



TAMPEREEN
AMMATTIKORKEAKOULU

DIALOGIÄÄNEN JÄLKIKÄSITTELY ELOKUVASSA

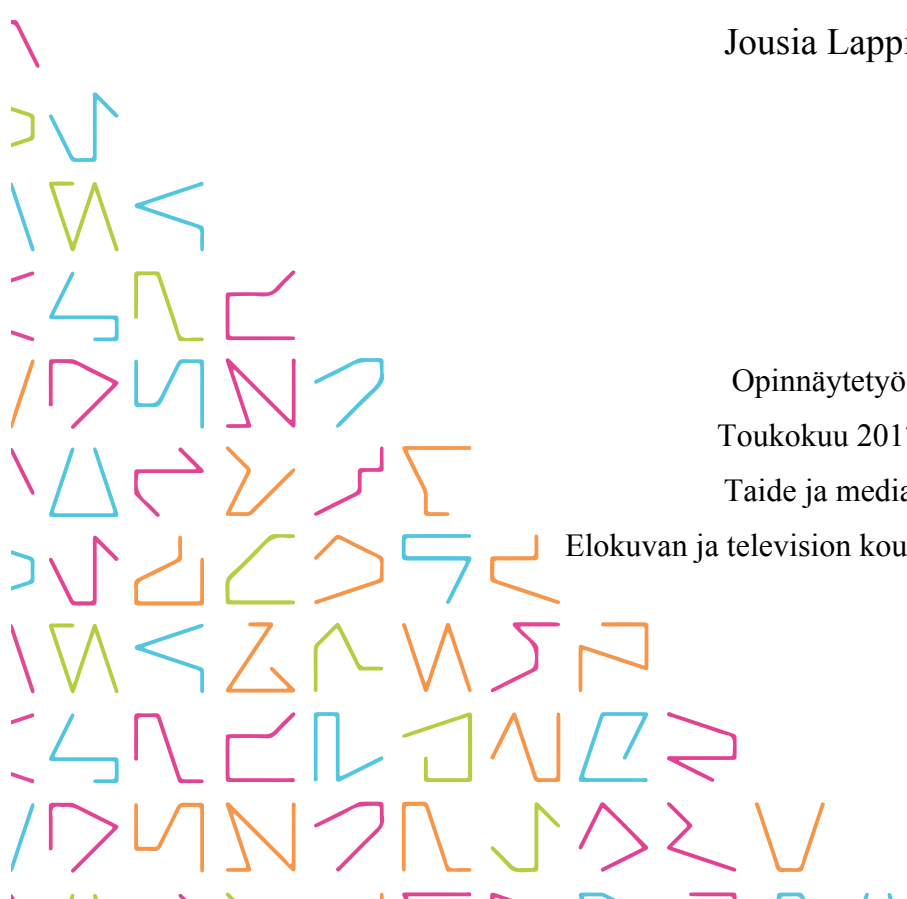
Jousia Lappi

Opinnäytetyö

Toukokuu 2017

Taide ja media

Elokuvan ja television koulutusohjelma



TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Taide ja media
Elokuvan ja television koulutusohjelma

LAPPI JOUSIA:
Dialogiäänen jälkikäsitteily elokuvassa

Opinnäytetyö 53 sivua, joista liitteitä 0 sivua
Toukokuu 2017

Opinnäytetyössä tutkitaan elokuvan dialogiäänen jälkikäsitteilyä dialogileikkauksen ja dialogimiksauksen näkökulmasta. Opinnäytetyön tavoitteena oli selvittää, mitä työvaiheita elokuvan dialogileikkauksessa on ja kuinka dialogin jälkikäsitteilyllä voidaan parantaa ja kehittää elokuvan draamallisuutta. Opinnäytetyö perustuu John Purcellin dialogileikkaus-kirjaan, luentoihin, haastatteluun ja kirjoittajan omiin havaintoihin.

Dialogileikkauksen työvaiheisiin kuuluu äänimateriaalin järjestely, editoiminen, mikrofoniin vaihteistaminen, häiriöiden poisto, äänellisesti huonojen kohtien korvaaminen sekä draaman kehittäminen ja parantaminen. Elokuvan draamaa voidaan parantaa hahmojen roolifunktioita ja draamallisia tapahtumia selkeyttämällä editoinnin ja muiden dialogillisten valintojen avulla.

Asiasanat: elokuva, ääni, dialogi, jälkikäsitteily, miksaaminen

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Film and Television
Sound Design

LAPPI JOUSIA:
Post Production of the Dialogue Sound in Film

Bachelor's thesis 53 pages, appendices 0 pages
May 2017

This thesis is about post-production of the dialogue sound in film. The focus is on dialogue editing and dialogue mixing. The goal was to figure out what kind of stages there are in dialogue editing and how to improve the story and drama of the film through dialogue editing. This study is based on John Purcell's book about dialogue editing, lectures, interview and observations of the writer.

Stages of dialogue editing are arranging material, editing, phasing signals, removing artifacts and unwanted sounds, replacing poor audio and improving drama of the film. Improving drama is achieved by improving the characters' role functions, clarifying dramatic incidents of the film and by other choices during dialogue editing.

Keywords: film, sound, dialogue, post-production, mixing

ERITYISSANASTO

ADR	Automatic dialog replacement, eli studiossa kuvan kanssa synkronissa jälkikäteen äänitetty dialogi.
Crossfade	Kahden äänitiedoston välinen ristiinhäivytyks.
Dialogi	Näyttelijän tuottama puhe ja muut suusta tulevat äänet, kuten hengitys.
EDL-lista	Edit decision list, josta näkyy leikkauksessa käytetyt kuva- ja ääniklipit ja aikakoodit.
Elokuvan jatkuvuus	Elokuvaa tai edes yhtä kohtausta ei kuvata välttämättä tarinanmukaisessa järjestyksessä. Jatkuvuudessa tapahtuva virhe irrottaa katsojan elokuvan todellisuudesta. Näyttelijän hattu esimerkiksi voi hävitä päästä kesken kohtauksen.
EQ	Ekvalisaattori eli taajuuskorjain.
Fade	Digitaalisen äänitiedoston alkuun tai loppuun lisättävä häivytyks, joka alkaa nolasta (fade in) tai päättyy noltaan (fade out). Poistaa mahdolliset napsut, jotka aiheutuvat ääniaallon katkeamisesta.
Foley-äänet	Jälkikäteen kuvan kanssa synkronissa äänitettyjä toimintaääniä kuten askeleet ja vaatteiden kahinat.
Irtoääni, irto	Ilman kuvaa kuvauspaikalla äänitettävä dialogi. Irtoääni äänitetään, jos kuvauksen aikana äänitetyssä dialogissa on jotain häiriötä, tai käyttökelpoista ääntä on muuten mahdotonta tallentaa.
Kompressori	Dynamiikan pienentämistyökalu.
Pfx, toimintaääni	Production sound effect eli kuvaustilantessa äänitetyt tai dialogiraidalle äänittyneet tehosteäänet, kuten ovet, astioiden kilinät ja moottorien äänet.
Plugin	Efekt, äänityöaseman äänenmuokkaus työkalu, esimerkiksi ekvalisaattori tai kompressori.
Pro Tools	Standardi äänityöasema elokuvaäänien alalla.
Room tone, filli	Tasaista kohinaa, jota lisätään dialogileikkauksessa dialogin väleihin, jotta äänityksen pohjakohinan katkeamista ei huomaa. Se mitä jää jäljelle, kun sanat ja toimintaäänet poistetaan dialogiäänityksestä.

RX 6 iZotope
Äänityöasema

Standardi häiriönpoisto-ohjelma elokuvaäänen alalla.
Tietokone-ohjelma, jolla ääntä editoidaan ja miksataan.

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	8
2	DIALOGILEIKKAUS ON ENSIMMÄINEN ÄÄNEN JÄLKIKÄSITTELYN TYÖVAIHE	10
2.1	Dialogileikkauksen tavoite	10
2.2	Dialogileikkaus on järjestelyä, puhdistamista ja editointia	10
2.3	Dialogileikkauksella voidaan parantaa elokuvan draamaa.....	11
3	ELOKUVAN DRAAMALLISUUS PITÄÄ KATSOJAN MIELENKIINNON YLLÄ	13
3.1	Dialogin jälkikäsitteily ja elokuvan draamallisuus.....	13
3.2	Esimerkkejä draaman rakentamisesta dialogin jälkikäsitteilyllä.....	14
4	DIALOGILEIKKAUKSEN TEKEMINEN.....	17
4.1	Lähtötietojen ja materiaalin hankkiminen	17
4.2	Pro Toolsin asetukset.....	18
4.3	OMF tai AAF -tiedoston avaaminen	19
4.4	Editointiohjelman kuvan ja äänen synkronointi	23
4.5	OMF tai AAF -tiedoston järjestely ja materiaaliin tutustuminen	24
4.5.1	Raitojen sekä bussien luominen.....	24
4.5.2	Kenttämiksaus.....	25
4.5.3	Raitojen kuunteleminen ja järjestely.....	25
4.5.4	Digitaalisten kopioiden poistaminen.....	26
4.6	Editointi eli leikkaaminen.....	27
4.6.1	Erilaiset leikkaustavat ja läpikäyntikierrokset	28
4.6.2	Puomimikrofoniraidat ja radiomikrofoniraidat leikatessa	29
4.6.3	Kohtauksen leikkaaminen.....	29
4.7	Häiriönpoisto audiosuite-työkaluilla	33
4.8	Tavujen, sanojen ja repliikkien korvaaminen sekä ADR-toiveet.....	37

4.9	Kerronnallinen leikkaaminen.....	39
4.10	Room tone eli korjauspohja.....	39
4.11	Viimeistely.....	40
4.12	Valmis dialogileikkaus	40
5	DRAAMAN RAKENTAMINEN JA PARANTAMINEN DIALOGILEIKKAUKSESSA JA DIALOGIMIKSAUKSESSA.....	42
5.1	Kohtauksen tärkein hetki	42
5.2	Panorointi.....	43
5.3	Perspektiivin ja painotusten luominen hahmojen välille	44
5.3.1	Yksi henkilö ryhmässä.....	44
5.3.2	Fyysinen etäisyys	45
5.3.3	Kuvan perspektiivi	46
5.3.4	Sosiaalinen eristäminen	47
5.3.5	Puhelinkeskustelun leikkaaminen.....	47
5.4	Hahmon tunteiden esiintuominen ja lisääminen dialogileikkauksella.....	48
5.5	Kaiku ja muu tilaprosessointi dialogimiksauksessa	48
5.6	Muu dialogin prosessointi miksauksessa.....	49
6	POHDINTA	50
6.1	Dialogileikkaajan ja ohjaajan yhteistyö.....	50
6.2	Aikataululliset ongelmat.....	50
6.3	Epäselvästä dialogista eteenpäin.....	51
6.4	Parempaa dialogia ja parempia elokuvia	52
6.5	Päätössanat.....	52
	LÄHTEET.....	53

1 JOHDANTO

Tässä opinnäytetyössä käsitellään dialogin jälkikäsitelyä dialogileikkauksen ja dialogimiksauksen näkökulmasta. Kutsun dialogileikkausta ja dialogimiksausta yhdessä dialogin jälkikäsitelyksi. Halusin tutkia tätä aihetta, koska dialogi on elokuvan tarinankerronnan yksi keskeisimpiä tukipilareita, mutta kuitenkin dialogia pidetään elokuvissa jollain tapaa itsestäänselvyytenä. Hyvin tehty dialogin jälkikäsitely on niin kaunista ja taitavaa, ettei sitä huomaa. Olen kiinnostunut dialogileikkaajan roolista myös elokuvan tarinan ja draaman kehittäjänä. Halusin oppia lisää tästä näkymättömästä taiteenlajista ja tulla paremmaksi dialogin jälkikäsitelijäksi. Suomalaisen elokuvien dialogia on kutsuttu usein epäselväksi ja haluaisin myös olla muuttamassa tätä kokemusta. Aiheesta ei löydy ajantasaista suomenkielistä kirjoitettua materiaalia, joten aiheen tutkiminen on siinäkin mielessä järkevää.

Opinnäytetyön tavoitteena on selvittää, mitä työvaiheita elokuvan dialogileikkauksessa on ja kuinka dialogin jälkikäsitelyllä voidaan parantaa ja kehittää elokuvan draamallisuutta. Elokuvan draamallisuudella tarkoitetaan katsojan mielenkiintoa ylläpitäviä asioita.

Dialogilla tarkoitetaan kuvaustilanteessa tai jälkiäänitystilanteessa äänitettyä näyttelijöiden tuottamaa ääntä, yleensä puhetta. Dialogiksi huomioidaan kuitenkin kaikki näyttelijän itse suullaan tuottamat äänet, kuten hengityksen ääni. Myös kuvaustilanteessa äänitettyjen toimintaäänien jälkikäsitely kuuluu oleellisesti dialogileikkaukseen, joten myös toimintaäänien (production effects, pfx) leikkaamista käsitellään opinnäytetyössä pintapuolisesti.

Elokuvalla tarkoitetaan teatteriympäristöön esitettäväksi suunniteltua lyhyttä tai pitkää elokuvaa. Käytänteitä voi soveltaa myös TV-elokuvan tai -sarjan dialogileikkaukseen. Tämä opinnäytetyö on tarkoitettu elokuvaäänien opiskelijoille ja dialogileikkaamisesta, sekä miksaamisesta kiinnostuneille.

Jälkikäsitely jakautuu kahteen vaiheeseen. Dialogileikkaukseen ja myöhemmässä vaiheessa tehtävään dialogimiksaukseen. Dialogileikkauksella tarkoitetaan kuvaustilanteessa äänitetyn äänen järjestelyä, editointia, puhdistamista ja dialogiin liittyvien kerronnallisten ratkaisujen leikkaamista. Miksaus on elokuvan ääniraidan

viimeistelyvaihe, jossa eri äänille asetetaan haluttu voimakkuus, sävy, efektit sekä sijainti äänikentässä. Dialogimiksauksella tarkoitetaan koko elokuvan ääniraidan miksauksessa tehtäviä dialogiin liittyviä valintoja. On syytä mainita, että dialogimiksaus tapahtuu koko elokuvan ääniraidan miksaustilanteessa, eikä se ole erillinen tapahtuma.

Opinnäytetyössä käydään läpi dialogileikkauksen työnkulku ja sellaisia dialogin jälkikäsitteilyn keinoja, joilla voidaan parantaa elokuvan tarinaa ja draamallisuutta. Tässä opinnäytetyössä keskitytään suomalaiseen dialogileikkaustapaan, vaikka päälähteenä onkin käytetty amerikkalaisesta leikkausperinteestä kirjoittavaa John Purcellin (2014) *Dialogue Editing for Motion Pictures* -teosta. Vastaavaa teosta ei kuitenkaan ole suomalaisesta leikkaustavasta koskaan tehty. Suomalaista näkökantaa tuodaan muun muassa dialogileikkaaja, miksaaja Jussi Hongan (2015) luentojen pohjalta ja dialogileikkaaja Kirsi Korhosen (2016) haastattelun pohjalta. Esimerkit ovat pääasiassa elokuvista, joissa kirjoittaja on toiminut dialogileikkaajana.

Pro Tools on elokuva-äänien ammattilaisten parissa kaikkein käytetyin äänityöasema ja siksi kaikki käytännön esimerkit ja työasemakuvat ovat Pro Toolsista. Kirjoitushetkellä uusin versio on Pro Tools 12.

2 DIALOGILEIKKAUS ON ENSIMMÄINEN ÄÄNEN JÄLKIKÄSITTELYN TYÖVAIHE

Dialogileikkaus on yksi elokuva-alan huonoiten ymmärretyistä äänityövaiheista. Sitä sekoitetaan joskus dialogikohtauksen kuvan leikkaamiseen, jota se ei ole.

Dialogileikkaus on elokuvan kuvaleikkauksen jälkeen tehtävä ensimmäinen äänen jälkityövaihe, jonka tavoitteena on järjestellä kaikki kuvauksissa äänitetty materiaali, valita mitä niistä käytetään, poistaa ääniraidasta elokuvan teon äänet ja häiriöt, häivyttää elokuvan jatkuvuutta häiritsevät äänelliset muutokset sekä tukea ja parantaa elokuvan tarinaa (Purcell 2014, 3).

Dialogileikkauksella ei pyritä esittämään tarkasti, mitä merkityksellisiä ääniä kuvaustilanteessa on kuulunut, vaan sillä pyritään esittämään tarkasti se tunnetasoinen kokemus, jota elokuvan on tarkoitus välittää (Purcell 2014b). Tämä antaa dialogileikkaajalle vapaat kädet työstää äänimateriaalia. Dialogileikkauksessa ei ole sääntöjä. Jos se kuulostaa hyvältä ja parantaa elokuvan välittämää tunnetason kokemusta, se on oikein. Tämä ei ole kovin tarkka kuvaus siitä, mitä dialogileikkaus tarkoittaa käytännössä, joten jatketaan aiheen käsittelyä hieman konkreettisemmalla tasolla.

2.1 Dialogileikkauksen tavoite

Dialogileikkauksella on kaksi päätavoitetta: luoda puhdas ääniraita, jossa mikään ei häiritse katselukokemusta sekä tehdä ymmärrettävästi organisoitu Pro Tools -projekti. Häiriötön ääniraita mahdollistaa katselijan täydellisen uppoutumisen tarinaan. Selkeästi organisoidulla Pro Tools -projektilla taas varmistetaan, että elokuvan miksaaja ymmärtää nopeasti, missä mitäkin on. Kun miksauksessa voidaan keskittyä dialogin osalta pääasiassa luoviin ja kerronnallisiin asioihin, on dialogileikkaus onnistunut. (Purcell 2014, 140.)

