittyvässä teknologiakeskeisessä yhteiskunnassa. Äänten sijoittumiseen tilassa ja ajassa on todennäköisesti kiinnitetty huomiota esihistoriallisista ajoista asti ja esimerkiksi pyhiä paikkoja on mahdollisesti aikoinaan valittu niiden erityislaatuisten akustisten ominaisuuksien mukaan. Äänimaisema on kulkenut käsi kädessä teknologisen kehityksen kanssa ja kokemuksilta vaaditaan samalla koko ajan enemmän esimerkiksi kuuloalueen hyödyntämisen suhteen.</p> <p>Äänimaiseman muutokset ja yhteiskunnalliset merkitykset heijastuvat väistämättä myös äänisuunnittelijan työhön. Esitysten ja median kokemukseen liittyy yhä useammin immersivisiä ratkaisuja ja nykyesitykset sisältävätkin monesti installaatiomaisia piirteitä kokonaisvaltaisen tilasuunnittelun muodossa. Modernin yhteiskunnan ihmisen muovaamaa äänimaisemaa on luonnehdittu <i>keinotekoiseksi äänimaisemaksi</i>. Nähdäkseni myös esityksen äänimaisema on samassa mielessä keinotekoinen, sillä siihen liittyy inhimillistä suunnittelua. Äänisuunnittelijalla on käytössään useita keinoja äänimaiseman rakentamiseen. Äänisuunnittelija voi luoda täysin uuden äänimaiseman tai asettua äänimateriaalillaan osaksi jo ennestään olemassa olevaa äänimaisemaa. Esitystapahtuman suhde sekä esityksen sisäiseen että ulkopuoliseen äänimaisemaan on aina huomioitava, alkaen jo esityspaikan valinnasta. Käytän tästä esimerkkeinä kahta erilaista tekemääni työtä; installaatiomuotoista teatteriesitystä sekä kuulokeääni-installatiota.</p> <p>Esittelen lopuksi opinnäytteeni taiteellisen osuuden, Kätkön. Esitys oli tanssijan ja äänisuunnittelijan duetto, jossa esiinnyimme molemmat näyttämöllä suhteessa tilaan, ääneen ja toisiimme. Keskeisiä teemoja olivat muistot, muistaminen ja mielikuvat. Äänisuunnittelussa toteutin äänimateriaalia livenä akustisilla ja osin elektronisilla äänilähteillä. Pysin tekemiselläni ilmentämään äänimaisemallisia vastakohtia ja mittakaavaeroja asettuen ennen kaikkea osaksi tilassa vallitsevaa, tyhjää ja kolkkoa äänimaisemaa.</p>			
ASIASANAT äänisuunnittelu, äänimaisema, esitys, akustiikka, installaatio, keinotekoisuus			

SISÄLLYSLUETTELO

JOHDANTO	9
1. ÄÄNIMAISEMA KÄSITTEENÄ JA ILMIÖNÄ	10
<i>Äänimaiseman ominaisuuksista</i>	10
<i>Notaatio</i>	13
<hr/>	
2. KOKEMUS	16
<i>Äänimaiseman tila ja aika</i>	16
<i>Muuttuva äänimaisema</i>	21
<hr/>	
3. ÄÄNIMAISEMA JA ÄÄNISUUNNITTELU	23
<i>Pakoon hiljaisuutta?</i>	23
<i>Keinotekoinen äänimaisema</i>	24
<i>Muuttuva tila</i>	26
<i>Osana äänimaisemaa</i>	29
<hr/>	
4. KÄTKÖ	34
<i>Prosessi</i>	36
<i>Äänisuunnittelu</i>	38
<i>Esityksen kulku</i>	40
<hr/>	
LOPUKSI	47
LÄHTEET	48

JOHDANTO

Käsittelen tässä työssä äänimaiseman käsitettä pohtien sen merkitystä erityisesti esityksen tai esityksenkaltaisen teoksen äänisuunnittelun ajatuksellisena lähtökohtana. Käytännössä lähes kaikkeen äänisuunnitteluun voisi katsoa liittyvän jonkinlaista äänimaiseman luontia tai vähintäänkin tilassa valmiiksi vallitsevan tai luonnollisen äänimaiseman huomiointia esitykseen vaikuttavana tekijänä. Äänimaisema-termin voi käsittää usealla eri tavalla ja voisi toki sanoa äänimaiseman ikään kuin yläkäsitteenä tarkoittavan koko esityksen äänisuunnittelua tai mitä tahansa äänimateriaalia, jota määrättyinä hetkenä kuullaan. Tarkoitukseni onkin lähestyä asiaa pohtimalla äänimaiseman merkitystä kokonaisvaltaisena taustaäänten ja tilan äänellisen muuntelemisen keinona, esityksen skenografisena osana ja mahdollisuutena rakentaa esityksiin erilaisia todellisuuksia tilassa ja ajassa.

Avaan aluksi lyhyesti äänimaiseman määritelmää aihetta käsittelevän kirjallisuuden ja tutkimuksen kautta tarttuen erityisesti muutamiin äänten kategorisointia ja luonnehdintaa helpottaviin teoreettisiin malleihin. Seuraavissa luvuissa käsittelen esityksen äänimaiseman mahdollisia tilallisia ja ajallisia ominaisuuksia sekä äänimaisemiin mahdollisesti liitettäviä psykologisia sekä historiallisia ja kulttuurillisia merkityksiä. Lisäksi pohdin oman työskentelyni ja tekemieni havaintojen kautta suhdettani äänimaisemaan ja äänimaisemien rakentamiseen liittyviin käytännön keinoihin ja lähestymistapoihin.

Lopuksi esittelen opinnäytteeni taiteellisen osuuden, tanssija-koreografi Riku Lehtopolun kanssa toteutetun tanssiteoksen *Kätkö*, jossa myös itse esiinnyin äänisuunnittelijana näyttämöllä. Esittelen teemoja ja lähtökohtia esityksen taustalla ja puran lisäksi esityksen äänisuunnittelussa toteuttamiani työtapoja sekä kohtaamiani haasteita ja oivalluksia eritellen niin omaani, kuin esityksen suhdetta äänimaisemaan prosessin aikana ja itse esityksen sisällä.

1. ÄÄNIMAISEMA KÄSITTEENÄ JA ILMIÖNÄ

Kun ääntä havainnoidaan ja koetaan *ympäristönä*, puhutaan äänimaisemasta (Guzy, 2017). Tämä tarkoittaa käytännössä mitä tahansa ääntä tai kokoelmaa ääniä, jonka ihminen kokee akustisessa ympäristössä. Äänimaisema on läsnä kaikkialla maapallolla ja on aina uniikki havaintopaikasta riippuen. Ihmiset toki kuulevat ja kuuntelevat eri tavoin, joten äänimaiseman kokemus on aina myös henkilökohtainen. Toisille jotkin saman äänimaiseman osat saattavat esimerkiksi kulttuurillisen taustan johdosta esiintyä merkityksellisempinä kuin toiselle tai jotkin äänet saattavat jäädä kuuloalueen ulkopuolelle esimerkiksi havainnoijan iästä riippuen. Äänimaisemat ovat olleet tärkeässä osassa eri kulttuurien ja sivilisaatioiden muodostumisessa sekä esimerkiksi ihmisen luontosuhteessa ja sen muuttumisessa.

Äänimaisema-termiä (*soundscape*) käytti tiettävästi ensimmäisenä MIT:n tutkija Michael Southworth vuonna 1969 tutkiessaan Bostonin kaupungin äänimaiseman suhdetta ihmisten liikkumiseen ja navigointiin kaupunkiympäristössä. Säveltäjä ja sittemmin kehitetyn musiikkitieteen alalajin *äänimaisematutkimuksen* edelläkävijä R. Murray Schafer popularisoi ja laajensi äänimaiseman käsitettä alun perin 1977 julkaistussa ja 1994 uusintalaitoksensa saaneessa kirjassaan *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World* visuaalista maisemaa (*landscape*) vastaavana terminä sekä historiallisesti ja kulttuurillisesti merkittävänä ilmiönä, jota tulisi vaalia ja dokumentoida. Käytän tässä työssä analysoinnin viitekehyksenä muun muassa Schaferin kirjassaan esittelemää teoriaa erilaisten äänten luokittelusta.

Äänimaiseman ominaisuuksista

Schafer määrittelee äänimaisemalle kolme pääominaisuutta, jotka ovat perusäänet (*keynote sounds*), signaalit (*signals*) ja äänimaamerkit (*soundmarks*, vrt. *landmarks* / maamerkit).

Musiikkiterminä perusääni tai perussävel tarkoittaa säveltä, joka määrittää kappaleen sävellajin. Vaikka melodiat saattavat kappaleen aikana moduloida perussävelen ympärillä näennäisesti piilottaen sen, pysyy se kuitenkin kappaleen tonaalisuuden perustana, johon muut sävelet ovat aina suhteessa. Äänimaisemassa perusäänet ovat ääniä, joita ei välttämättä tietoisesti kuunnella, mutta jotka määrittävät äänellisen ympäristön luonteen, yleisen sointiväriin ja perustan. Perusääniin kuuluvat esimerkiksi maantieteellisten tekijöiden ja ilmasto-olosuhteiden, kuten veden, tuulen, puiden ja kasvien tai hyönteisten ja eläinten tuottamat äänet sekä vaikkapa ilmastoinnin tai junan matkustamon humina, jotka kokonaisuutena ilmenevät jatkuvana äänimattona taustalla. (Schafer 1994, 9.)

Signaalit ovat niin sanotusti etualalla kuuluvia ääniä, joita on tarkoitus kuunnella tietoisesti. Näihin voidaan luokitella mitkä tahansa taustasta erottuvat, selkeät pisteäänet, mutta selkeimpiä esimerkkejä lienevät kaupunkiympäristössä kuultavat erilaiset varoitus- ja merkkiäänet. Signaaleille tyypillistä on, että ne ovat yleensä tarkoituksella huomion kiinnittäviä ja niiden kuulemiseen on ikään kuin varauduttu ja tiettyjen äänien on yhteiskunnassa sovittu ohjeistamaan tiettyihin toimenpiteisiin – palohälytyksen soiminen kehottaa varautumaan evakuointiin ja puhelimen viestiäni saa reagoimaan yhteydenottoon. (ibid., 10.)

Äänimaamerkit ovat nimensä mukaisesti verrattavissa maamerkkeihin. Ne ovat uniikkeja tietylle alueelle ja tärkeä osa niihin liittyvän yhteisön identiteettiä. Äänimaamerkit ovat säilyneet pitkään muuttumattomina ja ne voidaan usein yhdistää alueeseen tai yhteisöön pelkästään kuulemisen perusteella. (ibid., 10.) Suomessa yhtenä esimerkkinä äänimaamerkistä voisi pitää Turun Tuomiokirkon kelloa, joka on saavuttanut muiden äänimaamerkkien lailla suojeluaseman kulttuuriperinnöllisesti tärkeänä äänenä.

Morfologia eli muoto-oppi on käsite, jota on käytetty esimerkiksi evoluutiobiologian piirissä elämänmuotojen kehitystä ja muutosta tutkittaessa sekä myöhemmin kielentutkimuksessa viittaamaan sanojen ja kielellisten rakenteiden muodostumiseen. Schafer valjastaa osuvasti kirjassaan morfologia-termin kuvaamaan myös ääniympäristöissä samankaltaisia

funktioita palvelevien äänten, äänympäristöllisten *muotojen*, kehitystä. (ibid., 161–168.) Äänympäristöön vaikuttaneet käännekohdat on jaettu materiaaleihin, kulkuneuvoihin ja yleisesti liikkumiseen, kommunikaatiojärjestelmiin sekä julkiseen tiedottamiseen ja merkkiääniin. Esimerkiksi ihmisen käyttämien rakennusmateriaalien vaiheittainen muuttuminen puusta metallin ja lasin kautta muoviin on keskeisesti muuttanut äänimaisemaa vaihtelevalla tahdilla kulttuurista ja ympäristöstä riippuen. Erilaisten liikennevälineiden syrjäyttäessä jalan liikkumisen on niin ikään koettu äänellinen muutos. Polttomoottorin ja autojen keksimisen sivutuotteena on syntynyt äänimaisema, joka edelleen hallitsee kaupunkiympäristöä käytännössä koko maapallolla. Sähköisten viestintävälineiden myötä tietyt kommunikointiin liittyvät äänet ovat käytännössä kokonaan poistuneet kaikkien kuultavista ja yhteydenpidosta on tullut yksityistä. Myös esimerkiksi hälytysäänet ja muut julkiset tiedottamiskeinot ovat kehittyneet ja kehittyvät edelleen. Ympäristön muuttuessa äänellisesti täydemmäksi ja audiovisuaalisen informaation määrän lisääntyessä yhteiskunnassa on tarvittu entistä tehokkaampia keinoja tärkeiden viestien, kuten hätätilanteista ilmoittamisen välittämiseen. Kun 1700–luvulla tulipalosta varoittamiseen riitti ihmisen huuto kirkon tornista, nykyisin käytetään äänenvoimakkuudeltaan jopa reilusti kipukynnyksen ylittäviä sireenejä ja muita äänilähteitä esimerkiksi hälytysajoneuvoissa. (ibid. 162–167.)