2.2 Dialogileikkaus on järjestelyä, puhdistamista ja editointia

Dialogileikkauksen onnistuminen mahdollistaa selkeän ja ymmärrettävän puhesoundin elokuvassa. Vaikka näyttelijän ilmaisun, kenttä-äänityksen ja miksauksen onnistumisen

merkitystä ei tietenkään voida vähätellä, on dialogileikkaukselle kuitenkin suuri merkitys lopullisen elokuvan ääniraitaan.

Dialogileikkaaja vastaa kuvaustilanteessa äänitetyn materiaalin järjestelystä ja editoinnista. Dialogileikkaaja myös valikoi itsenäisesti käytettävää ääntä ja päättää, tai ainakin konsultoi, mitä tarvitsee äänittää jälkikäteen uudestaan mahdollisissa ADR-äänityksissä. Dialogileikkaaja valikoi esimerkiksi parhaan artikuloinnin, häiriöttömimmän oton, seksikkäimmän henkäyksen ja vähiten vulgääriin kielenlipaisuäänen. Dialogileikkaajan ydintehtävä on poistaa elokuvantekoäänet elokuvasta. Myös kaikki se, joka saa katsojan epäilemään elokuvan maailman todellisuutta tai jatkuvuutta on poistettava ääniraidasta. (Purcell 2014, 1–3.)

Dialogileikkauksen tärkein tehtävä on siis ääniraidan puhdistaminen, eli elokuvan tekemisen prosessin häivyttäminen katsojalta. Tämä tarkoittaa erilaisten häiriöiden poistamista. Häiriöitä ovat esimerkiksi kuvausryhmän tai kuvauskaluston äänet, elokuvan maailmaan kuulumattomat äänet (lentokone keskiajalla), äänitystekniikasta johtuvat häiriöt (suhina, kohina) ja häiritsevät näyttelijän tuottamat äänet (kuten jotkut suun äänet). Eri kuvista ja otoista koostetut kohtaukset vaativat dialogiääniraidan editoimista ja monenlaista prosessointia, jotta elokuvan ääniraidan jatkuvuudessa ei tapahdu huomiota herättäviä epäluonnollisia muutoksia. Varsinkin eri kuvien väliset pohjakohinan muutokset tempaavat katsojan helposti pois elokuvan maailmasta.

2.3 Dialogileikkauksella voidaan parantaa elokuvan draamaa

Dialogileikkaus on pitkälti ääniraidan puhdistamista ja virheiden korjaamista, mutta siihen kuuluu myös oleellisena osana elokuvan tarinan ja draaman parantaminen. Dialogileikkauksessa leikataan materiaali ja valmius erilaisiin kerronnallisiin ratkaisuihin, jotka lopulta toteutetaan (tai vaihtoehtoisesti muutetaan) miksausvaiheessa.

Kuvaustilanteessa vallinnut äänitausta (esimerkiksi kova tuuli dialogin alla), ei välttämättä ole se äänellinen konteksti, joka kohtaukseen kerronnallisesti sopii. Myöskään valittu kuvakoko ja siihen äänitetty dialogi eivät välttämättä ole kerronnallisesti se ääniperspektiivi, joka kohtaukseen halutaan. (Korhonen 2016)

Leikkaamalla dialogiääniraita esimerkiksi näitä asioita huomioiden, voi dialogileikkaaja vaikuttaa elokuvan hahmojen väliseen emotionaaliseen suhteeseen, hahmojen ja katsojan

suhteeseen sekä henkilöiden läsnäoloon kohtauksessa (Purcell 2014, 203–204). Myös hahmojen roolifunktioita, tavoitteita ja luonteita voidaan selkeyttää dialogileikkauksella. Kuvaustilanteessa äänitetystä dialogista jää usein puuttumaan pienet hahmon tunnetilaa vahvistavat äänet. Saattaa olla, ettei näyttelijä ole niitä alun perinkään tuottanut, niitä ei ehkä olla saatu talteen teknisesti riittävän hyvälaatuisina tai ne eivät ole tulleet mukaan kuvaleikkauksen kuvavalinnoista johtuen. Näitä ääniä voidaan lisätä muista kuvista, ostoista, kohtauksista, irtoääni- tai ADR-äänityksistä.

Joskus dialogileikkaajan kuitenkin odotetaan tekevän pelkästään teknistä puhdistamista. Ennen projektia olisikin hyvä pyytää valtuutus äänisuunnittelijalta, jotta dialogileikkaaja voi hyvillä mielin tehdä dialogiääniraitaan elokuvaa parantavia muutoksia, esimerkiksi ottoja vaihtamalla. Mahdollisuus palata alkuperäiseen vaihtoehtoon on kuitenkin aina jätettävä.

Luvussa viisi käsitellään tarkemmin, kuinka dialogileikkauksella voidaan tukea elokuvan tarinaa ja parantaa sen draamaa.

3 ELOKUVAN DRAAMALLISUUS PITÄÄ KATSOJAN MIELENKIINNON YLLÄ

Kerronnallisen elokuvan dramaturgia pohjautuu Aristoteleen runousopissaan määrittelemän klassisen tarinan ja draaman malliin. Lähes kaikista tarinoista on löydettävissä alku, keskikohta ja loppu. Alussa hahmojen väliset ristiriidat sysäävät tapahtumat liikkeelle ja hahmoille asetetaan jonkinlaiset tavoitteet tai päämäärät, jotka tuntuvat saavuttamattomilta tai vaikeilta saavuttaa. Keskikohdassa tapahtumat ja ristiriidat kärjistyvät. Lopussa ristiriidat ratkeavat. (Koskinen & Nuutinen, 2014)

Elokuvan draaman tehtävänä on pitää katsojan mielenkiintoa yllä. Esslinin (1976) mukaan katsojan mielenkiintoa pidetään yllä seuraavilla kysymyksillä: Mitä tapahtuu kohta? Tiedän mitä tapahtuu kohta, mutta en tiedä miten. Tiedän mitä tapahtuu ja miten, mutta millä tavoin hahmo X tulee reagoimaan siihen. Mitä oikeastaan näen tapahtuvan?

Tässä opinnäytetyössä elokuvan draamasta puhuttaessa, tarkoitetaan niitä merkityksellisiä tapahtumia, jotka pitävät katsojan mielenkiintoa yllä.

3.1 Dialogin jälkikäsitteily ja elokuvan draamallisuus

On oleellista ymmärtää, että dialogileikkauksessa tehtävät kerronnalliset ratkaisut eivät ole välttämättä lopullisia. Ensimmäisessä äänen jälkikäsitteilyn vaiheessa ei juurikaan ole vielä muuta äänikerrontaa valmiina. On ymmärrettävää, että äänellinen kokonaisuus on vielä raakile, eikä mitään lopullista voida vielä tässä vaiheessa tehdä. Dialogileikkauksessa tehdään kuitenkin puhdistamisen ja järjestelyn lisäksi paljon kerrontaan liittyviä valintoja ja ehdotuksia, jotka sitten toteutetaan dialogimiksausissa tai vaihtoehtoisesti päädytään tekemään jokin toinen valinta.

Dialogileikkaajan tehtävä on poimia elokuvasta hahmojen välisiä emotionaalisia yhteyksiä, tunnetiloja ja niiden muutoksia sekä hahmojen sisäisiä ja ulkoisia ristiriitoja. Tärkeiden henkilöiden motiiveista ja tunnetiloista voi piirtää vaikkapa karttaa tai taulukkoa, mikä auttaa löytämään tärkeitä kohtauksia. Näin löydettyjen oleellisten kohtausten draamalliseen parantamiseen kannattaa keskittyä.

Elokuvan draama, eli toisin sanoen katsojan mielenkiintoa ylläpitävät tapahtumat, on tietenkin jo rakennettu suurilta osin silloin kun elokuva saavuttaa äänen jälkityövaiheen ja saapuu dialogileikkaajalle. Dialogileikkaaja ei voi varsinaisesti luoda draamaa sinne, missä draaman siementä ei ole kylvetty.

Elokuvan dramatisoinnissa yleensä pyritään tekemään tapahtumista ja henkilöhahmoista riittävän merkityksellisiä ja selkeitä (Vale 1998). Esimerkiksi elokuvan dramaturgiaa kehitettäessä voidaan miettiä, miten pahasta ihmisestä saataisiin pahempi tai hyvästä ihmisestä parempi tai vastaavasti samaistuttavampi. Ristiriitaisesta tilanteesta halutaan usein saada vielä enemmän ristiriitainen ja valinnan vaikeudesta vaikeampi. Vastaavasti ehkä pyritään saamaan ahdistuksesta syvempi, surusta riipaisevampi, kateudesta myrkyllisempi, vihasta voimakkaampi jne. Elokuvan draamallisuutta voidaan siis parantaa selkeyttämällä hahmojen roolifunktioita, hahmojen välisiä jännitteitä ja draamallisia tapahtumia.

Yksinkertaisimmillaan draaman rakentaminen dialogileikkauksessa on draamaa ylläpitävien kysymysten vahvistamista sekä roolien ja draamallisten tapahtumien selkeyttämistä editoinnin ja muiden dialogillisten valintojen avulla. On siis oltava tarkasti perillä siitä, mitä missäkin kohtauksessa halutaan kertoa ja korostaa. Mikäli dialogileikkaaja ei ymmärrä oikein henkilöiden sisäisiä ja ulkoisia tavoitteita ja motiiveja tai hahmojen roolifunktioita, voi dialogileikkauksella pahimmillaan myös korostaa etäiseksi tarkoitettun sivuhenkilön tunnetiloja, ja johtaa siten katsoja emotionaalisesti harhaan. Millaisia asioita dialogileikkaajan sitten tulisi poimia elokuvan draamasta, jotta hän voi kehittää draamaa oikeaan suuntaan?

3.2 Esimerkkejä draaman rakentamisesta dialogin jälkikäsitteilyllä

Seuraavaksi esitän kolme esimerkkiä, jotka auttavat ymmärtämään miksi dialogileikkaajan on ymmärrettävä työn alla olevan elokuvan tarinaa ja hahmojen välisiä tunnetiloja sekä ristiriitoja, jotta hän voi kehittää elokuvan draamaa oikealla tavalla. Olen toiminut kaikissa esimerkkielokuvissa dialogileikkaajana.

Case 1. Lyhytelokuvasta Maa ilman arvoja. Päähenkilö-tyttö poistuu ravintolasta loukkaantuneena poikaystävänsä, joka näyttää viihtyvän kavereidensa kanssa turhankin

hyvin. Kavereiden joukossa on poikaystävän ex-tyttöystävä. Lähtiessään nainen katsoo ovelta viimeisen kerran poikaystävän suuntaan.

Mikäli tytön on tarkoitus kokea tilanne erittäin harmillisena, voidaan lisätä pöydästä etäältä (kuvan ulkopuolelta) kuuluvaa naurua tai muuta iloista keskustelua. Tämä lisää tytön kokemaa ulkopuolisuuden kokemusta. Pöydän äänet viedään kauas, mikä lisää emotionaalisen etäisyyden kokemusta ja samalla tytön omista äänistä tehdään läsnä olevia ja lisätään tai korostetaan hengityksiä yms. ääniä, jotka sopivat hahmon tunnetilaan ja näyttelijän näyttelemiseen. Vaihtoehtoisesti, mikäli halutaan korostaa tytön kokemaa loukkaantumista, pöydästä kuuluvia ääniä tai tytön reaktioääniä ei kannata lisätä. Katsoja tulkitsee tytön katsetta luultavasti hieman eri tavoin, kun pöydästä ei kuulu iloisia naurahduksia. Vastaavasti tilalle voisi laittaa ehkä ex-tyttöystävän puhetta, jota todennäköisesti löytyisi jostain kohtaa käyttämättömästä ääniraidasta.

Tässä kohtauksessa on oleellista ymmärtää, halutaanko tytön tunnetilassa korostaa loukkaantumista vai hylkäämis- ja yksinjäämiskokemusta.

Case 2. Elo kuvasta Rauni Reposaarelainen. Mies hukuttaa toisen miehen painamalla tämän pään uima-altaaseen.

Mikäli murhassa halutaan korostaa murhatun miehen kärsimystä, tuodaan tämän hukkumisäänet lähelle katsojaa. Samoin vedestä (kohtauksessa äänitetyt toimintaäänet) tehdään erittäin läsnä olevaa. Hukuttajan äänet voidaan häivyttää lähes kokonaan, tai ne viedään taka-alalle. Hukkumishetkeen on tärkeää lisätä (leikata olemassaolevasta materiaalista) tuskainen korahdus ja veden henkeenveto ääni, jotka todennäköisesti puuttuvat käytännön syistä. Mikäli taas halutaan korostaa murhaajan työtä ikävänä pakotettuna velvollisuutena, joka ehkä pelastaa hänen oman ja perheensä hengen, voidaan hukkuvan miehen äänet viedä etäälle ja vaimeaksi. Ehkäpä murha tapahtuikin itsepuolustuksena. Tällöin vesi ei ole ehkä niin paljoa läsnä, mutta sen sijaan murhaa tekevän miehen omat äänet tuodaan pintaan ja niitä korostetaan. Äänet tuodaan lähelle ja voimakkaaksi. Hengitystä ja muita voihkaisuja voidaan ehkä lisätä.

Hukuttamiskohtauksesta voidaan dialogileikkauksella ja myöhemmin dialogimiksauksella korostaa hukuttajan sisäistä ahdistusta, kylmäverisyyttä tai päättäväisyyttä. Vastaavasti hukutettavasta voidaan tehdä vain tarinan väline, jonka

kuoleman katsoja hyväksyy välttämättömänä tapahtumana, tai sitten tästä tehdään voimakkaasti kärsivä uhri, joka saa katsojan vihaamaan hukuttajaa.

Case 3. Lyhytelokuvasta / -sarjasta Big Duke. Machosankarin sidekick, Sid, yrittää laskeutua talon katolta pomonosa Big Duken perässä. Laskeutuminen on hankalaa ja pään ympärillä lentelevä lepakko hämää Sidiä siten, että tämä putoaa.

Alkuperäisessä ääniraidassa on muutamia hengityksiä ja ähkäyksiä, mutta kiipeämisen hankaluus ja tipahtamisen syy eivät tule kohtauksessa äänellisesti esiin. Kenttä-äänittäjä on äänittänyt irtoääniraidan, jossa hän on pyytänyt näyttelijää huitomaan lepakkoa, ähkimään ja huutamaan tipahtamisen merkiksi. Leikkaamalla tätä äänimateriaalia, voidaan korostaa tilanteen draamallisuutta. Ähinä alleviivaa kiipeämisen hankaluutta, ja istuttaa ehkä katsojalle ajatuksen siitä, mitä tilanteessa tulee tapahtumaan. Huudahdukset vahvistavat ymmärrystä lepakon häiritsevyydestä ja huuto lopulta kertoo tipahtamisen olleen vahinko ja yllätys, eikä harkittu teko, kuten Big Duken hyppääminen hetkeä aiemmin. Ilman näitä ääniä tilanne ei välttämättä ole yhtä selvä katsojalle ja Sidin roolifunktio (sähläävä arka apuri) ei välttämättä tulisi niin selväksi.

Yleensä kuvaleikkaus, ohjaus ja näyttelijän työ ohjaavat dialogileikkaaja oikeaan suuntaan, mutta monissa tilanteissa on useita mahdollisia vaihtoehtoja, joita voi lähteä korostamaan. Toista vaihtoehtoa korostaessa on yleensä hyvä häivyttää vastakkaista vaihtoehtoa. Dialogileikkaaja ja myöhemmin dialogimiksaaja joutuvat tekemään harkittuja päätöksiä koko ajan, tiedostaen mihin suuntaan kohtauksen ja koko elokuvan draamaa viedään.

4 DIALOGILEIKKAUKSEN TEKEMINEN

Ennen elokuvan miksausvaiheessa tapahtuvaa draaman rakentamista ja parantamista on dialogiraitojen oltava siistejä ja mahdollisimman häiriöttömiä. Puomi- ja radiomikrofoniraitojen on oltava vaiheistettu kohdalleen ja ääniraidan muutenkin oltava tasapainoinen ja helposti kuunneltava. Ennen leikkaamisen aloittamista on hyvä varmistaa, että kaikki on materiaalin suhteen kunnossa ja tiedät miten alat työskennellä. Palataan siis alkutilanteeseen ja tutustutaan draaman rakentamisen ja parantamisen työkaluihin tarkemmin luvussa viisi.

4.1 Lähtötietojen ja materiaalin hankkiminen

Monesti kuvan ja äänimateriaalin saamisen jälkeen tekisi mieli aloittaa heti työskentely. On kuitenkin viisasta maltaa hetki ja varmistaa tiettyjä perusasioita, jottei joudu myöhemmin tekemään uudestaan samoja työvaiheita, kun jokin yleinen malttamattomuudesta johtuva virhe onkin tapahtunut. Samoin kannattaa varmistaa, että kaikki tarpeelliset materiaalit on saatu leikkaajalta ja kenttä-äänittäjältä.

Dialogileikkausta varten on oltava valmis lukittu kuva, jota ei olla lähtökohtaisesti enää muuttamassa. Kuva saattaa toki muuttua vielä, mutta mikäli on tiedossa, että kuvaleikkausta vielä tehdään, ei dialogileikkausta kannata vielä aloittaa. (Purcell 2014, 67–71.)

Ollessani dialogileikkaajana useissa lyhytelokuvissa ja yhdessä pitkässä elokuvassa, on kuvaleikkaus muuttunut joka kerta niin sanotun kuvalukon jälkeen. Kannattaa varautua siihen, ettei mikään ole lopullista. Samalla ohjaajalle kannattaa hienovaraisesti vihjata, että kuvaleikkauksen muuttuminen on dialogileikkauksen kannalta erittäin hankalaa. Jos kuva kuitenkin muuttuu, kannattaa vaatia EDL-lista kuvaleikkauksen muutoksista. EDL:sta selviää mitä leikkausmuutoksia on tehty.

Purcellin (2014, 67-71) mukaan pitkän elokuvan kuva pitää olla pätkitty niin sanottuihin rulliin, koska elokuvat miksataan noin 20 minuutin mittaisina rullina. Rullajakoa ei tarvita, mikäli elokuvan kesto on alle 20 minuuttia (Purcell 2014, 67–71). Rullajakoa ei myöskään tarvita, jos elokuvasta ei olla tekemässä filmikopiota.

Korhosen (2016) mukaan, suomalaisissa elokuvamiksaamoissa ei kuitenkaan nykyään yleensä käytetä rullajakoa, vaan elokuvat miksataan kokomittaisina. Seuraavassa vaiheessa kannattaa siis selvittää, olisiko elokuva tehtävä rullissa vai voiko sen tehdä kokomittaisena. Todennäköisesti leikkaamosta saatu kuva ja AAF/OMF -tiedostot ohjaavat tässä asiassa automaattisesti oikeaan ratkaisuun.

Kuvan lisäksi tarvitaan kuvan kanssa täsmävä OMF tai AAF -tiedosto (tiedostot, mikäli kuva on jaettu rulliin), alkuperäiset kenttä-äänitiedostot ja niiden äänitysraportit. Lisäksi on selvitettävä sekä kuvan että äänen tekniset tiedot niin kuvauksiin kuin julkaisuunkin liittyen. Lopullinen käsikirjoitus, vastuuhenkilöiden tiedot ja EDL-lista ovat myös tarpeellisia dialogileikkaajalle. (Purcell 2014, 67–71.)

Suomessa on tavanomaisesti käytössä erilainen miksaustapa, kuin Pohjois-Amerikassa ja Isossa-Britanniassa. Ennen varsinaista dialogileikkaustyötä on hyvä olla yhteydessä elokuvan miksaajan kanssa ja sopia etukäteen leikkaustavasta ja käytettävästä raitamäärästä. Lisäksi on syytä olla selvillä käytettävissä olevasta ajasta, koska dialogileikkaus on melko aikaa vievää työtä. (Honka 2015.)

Raidoille leikkaaminen kannattaa sopia tarkasti miksaajan kanssa. Käytetäänkö esimerkiksi offscreen-dia -raitoja, kuinka paljon raitoja ylipäänsä käytetään ja leikataanko kahdessa eri ”pankissa” oleville dialogiraidoille vuorokohtauksin. Editointia ja sen termistöä käsitellään tarkemmin kohdassa 4.6. Myös automaatioiden ja pluginien käytöstä on hyvä sopia. Mitä plugineja miksaamossa on käytössä ja käytetäänkö ylipäänsä aux-ryhmissä plugineita, vai onko kaikki muokkaukset kirjoitettava ääniraidan sisälle audiosuite-render -tyyppisellä työtavalla. Eri henkilöillä on hyvin erilaisia työtapoja ja yhtä oikeaa ei ole olemassa. On tärkeää kommunikoida äänisuunnittelijan ja miksaajan kanssa, että äänen jälkitöiden työkulku olisi mahdollisimman saumaton kokonaisuus.

4.2 Pro Toolsin asetukset

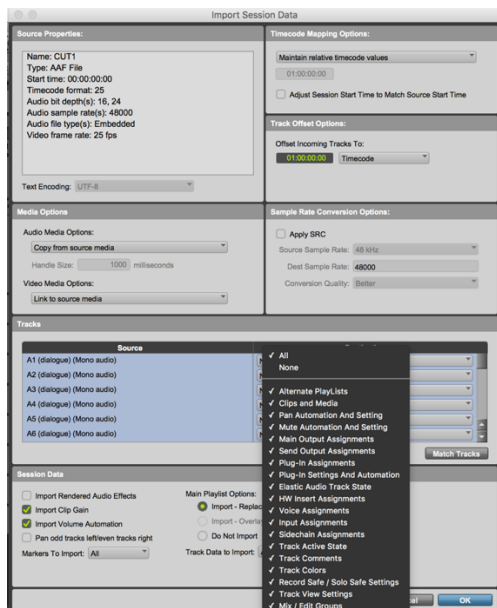
Tietyt asetukset voivat auttaa dialogileikkauksen työn sujuvuudessa. Aikajana ja ruudukko kannattaa laittaa timecode/frame -mittaroinnille ja nudge-arvoksi yksi ruutu (frame). Solo-asetus kannattaa olla X-OR -asennossa, jolloin vain yksi raita voi olla kerrallaan solo-asennossa. (Honka 2015.)

Hongan (2015) mukaan raidoissa kannattaa käyttää värejä, jolloin on helppoa paikallistaa, millä raidalla on työskentelemässä. Myös ääniklipoissa (region) kannattaa käyttää omia värikoodeja kertomaan, mikä osa raidasta on vaikkapa vaihdettu toisesta otosta tai irtoäänistä. Värikoodaus-asetukset kannattaa laittaa siten, että raidalle voi valita haluamansa värin (track color coding: track type) ja ääniregionin väri tulee automaattisesti samaksi (clip color coding: track color). Myöhemmin klipin värin voi kuitenkin vaihtaa, vaikka se olisikin tietynvärisellä raidalla. (Honka 2015.)

4.3 OMF tai AAF -tiedoston avaaminen

Leikkausohjelmasta tuleva ääniraitapaketti on joko OMF tai AAF -päätteellä oleva tiedosto. AAF on korvaamassa vanhempaa OMF-tiedostoa. Tiedosto tuodaan Pro Toolsiin ”File -> Import session data” -komennolla. (Purcell 2014, 78–79.)

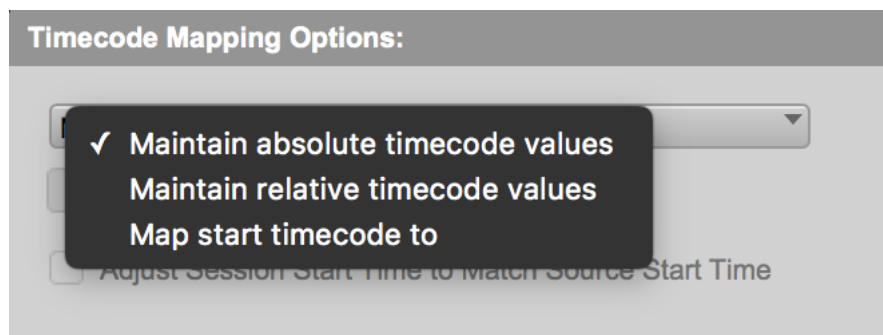
Tuodessa tiedostoa, voi valita mitä tietoja tuodaan ja tallennetaanko raidat uutena vai viitataan AAF/OMF -tiedostossa oleviin raitoihin. Raidat kannattaa yleensä kopioida (copy from source media), kuten kuvassa 1. Panorointidata kannattaa jättää tuomatta, ellei kyseessä ole erittäin nopea tuotanto, josta aiot tehdä myös muut äänen jälkityövaiheet. Leikkaamossa tehdystä panoroinneista ei ole hyötyä äänileikkauksessa. Volume-automaatiot eli automatisoidut äänenvoimakkuuden säädöt voi tuoda, mutta ne kannattaa poistaa ennen kuin aloittaa varsinaisen työn. Kun automaatiot jättää taustalle varmuuskopioituihin raitoihin, voi tarkistaa mitä kuvaeditoijalla on ollut mielessään jonkun tietyn raidan kohdalla. (Purcell 2014, 121.)



KUVA 1. AAF:n tai OMF:n mukana tuotavat tiedot

AAF/OMF -kannattaa tuoda samaan aikakoodikohtaan, johon se on laitettu leikkaamossa. Alkukohta voi olla esimerkiksi 01:00:00:00 tai 10:00:00:00. Mikäli kuvassa on poltettu aikakoodi, on AAF/OMF tuotava tietenkin siihen aikakoodikohtaan. Vaikka aikakoodia ei olisi poltettu kuvaan, kannattaa käyttää samaa aikakoodikohtaa johon kuvakin on leikattu, koska esimerkiksi EDL-listan tiedot perustuvat aikakoodiin.

Kuvassa 2 näkyy kuinka Import Session Data -näkyvässä voi AAF/OMF -paketin sijoituskohdan valita kolmesta erilaisesta prosessointivaihtoehdosta. Maintain absolute timecode values -valinta tuo ääniraitapaketin samaan aikakoodikohtaan, johon se on leikattu. Maintain relative timecode values -valinta tuo ääniraitapaketin saman verran suhteessa valitun session alkua, mitä se on ollut alkuperäisessä leikkaustiedostossa. Tällöin ääniraitapaketin sijainti suhteessa alkuperäiseen aikakoodiin voi muuttua, mikäli session alkuaika on eri kuin kuvaeditissä. Tämä valinta ei huomioi alkuperäistä aikakoodikohtaa vaan sijoittaa ääniraitapaketin suhteellisesti vastaavaan kohtaan session alkua. Tämän valinnan käyttö voi aiheuttaa kommunikaatio-ongelman leikkaamon tai ohjaajan kanssa. Map start timecode to -valinta antaa asettaa ääniraitapaketille halutun alkamisajankohdan. (Avid Pro Tools 12. Käyttöohje.)

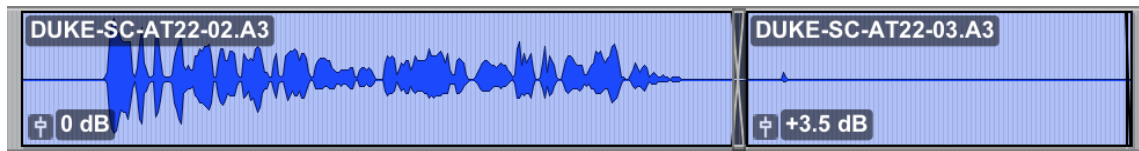


KUVA 2. AAF/OMF -ääniraitapaketin alkamisajankohdan määrittäminen.

Tiedoston avaamisen jälkeen kannattaa tarkastaa, että ääniraitojen nimissä on ääniraporttia vastaavat tiedot käytetyistä ääniraidoista. Normaalisti ääniraidoista löytyy tiedot kohta/kuva/otto -järjestyksessä. Jos tiedostojen nimissä on epämääräisiä pitkiä merkkijonoja, on selvítettävä, missä kohtaa tiedot ovat jääneet pois. (Purcell 2014, 78–79.)

Dialogileikkausta tehdessä on erittäin tärkeää tietää, minkä kuvan ja oton mikäkin ääniraita on missäkin kohtaa käytössä. Tämä auttaa, kun ääniraidassa on ongelma ja sille etsitään toisen otton tai kuvan ääniraidasta vaihtoehtoa. (Purcell 2014, 78–79.)

Kuvassa 3 on esimerkki Pro Toolsissa näkyvästä ääniklipin metadatasta. Tässä tapauksessa metadata on muotoa elokuva (Duke), kohtaus eli scene (SC-A) ja kohtauksen juokseva ottonumero (T22). A3 tarkoittaa kolmatta ääniraitaa tallentimesta.



KUVA 3: Ääniklipin metadata.

Metadatan tiedot yhdistettynä ääniraportin (Kuva 4) tietoihin, dialogileikkaajalle selviää nopeasti vaihtoehtoisten ottojen etsimiseen tarvittavat tiedot. Kohtauksessa C on käytetty ääniklippiä T22, joka on kyseisen kuvan kolmas otto. Ääniraportista selviää, että lisäksi on kaksi muuta ottoa, mutta ne eivät todennäköisesti ole hyviä. Mukana on myös irtoääniraita, josta voisi löytää parempaa dialogia.

Kuvan 4 ääniraportissa on merkittynä kohtaus (C), kuva (380), otot (1), äänitiedostonimi (DUKE-SC-AT20) sekä yleiset kommentit kyseisestä otosta ja varsinkin siinä havaituista virheistä. Irtoäänien sisältö on kuvailtu lyhyesti.

Ääniraportti Big Duke
 Maanantai 20.11.2016
 Äänittäjä: Jousia Lappi
 Puomittaja: Oona Ylönen

MIC: MKH 60
 RECORDER: Sound Devices 664
 FORMAT: 48khz/24bit

Raidat

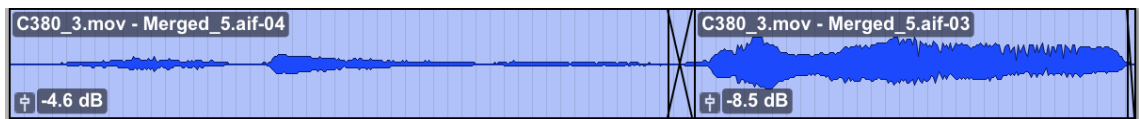
1. BOOM 1
2. BOOM 2
3. RADIO DUKE
4. RADIO HEVOSPOLIISI

Kohtaus ja kuvakäsikirjoituksen

kuva	Otto	Tiedostonimi	Huom
C380	1	DUKE-SC-AT20	Mikki irronnut zeppeliinistä, kolisee
C380	2	DUKE-SC-AT21	ok, mikki kaukana, liikaa tilaa
C380	3	DUKE-SC-AT22	ok, jonkin verran tilaa
IRTO		DUKE-SC-AT23	Repliikki lähempää

KUVA 4: Esimerkki ääniraportista.

Korhosen (2016) mukaan leikkaamossa hävinnyt metadata hidastaa työnkulkua huomattavasti, koska tietoja joutuu yhdistelemään, ennen kuin löytää vaihtoehtoiset käytettävissä olevat klipit ja ylipäänsä saa selville mitä ottoa leikkauksessa on päädytty käyttämään. Kuvassa 5 näkyy AAF-tiedoston mukana leikkaamosta tullut ääniklippi, jonka metadata on hävinnyt. Tilalla on pelkkä kohta (C) ja kuvanumero (380), sekä päätte (_3), joka saattaa olla ottonumero, mutta varmuutta siitä ei kuitenkaan tällaisessa tapauksessa ole.



KUVA 5: Ääniklipin hävinnyt metadata.

Joskus ääniraidan tiedostonimi on muuten sama kuin alkuperäisissä äänitiedostoissa, mutta loppuun on tullut esimerkiksi ylimääräinen ”_1.wav” -merkintä. Tästäkin saattaa olla haittaa, jos materiaalia joudutaan linkittämään uudestaan. Tietokone ei osaa linkittää alkuperäiseen tiedostoon, vaikka nimi olisi muuttunut vain minimaalisesti.

Käytännön työssä olen kohdannut useasti tilanteen, jossa ääniraidan metadata on hävinnyt kuvaleikkauksessa. Tämä hankaloittaa dialogileikkausta, mutta toisaalta metadatan takaisinsaaminenkin on hankalaa. Varsinkin pidempiin tuotantoihin suosittelen leikkaajan ja dialogileikkaajan yhteistä työnkulkutestausta, jossa käytettävissä olevalla kalustolla ja ohjelmistoilla testataan koko työnkulku kuvaeditoinnista äänen jälkitöihin. Näin ollen lopullista työtä hidastavat turhat virheet voidaan minimoida. Tämän jälkeen mitään ohjelmistoja ei ole syytä päivittää, ennen kuin koko projekti on valmis.

Onnistuneen OMF tai AAF -tiedoston avaamisen jälkeen, kannattaa ensimmäisenä kopioida kaikki alkuperäiset ääniraidat. Pro Toolsissa on mahdollista tehdä kaikille raidoille ”Duplicate” ja sen jälkeen ”Make inactive” -komennot, jolloin raidat kopioidaan, mutta tehdään näkymättömiksi ja tietokoneen resursseja kuluttamattomiksi. Näihin voi palata ”Make active” -komennolla, jos tulee poistaneeksi epähuomioissa väärän raidan tai esimerkiksi epäilee raidan liikkuneen aikajanalla. (Purcell 2014, 120.)

4.4 Editointiohjelman kuvan ja äänen synkronointi

Tietokone prosessoi äänityöasemassa pyörivää kuvaa ja ääntä erillään. Videon prosessointi on hitaampaa kuin äänitiedostojen prosessointi, mikä aiheuttaa kuvaan ja ääneen eriaikaisuutta. Kuvaa voidaan viivästä suhteessa ääneen, jotta ne pyörisivät samassa tahdissa. Tätä kuvan viivästämistä voidaan säätää Pro Toolsissa ”video offset” -asetuksella. Säätäminen tehdään ruudun mittaisen synkronointikuvan ja äänen (Plop, Beep, Sync-pop, suomessa myös pip) avulla, joka löytyy tavallisesti kaksi sekuntia ennen ensimmäistä varsinaista toimintaruutua. (Purcell 2014, 100–102, 132.)

Synkronointiruutu on usein myös elokuvan lopussa. Myös loppuruudun synkroni kannattaa tarkistaa, koska silloin tiedetään, että projektin kuva ja äänitiedostot ovat täsmälleen saman pituiset ja kuva ja ääni pyörisivät samaa nopeutta. (Purcell 2014, 132.)