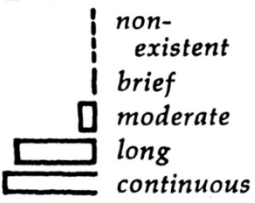
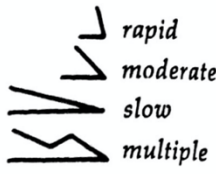
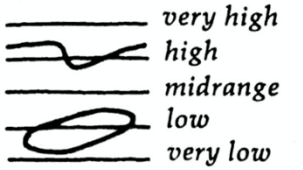
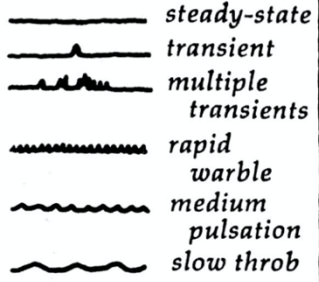
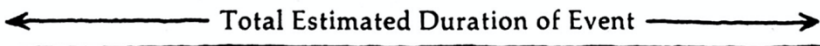
Mitä tällainen luokittelu sitten voisi merkitä äänisuunnittelun kannalta? Jonkinlainen kategorisointi auttaa usein kokonaiskuvan tulkinnaissa ja helpottaa äänielementeistä puhumista ulkopuolisille teosprosessin aikana, mutta on mahdollisesti samalla hyödyksi myös omissa muistiinpanoissa ja henkilökohtaisissa äänisuunnitelmissa. Äänten jaottelu erilaisiin luokkiin saattaa tarjota keinon purkaa esityksen äänellistä sisältöä aikaisessa vaiheessa esimerkiksi pelkän esityskäsikirjoituksen pohjalta. Omassa työskentelyssä tapanani on usein tehdä esityksistä itselleni lakanataulukko, jossa erottelen käsikirjoituksen pohjalta kohtaukset ja niiden väliset siirtymät äänellisten elementtien mukaan. Schaferin teorian mukainen luokittelu toimii etenkin niin sanottuihin diegeettisiin eli esimerkiksi tekstiin sisään kirjoitettuihin tai tekstin tapahtumiin suoraan liittyviin ääniin. Toisaalta esityksen äänisuunnittelu harvoin sisältää pelkästään diegeettistä ääntä, vaan yleensä suuremmissa osassa ovat viitteelliset ja metatasolliset äänen ulottuvuudet, joita taas voi olla

vaikeampaa määritellä yksinkertaisin termistöin. Kuten Kimmo Modig pohtii artikkelissaan *Äänen strategioita nykyteatterissa* (2010), tuntuu monesti hankalalta kuvailla jonkin paikan *äänellistä identiteettiä* vain listaamalla äänen osa-alueita tehostekirjastojen katalogien tapaan. Luontevampaa olisi puhua esimerkiksi dynaamisista tai rytmillisistä määreistä, kuten *hiljaisuus* tai *nopeatempoisuus*. Tällaisista määreistä koostuvaa kuvausta Modig taas kutsuu *äänitilaksi*. (Modig 2010, 65–66.) Uskon, että molemmat luokittelun ja kuvailun palvelevat myös toisiaan ja Schaferin mallin tarkoitus onkin ehkä ennen kaikkea toimia keinona erotella tarvittaessa äänitilan rakennuspalikoita toisistaan.

Notaatio

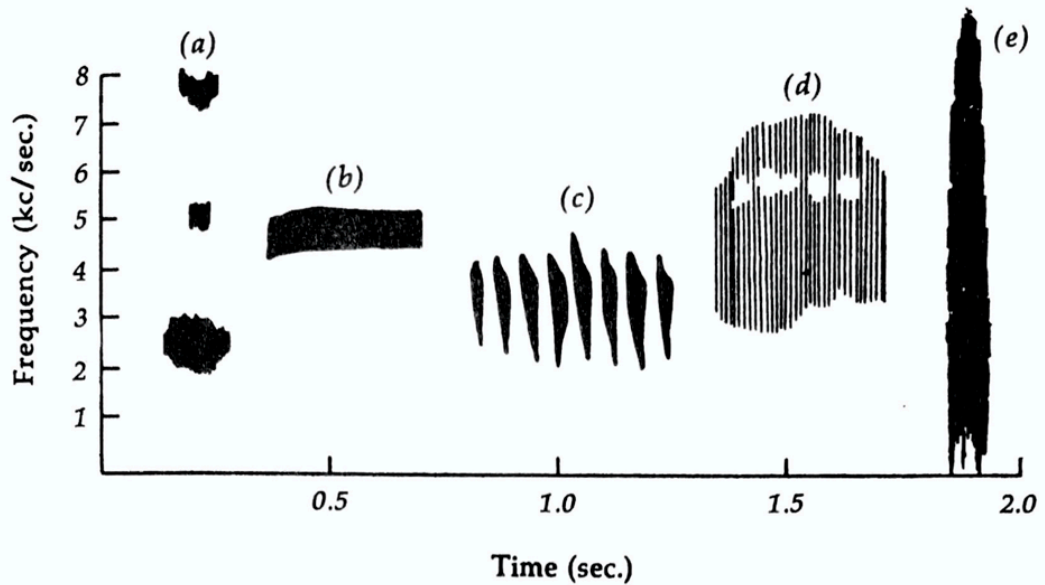
Äänimaiseman tarkka kuvaileminen erillään ympäristöstään on vaikeaa. Näkyvän maiseman piirteitä pidetään suhteellisen yksinkertaisina toisintaa esimerkiksi valokuvan avulla kaikille ilmeisellä tavalla, mutta äänellisten ympäristöjen välittämiseen liittyy ongelma. Parhaankin äänityskaluston tallentama materiaali tarjoaa lopulta sellaisenaan vain subjektiivisen kokemuksen, jossa ulkopuolinen kuulija ei välttämättä erota äänitteestä täysin samoja asioita kuin äänittäjä. Suurin osa ihmisistä myös osaa tulkita jonkinlaisia maantieteellisiä karttoja, mutta vain harva osaa lukea esimerkiksi nuotteja tai akustisia kaavioita. (Schafer 1994, 8.) Schafer pitää äänen visualisointia olennaisena osana äänen tutkimusta ja esitteleekin kirjassaan erilaisia äänen *notaation* keinoja. Schaferin mukaan äänestä voidaan joko puhua tai sitä voidaan yrittää piirtää (ibid., 123). Äänen notaation esimerkkeinä hän käyttää pääpiirteittäin kolmea erilaista notaatiojärjestelmää. Akustinen notaatio tarkoittaa äänen mekaanisten ominaisuuksien tarkkaa kuvailua sanallisesti tai kaavioiden avulla, foneettisen notaation avulla analysoidaan puhetta ja musiikillisella notaatiolla pyritään ilmaisemaan musiikillisia ominaisuuksia omaavaa ääntä. Näistä kaksi ensimmäistä ovat kuvailevia ja ilmentävät *jo tapahtuneita* ääniä, kun taas musiikillinen notaatio käytännössä antaa ohjeet äänen tuottamiselle. (ibid., 123.) Mikään itse ääntä sisältämätön kuvaus äänestä tuskin koskaan sellaisenaan riittää äänellisten kokemusten kuvailuun, mutta erilaiset notaation ja äänestä kertomisen keinot voivat

luokittelun lisäksi toimia kuuntelemisen apuvälineinä ja muistiinpanojen tukena äänisuunnittelijan työssä.

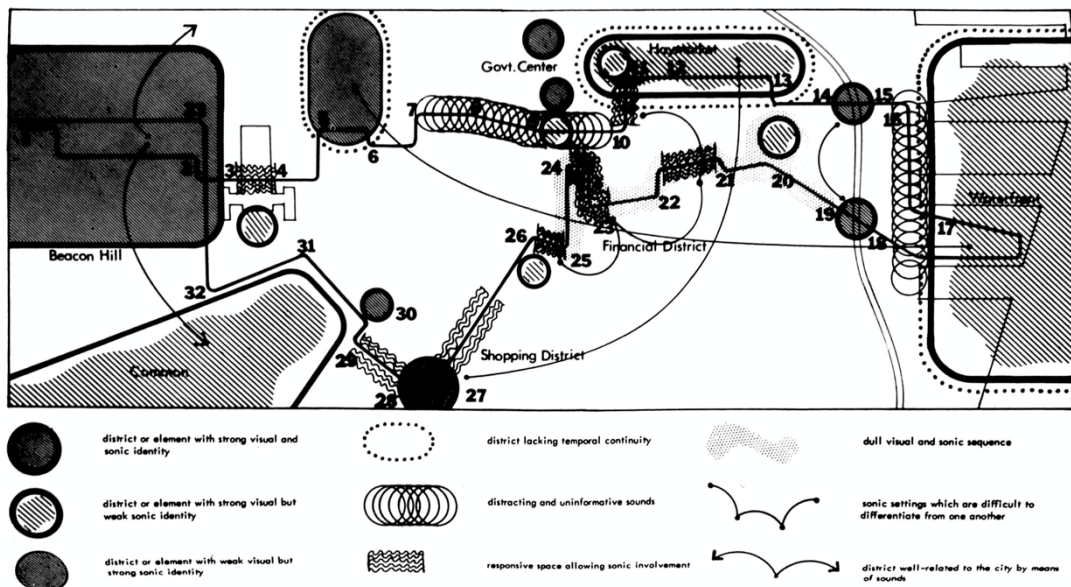
Physical Description	Attack	Body	Decay
Duration	 <i>sudden</i> <i>moderate</i> <i>slow</i> <i>multiple</i>	 <i>non-existent</i> <i>brief</i> <i>moderate</i> <i>long</i> <i>continuous</i>	 <i>rapid</i> <i>moderate</i> <i>slow</i> <i>multiple</i>
Frequency/ Mass	 <i>very high</i> <i>high</i> <i>midrange</i> <i>low</i> <i>very low</i>		
Fluctuations/ Grain	 <i>steady-state</i> <i>transient</i> <i>multiple transients</i> <i>rapid warble</i> <i>medium pulsation</i> <i>slow throb</i>		
Dynamics	<i>ff</i> <i>very loud</i> <i>f</i> <i>loud</i> <i>mf</i> <i>moderately loud</i> <i>mp</i> <i>moderately soft</i> <i>p</i> <i>soft</i> <i>pp</i> <i>very soft</i> <i>f > p</i> <i>loud to soft</i> <i>p < f</i> <i>soft to loud</i>		
 Total Estimated Duration of Event			

Description of a sound event.

Schaferin visualisointia äänen parametreista (1994, 136)



A sound spectrograph distinguishes clearly among bird notes having different tonal qualities: (a) nightingale note, very pure, with harmonics; (b) white-throated sparrow, clear whistle; (c) marsh warbler, musical trill; (d) clay-colored sparrow, toneless buzz; (e) budgerigar, noisy flight squawk.



Another sound event map, prepared by Michael Southworth in downtown Boston, that attempts to relate areas with similar and contrasting acoustic environments.

Schaferin esittelemiä äänen visualisoinnin malleja (1994, 31, liite I)

2. KOKEMUS

Tässä luvussa käsittelen äänimaiseman kokemuksellisuuden osa-alueita, käyn läpi joitakin ääneen ja sen kokemiseen liittyviä kulttuurillisia konventioita sekä pohdin, millä tavoin äänimaisema on ilmiönä näyttäytynyt ja kehittynyt ihmiskunnan historian aikana. Maailman äänimaisemat ovat jatkuvassa muutoksessa ja onkin kiinnostavaa tarkastella, miten ne vaikuttavat nykyhetken ja historian heijastumina väistämättä myös suhteessa taiteeseen, niin inspiraation lähteenä kuin ympäröivänä olosuhteena.

Äänimaiseman tila ja aika

Äänimaiseman rakenteessa on kuulokokemuksen kannalta vähintäänkin yhtä tärkeää se, *miten ja milloin* äänet on sijoitettu tilaan kuin se, *mitä* ääniä tilassa on (Soidinsalo 2014, 39). Mitään ääntä ei olisi ilman tilaa ja tila on aina äänellinen ympäristö, halusimme tai emme. Esityskäyttöön tarkoituksella suunnitelluissa tiloissa, kuten erilaisissa teattereissa tai konserttisaleissa akustisiin ominaisuuksiin on useimmiten kiinnitetty erityistä huomiota esimerkiksi tilan muodon ja pintamateriaalien suhteen. Tämä ei kuitenkaan välttämättä aina tarkoita, että perinteiset esitystilat olisivat ainoa hyvä vaihtoehto kaikkien esitysten kannalta. Julkiseen tilaan tai esimerkiksi hylättyyn teollisuusrakennukseen sijoittuvassa paikkasidonnaisessa esityksessä tilan mahdollinen epäoptimaalinen tai muutoin erikoinen akustiikka voi yhtä lailla tarjota jo itsessään kiinnostavan alustan äänimaisemalle.

Esitysten ja median kokemisessa vallitsee edelleen vahvasti konventio, jossa katsomosta katsotaan eteenpäin näyttämölle tai kuvalähteeseen ja esityksen sisältö suunnataan vastakkaiseen suuntaan kohti katsojaa. Eero Aro esittää *Tilääni*-kirjassaan, että renessanssin maailmankuvaan sisältyvää, eteenpäin suuntautunutta perspektiivijattelua sovelletaan edelleen kaikkein eniten myös äänentoistoon liittyen, mikä vaikeuttaa monikanavaisen tiläänen suunnittelua ja ymmärtämistä (Aro 2006, 50). Useimmissa esitystoimintaa varten

suunnitelluissa tiloissa onkin juuri tästä konventiosta johtuen mahdollisuus vähintään kaksikanavaiseen äänentoistoon, mikä sinänsä kyllä mahdollistaa jo useita sähköisten äänilähteiden tilallistamisen tapoja. Aron kirjassa havainnollistetaan ihmisen kykyä paikallistaa äänilähteiden tulosuuntia perustuen aikaeroihin, vaihe-eroihin sekä voimakkuuseroihin. Äänen paikallistaminen on korvien ja pään rakenteesta johtuen kaikkein tarkinta frontaalitasolla eli korvien tasalla sijaitsevalla vaaka-akselilla, erityisesti edessä ja takana, minkä johdosta myös yleisimmät äänentoiston mallit perustuvat useimmiten ennen kaikkea horisontaaliseen suuntavaikutelmaan. (Aro 2006, 29–31.) Äänimaisemaa esityskontekstissa analysoitaessa voidaan kiinnittää huomioita muun muassa mahdollisiin merkityksiin, joita äänen suunnilla ja liikkuvuudella on. Takaa tai muuten havaintokenttämme ulkopuolelta kuuluva yhtäkkinen ääni aiheuttaa vaistomaisen reaktion kääntyä katsomaan äänen tulosuuntaan. Kuulokuvassa vasemmalta oikealle kulkeva ääni koetaan etenkin länsimaalaisessa kulttuurissa lukusuunnasta johtuen eteenpäin kulkevaksi. Oikealle liikuttaessa ollaan matkalla kotiin ja vasemmalle liikuttaessa pois kotoa, kohti määränpäättä. (Aro 2006, 29, 55.)