Kuvan ja äänen synkronointi kannattaa tehdä huolellisesti ja myös tarkastaa se aika ajoin, koska viive voi muuttua projektin koon kasvaessa. Synkronin tarkistukseen on myös laitteita, kuten Syncheck. Kuvatiedosto ja äänitiedostot kannattaa sijoittaa tietokoneen eri kovalevyille jolloin synkronointiongelmia on tavallisesti vähemmän. Kovalevyt kannattaa mieluiten sijoittaa tietokoneen eri sisääntuloihin. (Purcell 2014, 100–102.)

Enemmän pakatut videoformaatit aiheuttavat viivettä enemmän, kuin helpommin luettavissa olevat videoformaatit. Hyvin toistettavia ja toimivia videoformaatteja dialogileikkausta ajatellen on listattu taulukossa 1.

TAULUKKO 1. Hyvin toimivia videoformaatteja dialogileikkaukseen.

Motion JPEG	JPEG valokuvasarjasta muodostuva videokodekki.
DV	Panasonicin vanha SD videokodekki.
DVCPRO HD	DV:n uudempi korkearesoluutioinen videokodekki.
Apple ProRes	Final Cut -ohjelman natiivikodekki. Korkealaatuiset versiot voivat olla liian raskaita pyöritettäväksi. Suositeltava versio on ProRes proxy.
DNxHD	Avidin natiivikodekki.
JPEG2000	Motion JPEGin seuraaja. Vaatii melko korkean bittivirran.
Dirac Pro	Avoimen lähdekoodin videokodekki. Vaatii korkean bittivirran.

(Purcell 2014, 107.)

Suomessa olen kuullut käytettävän eniten Applen ProRes (proxy) kodekkia Mac-koneissa ja DNxHD (proxy) kodekkia muissa koneissa. Yleinen videokodekki H264, ei sovellu hyvin dialogileikkaukseen, vaan se aiheuttaa melko usein synkronointiongelmia (Purcell 2014, 108).

Leikkaajalta kannattaa mielellään tilata kuvatiedosto kohtuukokoisena tiedostona, jottei kovalevyn tiedonsiirtokapasiteetti hidasta suotta työkulkua. HD-kuva on tarpeettoman suuressoluutioinen dialogileikkausta varten. HD-ready -resoluutioinen kuva riittää. Kannattaa pyytää myös aikakoodi poltettuna kiinni kuvaan. Se on yksi työkalu, joka auttaa kuvan ja äänen synkronin säilyttämisessä mahdollisia uusia leikkausversioita avatessa.

4.5 OMF tai AAF -tiedoston järjestely ja materiaaliin tutustuminen

Seuraavassa vaiheessa OMF/AAF -tiedostossa tullessiin raitoihin tutustutaan ja ääniklipit järjestellään omille raidoilleen. Dialogileikkauksessa on tärkeää pitää Pro Tools -sessio hyvässä järjestyksessä. Hetkellisen ajansäästön vuoksi ei kannata jättää nimeämättä raitaa tai tehdä jotain muita oikaisuja. Ne kostaavat mitä todennäköisimmin myöhemmässä vaiheessa, kun aiemmin tehtyä asiaa joudutaan muuttamaan. Siisti sessio alkaa järkevästä raitamäärästä.

4.5.1 Raitojen sekä bussien luominen

Pro Tools -sessioon kannattaa luoda dialogi puomi, dialogi radio, pfx (toimintääni), room tone, adr, edit sekä junk-raitoja. Näistä kannattaa käyttää itselle sopivia lyhenteitä, koska raitanimiin ei mahdu kovin pitkiä merkkirivejä. Junk-raidat ovat epäselviä ja huononkuuloisia raitoja varten, joita ei kuitenkaan uskalleta vielä tässä vaiheessa poistaa. Edit-raidoilla voi työstää materiaalia ilman synkronia ja sinne voi tuoda vaihtoehtoisia ottoja leikattavaksi tai työstää vaikkapa room tonea (Purcell 2014, 121.)

Puomiraidat reititetään omaan bussiinsa ja radiomikrofonit omaansa. Mikäli käytössä on erillinen room tone raita, reititetään se puomibussiin, jolloin se saa saman bus-prosessoinnin kuin puomimikrofonitkin (Korhonen 2016).

ADR-raidoille tehdään oma bussinsa, joka voidaan reitittää dialogibussiin. ADR-bussissa tehdään studiossa äänitetystä dialogista huonompaa. Studiodialogia tarvitsee usein ”huonontaa” ekvalisoinnilla, lo-fi-prosessoinnilla ja ambienssikaiulla, jotta se saadaan sopimaan soundillisesti kenttä-äänitetyn dialogin sekaan. (Honka 2015.)

Mikäli elokuvassa on paljon puhelinkeskustelua, radiopuhelinkeskustelua tai kaiuttimesta tulevaa puhetta, kannattaa nämä dialogit ehkä leikata erillisille radio/tv/puhelin -raidoille (Purcell 2014, 209).

Korhosen mukaan dialogileikkausta voi tehdä myös kahteen eri dialogiraitapankkiin, jolloin raitoja ja busseja on tuplamäärä ja niihin leikataan vuorokohtauksittain. Tämä helpottaa kohtausrajoissa tehtävää miksausta, koska heti kohtauksen perässä ei ole seuraavan kohtauksen dialogia. Puomibussit ja radiobussit reititetään yhteen dialogibussiin, joka kerää kaiken dialogin yhden liun alle. Toimintäännet reititetään yleensä omaan bussiansa, jolloin niitä on helpompi kontrolloida. (Korhonen 2016.)

4.5.2 Kenttämiksaus

OMF/AAF -tiedoston mukana on voinut tulla myös kentällä tehty miksaus, joka on ollut apuna leikkaajalle. Tämä saattaa kuulostaa aluksi hämäävästi puomiraidalta. Tästä kenttämiksausraidasta ei kuitenkaan voi tehdä dialogileikkausta, joten mahdollinen kenttämiksausraita on tunnistettava ehdottomasti heti varhaisessa vaiheessa. Kenttämiksausta ei tarvita lopullisessa dialogileikkauksessa, joten sen voi piilottaa ”hide and make inactive” -komennolla.

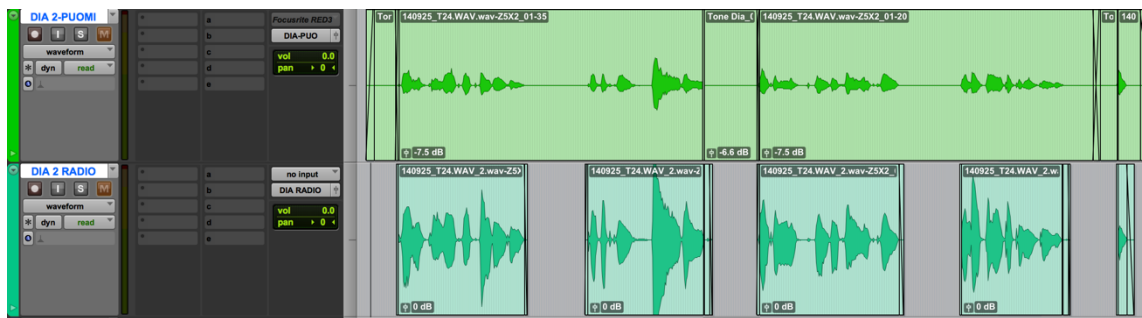
4.5.3 Raitojen kuunteleminen ja järjestely

Dialogileikkauksen alkuvaiheessa on hyvä katsoa ensimmäinen kohtausraja ja merkitä se markkerilla. Dialogileikkausta kannattaa työstää kohtaus kerrallaan. Kohtaukset voi halutessaan merkata aluksi koko elokuvaan, tai sitten aina työn alla oleva kohtaus kerrallaan (Honka 2015).

OMF/AAF -tiedostosta tulleet äänitiedostot siirrellään seuraavassa vaiheessa äsken tehdyille uusille raidoille. Mikäli tiedostonimistä tai tiedoston metadatatista ei selviä, onko kyseessä radio- vai puomimikki, on raidoista otettava selvää kuuntelemalla.

Radiomikrofonissa on usein kohinaa enemmän, ja äänessä ei ole juuri kuultavissa huonetilaa. Radiomikrofonit ovat myös lähes poikkeuksetta kiinni näyttelijässä, joten näyttelijän liike ei aiheuta dialogisoundiin etäisyyden muutoksia. Sen sijaan radiohäiriöitä ja vaatteiden rahinoita on usein kuultavissa radioteitse kulkevissa radiomikrofoniraidoissa. Myös ennen kohtauksen alkua tapahtuvat asiat paljastavat puomimikrofonin helposti. Mikrofonia on siirrelty klaffausta varten ja ilmavirtaa tai puomin kuminaa voi kuulua ääniraidalla. Näitä asioita tarkastellessa, on helppo tunnistaa puomi- ja radiomikrofoniraidat toisistaan, vaikka ääniraportti tai metadata puuttuisivatkin.

Kun ääniklippejä siirrellään eri raidoille, on puomi- ja radiomikrofonien löydettävä omilta raidoiltaan. Puomimikrofonit kannattaa reitittää omaan DIA-PUOMI -bussiin ja radiomikrofonit DIA-RADIO -bussiin, jotka sitten menevät DIA-bussiin. Monesti saman oton puomimikrofoni ja radiomikrofoniklippi kannattaa pitää lähekkäin. Ääniklippien sijoittelusta omille raidoilleen on esimerkki kuvassa 6.



KUVA 6. Puomimikrofonin ääniklippi ja radiomikrofonin ääniklippi ovat omilla raidoillaan ja raidat on reititetty omiin BUS-kanaviinsa. Radiomikrofonista on leikattu pois repliikkien välit. Tässä esimerkissä radiomikrofoni on poikkeuksellisesti pääasiallinen äänilähde.

4.5.4 Digitaalisten kopioiden poistaminen

AAF:n mukana leikkausohjelmasta saattaa tulla ääniraitojen digitaalisia kopiota, jotka on poistettava, koska niistä ei ole mitään hyötyä. Digitaalinen kopio löytyy vaiheenkäännön avulla, mutta sen usein myös tunnistaa siitä, että raidat ovat ikään kuin pareittain ja niiden tiedostonimessä on erona vain L ja R -päätteet tai vain viimeinen numero eroaa toisistaan. Digitaalinen kopio, jonka vaihe käännetään, häivyttää molempien raitojen äänen kokonaan, tai lähes kokonaan. Vaiheenkääntö löytyy esimerkiksi Pro Toolsin EQ-

pluginista (Kuva 7). Jos kahden raidan ollessa solo-asennossa, toisen raidan vaiheen kääntää, jonka jälkeen ääni häviää tai vaimenee lähes täydellisesti, voi toisen raidan poistaa, koska se on digitaalinen kopio toisesta raidasta. (Purcell 2014, 125–126).



KUVA 7. Ekvalisaattori-pluginissa oleva vaiheenkääntö ja digitaalinen ääniraidan kopio.

4.6 Editointi eli leikkaaminen

Purcell (2014) kirjoittaa luonnollisesti amerikkalaisesta usean raidan editointitavasta. Suomalaisille dialogileikkaajille suunnatussa opinnäytetyössä ei kannata keskittyä amerikkalaiseen tapaan, ja sovellankin sen vuoksi Purcellin teoriaa suomalaisen leikkaustapaan käyttäen dialogileikkaaja Jussi Hongan luentomuistiinpanoja sekä dialogileikkaaja Kirsi Korhosen haastattelua teoriapohjana.

Varsinaisessa editointivaiheessa siis poistetaan ääniklippien digitaaliset kopiot ja kenttämiiksausraidat. AAF/OMF -tiedostosta saadut raidat kuunnellaan läpi ja huononkuuloiset (liikaa tilaa, huono signaali-kohina -suhde, pois keilasta jne.) raidat

siirretään junk-raidoille. Käyttökelpoisen kuuloiset raidat siirrellään puomi- ja radiomikrofoniraidoille sen mukaan, kummasta lähteestä materiaali on peräisin. Ääniklpeistä poistetaan erilaisia häiriöitä ja huonoille ääniklpeille tai niiden osille etsitään vaihtoehtoja muista ostoista tai irtoäänistä. Toimintaäännet leikataan erilliselle raidalle ja kaikkien ääniklippien tyhjät välit täytetään korjauspohjalla eli room tonella.

4.6.1 Erilaiset leikkaustavat ja läpikäyntikierrokset

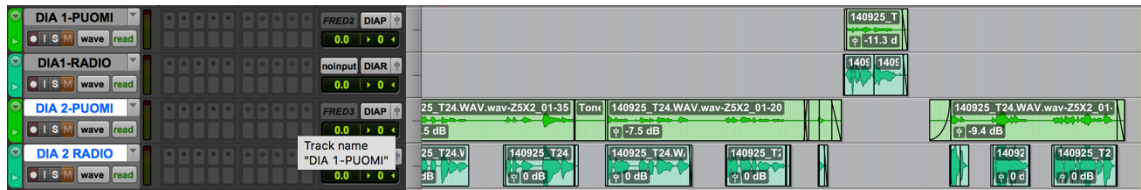
Leikkaustapoja on varmasti yhtä monta kuin dialogileikkaajiakin, mutta tietyt käytänteet tuntuvat kuitenkin toistuvan eri tekijöiden työtavoissa. Ei kuitenkaan voida osoittaa, että jokin tapa olisi varsinaisesti oikeampi kuin toinen, mutta jokaiselle dialogileikkaajalle löytyy varmasti leikkaustapa, joka sopii parhaiten juuri hänelle. On kuitenkin huomioitava, että dialogileikkaajan on kuunneltava elokuvan miksaajan toiveita käytetyn raitamäärän, leikkaustavan ja pluginien käytön suhteen.

Yleensä dialogileikkausta tehdään läpikäyntikierroksittain siten, että ensimmäisellä kierroksella tehdään karkeita valintoja ja läpikäynti kerrallaan edetään yhä pienempien yksityiskohtien tekemiseen. Läpikäyntikierrosten määrä ja sisältö vaihtelee yleensä käytettävissä olevan ajan mukaan. Korhosen (2016) mukaan nopealla aikataululla kierroksia tulee vain kaksi, mutta jos ei ole kiire, tulee kierroksia tehtyä useampia.

Pohjois-Amerikassa ja Isossa-Britanniassa on tapana leikata dialogi siten, että kohtauksen jokainen kamerakulma tulee omalle raidalleen. Suomessa on taas tapana leikata ja mikсата dialogi siten, että kaikki dialogi (puomimikrofonit) tulee kahdelle tai kolmelle raidalle tai korkeintaan muutamalle raidalle ja kamerakulmia ei huomioida raidoittelussa. (Honka 2015), (Korhonen 2016.)

Spontaani ajatus saattaa olla, että dialogit kannattaisi leikata henkilöhahmoittain eri raidoille. Korhosen (2016) mukaan ainakaan puomimikrofonia ei kuitenkaan kannata leikata henkilöhahmoittain, koska puomin soundin vaihtelu johtuu lähinnä äänitystilasta ja kamerakulman aiheuttamasta äänitysetäisyydestä – ei siis niinkään eri puhujista. Sen sijaan radiomikrofoniraidat ja ADR-raidot voi halutessaan leikata henkilöhahmoittain, koska radiomikrofonien soundit eivät vaihtelee samalla tavoin kuvakulmittain. Toinen vaihtoehto on sijoittaa radiomikrofonit puomimikrofoniraitoja vastaaville

radiomikrofoniraidoille (Kuva 8), kuten DIA1-PUOMI ja DIA1-RADIO. Korhonen (2016) haluaa käyttää raitoja ekonomisesti, jotta navigointi sessiossa ei hidastu.



KUVA 8. Radiomikrofonit on sijoitettu puomimikrofoniraitoja vastaaville radiomikrofoniraidoille.

4.6.2 Puomimikrofoniraidat ja radiomikrofoniraidat leikatessa

Radiomikrofonit kannattaa usein hiljentää tai laittaa hiljaiselle editoinnin alkuvaiheessa, mikäli puomisoundi kuulostaa hyvältä. Radiomikrofoneja leikataan kuitenkin puomimikrofoniraitojen mukana. Radiomikrofoneja käytetään yleensä lähinnä tukemassa puomimikrofonia. Joskus niillä kuitenkin voidaan pelastaa kohta, kun puomimikrofonissa on häiriötä, taustääntä tai kaikua liikaa. Tavanomaisesti kuitenkin käytetään puomimikrofonia ja siksi onkin lähtökohtaisesti mielekästä tehdä leikkausvalinnat puomimikrofonien mukaan. Mikäli päätetään olla käyttämättä radiomikrofonia, jätetään se silti yleensä paikalleen, mutta klippi laitetaan äänettömäksi (mute) (Honka 2015.)

Korhosen (2016) mukaan radiomikrofoniraitoja voi pitää leikatessa päällä, mutta ne kannattaa olla n. 10-15db puomiraitoja hiljaisemmalla.

4.6.3 Kohtauksen leikkaaminen

Dialogileikkaaminen on sitä, että käytettävissä olevasta äänimateriaalista tehdään mahdollisimman puhtaan ja uskottavan kuuloinen äänellinen kokonaisuus. Varsinaisia sääntöjä ei siis ole. Dialogileikkauksen ääniraidan puhdistaminen on pähkinänkuoressa elokuvan tekemisen prosessin häivyttämistä katsojalta sekä erilaisten häiriöiden poistamista. Poistamiseen on käytettävissä lähtökohtaisesti kaksi eri tapaa: leikataan huono kohta kokonaan pois ja korvataan se jostain muualta otetulla vastaavalla kohdalla tai poistetaan häiriö pyrkien säilyttämään alkuperäinen ääniklippi mahdollisimman

hyvänkuuloisena. Korvatessa ääniklippi tai sen osa toisella, haetaan vaihtoehto muista otoista, irtoäänistä tai äänitetään korvaava dialogi myöhemmin ADR-äänityksissä.

Editointia jatketaan kuunnellen kohtausta raita kerrallaan, etsien kullekin repliikille paras ja luonnollisimman kuuloinen ääniklippi tai puomi- ja radiomikrofonien äänikliippiyhdistelmä. Puomiraitojen ei-dialogillisten kohtien huononkuuloiset kohdat kannattaa leikata pois kokonaan. Ne paikataan myöhemmin korjauspohjalla eli room tonella. Mikäli ei-dialogillinen väli on kuitenkin puhtaan ja käyttökelpoisen kuuloinen, kannattaa se jättää paikalleen. Kaikkia dialogien välejä ei siis kannata leikata pois.

Osa dialogileikkaajista pyrkii leikkaamaan pois ei-dialogilliset kohdat ja täyttämään ne room tonella. Korhonen (2016) ja Honka (2015) pyrkivät ennemmin puhdistamaan puomiraitojen ei-dialogilliset välit ja jättämään ne paikoilleen. Tällöin myös foley-ääniä tarvitaan vähemmän.

Radiomikrofonien ääniraidoista jätetään kuitenkin yleensä vain pelkät repliikit ja kaikki ei-dialogilliset välit poistetaan, koska radiomikrofoneissa on harvoin muuta käyttökelpoista ääntä kuin dialogia. Joskus radiomikrofoniraidalta voi löytyä kuitenkin hyvää toimintaääntä, mikäli näyttelijä on käsitellyt esimerkiksi jotain esinettä radiomikrofonin lähellä. Radiomikrofoneja pyritään käyttämään dialogissa yleensä vain puomin tukena tai tarvittaessa, koska niiden tuottama dialogisoundi kuulostaa melko yksiulotteiselta ja niissä on helposti erilaisia häiriöitä, kuten radiohäiriöitä ja mikrofonien piilottamisesta johtuvia vaatteiden kahinoita.

Dialogileikkauksessa raitojen handleja voi avalla, jolloin kohtaukseen voi löytää lisää käytettävää dialogimateriaalia. Ruudun ulkopuolella eli offscreenissä olevia hahmojen, sekä selin kameraan olevien hahmojen repliikkien rytmitystä voi parantaa siirtämällä tai leikkaamalla ääniklippejä. Kerronnallisesti, replikoinnillisesti tai ääniteknisesti huonon dialogin tilalle etsitään vaihtoehtoja muista otoista ja ruudun ulkopuolella tai selin kameraan oleville hahmoille voi myös lisätä pieniä elokuvan kerrontaa parantavia dialogiääniä.

Materiaalia editoidessa ensimmäisellä läpikäyntikierröksellä, merkitään yleensä markereilla kaikki huomioita herättävät kohdat, kuten häiriöt, kolaukset, napsahdukset yms. Nämä pienet virheet korjataan seuraavilla kierroksilla. On tärkeää edetä loogisesti

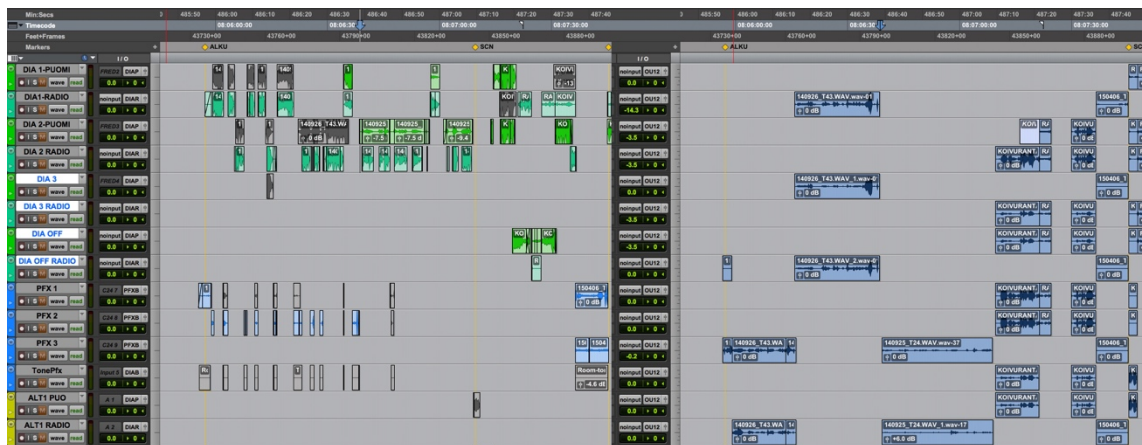
ja siksi havaittuihin virheisiin kannattaa puuttua tietyssä järjestyksessä, eikä välttämättä heti.

Yleensä pyritään siihen, että kahden henkilön dialogista on vain yksi puomimikrofoniraita kerrallaan kuultavissa. Tästä voi tietenkin poiketa esimerkiksi sellaisessa tilanteessa, että kahden henkilön keskustelussa toinen on hengästynyt. Hengästyneen hahmon hengityksen kuulumiselle olisi hyvä jättää mahdollisuus koko kohtauksen ajaksi, mikäli miksausessa haluaa käyttää näkymättömänkin hahmon hengitystä, kun toinen hahmo puhuu. Lähtökohtaisesti kuitenkin puhumattoman henkilön puomiraita vaimennetaan tässä vaiheessa. Raidalta saatetaan vielä etsiä room tonea.

Seuraavassa vaiheessa raidoilla olevat toimintäännet kannattaa leikata irti ja siirtää toimintaraidoille. Tällaisia tehosteita ovat esimerkiksi astioiden kilinä, ovien sulkemiset ja avaamiset, auton käynnistysääni yms. Jos äänen päällä on mukana dialogia tai vaikkapa hengitystä, sitä ei siirretä toimintääniraidalle. (Honka 2015.)

Erilleen leikattuja toimintäänäniä tarvitaan varsinkin kansainvälistä levitystä varten tehtäviin M&E (Music & Effects) -miksauksiin. Tällöin dialogi korvataan toisen kielen dialogilla, mutta alkuperäiset toimintäännet jätetään myöhemmin tehtäviä foley-äänäniä tukemaan. Toimintäänien leikkaaminen eri raidalle mahdollistaa M&E -miksauksen tekemisen nopeasti. Toinen syy tälle työskentelytavalle on se, että miksausvaiheessa on helppo valita joko toimintäänellinen versio, foley-äänellinen versio tai mikсата niitä yhteen.

Kuvassa 9 näkyy vasemmalla valmiiksi editoitu kohta ja oikealla AAF:n mukana tulleet raidat ja ääniklipit.

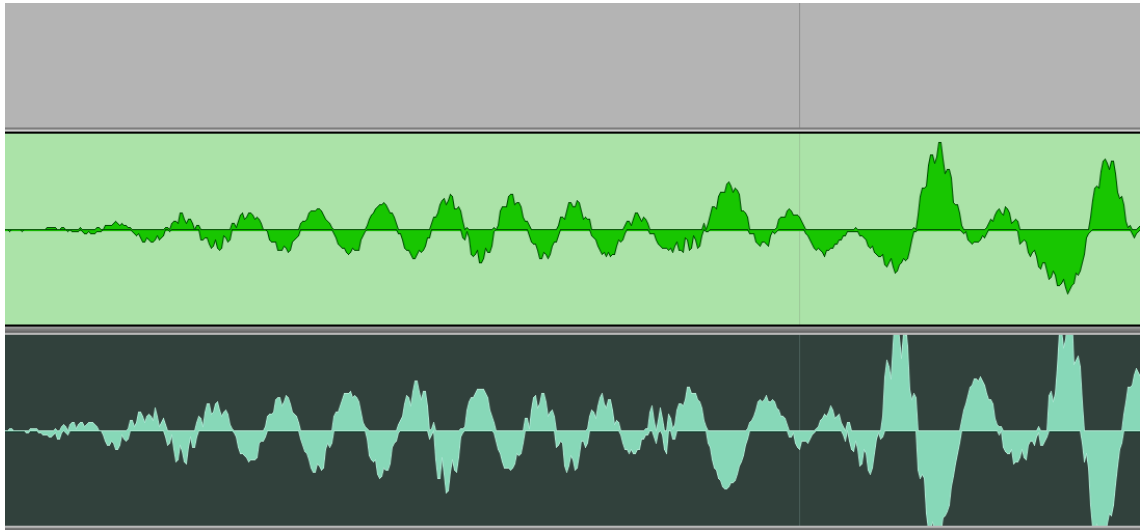


KUVA 9. Vasemmalla ääniklipit on editoitu raidoilleen. Oikealla AAF:n mukana tulleet ääniklipit. Yksi ääniklippi ei ole siirtynyt leikkaamosta oikein ja näkyy erivärisenä.

Tässä vaiheessa dialogileikkaajalla on siis kohta, jossa puomimikrofonin signaali tulee lähtökohtaisesti yhdestä puomista kerrallaan ja valittu puomimikrofoni kuulostaa parhaalta käytössä olevalta raidalta. Radiomikrofonit ovat omilla raidoillaan, joko henkilöhahmoittain tai puomiraitoja vastaavilla radioraidoilla. Radiomikrofonit on hiljennetty tai hiljaisella, mikäli puomi kuulostaa hyvältä. Selkeästi ei-informatiiviset ja huononkuuloiset dialogien välit on leikattu pois. Jos puomi kuulostaa huonommalta kuin radiomikrofonit, voi puomimikrofonin vastaavasti hiljentää ja leikata käytettävän materiaalin radiomikrofoneista. Korhosen (2016) mukaan elokuvaääntä tehdään kuitenkin harvoin pelkistä radiomikrofoneista. Korhonen käyttää pelkkiä radiomikrofoneja mieluummin vaihtoehtoisia ottoja tai pyrkii järjestämään ADR-äänityksen.

Siinä vaiheessa, kun yhtä aikaa käytettävät puomi ja radiomikrofoniraidat on karkeasti selvillä, voidaan tehdä radiomikrofonien ja puomimikrofonien vaiheistus. Koska näyttelijän puhe saapuu eri aikaan radio- ja puomimikrofoniin, tulee signaaliin vaihevirhe. Tämä vaihevirhe on korjattava siirtämällä radiomikrofonia aikajanalla. Raidat kohdistetaan ääniaaltograafia vertaamalla ja kuuntelemalla raitoja. Yleensä siirretään radiomikrofonia suhteessa puomiin. Yleensä radiomikrofonia siirretään myöhäisemmäksi eli viivästetään, koska signaali saapuu ensin lähempänä äänilähdettä olevaan mikrofoniin, joka on usein radiomikrofoni. Joskus toinen raita voi olla myös toisen peilikuva. Tällöin toinen ääniraita on käännettävä ennen vaiheustusta audiosuiten Invert-pluginilla (Honka 2015.)

Samassa vaiheessa olevat raidat kuulostavat bassokkailta ja vaihevirheessä (Kuva 10) olevat raidat kuulostavat ohuilta ja bassottomilta.



KUVA 10. Alempana olevan radiomikrofoniraita on ääniaallon mukaan eri vaiheessa ylempänä olevaan puomimikrofoniraitaan nähden. Tässä tapauksessa radiomikrofoni on ollut äänilähdettä lähempänä, koska signaali on tullut siihen aiemmin. Vaihevirhe korjataan liikuttamalla radiomikrofoniraitaa samaan vaiheeseen puomimikrofonin kanssa, koska yleensä puomimikrofoni on ensisijainen äänilähde.

4.7 Häiriönpoisto audiosuite-työkaluilla

Häiriönpoiston tavoitteena on sananmukaisesti poistaa häiritsevät asiat ääniraidasta. Häiriö voi olla sinänsä luonnollinen ja periaatteessa ääniraitaan hyväksyttävä ääni, mutta jos se häiritsee elokuvan tarinankerrontaa, on se poistettava. Häiriö ei siis välttämättä ole tekninen virhe.

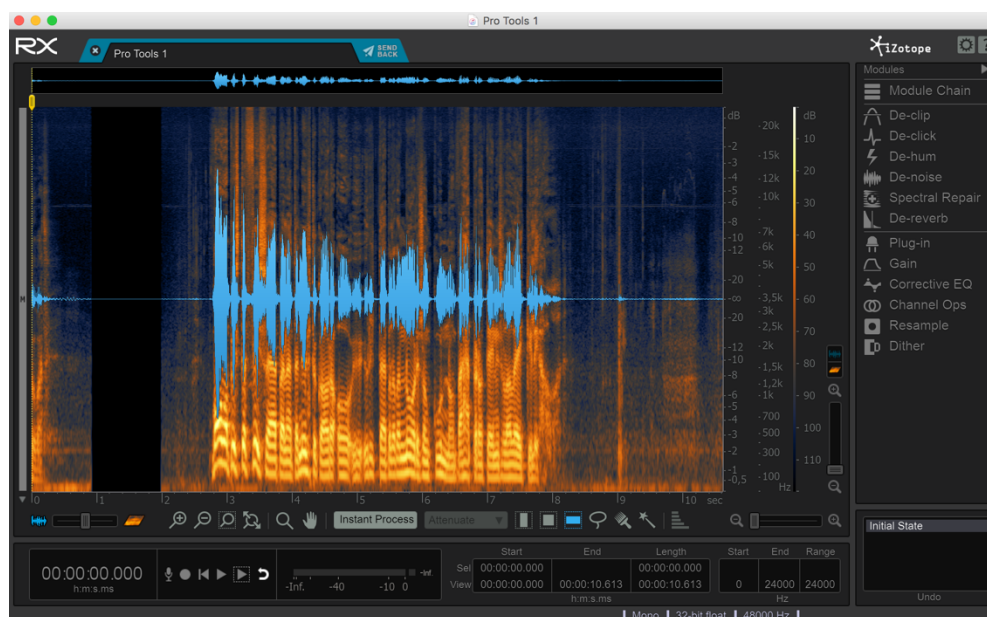
Taustakohina on ääniraidassa olevaa jatkuvaa pohjääntä, joka aiheutuu joko äänitystekniikasta tai äänityspaikan jatkuvasta taustäänestä. Tällaisia ovat esimerkiksi ilmastoinnin kohina tai virtaavan veden ääni. Kohinanpoiston tavoitteena on se, että taustakohinan ja hyötysignaalin suhde olisi sellainen, ettei kohina häiritse katsojaa kerronnallisella tasolla. Käytännössä tämä tarkoittaa erityisesti sitä, ettei leikkauskohdissa tapahdu huomattavia taustakohinan muutoksia, eikä hiljaisissa kohdissa kohina ole merkillepantavan kuultavaa. Hyväksyttävä kohinan määrä voi vaihdella kohtauksista ja muusta äänikerronnasta riippuen. Kohinan määrä voi vaihdella kohtauksen sisälläkin, mutta muutoksesta on tehtävä huomaamatonta. Kaikkea kohinaa

ei voi eikä pidä poistaa. Huomaamattomuus saadaan aikaan room tonen leikkaamisella ja hitailla muutoksilla.

Häiriönpoistossa käytetään yleensä audiosuite-työkaluja. Tällöin häiriö poistetaan ja alkuperäinen ääniklippi korvataan uudella. Tämä ei rasita tietokoneen prosessointitehoa korjaamisen jälkeen, eikä pluginia tarvitse jättää päälle. Audiosuite-työnkulku on aina destruktiivista, eikä aiempaan versioon voi palata myöhemmin, ellei erillistä ääniklipin kopiota tehdä ennen audiosuite-prosessointia. Monissa tilanteissa onkin syytä kopioida alkuperäinen ääniklippi toiselle raidalle.

Hongan (2015) mukaan, äänen spektrin visualisointiin ja siinä tapahtuvaan häiriönpoistoon perustuva prosessointi on dialogileikkaajan tärkein yksittäinen työkalu. Tunnetuin ja käytetyin näistä ohjelmista on iZotopen RX. Tästä ohjelmasta on tullut eräänlainen standardi elokuvaäänen jälkikäsittelyssä. (Honka 2015).

Kuvassa 11 on esitelty RX5-ohjelman käyttöliittymä ja valitun klipin äänispektri (oranssilla) ja aaltomuoto (sinisellä).



KUVA 11: iZotope RX5-ohjelman käyttöliittymä ja klipin äänispektri ja aaltomuoto.

Kirjoittamishetkellä (5/2017) uusin versio ohjelmasta on RX 6. Ohjelmalla voidaan vähentää kohinaa, puomin käsittelyääniä, kamerasta tai valoista tulevia vinkuvia ja soinnillisia ääniä, ilmastoinnin hurinaa, ohiajavien autojen ääniä, epämiellyttävästi soivia konsonantteja, maiskauksia, kuvausryhmän tai kuvauskaluston ääniä, linnun laulua ja kaikkea muutakin häiriöääntä. RX-ohjelman sisällä voi korjata myös taajuuskaistassa

esiintyvät ongelmat, jotka johtuvat usein pääasiassa huonetiloista tai mikrofonin asettelusta, mutta yksinkertaisiin häiriöihin on joskus nopeampi käyttää Pro Toolsin omia työkaluja. Esimerkiksi perus taajuuskorjaukseen kannattaa käyttää Pro Toolsin omaa ekvalisaattoria, mikäli ääniklippi ei tarvitse muuta prosessointia.