Nykyesityksissä tilallisuudesta on tullut entistä tärkeämpi osa suunnitteluprosessia ja usein esitykset sisältävät piirteitä esimerkiksi installaatiotaiteesta. Perinteisen katsomorakenteen sijaan kokija halutaan ympäröidä tilallisilla ratkaisuilla tai esitystilassa liikkuminen on muutoin vapaata. (Haapoja 2010, 76.) Myös niin viihdeteollisuudessa kuin taiteen kentälläkin yleistyneet ja helpommin saatavilla olevat virtuaalisen tai lisätyn todellisuuden mahdollisuudet ovat nostaneet immersiiivisten ja kokonaisvaltaisten aistikokemusten suosiota räjähdysmäisesti 2010-luvulla. Erilaisia tilallisia äänentoistojärjestelmiä kehitetään jatkuvasti. Viime vuosina on saattanut huomata, että katsomoiden ylä- tai alapuolelle sijoitetut kaiuttimet alkavat olla arkipäivää esimerkiksi monissa suuremmissa elokuvateattereissa myös Suomessa. Teatteri- ja konserttitiloihin klassisesti kuuluneen, kiinteän stereoäänentoiston sijaan yhä useammista saleista löytyy useampikanavaisia järjestelmiä, joissa kahden tai muutaman kanavan sijasta käytössä saattaakin olla kymmeniä tai satoja. Järjestelmiin liittyy usein monimutkaisia prosessointialgoritmeja, joiden tarkoitus on pyrkiä luomaan illuusio mahdollisimman luonnollisesta soinnista ja kaiuttimien häivyttämisestä yksittäisinä fyysisinä objekteina. Myös kuulokkeisiin ja

headsetteihin on kehitetty erilaisia monikanavaisuutta mallintavia, *psykoakustisia* teknologioita etenkin pelaamista ja virtuaalitodellisuuden sovelluksia varten. Tällaiset ratkaisut mahdollistavat parhaimmillaan hyvinkin kokonaisvaltaisia elämyksiä sinänsä yksinkertaisin keinoin ja tuntuvat todennäköisesti suurimmasta osasta ihmisiä ennenkokemattomilta ja vaikuttavilta.

Kasvavasta äänen tilallistamisen keinojen kirjosta huolimatta on esityksiä tehdessä toki yhtä lailla kiinnostavaa myös hyödyntää mahdollisimman pientä ja vaatimatonta palettia. Usein tämä on myös resurssisyistä ainoa vaihtoehto. Yksikin äänilähde voi asettelustaan riippuen ja sopivassa tilassa luoda tilan tuntua joko ääntä lokalisoiden tai halutessa lokalisaatiota hämärtäen. Epäkonventionaalisissa esitystiloiissa akustisten äänilähteiden käyttö ilman sähköistä vahvistusta nostaa esiin esitystilan omat akustiset ominaisuudet ja inspiroi tuottamaan tilaan sopivia ääniä ja rytmejä. Testailen ja tutkin lähes aina esimerkiksi erilaisten tilojen kaikuvuutta huutelemalla, taputtamalla tai tilan pintoja ”soittamalla”. Omanlaisensa lähestymistapa on toki myös muokata tilan rakenteita ja muotoja akustisesti mielenkiintoisemmiksi.

Kaiku tai *toisto* (echo) eli äänen ”vastaaminen” sen aiheuttajalle jostakin kauempaa on todennäköisesti ollut esihistoriallisista ajoista lähtien kulttuurillisesti erityisen merkittävä ympäristön akustinen ominaisuus esimerkiksi rituaaleihin ja luontosuhteeseen liittyen. Arkeoakustisissa tutkimuksissa on pohdittu kaikujen mahdollisesti merkinneen muinaisille ihmisille viestejä henkimaailmasta ja jumalilta. Esihistoriallisten pyhien paikkojen ja rakennusten on arvioitu kenties olleen tarkoituksella suunniteltu *kuulostamaan* tietynlaisilta. Myös Suomessa on vastikään 2010-luvulla kerätty todisteita mahdollisesta yhteydestä esimerkiksi kivikautisten kallio- ja luolamaalausten ja tietyllä tavalla kaikuvan ympäristön välillä. Riitta Rainio, Tiina Äikäs, Antti Lahelma ja Kai Lassfolk kertovat artikkelissaan *Nauravat kalliot: Pohjois-Suomen pyhien paikkojen kaikututkimus* (2017) muun muassa siitä, miten maalausten läheisyydessä on havaittu selviä viitteitä kallion lähistöllä tuotetun äänen kimpoamisesta takaisin ikään kuin suoraan maalauksista (Rainio et al. 2017, 184–185). Ilmiö toistuu useiden eri kalliomaalauslöytöjen luona ympäri Suomea, mistä voidaan päätellä tällaisen akustisen suunnittelun kenties olleen tarkoituksellista ja vakiintunutta.

Keskellä järveä veneestä tai jäältä tehtyjen mittausten lisäksi myös puhtaasti kuuntelemalla on todettu äänen kimpoavan tarkalleen maalauksia sisältävästä osasta rantakalliota. Kokemus muistuttaa aistiharhaa; mittauksissa käytetyn herätesignaalin lisäksi myös normaali keskustelu, nauru tai työskentelystä aiheutuvat äänet kimpoilevat luonnottoman kaltaisesti kallionseinämästä saaden sen vaikuttamaan elävältä. Elottoman ja muutoin hyvin hiljaisen luonnon keskellä paikat, jotka yhtäkkiä vastaavatkin äänellisesti järvellä kulkevalle kivikauden ihmiselle ovat saattaneet olla yksi keskeinen syy siihen, että ne ovat aikoinaan näyttäytyneet yliluonnollisina ja täten valikoituneet äänimaisemansa vuoksi pyhiksi. (ibid., 187.)

Jukatanin niemimaalla Chichén Itzán historiallisen kaupungin maisemaa hallitsevan Kukulcánin pyramidin portaikon on havaittu saavan aikaan huomattavasti ketsaalilinnun ääntelyä muistuttavan, resonoivan kaiun käsiä portaiden edustalla taputtaessa. Ketsaalit taas ovat mayojen mytologiassa jumalten lähettiläitä. (Ball, 2004 & Cohen, 2010.) Tästä ilmiöstä ei kuitenkaan ainakaan toistaiseksi ole saatu varsinaisia pitäviä todisteita ja löydökset perustuvat lähinnä päätelmiin ja kokeiluihin. Arkeoakustiikka on suhteellisen tuore tieteenala, eikä olemassa vielä ole varsinaisia vakiintuneita tutkimusmetodeja tai yleisesti hyväksyttyä dataa (Zubrow Rainio et al. 2017, 169 mukaan). Tästä huolimatta, ja juuri sen takia, alan kehittymistä ja esimerkiksi suomalaisten äänimaisematutkijoiden ja arkeologien pyrkimyksiä kehittää tutkimusmenetelmiä on kuitenkin kiinnostavaa seurata.

Äänimaisema koetaan ilman aktiivista kuuntelukokemusta usein pääosin staattisena taustalla soivien perusäänten huomiota herättämättömän luonteen johdosta. Äänellä on kuitenkin aina ajallinen määre ja näennäisesti staattinenkin ääni on todellisuudessa jatkuvassa liikkeessä ajassa. Luonnollisessa äänimaisemassa liike ei lakkaa koskaan ja jokainen hetki on ainutlaatuinen. Staattisuudella voidaan ehkä luonnehtia esimerkiksi sitä, että jokin pisteääni tai signaali toistuu aina tasaisin väliajoin tai sitä, että jokin nauhoitettu äänimateriaali kiertää kehää ja alkaa aina uudelleen alusta, samanlaisena. Kuuntelemaan keskittyessä ajantaju usein hämärtyy ja esimerkiksi musiikkikappaleen kesto voi olla hyvin vaikea arvioida jälkikäteen kelloa katsomatta. Ajan kulumisen tuntu saattaa muuttua kuuntelukokemuksen aikana äänimateriaalin dynamiikan ja tiheyden myötä.

Aktiivisempien osuuksien kohdalla aika tuntuu kuluvan nopeammin ja vähemmän tai pitkään paljon samanlaista ja tasaista informaatiota sisältävien osuuksien kohdalla paljonkin hitaammin. Ajallinen kokemus on taatusti huomattavasti pitemmän tuntuinen, jos kuuntelee tunnin verran kohinaa, kuin jos kuuntelisi esimerkiksi tunnin mittaisen sinfonisen musiikkiteoksen.

Äänimaisema voi joissain tapauksissa olla myös oiva ajankuva. Samasta pisteestä kaupungissa eri vuosikymmeninä tallennettu äänimaisema viestii konkreettisesti ajan tuomista muutoksista ja on vahvasti yhteydessä muistoihin mahdollisten kollektiivisesti tunnistettavien äänten kautta. Eräs äänimaisematutkimuksen tärkeimpiä tutkimustavoitteita ja esimerkiksi Schaferin kirjan keskeisimpiä teemoja onkin juuri maailman muuttuvien äänimaisemien havainnointi ja mahdollisuuksien mukaan säilöminen historiallisena kulttuuriperintönä. Ennen äänen fyysisen tallennuksen syntyä ääntä toki tallennettiin, mutta vain kirjoittamalla. Äänitysteknologia on tehnyt äänen suorasta säilömisestä kiistatta yksinkertaisempaa.

Elämme sikäli poikkeuksellisena aikana, että ääniympäristömme on muuttunut melko hiljattain radikaalisti ja äkillisesti. Teollinen vallankumous lienee merkittävimpää käännekohtia ihmiskunnan historiassa. Ei ainoastaan teknologisen kehityksen ja eksponentiaalisen teollisuustuotannon kasvun, vaan myös äänimaiseman kannalta. Schaferin näkemyksen mukaan teollistuminen on luonut ”*lo-fi -äänimaiseman*” luonnon oman ”*hi-fi -äänimaiseman*” rinnalle. Lo-filla hän tarkoittaa paljon päällekkäistä informaatiota sisältävää äänimassaa, josta on vaikeaa tai joissain tapauksissa peräti mahdotonta erottaa yksittäisiä elementtejä tai merkityksiä verrattuna luonnossa syntyvien äänimaisemien ilmavaan ja erottelemaan olemukseen. Schafer nostaa esille muun muassa erilaisten kuulovaurioiden ilmestymisen osaksi monien ammattikuntien arkea teollistumisen myötä 1800-luvulla. (Schafer 1994, 77.) Hänen mukaansa *melu* on ei-toivottua ääntä, joka on syntynyt kuuntelemisen laiminlyönnin myötä ja hän pitääkin koko ilmiötä jokseenkin vahingollisena ja luonnollista äänimaisemaa häiritsevänä. John Cage esimerkiksi sitä vastoin määrittelee melun ääninä, jotka häiritsevät, kun niitä ei kuunnella, mutta kiinnostavat, kun niitä kuunnellaan. Cagen näkemyksen mukaan kaikki äänet – myös koneelliset sellaiset – ovat

lähtökohtaisesti samanarvoisia ja niiden olemassaolo itsessään on yhtä lailla kiinnostavaa. (Cage 1961, 3.)

Muuttuva äänimaisema

Teknologinen kehitys on aina kulkenut käsi kädessä äänimaiseman muuttumisen kanssa. Voimakkaat luonnon äänet, kuten ukkonen, aaltojen pauhu tai tulivuorten purkaukset ovat kiehtoneet ihmistä muinaisista ajoista lähtien ja merkinneet usein jopa jotakin yliluonnollista tai jumalallista. Ihminen on kautta aikojen pyrkinyt omalta osaltaan toisintamaan näitä voimakkaita kokemuksia mahdollisuuksien mukaan kovaäänisen teknologian avustamana lähtien esimerkiksi kirkonkelloista tai jylisevistä uruista. (Schafer 1977, 114–115.) Sama kaava on toteutunut sittemmin teollistumisessa toinen toistaan kovaäänisempien koneiden ja laitteiden yleistyttyä. Ääni on toiminut osaltaan kuin kilpailuvalttina ilmaisten voimaa, tehokkuutta ja vaikutusvaltaa. Sähköistymisen myötä alettiin kuin väistämättä kehittää kaiken muun ohella myös äänen tallentamiseen ja entistä tehokkaampaan vahvistukseen liittyvää teknologiaa, mikä on johtanut siihen pisteeseen, että mikä tahansa ääni on käytännössä milloin tahansa kenen tahansa saatavilla ja irrotettavissa alkuperäisestä lähteestään. (ibid., 90).

Muuttuvan ympäristön ja ihmisten tottumusten seurauksena äänellisiltä kokemuksilta myös vaaditaan jatkuvasti enemmän. Olemme tottuneet kuuloalueemme laajempaan hyödyntämiseen ja esimerkiksi bassotaajuuksien käyttö musiikissa on vakaasti seurannut niiden toistoa mahdollistavan teknologian kehitystä (ibid., 116–117). Tänä päivänä kuuloalueen raja on ehkä tietyiltä osin tullut vastaan, mutta kenties tulevaisuudessa osaamme laajentaa äänentoistolaitteiden taajuusvasteen sijasta kuuloaluettamme? Jo nyt esimerkiksi infraäänen mahdollisuuksia ihmisen kuuntelukokemuksen korostamisessa on hyödynnetty jonkin verran rock-konserteissa ja elokuvateattereissa. Kuuloalueen alapuoliset taajuudet eivät varsinaisesti kuulu, mutta voivat tuntua tärinänä ympäristössä tai värähtelynä kehossa. Myös infraäänen psykologisia vaikutuksia on tutkittu esimerkiksi aavemaisten tai muutoin selittämättömiltä tuntuvien aisti- ja tunnekokemusten mahdollisina aiheuttajina (mm. Radford, 2003).

Tämän päivän teatterin ukkospellin virkaa toimittaa kenties useimmiten jonkinlainen äänentoistojärjestelmä sekä siihen kytketty tietokone, jolta voidaan soittaa rajattomat määrät erilaista tallennettua tai kuvitelmien ja äänisynteesin luomaa ääntä mihin tahansa tarkoitukseen ja miten tahansa käsiteltynä. Esityksen todellisuudessa ajassa on mahdollista matkustaa aistien tasolla taakse- tai eteenpäin.

Olen hiljattain alkanut kerätä henkilökohtaista äänimaisema-albumia. Hankin taannoin älypuhelimeen kiinnitettävän, pienen stereomikrofonin, joka kulkee aina mukana vaikkapa taskussa siltä varalta, että suurempi nauhuri ei ole mahtunut tai muuten sattunut mukaan. Kun otan puhelimellani valokuvia tai videota, tallennan samalla myös ääntä muistoksi paikasta, jossa olen käynyt. Tällä tavalla käytössäni on aina ainutlaatuinen ja kasvava kokoelma eri tyyppistä ääntä, johon saattaa parhaassa tapauksessa tyylillisesti tallentua myös itsestäni ja mieltymyksistäni jotakin. Suurin osa materiaalista tulee luultavasti jäämään pysyvästi arkistoon kokoelman kasvaessa, mutta varsinaisen äänten hyötykäytön lisäksi yhtä tärkeää on myös henkilökohtainen muisto ja kokemus äänitystilanteessa sekä itsensä kehittäminen kuuntelijana.