Osa dialogileikkaajista tekee häiriönpoistoa jo ensimmäisellä läpikäyntikierroksella. Osa taas jättää sen myöhempään vaiheeseen. Osa taas hajauttaa erityyppisten häiriöiden poiston eri vaiheisiin dialogileikkausta.

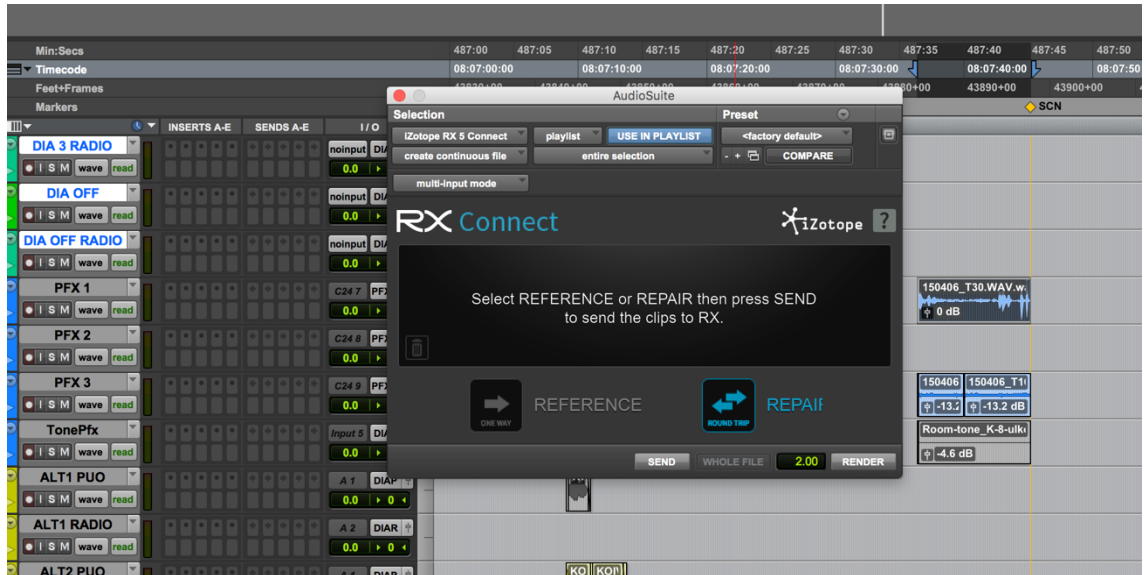
Ainakin kohinanpoisto ja muu koko ääniklipin mittaisten häiriöiden poisto kannattaa mielestäni tehdä ensimmäisellä läpikäyntikierroksella, tai ainakin ennen room tonen leikkaamista. Tällöin pääsee vähemmällä editoinnilla ”handlen” avaamisten ja feidien tekemisen suhteen ja tällöin myös room tonesta saa suoraan halutun kuuloista. Myös room tonesta voi joutua poistamaan kohinaa tarvittaessa. Room tonella pyritään hävittämään leikkauskohdat. Myös Korhosen (2016) mukaan ainakin osa häiriönpoistosta kannattaa tehdä jo ensimmäisellä kierroksella, koska myöhemmässä vaiheessa se on hankalampaa.

Kohinanpoistoa kannattaa tehdä aluksi enemmän liian vähän, kuin liikaa. Myöhemmässä vaiheessa kohinaa voi helposti poistaa lisää, mutta taakse päin palaaminen on aina hitaampaa. On myös huomioitava, että myöhemmin lisättävät muut elokuvan äänet todennäköisesti peittävät kohinaa, joka olisi muuten kuultavissa. Mikäli dialogileikkausta tehdään kuulokkeilla, on syytä huomioida, että kohina tuntuu kuulokkeissa voimakkaammalta kuin kaiutinkuuntelussa, koska kuulokkeiden kaiuttimet ovat hyvin lähellä korvia. Kohinanpoistolla saadaan nopeasti puheesta hengetöntä ja digitaalisen kuuloista, joten kohinanpoiston kanssa on oltava varovainen.

RX-ohjelman kohinanpoistoalgoritmit tuntuvat toimivan niin, että kaksi kertaa peräjälkeen tehty kohtuullinen kohinanpoisto saa aikaan paremman lopputuloksen, kun yhden kerran tehty voimakas kohinanpoisto.

Häiriönpoistossa RX-ohjelman avulla valittu ääniklippi lähetetään RX-ohjelmalle iZotope connect -pluginilla. Tämän jälkeen se käsitellään ohjelman sisällä ja lähetetään takaisin Pro Toolsiin. Ennen ääniraidan lähettämistä RX-ohjelmaan kannattaa varmistaa, että raidoissa on riittävästi informaatiota ennen dialogia ja sen jälkeen (handle). Koska

häiriönpoistossa kirjoitetaan uusi äänitiedosto, häviää OMF/AAF -tiedoston mukana tulleet ääniraitojen ”handlet” tässä työvaiheessa. Haluttu määrä ”handlea” on siis avattava raidasta manuaalisesti ennen RX-ohjelmaan lähettämistä. (Honka 2015.) Kuvassa 12 ääniklippi lähetetään connect-pluginilla RX-ohjelmaan.



KUVA 12: Ääniklipin lähettäminen RX-ohjelmalle connect-pluginilla.

Tehdessäni häiriönpoistoa, kopioin itse ääniklipin aina ”DIA-BCUP” -raidalle ennen RX:n lähettämistä, jotta voin helposti palata ennen häiriönpoistoa olleeseen vaiheeseen, jos esimerkiksi kohinanpoisto tuntuu myöhemmin liian voimakkaalta ja dialogisoundi tuntuu huonontuneen liikaa kohinanpoiston yhteydessä. Taulukossa 2 on esitelty iZotope RX-ohjelman tärkeimpiä moduuleita.

TAULUKKO 2: iZotope RX-ohjelman äänenmuokkausmoduuleja.

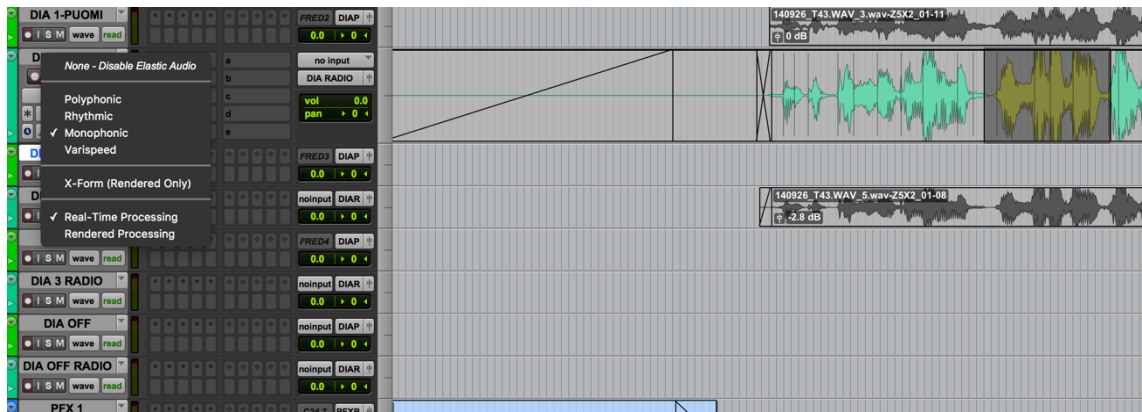
MODUULI	TOIMINNOT
De-clip	Säröytyneen signaalin korjaaminen
De-click	Lyhyiden häiriöääniä poistaminen, kuten maiskaukukset, konsonantti korostumat, kolahdukset, lyhyet puomin käsittelyäänät
De-humm	Taajuussidonnaisen huminan poisto
De-noise	Kohinanpoisto
EQ	Taajuuskorjain
De-reverb	Kaiun vähentäminen signaalista
Spectral repair	Äänenmuokkaus visuaalisen äänispektrin avulla

4.8 Tavujen, sanojen ja repliikkien korvaaminen sekä ADR-toiveet

Dialogileikkaajan tehtävänä on tehdä dialogiraidasta mahdollisimman puhdas ja selkeä. Joskus häiriönpoistolla ei saada poistettua häiriötä, kuten puomin käsittelyäntä tai dialogin päällä olevaa toimintaääntä siten, ettei varsinainen dialogi kärsisi samalla. Vastaavasti repliikin ollessa pois mikrofoniin keilasta, on sitä lähes mahdotonta saada korjattua. Joskus jokin näyttelijän tuottama kolaus tai kahahdus tulee juuri repliikin päälle, peittäen sen. Tällöin pyritään etsimään korvaava repliikki, sana, tavu tai äänne toisesta otosta. Tässä auttaa äänitysraportti, jonka avulla voi etsiä todennäköisiä ottoja, joissa sama repliikki voisi olla häiriöttömänä. Joskus tarvittava repliikki löytyy irtoäänistä. Tämä vaatii sen, että ongelma on tiedostettu jo kuvauspaikalla. (Purcell 2014, 242-245.)

Joskus näyttelemisen, kameratyöskentely ja replikointi eivät onnistu parhaalla tavalla samassa kohtauksessa. Dialogiin on saattanut jäädä takeltelua tai replikoinnin rytmissä on jotain huomiota herättävää. Tällöin dialogileikkaaja pyrkii vaihtamaan koko repliikin parempaan vaihtoehtoon. Vaihtoehtoja löytyy vaihtoehtoisista ostoista tai mahdollisesti vastakuvien off-screen ääniraidoilta. Korhonen tekee dialogileikatessaan paljon repliikin vaihtoja (Korhonen 2016). Jos repliikin vaihto parantaa elokuvaa, ei ohjaajakaan todennäköisesti sitä vastusta, vaikka saisikin tietää asiasta. Tämä repliikkien vaihtaminen on yleensä ottaen enemmän jo elokuvan draaman parantamista, vaikka se voi olla myös vain häiriöiden poistamista.

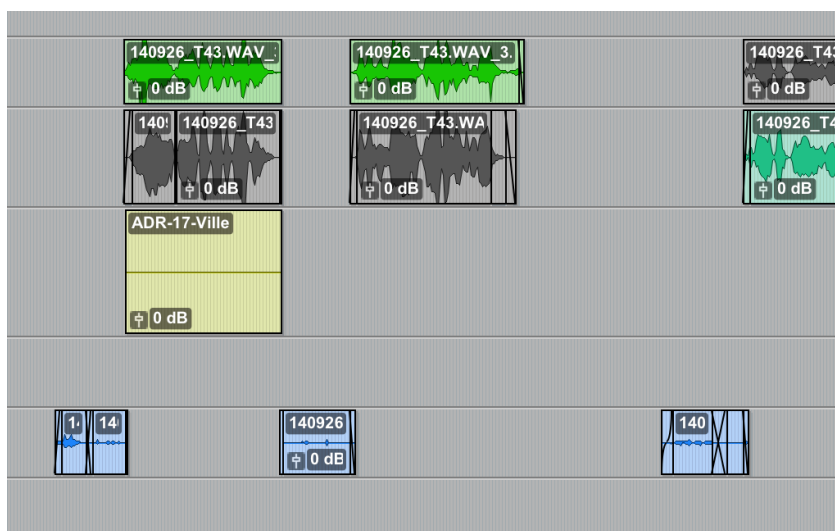
Jotta vaihdettu osa istuisi ympäröivään dialogiin, voi sanaa, tavua tai äännettä joutua prosessoimaan äänenkorkeutta tai -nopeutta muokkaavilla plugineilla tai Pro Toolsin ”Elastic audio” -prosessoinnilla. Ehkäpä käytetyin dialogin kohdistustyökalu on Synchronartsin VocALign Pro. Myös Pro Toolsin Elastic audiolla voidaan muuttaa repliikin rytmitystä, mutta työskentely on automaattista kohdistusta hitaampaa ja muokkaukset saattavat kuulua äänessä helpommin. Elastic audiota käyttäessä, dialogille toimii yleensä parhaiten monophonic -asetus (Kuva 13).



KUVA 13. Elastic audion käyttäminen vaihdetun repliikin rytmin korjaamisessa.

Vaikka tämän tyyppinen prosessointi onkin melko aikaa vievää, on se silti kannattavaa, mikäli sillä säästetään näyttelijän tilaaminen ADR-äänityksiin. ADR-äänitysten synkronointiin on olemassa myös ohjelmia, jotka muokkaavat äänityksen rytmiä esimerkki-ääniaallon perusteella. Tavujen sanojen ja repliikkien korvaaminen kuuluu yleensä dialogileikkauksen toiselle tai kolmannelle läpikäyntikierrökselle, työtavasta ja käytössä olevasta ajasta riippuen.

Mikäli ongelmaa ei saada korjattua, on kyseinen repliikki tai sen osa jälkiäänitettävä ADR-äänityksessä. Dialogileikkaajan on merkittävä ADR-äänitystä vaativat dialogirepliikit aikakoodeineen ylös. ADR-tarpeet kannattaa merkitä myös Pro Toolsiin tyhjälle raidalle, luomalla sinne tyhjä ääniklippi, kuten kuvassa 14 (Honka 2015). Listaa päivitetään dialogileikkauksen edetessä.



KUVA 14. ADR-tarpeen merkitseminen Pro Toolsiin tyhjällä ääniklipillä.

4.9 Kerronnallinen leikkaaminen

Tässä vaiheessa dialogileikkausta voi keskittyä enemmän elokuvan draaman parantamiseen dialogileikkauksen keinoin. Näitä keinoja on esitelty tarkemmin luvussa viisi, koska dialogileikkauksessa tehtyjä kerronnallisia valintoja ja dialogimiksauksessa tehtäviä valintoja on mielekkäämpi käsitellä rinnakkain. Luvussa viisi käsittelen kattavasti elokuvan draaman parantamista dialogileikkauksen ja dialogimiksauksen avulla.

4.10 Room tone eli korjauspohja

Room tone ei ole ambienssiäntä, vaan se on ääni joka jää jäljelle, kun sanat, hengitykset, askeleet ja rapinat poistetaan. Tälle suhinalle on monta nimeä: room tone, ”huonesointi”, korjauspohja tai filli.

Room tone on dialogileikkaajan tärkeimpiä työkaluja. Room tone on kyseisen kuvauslokaation hiljaisuutta. Juuri room tonessa tapahtuvat muutokset vetävät katsojan pois tarinan maailmasta ja rikkovat jatkuvuuden tunteen. Room tone on kuultavissa dialogin päällä tai alla, mutta sitä on lisättävä kaikkiin väleihin niin, että room tone on dialogiraidalla elokuvan alusta loppuun. Room tone täyttää ne dialogiraidan välit, joissa ei ole mitään muuta ääntä. Room tonea ei voi lisätä koko elokuvan alusta loppuun katkeamattomana, koska silloin dialogikohdissa olisi kaksinkertainen room tone. Room tone saa tulla vain yhdestä äänilähteestä kerrallaan, mikäli mahdollista. Yleensä myös toimintaääni-raidan rinnalle tehdään oma room tone, joka mahdollistaa dialogin saumattoman jatkumisen toimintaääni-raita hiljennettynäkin (Purcell 2014, 161–163, 171).

Korhosen (2016) mukaan tällaista toimintaäänien hiljentämistä varten tehtyä room tone raitaa ei yleensä tehdä suomalaisessa leikkaustavassa. Suomalaisten aikataulujen vuoksi, ei yleensä ole mahdollista tehdä asioita kaiken varalta.

Room tonen pitää olla kuvaustilanteessa äänitettyä hiljaisuutta. Osaava kenttä-äänittäjä äänittää room tonea jokaisesta kuvauslokaatiosta. Sitä joutuu kuitenkin usein editoimaan ja etsimään ääniraitojen aluista ja loppuista, koska jokaisella kamerakulmalla voi olla

omanlaisensa room tone tai varsinaisen room tone äänityksen on pilannut jokin häiriöääni kuten seinäkello. (Honka 2015.)

Kohtuullisesti kohiseva dialogiäänitys ei yleensä häiritse katsojaa tai tempaa häntä pois elokuvan maailmasta. Sen sijaan pohjakohinassa tapahtuva nopea muutos herättää helposti katsojan huomion. Siksi on tärkeämpää leikata mahdollisimman muuttumaton tai hitaasti muuttuva room tone, kuin mahdollisimman vähän kohiseva ääniraita. Room toneen liittyviä päätöksiä on työstettävä yhdessä kohinanpoistoon liittyvien päätösten kanssa, koska ne vaikuttavat suuresti toinen toisiinsa.

4.11 Viimeistely

Viimeistelyvaiheessa kaikkiin ääniklippeihin on laitettava fadet, jotta raitojen alut, loput tai vaihdokset kahden raidan välillä eivät napsahtele. Erilaisia fade-vaihtoehtoja kannattaa kokeilla, mikäli valittu fade ei kuulosta toimivalta. Purcellin (2014, 210–212) mukaan samasta materiaalista tehdyn leikkauksen feidaamiseen tarvitaan erilaista feidiä kuin eri materiaalien välille tehdyn leikkauksen feidaamiseen. Pro Toolsin equal power -fade on tarkoitettu eri materiaalien välille ja equal gain -fade, saman materiaalin välille.