3. ÄÄNIMAISEMA JA ÄÄNISUUNNITTELU

Etenkin 2000-luvulta alkaen audiovisuaalisuudesta on tullut olennainen osa teatterin ja esitysten ilmaisuvoimaa. Valo-, ääni- ja videosuunnittelijoiden välineet ja näkökulmat toimivat yhä useammin jopa lähtökohtina esityksille. Esitystä valmistaessa puhutaan usein kokonaisvaltaisesti tilasuunnittelusta, ei niinkään lavastus-, valo- tai äänisuunnittelusta erillisinä osa-alueina. (Haapoja 2010, 76.) Äänimaisema liittyy nähdäkseni keskeisesti tilasuunnitteluun lähtien siitä, millainen tila esityspaikaksi alun perin valitaan. Esityksen todellisuutta voidaan rakentaa äänimaiseman kautta käyttämällä muualla tehtyjä äänitteitä tai luomalla vaikka täysin synteettinen äänimaisema. Esityksen tapahtuessa ulkotiloissa tai muutoin valmiiksi äänekkäässä tilassa, saattaa estetiikkaan kuulua tämän valmiiksi olemassa olevan äänimaiseman käyttö sellaisenaan tai jollain tapaa käsiteltynä. Esitys tapahtuu aina omassa todellisuudessaan ja tällaisten todellisuuksien rakentaminen tavalla tai toisella kenties tiivistää melko hyvin esityksen skenografian perusajatuksen.

Pakoon hiljaisuutta?

Törmään usein sellaiseen ongelmaan, että esimerkiksi hyvin perinteisessä, ”arkisessa ympäristössä” tapahtuvassa puhenäytelmässä tai musikaalin musiikkinumeroiden väleissä pitkät dialogikohtaukset tuntuvat kovin kolkoilta suuressa tilassa valonheitinten ja videotykkien huminan säestäminä. Herää kysymys, olisiko tällaisia hetkiä aina syytä täyttää jollakin äänellä, tarkoituksena peittää teatteritekniikan anonyymiksi naamioituva, mutta alati tilassa vallitseva ja pahimmassa tapauksessa tilan puutteellisesta akustisesta suunnittelusta johtuen jopa suhteellisen voimakas pohjääni. Monesti huomaa vaistomaisesti puuttuvani näihin pohjääniin joko jotakin peittoääntä käyttämällä tai vaihtoehtoisesti tarkoituksella vahvistaen niitä esimerkiksi tilaan aseteltujen mikrofonien avulla. Tuntuu monesti merkityksellisemmältä ja esteettisesti paremmalta ratkaisulta toteuttaa kokonaisvaltainen äänimaisema ”loppuun asti” suomalla ajatustyötä myös *hiljaisuuden* suunnittelulle, mikäli esityksessä joka tapauksessa käytetään muutakin keinotekoisia äänimateriaalia. Hiljaisuus tarkoittaa ehkä

yksinkertaisimmillaan äänen näennäistä puuttumista. Vaikka absoluuttista hiljaisuutta on mahdoton saavuttaa, tuntuu äänen loppuminen tai poissaolo hiljaisuutena. Hiljaisuus on käsite, jonka olemuksen määrittelee aina sen suhde kontekstiin sekä kokijan tulkintaan, tunnetilaan ja odotuksiin. Erämaahan kaupungin melua pakoon lähteneelle hiljaisuus on toivottua ja rauhoittavaa, kun taas metsään eksyneelle se voi olla hyvinkin painostava ja epämiellyttävä kokemus. (Ampuja 2005, 189.) Ehkä näytelmän tai kohtauksen ollessa mielestäni esimerkiksi todella tylsä, äänettömät näyttäytyvät minulle vaivaannuttavilta ja mieleni tekee juuri siksi täyttää niitä äänellä, epämiellyttävää hiljaisuutta paeten?

Keinotekoinen äänimaisema

Historioitsija Outi Ampuja luonnehtii modernia, ihmisen ja teknologian vaikutuspiirissä tarkoituksella tai tahattomasti muunneltua äänimaisemaa *keinotekoiseksi äänimaisemaksi*. Hän liittää ilmaisun lähinnä melun torjuntaan ja säätelyyn yhteiskunnassa (Ampuja 2005, 182–183) ja pohtii äänimaisemien suunnittelua keinona rajoittaa inhimillisin toimin esimerkiksi melun määrää tietyillä alueilla (ibid., 191). Ampuja siteeraa professori Risto Heiskalaa: ”Keinotekoinen yhteiskunta on sellainen yhteiskunta, jossa kaikki todellisuuden ominaispiirteet ovat teknologioiden kehityksen myötä tulleet joko reaalisesti tai potentiaalisesti inhimillisen suunnittelun tai muuntelun piiriin.” (ibid., 184). Tällainen ihmisen käyttämien teknologioiden suhde keinotekoisuuteen ilmenee nähdäkseni mielenkiintoisella tavalla myös esityskontekstissa. Jonkin tapahtuman todellisuudenhan voisi sanoa olevan aina jollain tasolla keinotekoinen ja irrallaan tavallisesta todellisuudesta jo siinä vaiheessa, kun sitä kutsutaan esitykseksi? Siksi myös äänisuunnittelijan työhön liittyy aina keinotekoisessa äänimaisemassa luovimista tai peräti sellaisen rakentamista ja suunnittelemista.

Äänittäminen lienee yksinkertaisin keino äänimaisemallisen informaation suoraan tallentamiseen. Eräs yleisimpiä äänisuunnittelijan työkaluja taas on äänitetyn materiaalin käyttö jossakin muodossa. Äänityskaluston laatu ja kanavien määrä sanelevat äänitteen tarkkuuden ja yksityiskohtaisuuden reunaehdot. Äänisuunnittelu tai ääniteos voi yksinkertaisimmillaan sisältää

vain yksittäisen äänitetyn maiseman, ja äänityslokaatio tai äänitysajankohta itsessään määrittää teoksen sisällön maisemamaalauksen tai dokumentin tavoin. Usein niin sanotusti raakaakin äänimateriaalia halutaan kuitenkin muunnella ja hioa ennen esittämistä vähentämällä tai korostamalla haluttuja taajuuksia tai rajoittamalla äänen dynamiikkaa mahdollisimman miellyttävän tai tarkoitusta palvelevan lopputuloksen aikaansaamiseksi. Nykyaikaisilla äänisuunnittelijan työvälineillä äänitteitä on mahdollista myös kerrostaa päällekkäin ja ristikkäin sekä tarvittaessa vaihdella keskenään ja käsitellä esimerkiksi efektoimalla tai nopeuttamalla ja hidastamalla. Epäkonventionaalisilla äänentoistoon liittyvillä ratkaisuilla äänimaiseman elementit voi saada hienovaraisesti, mutta huomattavasti poikkeamaan totutusta tai ”luonnollisesta”.

Kimmo Modig puhuu artikkelissaan *Äänen strategioita nykyteatterissa* (2010) siitä, kuinka äänitsteknologian alkuaikoina saattoi todella olla uskomaton elämys kuulla nauhoitettua ääntä irrallaan alkuperäisestä ympäristöstään. Nykyesityksissä äänitehosteet taas muuttuvat lähes aina tavallaan ironisiksi ja niitä käytetään ikään kuin tietoisina itsestään. Kaikille on selvää, että teatteritilassa soiva äänite meren rannalta ei oikeasti tarkoita tapahtumapaikan taianomaista muuttumista rannaksi ja tällaista illuusiota tuskin lienee mielekästä edes yrittää tosissaan katsojalle välittää. Pelkästään staattisen äänitteen esittäminen ei myöskään riitä siirtämään äänitystilanteesta mahdollisesti vaikuttanutta, ympäristöstä syntynyttä kokonaisvaltaista aisti- ja tunnekokemusta toiseen ympäristöön ja kontekstiin, vaikka itselle oma äänite saattaa olla hyvinkin selvä representaatio tuosta kokemuksesta. (Modig 2010, 58.). Myös ohjaajan ja muun työryhmän on suunnitteluvaiheessa käytännössä vain luotettava äänisuunnittelijan sanallisiin kuvauksiin vielä olemassa olemattomasta äänimateriaalista tai tietynlaisesta ”soundista”, kun esimerkiksi lavastajan on usein helppo esitellä tulevia lavasteita havainnekuvilla ja pienoismalleilla (Brown 2010, 128). Jos esityksessä haluaa pyrkiä ilmentämään jotakin tiettyä kokemusta äänimaisemalla, on sen alkuperä usein väistämättä tavalla tai toisella selitettävä. Vaihtoehtoisesti on varauduttava siihen, että kokemuksen välittymistä katsojalle ei voi taata, minkä johdosta koko äänimaiseman merkitys kohtauksessa saattaa olla hataralla pohjalla, niin hienoilta ja tärkeiltä kuin siihen liittyvät tausta-ajatukset suunnittelijan näkökulmasta tuntuvatkin.

Paikka- ja kulttuurisidonnaiset perusäänet ja äänimaamerkit saattavat toki olla niin tunnistettavia tiettyjen yhteisöjen keskuudessa, että ne voivat herättää kollektiivisesti samanlaisia tunnetiloja kyseisten yhteisöjen edustajissa. Siksi voikin olla tehokas tunteisiin vetoamisen keino sisällyttää esimerkiksi esitykseen rakennettuun äänimaisemaan esityksen aihealueeseen tai kenties siinä mainittuihin tapahtumapaikkoihin suoraan liittyviä ääniä. Äänisuunnittelija Ari Koivumäen mukaan paikkasidonnaisten äänten tallentaminen edellyttää yleensä pitkää työprosessia sekä tarkkaa paikallistuntemusta, mikä käytännössä vaatii pitkien ajanjaksojen viettämistä tai jopa asumista kyseisessä ääniympäristössä. Yksittäisten äänten tallentaminen ei myöskään sellaisenaan riitä. Huomioon on otettava muun muassa eri vuorokaudenajat ja sääolosuhteiden muutokset. (Koivumäki 2018, 66–67.) Lisäksi näkisin, että kulttuurista omimista tulee välttää myös äänen suhteen. Joillain äänillä saattaa kansallispuhujen tai uskonnollisen symboliikan tavoin olla niin vahvoja kulttuurillisia tai yhteiskunnallisia kytköksiä, ettei niiden käyttö yksinkertaisesti ole sopivaa. Kulttuuristen äänten, esimerkiksi saamelaisen joiun käyttämisen sopivuutta on hyvä pohtia perehtymällä saamelaiseen kulttuuriin ja sen puitteissa käytettävän äänimateriaalin sisältöön tai merkityksiin sekä olla irrottamatta tällaisia ääniä kontekstistaan.

Muuttuva tila

Esityksen äänisuunnittelun liittyessä äänitilan muuttamiseen reaaliajassa, voidaan puhua esimerkiksi äänen lokalisoinnista tilaan sijoiteltujen kaiuttimien välillä kohtauksesta riippuen tai keinotekoisien kaiun määrän lisäämisestä tai vähentämisestä joko soivassa materiaalissa tai vaikkapa mikrofoniin avulla puhetta tai muuta ääntä kaiuttaen, tilan näennäisen akustiikan muuttamiseksi. Voi olla myös kiinnostavaa kokeilla, millaisia skenografisia ratkaisuja syntyy äänilähteen, kuten kaiuttimen fyysisestä siirtelystä esityksen aikana esimerkiksi esiintyjän kantaessa kaiutinta tai useampia kaiuttimia mukanaan.

Tein äänisuunnittelun keväällä 2016 Teatterikorkeakoulun Teatterisalissa ensi-iltansa saaneeseen Piia Peltolan *Beverly Hills 90210* -näytelmään, jonka

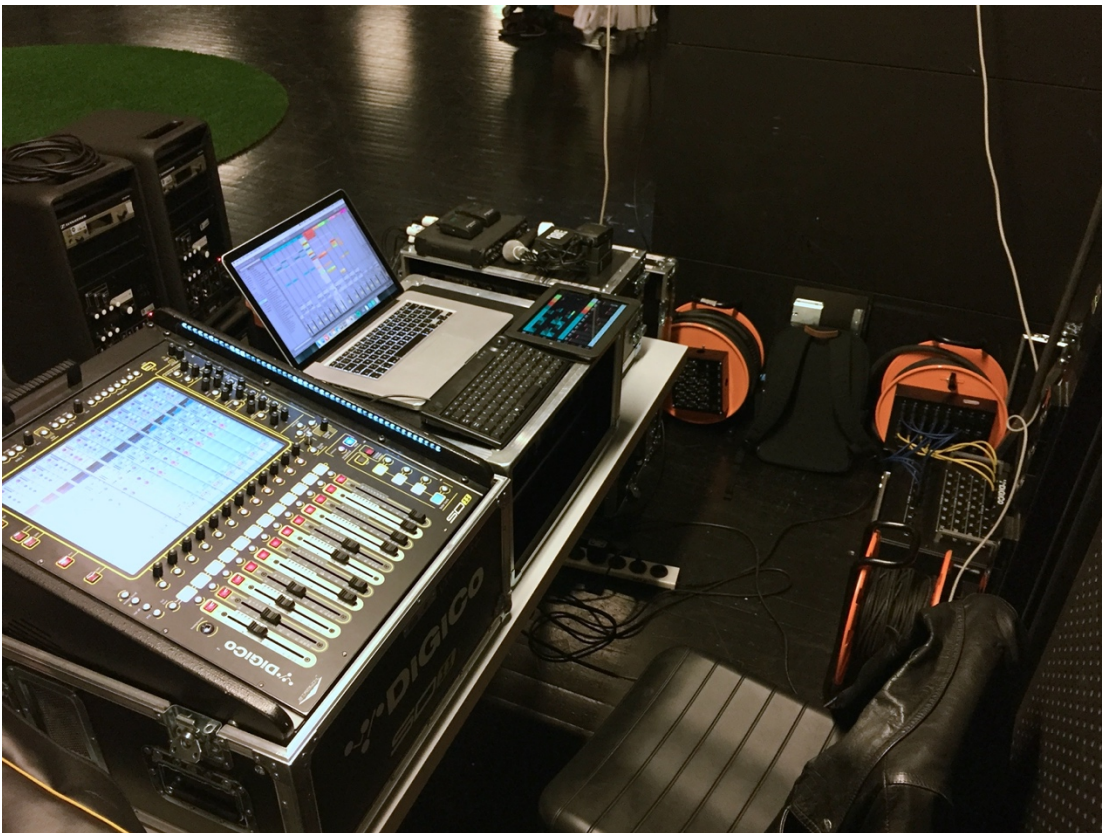
käsikirjoitus oli suoraa käännöstä samannimisestä, 90-luvulla televisiossa esitetystä amerikkalaisesta nuortensarjasta. Esitys käsitteli television ja muun nuorille suunnatun median mahdollisia vaikutuksia ihmisten kasvuun. Näytelmän hahmot eivät oikeastaan olleet ihmisiä ollenkaan, vaan TV-sarjan tavoin keinotekoisesti luotuja karikatyyrejä erilaisista ihmistyypeistä ja roolimalleista viestimässä sarjan käsikirjoittajien näkemyksiä nuorten ongelmista ja kanssakäymisestä.