Loppupuolen läpikäyntikierroksilla dialogileikkaaja yleensä tasoittelee dialogia ”clip gain” tai ”clip-line” -työkalulla. Volumeautomaatiota tai äänityöaseman kanavaliukuja ei kannata käyttää, koska se on miksaajan työaluetta. Sovitusti voi tehdä alustavaa dialogisoundia ekvalisointi- ja dynamiikkaplugineilla BUS-ryhmään, mutta myös sen voi jättää miksaajalle. Näistä käytänteistä on hyvä sopia etukäteen miksaajan kanssa.

4.12 Valmis dialogileikkaus

Dialogileikkaus valmistuu muutaman läpikäyntikierroksen jälkeen, siinä vaiheessa, kun dialogileikkaaja ei keksi enää korjattavaa tai dialogileikkaukselle varattu aika loppuu. Yleensä jälkimmäinen tulee vastaan aiemmin.

Valmiissa dialogileikkauksessa on pääsääntöisesti vain yksi puomimikrofoniraita auki kerrallaan, radiomikrofoneista repliikkien välit on leikattu pois ja radiomikrofonit on vaiheistettu puomin kanssa. Toimintaäänit on omilla raidoillaan, kaikki häiritsevä on poistettu dialogista, joko leikkaamalla, korvaamalla muista ostoista ja irtoäänistä tai

häiriönpoistotyökaluilla, room tone täyttää kaikki dialogin aukot ja toimintääniraidan hiljentämistä varten on mahdollisesti myös oma room tonensa. Dialogisoundista on tehty EQ:n avulla tasalaatuista, eli huonetiloista ja mikrofonien käytöstä johtuvat taajuudelliset ongelmat on poistettu. Tasainen häiriötön dialogiraita on tasoitettu helposti kuunneltavaksi ja dramaturgiaa on lisätty hahmot ja roolifunktiot huomioiden esimerkiksi leikkausvalinnoilla, hengityksiä lisäämällä ja perspektiiviin leikkaamisella. Pro Tools -projekti on järjestelty selkeäksi ja helposti miksattavaksi. Kerronnallisista ratkaisuista on helposti palautettavissa olevat (inaktiiviset tai vaimennetut) alkuperäiset klipit. Dialogileikkaus-sessio toimitetaan äänisuunnittelijalle ja elokuvan miksaajalle.

5 DRAAMAN RAKENTAMINEN JA PARANTAMINEN DIALOGILEIKKAUKSESSA JA DIALOGIMIKSAUKSESSA

Draamallista leikkaamista aloittaessa on oltava tilanteessa, jossa elokuvan kohtaukset ja rullat ovat puhtaita ja uskottavia eli ääniraidassa ei ole mitään häiritsevää (Purcell 2014, 198.) Tämä dialogileikkauksen hauskin osuus voidaan siis aloittaa vasta siinä vaiheessa, kun dialogileikkaus maallikon mielestä olisi ehkä jo valmis. Kuitenkin näillä pienillä asioilla voidaan parantaa, selkeyttää ja rakentaa elokuvan draamaa merkittävästi. Tässä vaiheessa on syytä kerrata, että dialogileikkauksessa ei tehdä monien draamallisten valintojen suhteen vielä lopullisia päätöksiä, vaan ennemminkin ehdotuksia, jotka sitten toteutetaan tai muutetaan dialogimiksauksessa. Dialogimiksaaja ei voi miksata, jotain mitä ei olla ensin leikattu paikoilleen, mutta dialogimiksaaja voi tarvittaessa poistaa sen.

5.1 Kohtauksen tärkein hetki

Purcellin (2014, 198) mukaan jokaisessa kohtauksessa on eräänlainen tärkeä hetki (käännekohta), johon koko kohtaus kiteytyy. Tähän hetkeen liittyvät repliikit ovat dialogileikkaajan ja miksaajan kannalta kaikkein tärkeimmät. Ne kannattaa merkitä markerilla ja jättää niille hiukan enemmän aikaa. Mikään ylimääräinen tai häiritsevä ääni ei saa missään tapauksessa rikkoa tätä kohtauksen tärkeintä hetkeä. Tämän hetken dialogin replikoinnin on oltava täydellistä siten, että siitä saa selvää ja ettei mikään tunnu häiritsevältä tai epäluontevalta.

Usein tähän tärkeään hetkeen kannattaa laittaa myös jokin pieni muutos suhteessa muuhun dialogiin. Pieni muutos dialogissa auttaa katsojaa poimimaan nämä tärkeimmät hetket. Voimakkuus, hiukan erilainen taajuuskaista tai kaiku voi tuoda tämän hetken ylitse muiden, koska ihmisen kuulo on herkkä muutoksille. (Purcell 2014, 198–199.)

Myös Korhosen (2016) mukaan, pienikin replikoinnin epävarmuus väärässä kohtaa voi ”lässäyttää” koko kohtauksen.

Tämä kohtauksen hetki on se, jolloin katsojan on tarkoitus pysähtyä elokuvan ja tarinan virran keskeltä. Ihminen on hyvä havaitsemaan muutoksia äänissä, sen sijaan samana pysyvää ääntä kohtaan ihmisen aivot ovat erittäin sopeutuvaisia. Ympäristöstä kuuluvat tasainen taustahurina häviää hetken kuluttua huomaamattomiin, koska korva tottuu

siihen. Tätä voidaan käyttää hyväksi tekemällä pieni muutos dialogiin tai room toneen, jolloin aivot saadaan rekisteröimään tämä kohta aiempia repliikkejä tarkemmin. Tämä on tehtävä taitavasti, jottei katsojan huomio kiinnity tekniikkaan vaan repliikkien sisältöön.

5.2 Panorointi

Aluksi on hyvä muistuttaa, ettei dialogia tavallisesti panoroida näyttelijän liikkeiden mukaan, vaan dialogi pysyy pääsääntöisesti aina keskikanavassa (center) ja vastaavasti stereokuuntelussa dialogi tulee keskeltä (phantom image) (Purcell 2014, 198.)

Panoroimattomuus pätee usein nimenomaan teatteriin miksattuihin elokuviin, koska katsojat ovat hyvin eripuolilla teatteria ja panoroinnit kuulostaisivat optimaalisilta vain keskellä istuville katsojille. TV-sarjoissa panoroiteja käytetään mielestäni rohkeammin. Myös elokuvamiksauksessa kaikille säännöille on poikkeuksensa, kuten voi huomata Gravity-elokuvan (2013) alkukohtauksessa, jossa painottomassa tilassa leijuvaan toisen päähenkilön dialogi tulee vapaasti surroundkaiuttimista tämän leijuessa katsojien takana. Tällaisia tehokeinoja voi ehdottomasti käyttää, ja melko tavallisesti nimenomaan kuvan ulkopuolelta tuleva dialogi panoroidaan sivulle (tosin normaalisti etukaiuttimissa). Se toimii yleensä hyvin, eikä se tempaa katsojaa elokuvan maailmasta pois. Sen sijaan kuvassa liikkuvan hahmon dialogia ei yleensä panoroida, vaikka vastaavasti liikkuvan auton ääni voidaan panoroida liikkeen mukaan. Kuvan ulkopuolella olevan hahmon äänen panoroitintaan ei ole välttämätöntä, koska etäisyyttä voidaan tehdä myös taajuuskaistaan, kaikuun ja voimakkuuteen vaikuttamalla. Ylä- ja alataajuuksia leikkaamalla, kaiuttamalla puhetta pienellä tilalla ja vaimentamalla voimakkuutta, saadaan dialogi tulemaan viereisestä huoneesta tai kuvan sivulta. Tämä on uskottava leikkaustapa, jossa ei tarvita välttämättä edes panoroitinta. Tätä kutsutaan perspektiivin leikkaamiseksi, josta lisää seuraavassa luvussa.

Dialogileikkaaja voi tehdä alustavasti panoroiteja, mutta ne pitää tarkistaa miksausvaiheessa, koska suurella kankaalla katsoessa kokemus panoroinnista voi olla hyvin erilainen, kuin pienellä ruudulla, jolla dialogileikkaaja yleensä työskentelee (Korhonen 2016).

Panoroitavat tai muuten kuvan ulkopuolelta tulevat dialogiäänit voi leikata mahdollisesti erilliselle DIA-OFF -raidalle. Tämä nopeuttaa näiden dialogikohtien havaitsemista ja

prosessointia miksaustilanteessa. On kuitenkin tärkeää noudattaa miksaajan toivomusta dialogiraitamäärästä.

5.3 Perspektiivin ja painotusten luominen hahmojen välille

Varsinainen perspektiivi ja syvyys hahmojen välille luodaan pienillä voimakkuus-, etäisyys- ja taajuskaistaeroilla. Nämä valinnat tehdään pääasiallisesti vasta miksausvaiheessa, mutta dialogileikkauksessa sille luodaan mahdollisuudet, leikkaamalla kohtaus siten, että sitä on helppo kontrolloida miksausvaiheessa halutuilla työkaluilla. (Purcell 2014, 199.)

Suomalaisessa leikkaustavassa perspektiivin leikkaamista eli painotusta etu- ja taka-alan tai onscreen - offscreen -hahmojen kesken voi tehdä jo dialogileikkauksessa. Korhosen (2016) mukaan ekvalisoinnin automatisointia, (jolla perspektiiviä luodaan) voi tehdä esimerkiksi toisella läpikäyntikierröksellä.

Jos tehdyt valinnan toimivat miksauksessa, päästään nopeasti eteenpäin, ja jos eivät toimi, ne on suhteellisen nopea muuttaa. Tämä on kustannustehokas tapa esimerkiksi elokuvaa mahdollisimman pitkälle. Elokuviin miksausajat ovat kustannussyistä usein melko lyhyitä, joten mitä valmiimpaa materiaali on, sen enemmän jää aikaa niihin kohtiin, jotka eivät tunnu vielä valmiilta. (Korhonen 2016.)

Pitää muistaa, että dialogileikkauksen kerronnalliset hienosäädöt tehdään siten, että ne voidaan kumota tarvittaessa miksaamossa. Esimerkiksi kaikuja ei saa renderöidä raitaan sisälle tai raidasta pitää olla helposti saatavissa käsittelemätön versio.

Seuraavissa alaluvuissa on muutamia erilaisia esimerkkejä erilaisista äänellisistä perspektiivivalinnoista.

5.3.1 Yksi henkilö ryhmässä

Ryhmässä olevan yksittäisen henkilön merkitystä voidaan korostaa dialogileikkauksella. Samoin kuin jos kuvaaja ja ohjaaja haluavat alleviivata henkilön tärkeyttä lähikuvalla, voi myös dialogileikkaaja korostaa henkilön merkitystä lähiäänellä. Esimerkiksi jos näemme kuvassa kuoron laulamassa ja yksi kuorolaisista on päähenkilö, voidaan

päähenkilön merkitystä vahvistaa antamalla henkilölle lähiääni, muun kuoron jäädessä äänellisesti taustalle. Tämä on tärkeää, jotta katsoja huomio todella kiinnittyy juuri päähenkilöön ja tämän tunnetilaan. Yhteisöllisessä tilanteessa lähiääni saattaa taas pilata tarkoituksellisen kerronnallisen valinnan siitä, että kaikki ovat yhtä ääntä (Purcell 2014, 201.)

Miten tämä leikkaus sitten käytännössä tehtäisiin? Ääniraidasta löytyy varmaankin laajojen kuvien kokonaisen kuoron ääntä, ehkä etukäteen äänitettyä kuorolaulua, mutta varmaankin myös lähikuvassa olevan henkilön lähiääntä. Dialogileikkaaja tällöin valikoi ja editoi sopivan lähiäänen paikoilleen. Lisäksi dialogileikkaaja leikkaa taustakuoron haluamaansa perspektiiviin. Mikäli lähiääntä ei ole, voidaan tämä lisätä ADR-toivelistalle.

Miksauksessa tehtäväksi vaihtoehdoksi jää pelkkä kokonaisen kuoron äänen käyttäminen tai siihen leikatun päähenkilön lähiäänen miksaaminen ja efektointi. Kuoron ja päähenkilön voimakkuuseroilla voidaan korostaa henkilöä vain vähän tai tuoda hänet esille myös epärealistisella ja häiritsevällä tavalla. Esimerkiksi mikäli päähenkilö olisi julkisesta laulamisesta kauhuissaan, voisi ääniraidan leikata ja mikсата siten, että päähenkilö vaikuttaisi laulavan lähinnä yksinään. Se korostaisi hahmon kokemusta tilanteesta. Tarinan ja henkilöhahmojen tuntemus on edellytys sille, että dialogileikkaaja osaa tehdä hyviä ja elokuvan tarinaa edistäviä valintoja.

5.3.2 Fyysinen etäisyys

Fyysisen etäisyyden leikkaamisella luodaan peräjälkeisille kuville välimatka. Esimerkkinä kohtaus, jossa lapsi kuuntelee vanhempiansa riitelyä omassa huoneessaan. Se millaisena lapsi kuulee vanhempien riitelyn omaan huoneeseensa, luo kohtauksen draaman suurelta osin. Saako hän selvää sanoista? Kuulostaako riita tappelulta vai väittelyltä, kuinka paljon lapsen omia reaktioääniä nostetaan etualalle jne. Kuinka kaukana lapsi on elokuvan maailmassa, on dialogileikkaajan ja miksaajan päätettävissä. (Purcell 2014, 204.)

Peräjälkeisten kuvien eri tilojen etäisyyksillä voi olla draamallisesti suuri merkitys. Yhtenä ratkaisuvaihtoehtona on myös se, ettei lapsi kuule riitelyä ollenkaan. Tällöin katsoja tulkitsee hahmoa aivan eri tavoin ja kohtauksen asetelma muuttuu täysin

erilaiseksi. Kolmas vaihtoehto on luoda riitelystä epärealistinen ja lapsen mielikuvituksen eskaloima tilanne.

5.3.3 Kuvan perspektiivi

Kuvan perspektiivin mukaan leikkaaminen tai leikkaamatta jättäminen on merkittävä asia draaman kannalta. Kahden henkilön keskustellessa tavallisessa dialogikohtauksessa, jossa kuva leikkaa laajasta kuvasta lähikuviin, dialogileikkaajalla on kaksi vaihtoehtoa. Hahmojen ääni voi säilyä mahdollisimman samana kuvaleikkauksesta välittämättä. Tämä on kuvaleikkauskohtien häivyttämistä dialogileikkauksella. Käytännössä tällöin laajempien kuvien dialogit korvattaisiin ehkä tiiviimpien kuvien dialogilla (jos käytössä puomimikrofoni), tai vaihtoehtoisesti käytettäisiin radiomikrofoneja, jotta sama äänellinen perspektiivi säilyisi. Huulisynkronin säilyttämiseksi dialogileikkaaja voisi joutua prosessoimaan ääniraitoja raskaastikin. (Purcell 2014, 203–204.)

Toinen vaihtoehto on mukailta äänellä kuvassa tapahtuvaa perspektiiviä, jolloin kuvan ulkopuolella tai taustalla olevan henkilön puhe on hiukan hiljaisempaa, kaikuisempaa ja etäisempää ja samoin laajemmassa kuvassa dialogi kuulostaa erilaiselta verrattuna lähikuviin. Ensimmäisellä tavalla korostetaan hahmojen keskustelua, keskinäistä yhteyttä ja keskustelun sisältöä. Jälkimmäisellä tavalla kiinnitetään huomiota ympäristöön ja hahmojen välille luodaan emotionaalista kuilua. Näiden ääripäisen väliltä löytynee ehkä se yleisin ja luonnollisimmaksi mielletty leikkaustapa. Jopa katsoja voidaan tehdä ulkopuoliseksi leikkaamalla laajan kuvan keskustelu sellaiseksi, ettei siitä meinaa saada selvää. (Purcell 2014, 203–204.)

Joskus kohtauksia kuvataan ulkoa ikkunan läpi. Usein äänileikkaus ei kuitenkaan huomioi tätä. Eräässä elokuvassa poliisijohtaja meni puhumaan puhelimeen lasiseen huoneeseensa ja hän sulki oven, jotta muut eivät kuulisi keskustelua. Oli hämäävää, kun keskustelun perspektiivi ei kuitenkaan muuttunut oven sulkemisesta. Draamallisesti olisi voinut olla hyvä, että oven sulkeminen olisi huomioitu äänessä, mutta toisaalta kuvaleikkaaja ei ollut jättänyt mahdollisuutta sille, koska keskustelu jatkui heti hahmon siirryttyä sisälle, mutta kuva jäi vielä lasioven toiselle puolelle. Nämä ovat tilanteita, joissa dialogileikkaaja joutuu valitsemaan parhaalla tavalla tarinaa tukevan leikkauksen. Optimaalista ratkaisua ei välttämättä pysty tekemään kuvaleikkauksen vuoksi.

5.3.4 Sosiaalinen eristäminen

Sosiaalisen eristämisen mielikuvaa voidaan luoda dialogin jälkikäsitteilyllä. Kun koulun pihalla muut tytöt kiusaavat ringin keskellä olevaa tyttöä ja kuva leikkaa POV-kuvaan (näkökulmakuva) tai lähikuvaan, voidaan kiusaajien äänet viedä kauemmas ja tehdä niistä hiukan tummempia. Kiusatun tytön omat äänet, kuten hengitys, nostetaan esiin. Kun tilannetta näytetään laajassa kuvassa, ääni on taas normaali. (Purcell 2014, 206.)