Esityksen tilaan ripoteltua lavastusta.

Päädyin perustamaan äänisuunnitteluni lähes kokonaisuudessaan suurten langattomien kaiuttimien liikutteluun tilassa, jolloin minä ja kaiuttimet olimme esityksessä myös eräänlaisen roolihenkilön tai henkilöiden asemassa. Esitys oli myös muutoin skenografisesti kauttaaltaan installaatiomainen. Lavastus oli ripoteltu väljästi ympäri salia ja suuri osa tilan mustista pinnoista oli sellaisenaan näkyvissä. Katsojat saivat vapaasti liikkua tilassa esityksen aikana kohtausten tapahtuessa lineaarisesti, mutta osin samanaikaisesti ja vastakkaisilla puolilla pitkän suorakaiteen mallista tilaa. Näyttelijöillä oli langattomat mikrofonit, joiden avulla puhe oli levitetty suurimmaksi osaksi esitystä salin neljään ylänurkkaan aseteltuun, kiinteään kaiuttimeen. Tähän ratkaisuun päädyin siksi, että repliikit kuuluisivat koko ajan kaikille riippumatta siitä, missä päin avointa tilaa katsojat milloinkin sattuiivat olemaan. Puheen lokalisoinnin jätin tarkoituksella tyystin huomioimatta. Lähietäisyydeltä oli toki helposti mahdollista erottaa, kuka henkilöistä puhuu, mutta kauempana näköyhteyden puuttuessa halusin kokemuksen vastaavan

sitä, että televisiosta kuuluu pelkkä ääni ilman kuvallista informaatiota ihmisistä tai ympäristöstä.



Työpisteeni. Vasemmalla kaksi käyttämistäni langattomista kaiuttimista. Liikuin tilassa kaiuttimien kanssa ja ajoin esityksen äänet tabletilta.

Ajatukseni liikkuvista kaiuttimista lähti käytännössä tilallisesta ongelmasta – kuinka loisin intiimejä hetkiä tiettyihin kohtauksiin ja kuinka toisaalta tarvittaessa täyttäisin ison tilan hyvin laajasti äänellä. Lisäksi liikuttelu mahdollisti roolihenkilöiden ja katsojien huomion kiinnittämisen jatkuvasti erilaisiin suuntiin. Ratkaisu palveli ennen kaikkea myös absurdistisiin mittasuhteisiin kasvanutta keinotekoisuuden teemaa, joka hallitsi koko esityskonseptin estetiikkaa ja dramaturgiaa. Kuljin itse esityksen ajan yleisön ja esiintyjien joukossa ja asettelin kaiuttimia ympäri tilaa. Yhden kaiuttimen saatoin esimerkiksi tuoda aivan lähelle esiintyjä ja katsojia tai liikutella sitä katsojien ympärillä muiden kaiuttimien ollessa salin toisessa päässä. Mukana oli muun muassa kohtausta, jossa näyttelijät makasivat yhdessä pyöreällä keinonurmimatolla. Viereen olin tuonut kaksi kaiutinta, toiseen oli kytketty

näyttelijöiden keskuudessa kiertävä mikrofoni ja toisesta kuului linnunlaulua. Tarkoituksena oli toteuttaa mahdollisimman monta keinotekoisuuden tasoa ja tehdä luonnottomuuden kokemus katsojalle jopa räikeän selväksi tällaisen ”äänimaisemakaraoken” muodossa. Kaiuttimet oli suunnattu kohti ruohomatolla makaavia näyttelijöitä ympäröivän yleisön sijasta, mikä osaltaan vahvisti vieraantumisen ja ulkoapäin katselemisen tunnetta. Myöhemmin, esityksen loppuvaiheilla henkilöiden ”mennessä kotiin” näyttelijät poistivat langattomat nappimikrofonit poskistaan muun riisumisen yhteydessä. Samalla siirryin itse mikittämään kohtausta käsivaralla lähietäisyydeltä. Tämän myötä myös esityksen äänimaisemassa tapahtui radikaali käänne, jossa tila ikään kuin riisuttiin loppuesityksen ajaksi äänestä jättäen jäljelle vain roolihahmojen dialogin ”tyhjyydessä”.

Osana äänimaisemaa

”In ancient Greece, theatre shows were often created taking into account the features of the place where they would be performed. Wouldn’t it be interesting to adapt this practice to modern times? The creation of sound landscapes in public parks and holiday resorts, using natural musical instruments like aeolian harps or percussions available to visitors, represents a fascinating artistic compromise. It would guarantee the perennial existence of an ever changing work of constantly sending different messages and somewhat unique. The public themselves would take part in the creation of the work, generating a one-off version each day as those particular weather conditions and that socio-cultural context will never occur again. Similar installation could then be put in different places but, for obvious reasons, each one will be different.”

-Luigi Agostini (Creating Soundscapes, 2008)

Ylläolevassa sitaatissa äänisuunnittelija Luigi Agostini tiivistää hyvin mielestäni olennaisen ajatuksen siitä, miten äänimaiseman rakentamisen ei välttämättä tarvitse sisältää jonkin täysin uuden kokonaisuuden luomista. On aina olennaista suhteuttaa äänisuunnittelutyö tilassa tai paikassa valmiiksi

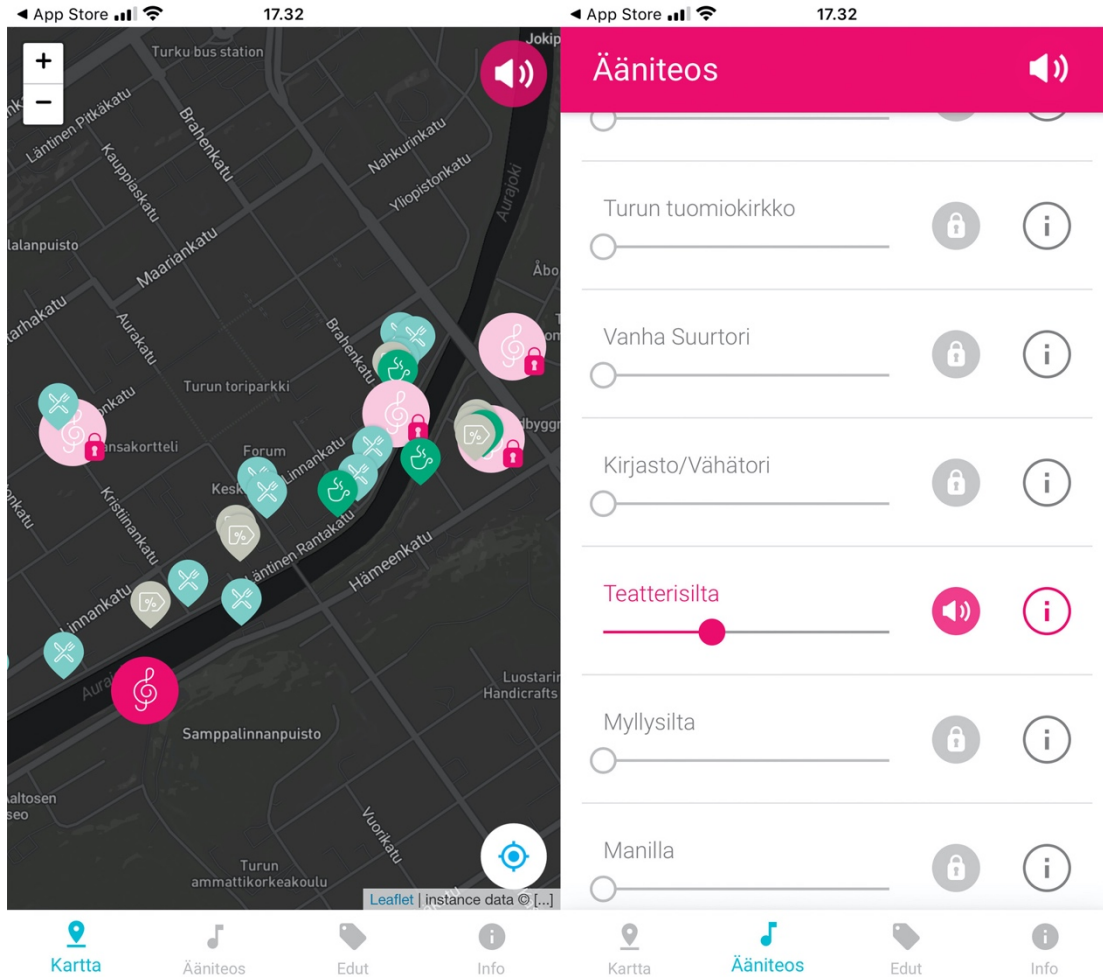
olemassa olevaan äänimaisemaan, johon kellään ei suoraan ole mahdollista vaikuttaa. Jos esitys tapahtuu esimerkiksi ulkona tai muutoin ”ei-neutraalissa” ympäristössä, jossa ympäristön ääniä ei yksinkertaisesti pysty sulkemaan pois, tuntuu yleensä mielekkäältä vaihtoehdolta sisällyttää nämä jollain tavalla esityksen sisältöön. On tärkeää, että mahdollista taustameteliä ei vain perusteettomasti sivuuteta tekijänä, johon katsojien ei toivota kiinnittävän huomiota ja joka ehkä joskus peittää alleen jonkin repliikin, ehkä ei. Miksi teeskennellä, että paikallaolijat uskoisivat olevansa jossain muualla, kun kaikki ymmärtävät, että näin ei oikeasti ole? Pelkkä yksinkertainen ympäristön huomioiminen esiintyjien toimesta saattaa tällaisissa tapauksissa olla hyvinkin mielenkiintoinen lähestymistapa. Voisiko esitys kokonaisuutena olla suhteessa reaali maailmaan ja sen satunnaisuuteen siinä määrin, että esiintyjät reagoivat muun toimintansa ohella jollain lailla esimerkiksi ympäristön koviin tai yllättäviin ääniin siinä missä muihinkin mahdollisiin ulkoisiin ärsykkeisiin? Kaikki on toki lopulta kiinni esityksen kokonaisestetiikasta. Jonkinlainen esteettinen päätös on aina tehty jo esityspaikkaa ja sen luonnetta valitessa.

Oletetaan, että esitys tapahtuukin ”neutraalissa” tilassa. Niin sanotussa mustassa laatikossa, jonka tilallisenä lukuohjeena on jo lähtökohtaisesti olla kiinnittämättä huomiota mihinkään ”häiritsevään” ja ulkoesitykselliseen. Tällainen tilan häivyttäminen on minusta pohtimisen arvoista, sillä luovaan työhön tarkoitettun tilan toivoisi usein tarjoavan jonkinlaisia virikkeitä tai jopa luonnollista valoa. Eikö voisi ajatella, että ”neutraali” musta tila näyttäytyy samalla tavoin ironisena ja tietoisena itsestään, kuin aiemmin mainitsemassani Modigin esimerkissä luonnollisuuden ja neutraalisuuteen pyrkivistä, äänitetyistä äänitehosteista? Mustan laatikon konventio on niin vakiintunut, että katsojan ja tilan välillä vallitsee kulttuuriin juurrutettu sanaton sopimus siitä, mikä kaikki kuuluu esitykseen ja mikä ei. Tähän liittyen kiinnostavaa on toki myös se, miten mahdolliset tahattomat tai virheelliset tapahtumat esityksen aikana näyttäytyvät kenellekin. Voisi väittää, että käytännössä kaikki salin ovien sulkemisen jälkeen tapahtuva yllättävä on usein katsojien näkökulmasta jollain tavalla esitykseen kuuluvaa. (Brown 2010, 82–83.) Tämä johtune osin siitä, että niin sanotuissa valtavirtateattereissakin on totuttu kokemaan entistä enemmän kokonaisvaltaista tilan käyttöä lavastuksen, valojen, äänen ja jopa esiintyjien itsensä rikkoessa neljännen seinän ja hyödyntävän esimerkiksi katsomotilaa näyttämön jatkeena.

Schaferin äänimaisematutkimuksen tutkimusmetodeihin keskeisesti kuuluvat *kuuntelukävelyt* (listening walk) ja *äänikävelyt* (soundwalk) tarjoavat kiinnostavan esityksellisen lähtökohdan. Kuuntelukävelyssä ohjeistuksena on tehdä kävelylenkki kuunnellen aktiivisesti ympäröivää äänimaisemaa ja painamalla mahdollisesti syntyneet havainnot mieleen esimerkiksi myöhempää keskustelua varten. Äänikävelyjen tukena taas saattaa olla kartta tai muu ohjeistus, jonka tarkoitus on kiinnittää kävelijän huomio kiinnostaviin äänellisiin kohteisiin kyseisessä ympäristössä ja ohjata kulkemaan kohti niitä. (Schafer 1977, 212–213.) Muutama vuosi sitten eräässä kurssitehtävässä meille opiskelijoille jaettiin paperilapuilla henkilökohtaiset ohjeet lähteä ulos ja tiettyjä reittejä tai kulkuvälineitä käyttäen liikkua ohjeiden mainitsemaan määränpäähän. Tehtävän toteuttaminen itsessään muodosti esityksen. Oli kiintoisaa huomata, miten valtavan merkityksen arkiset asiat matkan varrella saivat pelkästään sen takia, että paperilla oli ohjeet ja tämän oli kerrottu olevan esitys. Aidosti tuntui, ettei voi olla varma, ovatko edessäni metrossa keskustelevat ihmiset tai kadulla kävelevä koiranulkoiluttaja näyttelijöitä vai ”esitykseen” täysin liittymättömiä ihmisiä. Sama toistui äänimaiseman suhteen. Vaikka ohjeissa ei varsinaisesti erikseen neuvottu kuuntelemaan, oli kuuloaisti muiden aistien ohella äärimmäisen virittynyt jatkuvasti tiedostamaan ääniympäristön ja sen muutokset reitin varrella sekä alitajuisesti etsimään merkityksiä kaikille ympäröiville äänille.

Kuulokkeet ovat taiteellisista lähtökohdista erinomaisen mielenkiintoinen henkilökohtaisen äänitilan mahdollistava väline, joiden voisi sanoa olevan ainakin tiettyjen sukupolvien keskuudessa melko vakiintunut lisävaruste esimerkiksi älypuhelimille tai muille kannettaville mediatoistimille. Kuulokkeet ovat universaalin helppokäyttöisiä ja suhteellisen helposti kenen tahansa saatavilla. Toteutin syksyllä 2017 Turun kaupungin Satumainen Aurajoki -juhluvuosihankkeen osana mobiilisovelluksella käytettävän kuulokeääni-installaation, jossa yhdistin *Pokemon Go*:n kaltaisten pelien suosiota inspiroituneena lisätyn todellisuuden elementtejä kaupunkikävelyyn ääniteoksen muodossa. Sovelluksen ladattuaan käyttäjä sai ruudulle Aurajoen rantaa myötäilevän kartan, johon oli merkitty 11 lukittua ”äänirastia” historiallisiin tai merkittäviin paikkoihin joen varrella. GPS-paikannuksen avulla rasteja sai avattua liikkumalla fyysisesti niiden luokse. Jokainen rasti piti sisällään lyhyen tekstikuvauksen paikan historiasta sekä yhden yksittäisen

raidan kokonaisesta teoksesta. Raitoja kerätessä ne ilmestyivät mikserinäkymään, jossa liukuja säätämällä saattoi mikсата itselleen mieleisensä äänikokonaisuuden.



Satumainen Aurajoki -sovellus. Vasemmalla kartalla näkyvät äänirastit ja oikealla ”mikserinäkö” avattavine äänikohteineen.

Teos oli suunniteltu siten, että kaikki raidat toimivat niin itsenäisinä ääniä kuin kokonaisuutenakin. Lähdin liikkeelle olettamuksesta, että suurin osa nykyisistä kuulokemalleista päästää läpi vähintään jonkin verran liikenteen ja muun kaupunkielämän hälinää. Teosta valmistellessani kokeilin useita eri tyyppisiä kuulokkeita ja pyrin tarkoituksella siihen, että tuottamani äänimateriaali soisi itse asiassa lähinnä jokirannan oman, senhetkisen äänimaiseman osana. Olin muun muassa äänittänyt joen varressa rastien

löytöpaikoilla binauraalisella mikrofoni-tekniikalla äänellisiä tapahtumia, jotka täten luontevasti sulautuivat ympäristöön. Mukana oli lisäksi musiikinkaltaisia, melodisia ambient-elementtejä sekä kaupungin historiaan liittyviä tunnistettavia ääniä, kuten Föri-jokilautan moottorin pulputus ja Ukko-Pekka laivan höyrytorvi. Ympäristön sattumanvaraisuus palveli teosta hyvin; lokkien laulu tai ohi ajava moottoripyörä juuri oikealla hetkellä suhteessa kuulokkeissa kuuluviin äänitapahtumiin sai aikaan yllättäviä kokonaisuuksia ja jopa tahatonta tarinallisuutta. Myös kokijan liikkuminen aiheutti sattumanvaraisuutta. Teos tuntui erilaiselta paikallaan seisten kuin liikkeessä, sisään ja ulos liukuvien ja kuulokuvassa panoroitujen äänten näennäisesti yhdistyessä omaan ja kaupunkiympäristön liikkumiseen.

Teoksen tarkoituksena oli tuoda arkisen ja etenkin kaupungin asukkaille tutun ja tunnistettavan ympäristön osaksi korotetumpi mielikuvituksellinen taso, joka samalla kutsuisi kokijan havainnoimaan kaupungin ääniympäristöä sellaisenaan. Parhaimmillaan joku ehkä inspiroitui kuuntelemaan Aurajokea jälkeinpäin myös ilman teosta? Kaupungin keskustaa halkova Aurajoki rantoineen on siitä mielenkiintoinen ääniympäristö, että vettä pitkin tai merituulen mukana kaukaisemmatkin äänet esimerkiksi sataman suunnalta kantautuvat melko hyvin pitkälle kaupunkialueelle asti. Aurajoen ympäristössä on toteutettu muitakin äänitaideteoksia, kuten esimerkiksi Simo Alitalon ja Pessi Parviaisen suunnittelema *Aurajokisinfonia* toukokuussa 2011. Teoksessa joen varrelle sijoitetut akustiset äänilähteet kuten tykit, puhallinorkesteri sekä keskustan kirkkojen kellot ja sataman laivojen sumutorvet loivat kokonaisvaltaisen äänikuvan, joka niin ikään nivoutui kaupungin historiaan ja asettui luontevasti osaksi ympäristöä. (Alitalo & Parviainen, 2010.)

4. KÄTKÖ

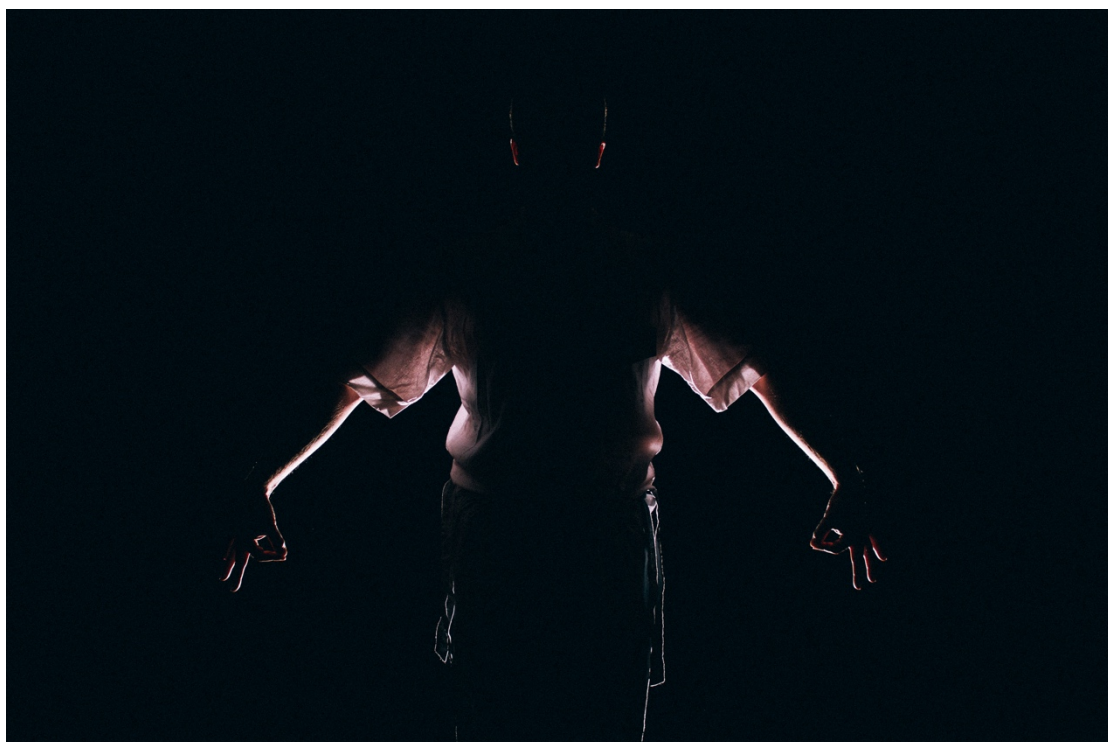
”Paljonko muistoissani on totta? Paljonko kokemusmaailmastani on avoinna muille; mikä taas kuuluu vain minulle?”

Kätkö on piilotettujen tunteiden ja toiveiden leikkipaikka törmäyksessä ulkoisen todellisuuden kanssa.”

-Ote käsiohjelmasta



Tutustuimme tanssija-koreografi Riku Lehtopolun kanssa alun perin vuonna 2014 tehtyämme epäsuorasti yhteistyötä eräässä tanssiteoksessa entisessä työpaikassani Aurinkobaletissa Turussa. Riku toimi taiteellisena johtajana Pori Dance Companyssa ja oli parhaillaan etsimässä äänisuunnittelijaa tulevaan teokseensa *ARK*. Suuntasin siis jonkin ajan kuluttua Poriin harjoituksiin ja oikeastaan alusta asti kävi selväksi, että puhuimme hyvin samankaltaista taiteellista kieltä ja olimme tyytyväisiä lopputulokseen. Onnistuneen yhteistyön myötä aloimme käytännössä heti keskustella seuraavasta produktiosta. Rikulla oli mielessään *ARK*:sta ikään kuin yli jäänyttä liike- ja ajatusmateriaalia ja hän oli kiinnostunut kokeilemaan sooloteoksen valmistamista. Minua taas kiinnosti ajatus näyttämöllä esiintymisestä ja äänisuunnittelun improvisatorisesta toteutuksesta liveinä ja akustisin lähtökohdin. Ideoita vaihdeltuamme päädyimme alustavaan raamiin ”tanssijan ja äänisuunnittelijan duetosta”, jossa molemmat olisivat näyttämöllä tasavertaisina esiintyjinä ja jossa roolit myös sekoittuisivat keskenään. Avainsanoja olivat muun muassa meditaatio, muistot, haaveet, uni, muutos, vanheneminen, satunnaisuus, asetelmat ja rituaali. Teos sai työnimen Hitsuzendō, joka on japania ja tarkoittaa ”siveltimen tietä” zen-kalligrafiassa.



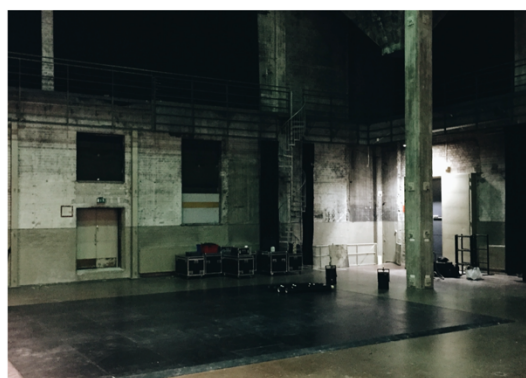
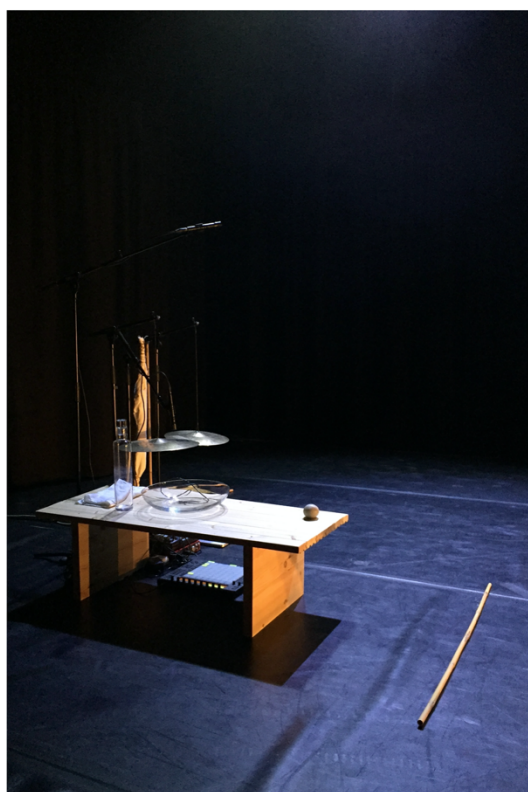
Esitys käsitteli lopulta pohjimmiltaan sitä, miten muistot muuntuvat joka kerta kun niitä muistellaan. Joko jotain jää kokonaan puuttumaan, tai vaihtoehtoisesti täydennetään hyvinkin hataria muistikuvia mielikuvituksen voimin. Hahmomme näyttämöllä saattoivat olla kenties yksi ja sama henkilö, omien ajatustensa peilikuvia. Tai ehkä olimme unohtuneet lapsuudenystävät. Varaa jäi tulkinnalle ja epävarmuudelle. Teoksessa kokonaisuudessaan oli mukana myös eräänlainen elämänkaaren kuvaus, lähtien valoisasta ja leikkisästä alkupisteestä käännekohtien kautta kohti hämärää, tuntematonta ja abstraktia loppua.

Prosessi

Haimme työllemme rahoitusta useilta eri tahoilta ja onneksemme Taiteen Edistämiskeskus myönsikin meille kohdeapurahan, minkä ansiosta teoksen toteuttaminen viimeistään mahdollistui. Aloimme harjoitella jo noin vuosi ennen ensi-iltaa, silloin tällöin ja työpajahenkisesti. Harjoittelimme muun muassa Teatterikorkeakoulun tanssisaleissa, VÄS:n valostudiossa sekä Turussa Manilla-teatterilla. Teimme alkuun vain lukuisia erilaisia, yksinkertaisia liikeharjoitteita ja tutkimme muun muassa eri luonnonmateriaaleista syntyviä ääniä sekä niiden käyttämistä instrumenttien kaltaisesti. Toiminta perustui täysin improvisaatioon ja hetkellisiin impulsseihin, jotka kaikki otettiin huomioon varteenotettavina vaihtoehtoina. Kokosimme visuaalista inspiraatiokansiota sekä kuuntelimme paljon erilaista musiikkia ja nauhoitettua äänimateriaalia luonnosta, temppeleistä, puistoista sekä pienistä maalaiskylistä ja suurista kaupungeista. Tutkimme myös rappeutumisen ja vanhenemisen sekä elämän kiertokulun teemoja. Teimme harjoitteita, joissa päämääränä oli esimerkiksi ilmaista kyseisiä sanoja ja ilmauksia keholla tuotetuilla äänillä.

Ymmärryksenä tanssin ilmaisukeinoista kasvoi havaittuani, miten paljon kehollista hallintaa ja tarkkuutta yksinkertaiseltakin ulospäin vaikuttava liike saattaa vaatia. Minulla ei ole oikeastaan minkäänlaista tanssitaustaa, joten yksityiskohtaisen ja tarkkojen koreografisten ohjeiden seuraaminen ja toteuttaminen tuotti paikoin todella paljon vaikeuksia ja sai minut välillä lähes paniikin valtaan. Kaiken uuden liikemateriaalin omaksuminen oli erittäin

hidasta ja työlästä ja kaikki tuntui pitkään junnaavan paikallaan aikataulun kiristyessä. Lopulta päätin tarttua äänimateriaalinkin suunnittelussa usein toteuttamaani keinoon tehdä jokaisesta kohtauksesta itselleni score. Piirsin paperille muun muassa keksimistäni, eri liikkeitä kuvaavista symboleista, nuolista ja katkoviivoista koostuvaa notaatiota tahtiviivoineen ja taukoineen. Symbolit iskostuivat ajatteluuni ja lopulta liikkeen omaksumisesta tuli tätä kautta sujuvampaa. Liikekieleni oli varmasti loppuun asti kaikin puolin melko kankeaa, mutta tällainen mukavuusalueelta ulos astuminen toi toisaalta tekemiseen ja olemiseen myös tarkoituksenmukaisesti erityislaatuista herkkyyttä ja virittyneisyyttä.