Samaa tapaa voitaisiin hyödyntää myös aiemmin kuvaillussa kuorokohtauksessa. Perspektiiviin leikkaamisella on siis mahdollista luoda hahmojen välille emotionaalista etäisyyttä tai sosiaalista eristyneisyyttä. Toinen henkilö kuulee, mutta ei kuuntele. Muut ihmiset ovat jossain kaukana ja päähahmo on yksin. Perspektiivin leikkaaminen on erittäin vahva keino muuttaa kohtauksen asettelua, joten sitä on käytettävä harkiten. Dialogileikkaajan on oltava selvillä hahmojen keskinäisestä suhteista ja roolifunktioista sekä katsojan suhteesta hahmoihin ja elokuvan tarinaan ylipäänsä. Perspektiivin leikkaamiselle pitää olla aina peruste.

5.3.5 Puhelinkeskustelun leikkaaminen

Puhelinkeskustelun leikkaamisessa on päätettävä, halutaanko katsojan kuulevan puhelimen toisessa päässä olevan henkilön puhetta. Yleensä valinta on tietenkin tehty jo siinä, onko toisessa päässä puhuvan henkilön ääntä ylipäänsä äänitetty.

Tavanomaisesti puhelinkeskustelu leikataan siten, että kuvassa näkyvän henkilön ääniraita kuuluu normaalisti, ja kuvassa näkymättömän henkilön ääniraita tulee käsitellyltä puhelinraidalta. Leikkaamisen tarvitaan kaksi room tonea, joista toinen on puhelimen läpi tuleva room tone ja toinen normaali room tone. Puhelimen läpi tuleva room tone ei saa katketa, koska kyseessä ei ole radiopuhelin, vaan linja on auki koko ajan. Yhtäaikaisesti on siis aina päällä kaksi room tonea. Radiopuhelinkeskustelussa on kaksi room tonea, mutta puhelimen läpi tuleva room tone katkeaa, kun kuvassa näkyvä henkilö puhuu radiopuhelimeen. (Purcell 2014, 208.)

5.4 Hahmon tunteiden esiintuominen ja lisääminen dialogileikkauksella

Hengitykset, ähinät, puhinat, itku ja muut vastaavat näyttelijän kehollaan tuottamat äänet, varsinkin suuren tunnelatauksen sisältävissä kohtauksissa, ovat tärkeitä hahmon läsnäolon ja tunteiden vahvistamisen kannalta. Dialogileikkauksessa on aluksi tehtävä päätös, tarvitseeko näitä ääniä kyseissä kohtauksessa lisätä, vähentää, vai onko kuvaustilanteessa äänitetyt äänet oikea määrä kyseessä olevia ääniä. Oman kokemuksen mukaan näitä ääniä ei ole yleensä riittävästi tai niiden rytmi on jollain tavalla väärä. Mikäli ääniä ei ole riittävästi, on tutkittava vaihtoehtoiset otot, ääniklippien handled, sekä irtoäänien tarjoamat mahdollisuudet. Ääniraportti auttaa saatavilla olevan äänimateriaalin kartoittamisessa, koska raportissa pitää olla merkitty montako kohtausta, ottoa ja kuvaa on kuvattu, mistä kohtauksista on irtoääniä ja mitä ne sisältävät. Usein irtoäänistä löytyy esimerkiksi hengitystä, joka saattaa olla vaikeaa äänittää puhtaana kuvaustilanteessa. Joskus varsinaisessa ääniraidassa on hyvin tallentuneet hengitysäänet. Niitä voi löytyä erityisesti radiomikrofoniraidoilta, koska radiomikrofonit ovat lähellä näyttelijän suuta myös laajoissa kuvissa.

Lisäämällä hengitysääniä yms. voidaan lisätä hahmon läsnäoloa myös niihin tilanteisiin, joissa dialogia ei ole. Hengityksellä voidaan myös kertoa hahmon tunnetilasta. Joskus taas ei haluta kuulla mitään muita ääniä kuin repliikit. Silloin repliikkien välit on puhdistettava.

5.5 Kaiku ja muu tilaprosessointi dialogimiksauksessa

Kaiku tai muu tilaprosessointi on oleellinen kerronnallinen elementti, joka lisätään lopullisesti miksausvaiheessa. Dialogi pyritään äänittämään yleensä mahdollisimman kuivana, jolloin kaiun määrää voidaan säädellä miksausvaiheessa. Äänitettyä kaikua voi poistaa plugineilla raidasta vain vähän, ilman että dialogin soundi alkaa huonontua.

Realistisen kaiun kuuluisi reagoida puhujan äänenvoimakkuuteen, kuvakokoon ja tietenkin kohtauksessa näkyvään tilaan. Kaiulla voidaan kertoa kohtauksen sijainnista, vaikka kuva ei sitä kertoisikaan. Kaikuisa ja suuri tila koetaan helposti kolkoksi ja kaiuton tila intiimiksi, joten dialogikaiullakin voidaan tukea elokuvan tarinaa.

Kaikua käytetään myös paljon kerronnallisena ja efektiivisenä elementtinä. Unitila, ajatuksissa tai haaveissa tapahtuvat kohtaukset käsitellään monesti voimakkaalla ja epärealistisella kaiulla tai vastaavilla prosessoinneilla. Kaiulla voidaan korostaa hahmon yksinäisyyttä, äänenvoimakkuutta, tilanteen ahdistavuutta yms. elokuvan draamaan vaikuttavia tekijöitä.

Dialogimiksauksessa kaikujen miksaaminen on yksi tärkeimpiä kerronnallisia asioita, joita ei voi yleensä tehdä hyvin vielä dialogileikkauksessa ja esimiksausvaiheessa, vaan se on tehtävä varsinaisessa miksauksessa.

5.6 Muu dialogin prosessointi miksauksessa

Hyvä elokuvan dialogisoundi vaatii prosessointia. Yleensä dialogisoundi kulkee ainakin ekvalisaattorin, kompressorin, ekspanderin, de-esserin ja limiterin läpi. Dialogileikkauksessa on luultavasti jo käytetty ekvalisaattoria, spektrieditointia (RX) ja kohinanpoistoa.

Puheen dynamiikka ei saa olla kovin suuri, jotta se ei kiinnitä katsojan huomioita väärällä tavalla. Kompressoimaton dialogi saattaa usein tuntua poukkoilevalta ja aggressiiviselta. Hongan (2015) mukaan dialogin dynamiikaksi riittää tavallisessa tapauksessa kuusi desibeliä. Dialogissa yleensä viimeisenä pluginina on limiteri, joka pitää huolta siitä, ettei kovinkaan huuto tule liian kovaa ja aiheuta säröytymistä.

Ekspanderi on käänteinen kompressor, joka hiljentää hiljaisia kohtia entisestään. Tällä voidaan rauhoittaa dialogipohjaa rauhallisessa kohtauksessa. Dialogissa ei käytetä voimakasta ekspandera eli gatea joka sulkisi kanavan silloin kun siellä ei puhuta, vaan tavoitteena on säilyttää jatkuva tasainen pohjakohina läpi elokuvan center-kanavassa.

Alle 80hz taajuuksilla ei ole puheen kannalta mitään merkitsevää informaatiota, joten ne on syytä leikata pois. Elokuvan dialogisoundista leikataan yleensä myös yläpää pois noin 12khz kohdalta, jolloin saadaan tilaa musiikin ja äänitehosteiden yläsävelille. De-esserillä pyritään tekemään terävistä konsonanteista tasalaatuisia ja sopivan pehmeitä. Erityisesti s-konsonantin saattavat vaatia tasoitusta.

6 POHDINTA

Dialogileikkaus ymmärretään Suomessa mielestäni usein liaksi lähes pelkäksi dialogin puhdistamiseksi. Vaikka dialogin puhdistaminen ja selkeyttäminen onkin dialogileikkauksen tärkein tehtävä, olisi hyvä lisätä ohjaajien ja tuottajien tietoisuutta dialogileikkauksen merkityksestä elokuvan draamallisuuden kannalta. Ehkäpä tällöin dialogileikkaukselle voitaisiin myöntää hiukan enemmän aikaa ja dialogileikkaaja ehtisi rakentaa ääniraitoja entistä paremmiksi. Harvoin kielletään elokuvan kuvaleikkauksen osuutta elokuvan draaman kannalta. Samalla tavoin dialogileikkauksella voi olla suuri merkitys äänielokuvan draamallisuuteen ja elokuvan onnistumiseen ylipäänsä. Pienet kuvassa tapahtuvat virheet katsoja antaa mielestäni usein anteeksi, mutta dialogissa tapahtuvia virheitä ei anneta anteeksi. Mielestäni suomalainen elokuva ja tv-sarjatuotanto ovat liian kuvakeskeistä.

6.1 Dialogileikkaajan ja ohjaajan yhteistyö

Dialogileikkaajan ja ohjaajan yhteistyö on mielestäni tärkeää. Uskoakseni se jää liian usein hyvin vähäiseksi, jos sitä tapahtuu ollenkaan. Ohjaaja olisi kuitenkin paras henkilö kertomaan tarinasta, hahmoista ja näiden roolifunktioista, hahmojen tavoitteista ja peloista. Näitä asioita silmällä pitäen dialogileikkaaja voisi rakentaa hahmoja alusta alkaen oikeaan suuntaan. Koko työryhmän pitäisi olla tekemässä samaa elokuvaa, joten dialogileikkaajan olisi hyvä olla mukana prosessissa jo hiukan ennen varsinaisen dialogileikkauksen alkamista. Toimiessani dialogileikkaajana en ole vielä kertaakaan tavannut ohjaaja dialogileikkauksen tiimoilta, joten ehkä tämän tavan voisi aloittaa ensimmäisenä niistä tuotannoista, joissa on itse mukana.

6.2 Aikataululliset ongelmat

Monesti erinomaisen dialogileikkauksen esteenä on aika eli toisin sanoen raha. Kuvaustilanteessa äänittäjällä on harvoin aikaa ja mahdollisuuksia tehdä akustointeja niin hyvin, kuin voisi toivoa, jotta kenttä-äänestä saataisiin huippulaatuista. Vastaavasti kuvauslokaatiot voivat olla meluisia. Kentällä äänitetyt irtoäänit ovat usein melko edullisia, koska ne eivät vie paljon aikaa. Näyttelijät sekä tekniikka ovat jo valmiina paikalla ja heille maksetaan päivästä saman verran irtoäänien kanssa tai ilman. Ongelmana on kuitenkin se, että kuvauspäivät ovat usein kiireisiä ja irtoäänille ei

välttämättä meinaa siltikään jäädä aikaa. Toisaalta ADR-äänitysten järjestäminen on kallista, ja niitä tehdäänkin suomalaisessa elokuvassa melko vähän. Voisi olettaa, että irtoääniä kannattaisi äänittää ikään kuin varmuuden vuoksi. Näin ei kuitenkaan yleensä tehdä. Kentällä äänitetyn huonolaatuisen dialogin puhdistaminen on hidasta työtä, ja se on aina pois draamallisesta dialogileikkauksesta. Myös dialogileikkaukselle ylipäänsä jätetään yleensä melko niukasti aikaa. Mikäli kuvauksissa on äänitetty välttävää dialogia kiireen vuoksi ja dialogileikkaukselle jätetään vain vähän aikaa, jota myöhästynyt kuvaleikkaus ja kuvalukon jälkeen tehdyt muutokset vielä vähentävät, ei dialogileikkauksessa useinkaan ole aikaa juuri muuhun kuin summittaiseen dialogiraidan puhdistamiseen ja tasoittamiseen. Pienellä lisäpanostuksella voitaisiin saada huomattavaa draamallista lisäarvoa ja tyytyväisempiä asiakkaita. Elokuvan dialogiraita on kuitenkin erittäin tärkeässä roolissa tarinaa kerrottaessa. Mitä enemmän katsoja joutuu arvailemaan dialogin sisältöä, sitä vähemmän resursseja jää itse tarinalle.

6.3 Epäselvästä dialogista eteenpäin

Suomalaisten elokuvien ja sarjojen dialogia kutsutaan toistuvaksi epäselväksi. Dialogileikkaaja ja miksaaja ovat ensimmäiset luonnolliset syytettävien listalla olevat henkilöt. Epäselvä dialogi voi johtua äsken kerrotun liian nopean aikataulun aiheuttamista ongelmista, mutta usein ongelma lähtee kuitenkin jo ohjaajan visiosta ja näyttelijän tulkinnasta. Suomalaisissa elokuvissa varsinkin mieshahmojen osalta tunnutaan pyrkivän tällä hetkellä erittäin minimalistiseen, hiljaiseen ja mumisevaan ilmaisuun. Tämä aiheuttaa haasteita dialogileikkaukseen ja miksauskeeseen. Epäselvä dialogi aiheuttaa helposti mielipahaa katsojalle, joten mielestäni olisi kiinnitettävä huomioita jo ohjausvaiheessa hahmojen puhetapaan. Onko epäselvä puhetapa tai mumina todella välttämättömyys kyseessä olevalle hahmolle? Harvoin elokuvaa päädytään kuvamaan pilkkopimeässä, vaikka elokuva tapahtuisikin yöllä. Kameran rajoituksia huomioidaan elokuvia tehtäessä. Ehkäpä äänikerronnankin rajoituksia voitaisiin huomioida hiukan enemmän. Toinen ongelma on pienet resurssit, jotka eivät juurikaan mahdollista ADR-äänityksiä. Tästä johtuen olisikin mielestäni tärkeää jättää hiukan aikaa kentällä tapahtuvalle irtoäänitykselle. Opiskelijaelokuvissa, joissa olen toiminut sekä kenttääänittäjänä ja dialogileikkaajana, olen ottanut paljon irtoääniä. Dialogileikkauksessa olen ollut valintaan tyytyväinen ja miettinyt, miten kohtausta edes voisi saada toimimaan ilman irtoääniä.

Joskus ongelma voi olla myös katsojassa. Monet suomalaiset katsojat ovat tottuneet katsomaan tekstitettyjä elokuvia ja sarjoja. Niitä on totuttu katsomaan ainakin kotona melko hiljaisella äänenvoimakkuudella. Luonnollinen korjaustapa olisi nostaa kuunteluvoimakkuutta, joka varmasti auttaa TV-jakelussa olevien elokuvien osalta.

Joskus tämä tehdään katsojalle hankalaksi tekemällä elokuvan TV-miksaukset liian nopeasti. Tällöin ääniraidassa on liikaa dynamiikka kovien ja hiljaisten äänien välillä ja katsoja ei halua nostaa äänenvoimakkuutta, koska kovista äänistä tulee liian kovia pieneen olohuonekuunteluun suhteutettuna. Ratkaisuna tähän olisi rahallinen lisäpanostus elokuvien TV-miksaukseen. Monesti elokuvien TV-versioita ei miksata uudelleen, vaan ne ajetaan ainoastaan jonkin pluginin läpi, jotka rajoittavat ääniraidan dynamiikkaa. Tällä ei saada hyvää lopputulosta, vaan elokuva olisi miksattava erikseen TV-kuunteluun.

6.4 Parempaa dialogia ja parempia elokuvia

Parempaa dialogia ja näin ollen myös parempia elokuvia voitaisiin saada mielestäni dialogin jälkikäsitteilyn avulla. Resurssien tuominen ADR-äänityksiin tai ainakin kentällä tapahtuviin irtoäänityksiin toisi parempaa materiaalia dialogileikkaukseen. Dialogileikkauksessa ja dialogimiksauksessa lisäajalla voitaisiin keskittyä kerronnallisiin seikkoihin ja toisaalta tehdä myös parempia TV-miksauksia. Paremmat kuuloiset elokuvat ovat mielestäni parempia elokuvia. Usein sanottu klisee, että elokuvan ääniraita on hyvä silloin, kun siihen ei kiinnitä huomioita, pitää yleensä paikkansa. Haluamme tehdä työmme siten, ettei meitä huomattaisiin. Resurssit tuntuvat ajavan välillä tilanteeseen, jossa päädyimme tahtomattamme valokeilaan.

6.5 Päätössanat

Tässä opinnäytetyössä on esitelty pähkinänkuoressa dialogileikkauksen työnkulku sekä käsitelty dialogileikkaajan ja dialogimiksaajan mahdollisuuksia parantaa ja rakentaa elokuvan tarinaa ja draamaa. Kuten missä tahansa luovassa työssä, ehdottomia sääntöjä ei kuitenkaan voi luoda. Monien työtapojen ja metodien on kuitenkin havaittu toimivan ja niitä kannatta opetella käyttämään. Lopulta on kuitenkin muistettava, ettei sääntöjä varsinaisesti ole. Kaikkeen äänen kanssa työskentelyyn pätee oikeastaan vain yksi sääntö: mikäli se kuulostaa tarkoituksenmukaiselta, se on oikein.

LÄHTEET

Esslin, M. 1976. *An Anatomy of Drama*.

Honka, J. 2015. Dialogileikkaus. Luentosarja. 19.-20.2.2015. Tampereen ammattikorkeakoulu.

Korhonen, K. 2016. Haastattelu. 12.10.2016.

Koskinen, A. & Nuutinen, T. 2014. Elokuvan dramaturginen analyysi. Luento 2014. Tampereen ammattikorkeakoulu.

Purcell, J. 2014. *Dialogue Editing for Motion Pictures. A guide to the Invisible Art*. Second Edition. London: Focal Press.

Purcell, J. 2014b. Dialog Editor. Luento. 14.-15.11.2014. Resonanssi-tapahtuma, Tampereen ammattikorkeakoulu.

Vale, E. 1998. *Technique of Screen and Television Writing*. Revised Edition. Boston: Focal Press

Avid Pro Tools 12. Käyttöohje. Tulostettu 7.5.2017.

http://akmedia.digidesign.com/support/docs/Pro_Tools_12_0_Reference_Guide_84509.pdf