Esityspaikaksi oli varmistunut Kaapelitehtaan Pannuhalli, joka vastasi ihanteellisesti toiveitamme mahdollisimman suuresta, karusta ja riisutusta tilasta. Näyttämöratkaisumme oli itsessään hyvin pelkistetty ja sisälsi ”vain välttämättömän”, eli käytännössä tyhjän, neliönmuotoisen, valkoisella tanssimatolla peitetyn alueen, jonka etukulmaan oli aseteltu minua varten pieni, esitystä varten puusta rakennettu pöytä. Pöydällä oli lasikulho, pullollinen vettä ja pyyheliina sekä pyöreä, juuri nyrkkiin mahtuva kivi. Pöydän

vierellä oli kaksi mikitettyä symbaalia roikkumassa telineissä sekä lattialla loput tarvikkeeni, eli tietokone samplerin ja looperin ominaisuudessa, jalkapedaali tämän ohjaamista varten sekä bambukeppi, kontrabasson jousi ja itse askarreltu, kepeistä ja kangaspalasta koostuva pseudo-työkalu, joka kätki sisäänsä Nintendo Wii -ohjaimen tietokoneelle tallentuvan äänen liikkeellistä käsittelyä varten. Takanäyttämölle oli aseteltu sileistä kivistä pieni polkumainen rata. Lisäksi näyttämön yläpuolella roikkui trusseissa painotettuja, heliumilla täytettyjä mustia jätti-ilmapalloja esityksen loppua varten.

Äänisuunnittelu

Esitystä opinnäytteekseni valitessa en ollut vielä lyönyt lukkoon kirjallisen työni aihetta, mutta prosessissa ilmenneiden ääntä koskevien laadullisten kysymysten kautta tutustuin ensimmäistä kertaa tarkemmin äänimaisematutkimuksen ja arkeoakustiikan tieteenaloihin. Tuntui erityisen kiinnostavalta pohtia äänimaisemaa itselle vieraiden ympäristöjen kuvauksina tai täytenä mielikuvituksen tuotteena. Pohdin, miten inspiroitua esimerkiksi sellaisen paikkojen äänimaisemista, joista olen nähnyt kuvia, mutta joissa en koskaan ole henkilökohtaisesti käynyt. Internetistä löytyviä äänitteitä on toki aina mahdollista kuunnella, mutta suoran imitoinnin sijaan pidin mielenkiintoisempina lukea kirjoitettuja kuvauksia äänimaisemista ja pyrkiä luomaan kuvitelmiäni kautta oma tulkintani tai poimimaan erityisesti kiinnostukseni herättäneitä äänellisiä elementtejä kokonaisuudesta. Halusin myös ottaa vaikutteita omista henkilökohtaisista muistoistani ja yritinkin vanhojen valokuvien ja keskustelujen avulla palauttaa mieleeni esimerkiksi mahdollisimman aikaisia muistikuviani maailmasta. Lisäksi Pannuhalli itsessään tarjosi mahdollisuuden asettua osaksi tilan kolossaalisen olemuksen luomaa, ennen kaikkea psykologisesti massiivista äänimaisemaa, joka sai tilan näyttäytymään lähes elävänä, tasaisen humisevana entiteettinä. Teoksen keskeisimpiä teemoja oli tarkastella äänen ja liikkeen kokemista mielikuvien ja muistojen kautta sekä äänellisen ja visuaalisen maiseman rakentumista livenä, pelkistetyssä tilassa ja tilanteessa. Kaikki äänen tuottaminen esityksessä tapahtui näyttämöltä käsin, kokonaisuudessaan hyvin fyysisesti ja useita esineitä sekä kehojen osia hyödyntäen.

Meillä oli lähtökohtaisesti esiintyjinä omat, selkeät roolimme tanssijana ja äänisuunnittelijana, mutta nämä rajat kuitenkin häilyivät ja sekoittuivat keskenään. Liikuimme ja tuotimme ääntä yhdessä ja erikseen sekä kävimme koko prosessin ajan dialogia molemmista näkökulmista. Tilanteet ja kohtaukset sulautuivat yhteen vuoropuhelun lailla ja hiljalleen etäisemmäksi muuttuva vuorovaikutussuhteemme loi pidemmän koreografisen kaaren koko teokseen. Äänimateriaali koostui vuoroin täysin akustisista, vuoroin täysin elektronisista elementeistä ja silloin tällöin näiden yhdistelmästä esimerkiksi mikrofoni vahvistuksen ja efektoinnin kautta. Kokeilin myös eräänlaista akustisen ja elektronisen käsitteellistä hybridimuotoa “soittamalla” vettä laakeassa astiassa siten, että veteen upotetun mikrofonin havaitessa käteni liikkeitä, astia tuottikin siinä olevan veden luonnollisen liplatuksen lisäksi keinotekoisista meren aaltojen ääntä.

Tätä metodia noudattaen päädyin käyttämään mahdollisimman yksinkertaisia, luonnosta löytyviä materiaaleja ja esineitä, kuten kiviä, bambukeppejä ja vettä. Tarkoitukseni oli tällä tavoin hakeutua tavallaan jonkinlaiseen alkukantaiseen, tutkivaan mielentilaan äänen tuottamisen suhteen. Pohdin, mitä kaikkea saisin irti näistä luonnon perusaineista ja millaisena tämänkaltainen tutkiminen näyttäytyisi katsojille ja minulle itselleni. Esityksen edetessä tästä prosessista syntyi kenties jonkinlainen äänimaisemallinen jatkumo ja kehityskaari yksinkertaisesta, akustisesta äänestä pikkuhiljaa ikään kuin sen teollistettuun ja koneelliseen versioon luuppeineen ja vahvistettuine efekteineen. Tilaan asettamani mikrofonit nauhoittivat alusta asti tietokoneelle akustista materiaalia, jota pystyin myöhemmin esityksen aikana käyttämään ja toistamaan edelleen muunnellussa muodossa, digitalisoituna ja tiettyjä elementtejä korostaen. Samalla toteutui myös eräänlainen siirtymä akustiselta mikrotasolta vahvistettuun makrotasoon.

Esityksen kulku

Esitys alkoi täydestä pimeydestä ja hiljaisuudesta. Minä istuin lattialla aivan näyttämön takareunassa. Etuosaan oli aseteltu matala pöytä, jonka ympärillä olivat äänen tuottamiseen tarkoitettut esineet ja laitteet. Takavalojen noustessa hyvin hitaasti Riku alkoi edetä näyttämön takaosasta eteenpäin tehden samalla hidasta, tai-ji -vaikutteista koreografiaa. Tietystä merkistä nousin ylös ja huitaisin ilmaa kädessä pitelemälläni pitkällä bambukepillä, Rikun liikkeeseen synkronoituna. Olimme harjoituskaudella etsineet pitkään sopivaa keppiä, josta tulisi oikeanlainen, terävän viheltävä ja voimakas, ilmaa halkova ääni. Ensimmäinen kohtaus koostui kahdesta itsenäisestä, mutta yhteen nivoutuvasta koreografiasta; Rikun kiihtyvistä liikehdinnästä ja minun huitomisestani. Tietyt liikkeet muistuttivat visuaalisesti toisiaan, Riku esimerkiksi saattoi pyörähtää lattialla samalla kun sivalsin tanssimattoa kepillä vastaavalla, pyöreällä liikeradalla.



Kuva: Ben Liukkonen

Kohtauksen edetessä siirryin lähemmäs pöytää ja lopulta saavutettuani sen käynnistin luupin, joka koostui samaisella kepillä huitomisen tallennetusta äänestä. Lopetin itse huitomisen ja istuin alas manipuloimaan huitomisääntä elektronisesti. Sekä liike että ääni kerrostuivat pala palalta ja päätyivät lopulta Rikun juoksuun ja voimistuvaan, sahamaiseen suhinaan. Tässä vaiheessa nousin ja liityin mukaan juoksuun äänimateriaalin samalla loppuessa automaattisesti. Juoksun pysähtyminen oli ajoitettu äänen loppumiseen ja päädyimme hidastuvan kävelyn kautta istumaan lattialle diagonaaliin, muutaman metrin päähän toisistamme. Pamautin taskussani olleen kiven lattiaan ja samalla käynnistyi seuraava kohta, jossa tällä kertaa täysin synkronoidusti liikuimme kumpikin tahoillamme, Riku tanssien ja minä kiveä lattialla ”soittaen”. Käytännössä matkimme toistemme liikkeitä samanaikaisesti näillä kahdella eri metodilla. Lopuksi pysäytin kiven ja loimme ensimmäistä kertaa katsekontaktin. Vieritin kiven lattiaa pitkin Rikulle. Nousimme nopeasti ylös ja kävellessämme ristiin eri puolille näyttämöä nappasin kiven lattialta.

Kivikohtausta jatkui pöydän ääressä vielä hetken, kunnes yhteisestä merkistä aloitimme unisonossa tapahtuneen, äänettömän käsiliikekoreografian. Tästä hetkestä äänen ja liikkeen tehtävien rajat esityksessä alkoivat häilyä ja sulautua yhteen. Rauhallinen ja kiireetön, mutta erittäin tarkka kohtausta eteni jatkumona suoraan seuraavaan vaiheeseen, jossa Riku teki voimakkaita, äkkinäisiä kamppailulajiliikkeitä samalla kun improvisoin suullani mikrofoniin liikkeitä syntyviä ääniä foley-tyylillä. Edellisen käsikorografian vastapainona tämä kohtausta oli todella äänekäs ja jopa raaka, mutta samalla väkisinkin hieman koominen ja sarjakuvamainen.

Rikun viimeisestä liikkeestä leikattiin jälleen suoraan seuraavaan, rauhallisempaan kohtaukseen. Polkaisin jalallani käyntiin teoksen ensimmäisen täysin ennalta nauhoitetun ja editoidun äänimaailman, jossa voimakas moottoriliikenteen melu vaimeni hiljalleen hevostattaiden ja polkupyörien kautta kävelyyn. Liikemateriaalimme erkanivat ja Riku siirtyi takanäyttämölle kävelemään hitaasti tanssimaton reunaan aseteltujen kivien päällä minun jäädessä etualalle. Nostin käteeni rakentamani ”instrumentin”, jossa kahden kepin välissä roikkuvassa kangaskääreessä oli sisällä langaton Nintendo Wii -ohjain. Instrumenttia eri suuntiin käännellessä oli mahdollista

manipuloida soivaa liikenteen ääntä matalaksi huminaksi ja ikään kuin upottaa tila syvyyteen äkkinäisten, putoavien liikkeideni mukaisesti.

Liikuttuani Rikuun nähden vastakkaiseen suuntaan näyttämön toiseen laitaan samalla instrumenttia liikutellen laskin sen lopulta lattialle ja samalla Riku kieri maata pitkin minua kohti. ”Pysäytin” Rikun jalallani konttausasentoon ja nousin seisomaan hänen selkensä päälle. Riku konttasi hitaasti takanäyttämölle ja laski minut maahan, josta nousin hänen olkapäilleen. Taustalla soinut ääni oli edennyt yksinkertaisiksi askeliksi hiekalla tai soralla. Teimme lyhyen koreografian, jossa käytännössä roikuin koko ajan ilmassa Rikun kannattelemana. Äänen loppuvaiheilla päädyimme näyttämön etuosaan pöydän ääreen. Riku laski minut pöydän reunalle ja istuimme hetken täydessä hiljaisuudessa katselemassa yleisöä.



Kuva: Ben Liukkonen

Nousimme tahoillamme ja siirryimme seuraavan kohtauksen aseisiin, Riku keskelle näyttämöä ja minä pöydän äärelle. Riku alotti hitaan koreografian, jonka aikana kaadoin lasisesta pullostaa vettä pöydällä olevaan, hydrofonilla mikitettyyn laakeaan lasiastiaan ja aloin liikutella veden pintaa ja nostelemalla ja valuttamalla vettä käsilläni. Kohtauksen äänimaisema koostui kahdesta vesielementistä samaan aikaan lähellä ja kaukana; astiassa syntyvästä hennosta, akustisesta liplatuksesta sekä hydrofonin nappaamaa liikehdintää seuraavasta, keinotekoisesta valtameren kohinasta. Riku tanssi tämän aikana pitkän improvisatorisen jakson, jonka dynamiikkaa osittain seurasin omassa liikkeessäni ja veden rytmissä. Samaan aikaan lähellä ja kaukana.

Koreografia päättyi Rikun mätkähtävään kaatumiseen lattialle. Tästä merkistä lopettelin pikkuhiljaa oman toimintani veden kanssa ja kuivasin rauhallisesti käteni. Käynnistin esityksen ainoan suoraan musiikillisen elementin, Frédéric Chopinin sävellyksen *Berceuse Des-duurissa, Op. 57: Andante*. Tämä toimi tarkoituksella yllättävänä ja jopa irrallisena, unenomaisen soljuvana jaksona, jossa aluksi kävelin kaatuneen Rikun luo vain kaatuakseni itsekin hänen vierelleen. Nousimme synkronoidusti ja vastaavat ”kuolemat” toistuivat vielä muutaman kerran, minkä jälkeen balettivaikutteisien liikkein siirryimme näyttämön etuosan kautta vastakkaisille sivuille tapaillen samalla unisonossa ja peilikuvana aiemmin esityksen aikana nähtyä liikemateriaalia, muistona menneestä. Kappaleen loppuvaiheilla haimme kumpikin näyttämön sivuilta vaatekasat ja palasimme keskelle näyttämöä vaihtamaan päällämme olleet löyhät, vaaleat pellava-asut mustiin, graafisempiin vastaaviin. Musiikin päätyttyä olimme palanneet perusasetelmaan, minä pöydän ääreen ja Riku keskemälle näyttämöä.

Näyttämö pimeni esityksen alun kaltaiseen tilaan. Soitin edellisen kohtauksen musiikista äärimmilleen hidastetun ja kaiutetun version, jolloin tilan täytti humiseva, harmoninen äänimaisema. Riku teki asteittain nopeammaksi kiihtyvää, pyörivää ja vääntelehtivää liikettä. Lämmin takavallo nousi hyvin hitaasti valaisemaan näyttämöä. Hetken tätä seurattuani aloitin siirtymän, jossa äänimaisema muuttui ristisiirtymällä vauvan nauruksi. Nauru eteni nopeasti aikuisen ihmisen nauruksi ja edelleen vanhuksen sanattomaksi mutinaksi. Tässä vaiheessa kontakti välillämme näyttämöllä oli täysin katkennut.

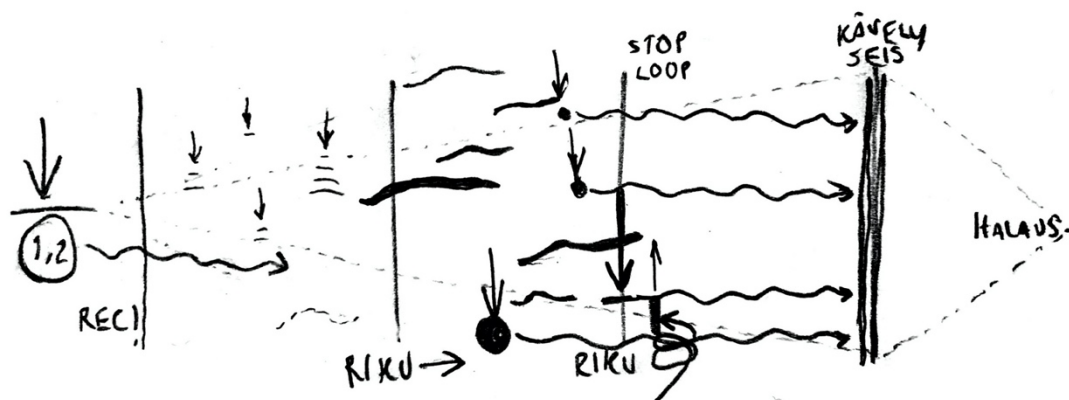


Kuva: Ben Liukkonen

Olin tänä aikana pukenut pitkän, tumman takin ylleni ja asettanut kontaktimikrofonin takin sisään sydämeni kohdalle. Kouristeltuaan hetken Riku käveli lopulta hitaasti pimeyteen takanäyttämölle samalla kun feidasin sisään mikitetyn sydämenlyöntini. Äänitin lennossa lyönneistä jatkuvan loopin ja aloin raapia väkivaltaisain ottein kontaktimikkiä rintaani vasten luoden raastavia repäisyäänä tilan täyttäväksi kasvatetun sydämen matalan jyminin päälle. Tätä tovin jatkettuani ja volyyymiä kasvatettuani katkaisin äänen seinään lyömällä mikitettyä symbaalia kädelläni jättäen sen kaikumaan ja resonoimaan tilassa.

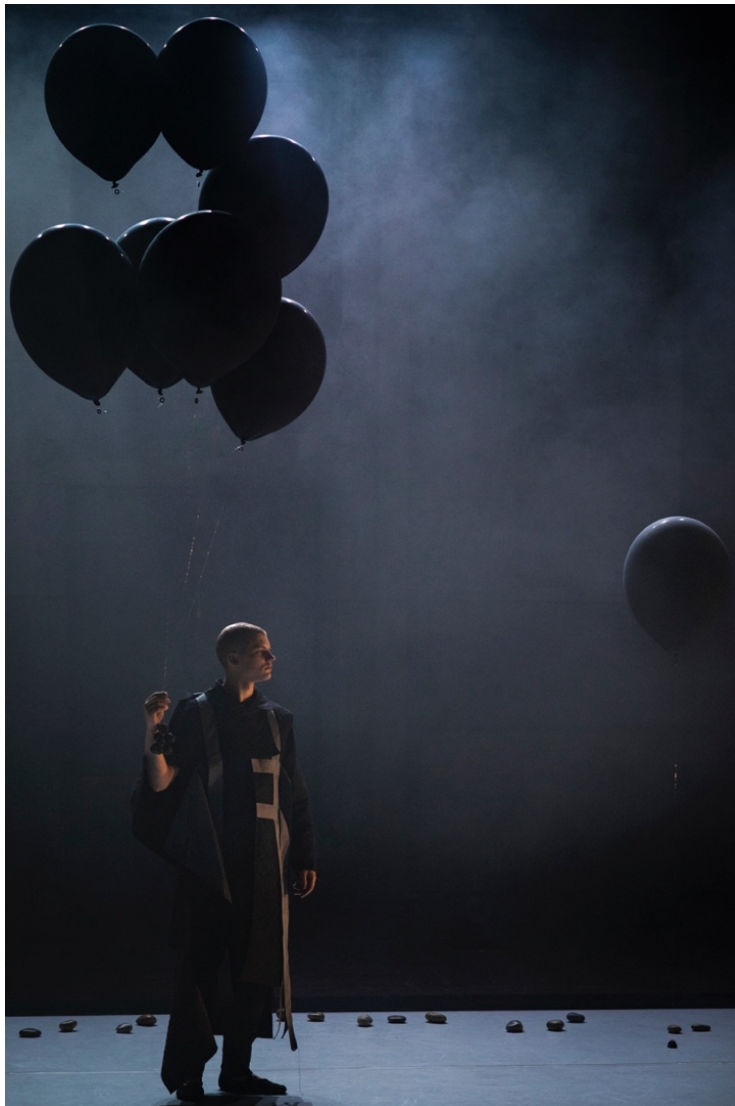
Soitin symbaaleja käsilläni sekä kontrabasson jousella raapien niin lujaa kuin mahdollista ja äänitin tästä materiaalista samalla kertautuvaa looppia, joka kasvoi koko ajan suuremmaksi täyttäen kuulokuvan lopulta taukoamattomana ja mekaanisen teollisena melumassalla. Riku oli palannut takanäyttämöltä

tehdn entistä nopeampia ja äkkinäisempiä liikkeitä siihen pisteeseen, että hengästyminen näkyi ja kuului. Kun Riku alkoi siirtyä jälleen takanäyttämöä kohti, annoin kerrostuneen äänimassan alkaa lakata pala kerrallaan ja lähdin kiertämään näyttämön reunoja pitkin Rikun taakse takanäyttämön keskelle. Odotin, että hän lopetti liikesarjansa samalla kun viimeinenkin symbaalipauhun ääni loppui ja hiljaisuus alkoi laskeutua.



Piirtämäni score symbaalikohtauksesta.

Äänimassan hännän hiipuessa pois kiipesin jähmettyneen Rikun yli hänen etupuolelleen ja jäin halaamaan häntä toviksi, kuin lohduttaen. Tilanteen ikään kuin rauhoituttua käännyin ympäri ja aloin kävellä hitaasti kohti yleisöä hyräillen improvisoitua, tuutulaulun kaltaista melodiaa vahvistamattomasti, hiljaisessa tilassa. Riku seurasi perässäni peilaten jälleen aiemmin esityksessä tekemänsä liikemateriaalia. Mustat ilmapallot putosivat äänettömästi katosta ympärillemme ja jäivät siiman päähän asetettujen vahapallojen painosta kuin kasveiksi maahan.



Kuva: Ben Liukkonen

Riku pystähtyi. Kävin hakemassa pöydän luota mikrofonin, asetin määrämittaisen loopin äänittämään ja palasin Rikun luo. Aloin läiskii Rikua kämmenilläni selkään, käsiin, jalkoihin ja niskaan vahvistaen syntyvät lyöntiäännet mikrofonin avulla. Kuivat ja terävät läpsäytyksen äännet korostivat ympäröivän tilan kolkkoa luonnetta ja palauttivat äänimaiseman kokemuksen raa’an arkiseksi. Loopin alettua alusta Riku valahti alas ja aloitti katkonaisen liikemateriaalin. Vein mikrofonin pois. Lyöntiäänten edelleen soidessa ja Rikun liikkeessa aloin hiljalleen kerätä ilmapalloja maasta kimpuksi käteeni, kuin kukkia.

Valot pimenivät. Ääni sammui.

LOPUKSI

Istun parvekkeella ja katselen valojen heijastuksia joen pinnassa. Kuuntelen. Ilta on hiljainen. Parvekkeen reunustalla kasvin karheat lehdet rapisevat tuulenvireen mukana hiljalleen toisiaan vasten. Ikkunoiden saumat ja parvekkeen seinien puupaneelit naksahtelevat, vuorotellen oikealla ja vasemmalla. Nyt myös takanani.

Sataman suunnalta kuuluu tasainen, matala humina. Siinä taitaa olla myös jokin sävel? Tai useampia? Muistan tämän huminan jo lapsuudesta, mutta en ole koskaan paikantanut sen tarkkaa lähdettä. Askelten ääni soraisella asfaltilla kääntää huomioni oikealle. Talon ulkoovi aukeaa loksahdaen ja painuu hetken kuluttua kiinni. Huomaan, miten oven sulkeutumisen matala värähdys tuntuu juuri ja juuri rakenteissa. On kylmä. Omat hampaani hieman kalisevat vilunväristysten mukana.

Veden pinta joessa väreilee niin hiljaa, etten ole aivan varma, kuulenko liikkeen rantapenkkaa vasten vai kuvittelenko vain. Sataman suunnalta, huminan keskeltä kuuluu kumea, upottava kolahdus, joka jää kaikumaan pieneksi hetkeksi. Vasemmalla aukenee tunneli, jonka suulla soraa putoaa maahan pehmeästi ropisten märkään maahan. Auto ajaa joen vastakkaista puolta ja renkaiden ääni peittää hetkeksi humisevan taustan. Nyt huomaan jälleen tuulenvireen, tällä kertaa kallion laella sihisten havisevina puiden lehtinä.

Lisää autoja vastarannalla. Moottorin kiihdytyksen revähtänyt, vaikertava hurina. Jarrujen vaimea inahdus. Sataman huminan seassa kuuluu nyt selkeämpi sävel, kuin huilu, johon puhalletaan vain puoliksi. Lokit laulavat jossain kaukana. Ilta on hiljainen.

Todellisuus näyttäytyy meille usein etäisenä ja meistä riippumattomana. Todellisuus kuitenkin rakentuu kokemuksissamme aina havainnoidessamme ympäristöä. Äänimaisemaa havainnoidaksemme meidän on kuunneltava sitä. Ehkä olen oppinut eniten juuri kuuntelemisen tärkeydestä. Siitä, miten hiljaisuus on täynnä ääniä, jotka vain odottavat tulevansa löydetyiksi. Miten ja milloin kaipaen ääntä ja äänettömyyttä. Miten kaikki ääni on merkityksellistä. Miten ääni ympäröi minut ajatuksissanikin. Miten kiehtovaa on olla osa äänimaisemaa.

Jatkan kuuntelemista.

LÄHTEET

Kirjallisuus ja artikkelit

Agostini, Luigi. 2008. *Creating Soundscapes*. Eng. Tony Liotti. Lulu.com.

Ampuja, Outi. 2005. "Kohti keinotekoista äänimaisemaa? Moderni äänimaisema inhimillisen suunnittelun ja muuntelun piirissä." Teoksessa *Kuultava menneisyys. Suomalaista äänimaiseman historiaa*. Toim. Outi Ampuja & Kaarina Kilpiö, 182–216. Historia Mirabilis. Turku: Turun historiallinen yhdistys.

Aro, Eero. 2006. *Tilääni*. Helsinki: Idemco Oy, Riffi-julkaisut.

Brown, Ross. 2010. *Sound. A Reader in Theatre Practice*. New York: Palgrave Macmillan.

Cage, John. 1961. *Silence: Lectures and Writings*. Middletown: Wesleyan University Press.

Haapoja, Terike. 2010. "Tilan politiikka – kuvataiteen ja teatterin vastaliikkeistä". Teoksessa *Nykyteatterikirja. 2000-luvun alun uusi skene*. Toim. Annukka Ruuskanen, 69–83. Helsinki: Like.

Modig, Kimmo. 2010. "Äänen strategioita nykyteatterissa". Teoksessa *Nykyteatterikirja. 2000-luvun alun uusi skene*. Toim. Annukka Ruuskanen, 57–68. Helsinki: Like.

Rainio, R., Äikäs, T., Lahelma, A. & Lassfolk, K. 2017. "Nauravat kalliot: Pohjois-Suomen pyhien paikkojen kaikututkimus". Teoksessa *Muuttuvat suomalaiset äänimaisemat*. Toim. Heikki Uimonen, Meri Kytö & Kaisa Ruohonen, 167–202. Tampere: Tampere University Press.

Schafer, R. Murray. 1994. *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Rochester, Vermont: Destiny Books.

Soidinsalo, Heidi. 2014. ”Ääni ja draaman jälkeinen teatteri”. Teoksessa *Ääneen ajateltua. Kirjoituksia äänestä, esityksestä ja niiden kohtaamisista*. Toim. Heidi Soidinsalo, 35–44. Teatterikorkeakoulun julkaisusarja 44. Helsinki: Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu.

Väitöskirjat

Koivumäki, Ari. 2018. *Maiseman äänittäminen. Äänimaisematutkimus äänisuunnittelun tukena*. Aalto-yliopiston julkaisusarja. Helsinki: Aalto ARTS Books.

Verkkolähteet

Alitalo, Simo & Parviainen, Pessi. 2010. *Aurajokisinfonia*-blogi. Haettu 8.11.2019. <https://aurajokisinfonia.wordpress.com>

Ball, Philip. 2004. “Mystery of the ‘chirping’ pyramid decoded”. *Nature*-lehden verkkojulkaisu. Haettu 23.2.2019. <https://www.nature.com/articles/news041213-5>

Cohen, Jennie. 2010/2018. “Did the Maya Build Chirping Pyramids?”. *History.com*. Haettu 23.2.2019. <https://www.history.com/news/did-the-maya-build-chirping-pyramids>

Guzy, Marinna. 2017. “The Sound of Life: What Is a Soundscape?”. Smithsonian Centerin *Folklife*-verkkolehti. Haettu 8.9.2019. <https://folklife.si.edu/talkstory/the-sound-of-life-what-is-a-soundscape>

Radford, Tim. 2003. “Silent sounds hit emotional chords”. *The Guardian*-lehden verkkojulkaisu. Haettu 24.2.2019. <https://www.theguardian.com/science/2003/sep/08/sciencenews.science>